

SCHEDA PROGETTO

CONCORSO “Progetti Digitali – IeFP” 2018-2019”

NOTA

File da **denominare con il codice meccanografico dell’Istituto scolastico/Denominazione dell’Agenzia Formativa** e da inviare in formato word e in formato pdf entro il **20 maggio 2019** a concorsidigitalifp@gmail.com.

(ove l’Istituto scolastico o l’Agenzia formativa presenta più progetti, la denominazione del file deve essere seguita da un numero che identifica altro progetto).

DATI ISTITUTO/AGENZIA FORMATIVA

Denominazione Istituto/Agenzia Formativa e sede (non usare abbreviazioni)		V.C.O. FORMAZIONE Società Consortile a Responsabilità Limitata Via XI Settembre, 5 – 28887 – Omegna (VB) <i>Sede legale e operativa</i>
Telefono		0323 63949
mail istituzionale		info@vcoformazione.it - vcoformazione@pec.it
Dirigente Scolastico/Direttore Agenzia Formativa	nominativo	Dott. Marcello Avolio
	telefono	0323 63949 - 338 5305708
	mail	direzionegenerale@vcoformazione.it

DATI PROGETTO

Progetto	titolo	APanPas <i>(Applicazione per Panificatori e Pasticceri)</i>
Docente referente	nominativo	Palese Ivano
	telefono	0323 512604 - 320 7409134
	mail	palese.ivano@vcoformazione.it
Altro Docente referente	nominativo	Tosoni Carla
	telefono	0323 840241 - 320 7409131
	mail	carla.tosoni@vcoformazione.it
Classe o classi	Corso triennale: Indirizzo: Annualità:	Operatore della Trasformazione Agroalimentare Panificazione e Pasticceria III anno

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Sintetica descrizione del progetto	<p>L'obiettivo è stato quello di sviluppare un'APP per sistemi Android (smartphone e/o tablet) attraverso l'utilizzo dell'ambiente di sviluppo (a blocchi logici) MIT App Inventor 2.0. L'applicazione consente di svolgere un paio di calcoli utili nell'ambito professionale del corso (<i>per maggiori dettagli consultare la breve Guida indicata nella sezione link</i>).</p> <p>Con la collaborazione della coordinatrice del corso (Prof.ssa Carla Tosoni - esperta dell'area professionalizzante del percorso) sono stati individuati i calcoli utili che si potevano effettuare.</p> <p>Con il supporto del docente di matematica (Prof. Dino Baldioli) sono stati invece analizzati i relativi procedimenti che sono stati poi applicati e verificati praticamente attraverso l'utilizzo di un foglio elettronico (MS Excel).</p> <p>Prima di passare alla fase di realizzazione dell'APP, la classe ha sperimentato, in modo ludico (http://lightbot.com/flash.html), le basi della programmazione e del pensiero computazionale.</p> <p>Purtroppo non c'è stato il tempo per fare un ulteriore passaggio intermedio utilizzando Scratch (https://scratch.mit.edu/) per i primi esperimenti di programmazione con blocchi logici e quindi si è passati direttamente a MIT App Inventor 2 (http://ai2.appinventor.mit.edu). Fortunatamente non si sono rilevati particolari problemi (anche grazie alla ricca documentazione ed esempi disponibili) e tutti gli allievi/allieve sono riusciti a completare un'APP con almeno uno dei due calcoli previsti.</p> <p>Un ragazzo particolarmente motivato è riuscito a completare tutte le richieste nel tempo previsto. In rappresentanza dell'intera classe, abbiamo quindi scelto di inviare il lavoro che è riuscito a sviluppare grazie anche al favorevole clima di mutua collaborazione instauratosi tra i vari gruppi di lavoro.</p>
Il contesto della classe	<p>Si tratta di un percorso triennale afferente l'Obbligo Istruzione che rilascia una Qualifica Professionale nell'ambito del settore Alimentare; nello specifico si formano Panettieri e Pasticceri.</p> <p>Possono accedere prioritariamente ragazzi/ragazze in possesso della licenza di scuola secondaria di primo grado (licenza media) ed inoltre ragazzi/ragazze in dispersione (drop-out) che devono completare il primo ciclo di istruzione.</p> <p>La classe coinvolta nel progetto è composta da 16 ragazzi e 5 ragazze tra cui 6 BES (tra diversamente abili, DSA, EES, ecc.)</p>
L'idea chiave	<p>Coinvolgere gli allievi e le allieve nella sperimentazione di nuove ed attuali competenze tecniche (soft skills digitali) applicate praticamente all'ambito professionale con cui si dovranno confrontare una volta terminato il percorso di studi assumendo un ruolo attivo e propositivo anche grazie all'impiego di uno strumento a loro familiare: lo smartphone.</p>
La funzione delle ICT e dei media	<p>Fornire un supporto pratico e funzionale agli operatori del settore dell'arte bianca utilizzando uno strumento di larga diffusione: lo smartphone.</p> <p>In questo caso specifico, l'attività proposta agli/alle allievi/e ha permesso anche di contribuire allo sviluppo di alcune soft skills di carattere trasversale con particolare riferimento alla creatività, alla capacità di problem solving, alla capacità di collaborare e gestire informazioni.</p>

LINK PER ACCESSO AL PROGETTO

Link: (verificare l'accesso al progetto)	https://drive.google.com/drive/folders/1-m5-K53KN-6bYY6nnT3hMyBVSEI8u7LV?usp=sharing La cartella condivisa (Google Drive) "VCO Formazione Scarl – ApanPas" contiene i seguenti file: <ul style="list-style-type: none">• VCOFormazione-APanPas.apk (file di installazione applicazione su sistemi Android)• VCOFormazione-APanPas.aia (progetto importabile da piattaforma online MIT App Inventor 2)• VCOFormazione-APanPas-Guida.pdf (breve guida all'applicazione)
NOTA	Prodotto multimediale: <ul style="list-style-type: none">▪ caricato su Google Drive a cura del docente referente, con il vincolo di permanenza fino al 31 dicembre 2019, con possibilità di inserimento anche sul sito di AICA;▪ identificato con il codice meccanografico dell'Istituto scolastico o Denominazione Agenzia Formativa

Altri dati

Data, 16 / 05 / 2019

Firma Dirigente Scolastico/Direttore Agenzia Formativa

Il Direttore Generale
Dott. Marcello Avolio