

Candidatura N. 1082035

33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza

Sezione: Anagrafica scuola

Dati anagrafici

Denominazione	CONFALONIERI-DE CHIRICO
Codice meccanografico	RMIS09700A
Tipo istituto	ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
Indirizzo	VIA B.M. DE MATTIAS, 5
Provincia	RM
Comune	Roma
CAP	00183
Telefono	06121122085
E-mail	RMIS09700A@istruzione.it
Sito web	www.confalonieridechirico.edu.it
Numero alunni	827
Plessi	RMIS09700A - CONFALONIERI-DE CHIRICO RMRC097019 - TERESA CONFALONIERI RMRC09751P - PERCORSO II LIV "T.CONFALONIERI" RMSL09701N - LARGO PANNONIA E VIA CERVETERI RMSL097524 - DE CHIRICO - PERC. II LIV. RMTF09701V - I.T. DE MATTIAS

Articolazione della candidatura

Per la candidatura N. 1082035 sono stati inseriti i seguenti moduli:

Riepilogo moduli - 10.2.2A Competenze di base

Tipologia modulo	Titolo	Costo
Competenza alfabetica funzionale	Imprenditore di me stesso	€ 5.082,00
Competenza alfabetica funzionale	Io-copywriting	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	English for marketing, advertising and business promotion	€ 5.082,00
Competenza multilinguistica	INGLESE BASE	€ 4.457,40
Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	3D artist	€ 5.082,00
Competenza digitale	Media education	€ 5.082,00
Competenza digitale	Da passione a professione	€ 5.082,00
Competenza digitale	DIGITAL SKILL	€ 5.082,00
Competenza digitale	Photoshop base	€ 5.082,00
Competenza digitale	Photoshop avanzato	€ 5.082,00
Competenza digitale	Illustrator base	€ 5.082,00
Competenza digitale	Illustrator avanzato	€ 4.457,40
Competenza imprenditoriale	Start up me	€ 5.082,00
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	I nuovi mestieri digitali	€ 5.082,00
	TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 69.898,80

Articolazione della candidatura

10.2.2 - Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A - Competenze di base

Sezione: Progetto

Progetto: Arti e mestieri 4.0!

Descrizione progetto	La proposta didattica intende ampliare e sostenere l'offerta formativa per gli anni scolastici 2021-2022 e 2022-2023, in particolare durante il periodo estivo, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018. La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti, delle adulte e degli adulti, in situazioni esperienziali. I moduli didattici sono svolti in setting di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio. I percorsi di formazione sono volti a: - Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base; - Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti; - Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.
Codice CUP	H84C22000550001

Sezione: Riepilogo Moduli

Riepilogo moduli	
Modulo	Costo totale
Imprenditore di me stesso	€ 5.082,00
lo-copywriting	€ 5.082,00
English for marketing, advertising and business promotion	€ 5.082,00
INGLESE BASE	€ 4.457,40
3D artist	€ 5.082,00
Media education	€ 5.082,00
Da passione a professione	€ 5.082,00
DIGITAL SKILL	€ 5.082,00
Photoshop base	€ 5.082,00
Photoshop avanzato	€ 5.082,00
Illustrator base	€ 5.082,00
Illustrator avanzato	€ 4.457,40
Start up me	€ 5.082,00
I nuovi mestieri digitali	€ 5.082,00
TOTALE SCHEDE FINANZIARIE	€ 69.898,80

Sezione: Moduli

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza alfabetica funzionale
Titolo: Imprenditore di me stesso

