



LetsApp

2018

SCHEDA INTRODUTTIVA

- **STUDENTI, DIGITALE E OPPORTUNITÀ NEL MONDO DEL LAVORO IL FUTURO CHIAMA...**
- **...LETSAPP 2018 RISPONDE**
- **FOCUS: IMPRENDITORIA ETICA E SPIRITO D'INIZIATIVA**
- **RUOLI**
- **METODOLOGIE**
- **COME È COMPOSTO IL PROGETTO**
- **LINK**



CORSO E-LEARNING

LEZIONI DI RIFERIMENTO:

- Introduzione al corso
- Modulo docenti

L'EPSC (European Political Strategy Centre) porta alla nostra attenzione alcuni dati: oggi il 93% dei posti di lavoro prevede l'uso del pc e non esiste quasi nessuna professione che non richieda il possesso di competenze digitali di livello elementare.

STUDENTI, DIGITALE E OPPORTUNITÀ NEL MONDO DEL LAVORO. IL FUTURO CHIAMA...

In un contesto in cui le tecnologie diventano pervasive e si evolvono sempre più rapidamente, le competenze digitali diventano basilari, come sottolineato anche dall'European Political Strategy Centre, ma **svolgono un ruolo chiave anche le competenze trasversali**, legate alle relazioni, alla flessibilità, all'ascolto, all'esplorazione e alla sperimentazione, all'interdisciplinarietà e alla multiculturalità.

Cambia lo scenario dei lavori esistenti, che con la rivoluzione digitale si trasformano e richiedono nuove competenze per essere svolti.

E cambia lo scenario dei **lavori del futuro** che si chiamano e chiameranno Change Manager, Agile Coach, Technology Innovation Manager, specialisti in IoT, IT Process & Tools Architect. Sono nuove professioni che saranno costituite da un **mix più articolato di competenze**, come leadership, intelligenza emotiva, pensiero creativo, gestione del cambiamento e anche attitudine all'autoimprenditorialità, per governare i cambiamenti imposti dallo sviluppo tecnologico e per consentire un miglior approccio a scenari mutevoli e complessi.

Tale prospettiva lavorativa apre un **panorama di opportunità** a cui gli studenti devono prepararsi oggi. Per questo la scuola è impegnata nella diffusione di una **nuova cultura della "cittadinanza digitale"**, insieme alla **consapevolezza critica nell'uso degli strumenti e dei contenuti digitali**.

>>> Multicanalità, digitalizzazione, cloud, mobile, social, Big Data: per gestirli servono **abilità sempre più interfunzionali, crossmediali e multidisciplinari**.

CONCETTI CHIAVE

cittadinanza digitale · leadership · gestione del cambiamento · consapevolezza

...LETSAPP 2018 RISPONDE

LetsApp 2018 è un corso che insegna ai ragazzi come ideare, programmare e promuovere una propria idea di App e porta ad acquisire competenze di comunicazione, tecnologia, imprenditorialità e cyber education.

Lo scopo del progetto è trasformare gli studenti da **semplici fruitori del digitale a digital-makers** impegnati a creare una nuova applicazione per mobile: l'obiettivo è **progettare un'App per promuovere la prevenzione e rendere più sicura la vita grazie all'intervento del digitale**, individuando un ambiente/situazione e delle tipologie di destinatari possibili a cui dedicare l'idea.

>>> **Possibili ambienti e situazioni di utilizzo della App** sono: a casa, in città, sui mezzi di trasporto, sul luogo di lavoro, in viaggio, in Rete, per la salute e il benessere o altro a scelta dei partecipanti.

CONCETTI CHIAVE

sviluppo competenze · digital makers · osservazione del territorio · progettazione sicurezza · prevenzione

FOCUS: IMPRENDITORIA ETICA E SPIRITO D'INIZIATIVA

Il modello di impresa che si vuol diffondere, mira a unire le esigenze di efficienza e redditività, con l'obiettivo di fare dell'attività economica un luogo di incontro, partecipazione e crescita tra tutti i soggetti coinvolti. Obiettivi delle realtà imprenditoriali sono la crescita dell'azienda, la formazione di nuove professionalità e il sostegno solidale del territorio. Tutto questo a beneficio della **crescita economica e sociale del Paese**.

L'**Educazione all'imprenditorialità** nelle scuole ha l'obiettivo di sviluppare nelle studentesse e negli studenti attitudini, conoscenze, abilità e competenze, utili non solo per un loro eventuale impegno in ambito imprenditoriale, ma in ogni contesto lavorativo e in ogni esperienza di cittadinanza attiva. Si tratta di **competenze trasversali** e di **competenze per la vita**.

>>> Le competenze di imprenditorialità affiancano così le competenze disciplinari, per far sì che i giovani diventino **cittadini attivi, creativi e dotati di spirito d'iniziativa**.

La **prova educativa LetsApp 2018** chiede ai team di studenti di presentare l'idea per un'App che risponda concretamente ai **bisogni di sicurezza e prevenzione** in **determinate situazioni**, avendo presente i **bisogni specifici** dei destinatari dell'App. Il percorso guida dall'ideazione al progetto, stimolando la riflessione su come trasformare la propria idea di App in un'**attività imprenditoriale**.