Dettagli modulo	
Titolo modulo	Imprenditore di me stesso

Descrizione modulo	Il titolo del modulo richiama la strategia di rilevare gli elementi salienti e caratteristici di se stessi, la capacità di valorizzarli e di promuoverli. Questo approccio si sta diffondendo anche nella selezione del personale, contesto dove il candidato deve essere in grado di focalizzare i propri aspetti di forza e di valorizzarli in modo da essere facilmente leggibili dalle aziende. La selezione sta sempre più mettendo in risalto le capacità strategiche, le doti di comunicazione e di "fare rete" (intesa come creare dei collegamenti tra strutture ma anche come capacità proattiva del candidato di interessarsi ad ambiti diversi). Attività previste - la scelta dell'immagine del profilo, svolta con un fotografo professionista, permette di ragionare su come ci presentiamo agli altri. Il laboratorio prevede 3 ore di public speaking; - prevede l'analisi del processo che porta le aziende a definire il proprio logo e il proprio Pay off. L'attività prevede che anche il candidato si alleni a riconoscere le proprie caratteristiche e farle emergere: l'obiettivo è infatti quello di accompagnare i partecipanti nell'individuazione dei propri punti di forza e di debolezza e nella definizione dei propri profili individuali; - definire e sperimentare le attitudini individuali (linguistiche, logiche, estroversione/introversione, capacità di leadership, gestione dei conflitti, Problem solving) dei partecipanti, attraverso l'introduzione di concetti nuovi per gli studenti, ma di massimo utilizzo nel mondo post diploma e strategici per la realizzazione personale; - l'importanza di creare delle reti di contatti, di informarsi, di "partecipare". Il laboratorio vuole trasferire una modalità attiva e partecipativa, superando il limite barriera del non lo sapevo, nessuno me lo ha detto.
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Imprenditore di me stesso

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza alfabetica funzionale

Titolo: lo-copywriting

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	lo-copywriting
Descrizione modulo	Il Programma ha l'obiettivo di illustrare le potenzialità del social media marketing, attraverso la descrizione di moltissimi esempi e casi ma anche la discussione di modelli di management di questa nuova comunicazione con i clienti. L'uso dei social media a fini di marketing è inserito in una prospettiva di digital transformation, nella quale i social media assumono un ruolo strategico di creazione di opportunità di nuovo business, a partire dal ridisegno della digital experience del cliente. Al termine del programma gli studenti saranno in grado di applicare i principi del social media marketing ai diversi progetti e nel disegno delle campagne, analizzandone le performance e ridisegnando le strategie per ottimizzare i risultati sia di branding che commerciali. Un buon copywriter non si limita solo ad essere creativo e accattivante nel suo modo di scrivere il testo, ma tiene conto delle tecniche di scrittura SEO applicate a immagini e altri contenuti multimediali. Argomenti del corso: - I principi di SEO copywriting - L'importanza della SEO copywriting - Come un web copywriter sceglie i contenuti - Titoli e SEO - Immagini e contenuti multimediali AREA SOCIAL MEDIA MARKETING - Facebook Community Marketing - Youtube & Online Video Marketing - LinkedIn Marketing - Digital Storytelling - WordPress for Blogging & Seo Copywriting - Digital PR - Web Reputation & Social Media Monitoring - Personal Branding & Professional Success - Instagram & Influencer Marketing - Content Marketing & Blogging - Twitter, Telegram, Whatsapp, Messenger Marketing
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: lo-copywriting

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce
------------	---------------	------------------	-----------------	----------	--------------	--------------

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza multilinguistica

Titolo: English for marketing, advertising and business promotion

Dettagli modulo

Titolo modulo	English for marketing, advertising and business promotion
Descrizione modulo	La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio "comunicativo", a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. In quest'ottica la lingua diventa strumento veicolare di comunicazione in situazioni reali, dove lo studente non è solamente il discente ma l'utilizzatore della lingua inglese: Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere una didattica in cui l'attuazione dell'approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0. Per lo svolgimento dell'attività laboratoriale saranno utilizzati: - Lezione frontale resa attiva, attraverso l'uso di internet, utilizzando tecniche di Brainstorming, che possono integrare la trattazione del docente. - Utilizzo dei più diffusi Social Network con lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità dello studente nell'utilizzo della lingua - Role playing ovverosia, nella riproduzione di un caso articolato, in cui i comportamenti da mettere in atto non sono limitati alla semplice applicazione di una procedura, ma riguardano in maniera più ampia le relazioni sociali che si vengono a creare in determinate situazioni, con particolare riferimento al mondo dei social. - Esercitazioni operative aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività fortemente proceduralizzata. - Problem solving
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: English for marketing, advertising and business promotion

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli Modulo: Competenza multilinguistica Titolo: INGLESE BASE