CONCETTI CHIAVE

economia circolare · condivisione · etica del lavoro · fare impresa
cittadinanza attiva · spirito d'iniziativa · educazione all'imprenditorialità

RUOLI

Il docente

- presenta il progetto e motiva gli studenti;
- stimola la partecipazione degli studenti;
- indirizza la progettazione in ottica di orientamento al lavoro e all'imprenditorialità;
- supporta nella partecipazione al corso;
- incentiva la partecipazione al concorso;
- spiega le opportunità offerte dai premi.

Gli studenti

- sono protagonisti del percorso;
- per tutte le fasi di preparazione possono lavorare singolarmente o formare gruppi variabili, il team di progetto sarà costituito nell'ultima fase di lavoro;
- ogni gruppo deve poter condividere, confrontarsi e vivere insieme le emozioni dell'ideazione creativa, dell'apprendimento di un metodo di progettazione, dell'acquisizione di competenze per la realizzazione di prodotti digitali;
- per la produzione esecutiva dovranno creare il loro team (uno o più di uno) di massimo 5 componenti che, coordinati dall'insegnante referente, si candidano al premio finale:
 - **Vincitore assoluto:** viaggio in Corea presso la sede centrale Samsung.
 - **5 migliori classificati:** partecipazione a un'esclusiva Hackathon organizzata da MIUR e Samsung Italia.
 - **2°, 3°, 4° e 5° classificato:** dotazioni tecnologiche Samsung e attestato di eccellenza firmato MIUR e Samsung Italia.

CONCETTI CHIAVE

partecipazione · collaborazione · condivisione · confronto · orientamento al lavoro

METODOLOGIE

Al docente referente non si richiedono particolari competenze nel campo delle App.

La metodologia didattica che fa da sfondo al progetto prevede infatti di mettere gli studenti in condizione di autoapprendimento e-learning: protagonisti del percorso con i loro interessi, le loro esperienze basate su aspetti reali del contesto di vita e il loro spirito d'iniziativa.

Il **lavoro di gruppo e la simulazione** (come richiesta di immedesimarsi in situazioni ad hoc e ipotizzare strategie d'azione) permettono a tutti un apprendimento più immediato, significativo ed efficace. Si impara insieme e si costruisce un pensiero critico grazie al confronto con i propri coetanei e con gli adulti di riferimento.

Team Working

Saper lavorare in gruppo è un'abilità chiave nella vita e nel futuro professionale.

La collaborazione promuove:

- un miglioramento delle relazioni interpersonali tra gli studenti, indipendentemente dalle differenze dovute alle capacità e alle caratteristiche di ciascuno;
- il rispetto e il riconoscimento di ciascuno come persona competente;
- una maggiore consapevolezza dei punti di vista e delle diverse prospettive;
- il pensiero creativo, perché facilita la comunicazione e la condivisione delle idee;
- il successo di tutti gli studenti del gruppo, in modo tale che ciascuno senta di aver dato il proprio contributo.

Regole di base:

- fissare e rendere noto l'obiettivo comune, ben definito e perseguibile da tutti;
- sviluppare la motivazione;
- creare una struttura che evidenzia, utilizzi, ottimizzi e integri al meglio le competenze, complementari, di ogni singolo membro del gruppo;
- stimolare un approccio operativo comune e condiviso, finalizzato agli obiettivi;
- favorire un atteggiamento di responsabilità condivisa nei confronti del percorso e degli obiettivi;
- agevolare lo scambio di informazioni, attraverso una comunicazione chiara e trasparente;
- favorire un ambiente aperto al confronto, coinvolgente, in cui sussista la fiducia reciproca.

>>> Avere un obiettivo concreto da realizzare è il punto di partenza per far funzionare un team.

Secondo i risultati OCSE PISA pubblicati nel novembre 2017 che hanno misurato la capacità dei 15enni di risolvere insieme problemi quotidiani, l'Italia è risultata al 30esimo posto su 51 Paesi. I 3.500 ragazzi coinvolti hanno dimostrato di apprezzare la collaborazione, ma di faticare a metterla in pratica.

CONCETTI CHIAVE

responsabilità • dare spazio agli altri • ascoltare le osservazioni • accettare le critiche
valorizzare talenti e competenze individuali

Role Playing

Il gioco di ruolo offre ai partecipanti l'opportunità di sperimentare le proprie capacità in una dimensione protetta dal "come se" della simulazione, di apprendere nuove competenze e identificare quegli aspetti personali che maggiormente influenzano, positivamente o negativamente, il lavoro, migliorando così le capacità comunicative e d'interazione.

I ruoli da proporre agli studenti sono diversi, suddivisi in due macro categorie contrapposte:

Ruoli "interni"

Comprendono i soggetti coinvolti nella progettazione dell'App e quindi hanno il compito creativo, organizzativo, esecutivo.

- **Team leader**
- **App e web designer**
- **Sviluppatore**
- **Communication specialist**
- **Marketing specialist**

Ruoli "esterni"

I cosiddetti stakeholder, comprendono i soggetti che a vario titolo devono approvare, finanziare, usare l'App e quindi hanno il compito di mettere alla prova la validità del progetto, ponendo dubbi e domande, verificando i punti di forza e di debolezza, introducendo variabili e imprevisti.

- **Fornitori o collaboratori** a cui viene commissionato un lavoro, un'attività o una parte del processo
- **Finanziatori/sponsor** che devono decidere se investire economicamente nel progetto
- **Rappresentanti delle istituzioni** che commissionano o devono appoggiare il progetto
- **Destinatari dell'App**

>>> La durata, la scansione in attività in orario scolastico e/o extrascolastico e il timing delle lezioni sono stabiliti dal docente referente del progetto secondo il programma concordato nel consiglio di classe.



CONCETTI CHIAVE

mettersi in gioco · sperimentare · esplorare abilità e attitudini · improvvisare

COME È COMPOSTO IL PROGETTO



Schede per il docente

Le schede introducono al progetto e al percorso-concorso: gli obiettivi formativi, lo sviluppo del tema del concorso, come formare il team, raccogliere le idee e realizzare il progetto da presentare alla Giuria.

Si suddividono in:

- Scheda introduttiva
- Scheda A - Metodologia di progetto
- Scheda B - Tema e scenari della App
- Scheda C - Sviluppo delle competenze



9 lezioni in modalità e-learning per gli studenti

Il corso in 9 lezioni fornisce agli studenti le basi tecniche per realizzare l'applicazione, promuoverla e svilupparla in ottica imprenditoriale. Ogni lezione si conclude con un test di verifica a risposta chiusa. A conclusione del percorso, con un punteggio minimo di 14/20 nel test finale, viene rilasciato l'**attestato LetsApp Champion**.

Si suddividono in:

- Introduzione al corso
- 1: App Inventor 2
- 2: Prime impostazioni
- 3: Funzionalità di base
- 4: Funzionalità avanzate
- 5: Costruire un'App
- 6: Fare impresa
- 7: Comunicazione e marketing
- 8: Tecnologie e innovazione
- 9: Cyber Education



1 modulo per i docenti

Il corso online prevede un modulo esclusivo per i docenti che presenta lo scenario didattico e professionale di riferimento, il dettaglio delle lezioni e-learning, gli strumenti digitali utili per la progettazione, spunti per attività in classe, sitografia. Si conclude con un test di verifica per ottenere l'attestato.

Link di approfondimento

DIGCOMP: competenze digitali per la cittadinanza.

http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2015/11/digcomp_Ferrari_Troia.pdf

<http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>

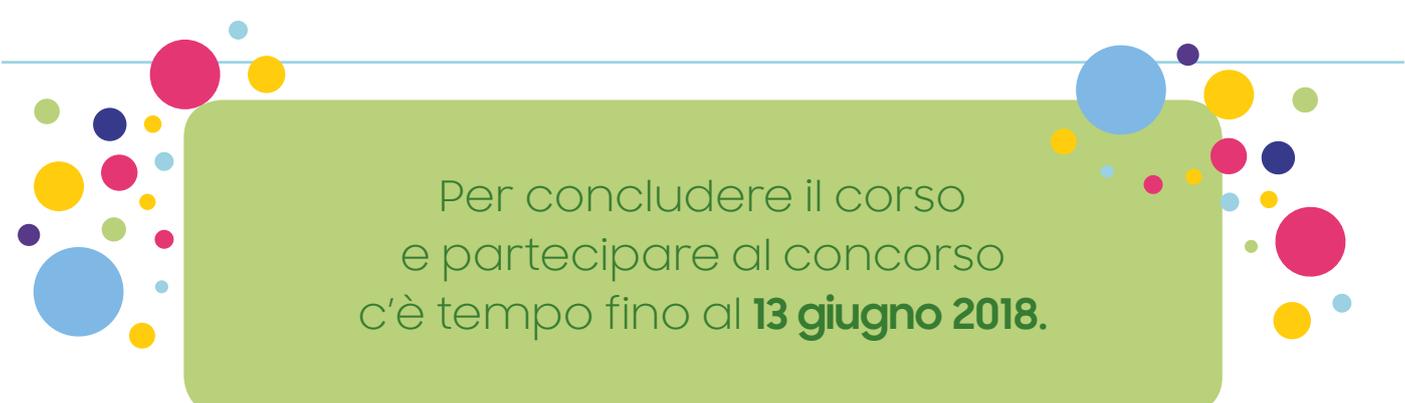
European Political Strategy Centre: 10 Trends Transforming Education as We Know It.

http://ec.europa.eu/epsc/publications/other-publications/10-trends-transforming-education-we-know-it_en

Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola.

<http://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed>

I link in inglese sono un'occasione di esercizio di lavoro didattico in modalità CLIL,
(Content and Language Integrated Learning).



Per concludere il corso
e partecipare al concorso
c'è tempo fino al **13 giugno 2018.**