Dettagli modulo

Titolo modulo	INGLESE BASE
Descrizione modulo	Il laboratorio si propone di migliorare le competenze linguistico-comunicative e le conoscenze dei contesti culturali delle lingue di riferimento in un'ottica transnazionale. Si propone di rafforzare negli studenti il multilinguismo consentendo loro il raggiungimento di maggiori competenze utilizzabili e spendibili a livello europeo. Il laboratorio viene progettato per aumentare la qualità e la quantità delle ore di studio nella lingua inglese nella consapevolezza che il miglioramento della sua conoscenza può avvantaggiare l'adattamento alle esigenze del futuro e facilitare la mobilità in europea.
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	14 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: INGLESE BASE

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		14	1.457,40 €
	TOTALE					4.457,40 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)

Titolo: 3D artist

Dettagli modulo

Dettagli modulo	
Titolo modulo	3D artist
Descrizione modulo	Il mondo della stampa 3D si sta prepotentemente affacciando nel "mondo scuola"; è in atto una rivoluzione del modo di pensare alla produzione di oggetti: tecniche e tecnologie una volta appannaggio del mondo industriale, ora diventano sempre più alla portata di ognuno. Ma la vera novità sta nella possibilità, per chiunque, di mettere in pratica le proprie idee, di trasformare in oggetti le proprie invenzioni, artistiche o tecniche che siano. Obiettivo principale del corso è imparare ad usare gli strumenti di AutoCAD 3D acquisendone la logica di funzionamento, attraverso una formula che privilegia l'esercitazione pratica senza trascurare la spiegazione teorica. Attraverso il corso lo studente sarà in grado di realizzare un progetto tridimensionale completo e di grande impatto visivo. Un aspetto da non sottovalutare sono le opportunità professionali che questi software di progettazione generano. La modellazione 3d, ed in particolare questo software AutoCAD, sono competenze molto richieste dalle aziende ed i disegnatori CAD sono tra le figure più ricercate nel mondo digitale. Il modulo formativo di 30 ore avrà come obiettivi: • Apprendere le tecniche di modellazione tridimensionale con tecniche CAD e di Modellazione per la realizzazione di alcuni oggetti • Esercitarsi in modo guidato per apprendere le principali procedure per la rappresentazione tridimensionale e per la relativa renderizzazione, anche fotorealista • Familiarizzare con gli strumenti cognitivi per la gestione degli elementi caratterizzanti ciascuna scena, sia in riferimento alla rappresentazione del singolo oggetto, che a scene più complesse di spazi interni ed esterni, con focus all'impiego delle luci e dei materiali • Conoscere le procedure di base delle tecniche di prototipazione degli elementi rappresentati
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM)
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: 3D artist

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. so ggetti	Importo voce

Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli
Modulo: Competenza digitale
Titolo: Media education

Dettagli modulo

Titolo modulo	Media education
Descrizione modulo	Il corso intende fornire competenze digitali finalizzate all'arte e alla comunicazione digitale. Con esempi pratici verranno mostrate attività capaci di stimolare la fantasia e l'acquisizione di competenze tecnologiche che sfruttano la metodologia STEAM mediante attività pittoriche, musicali e fotografiche. Per essere creativi, bisogna essere in grado di vedere le cose da una diversa prospettiva utilizzando strumenti che favoriscono la creazione di alternative e possibilità espressive nuove. La tecnologia può concorrere allo sviluppo della creatività attraverso la realizzazione di strumenti espressivi fortemente interattivi che permettono di giungere allo sviluppo di nuovi percorsi esperienziali in cui realtà aumentata, intelligenza artificiale e tecnologie digitali mutano il paradigma didattico. Si partirà da opere di artisti importanti e dai loro modi di fare arte per costruire dispositivi interattivi che, attraverso il Coding permettano agli studenti la realizzazione delle proprie opere artistiche in modo divertente. Il modulo formativo di 30 ore avrà come obiettivi: • Fornire strumenti metodologici e critici di competenza del linguaggio della comunicazione visiva, nella sua accezione classica ed in quella contemporanea di natura digitale, sino alla sperimentazione delle più innovative pratiche tecnologiche e multimediali. • Offrire ai discenti un metodo di lettura fenomenologico dell'opera, che permetta loro di spaziare all'interno della storia dell'arte, intrecciando relazioni inedite e sviluppando capacità critiche di confronto tra stili e linguaggi espressivi anche talvolta molto diversi tra loro. Esercitarsi sui concetti e sulle tecniche affrontate durante il corso.
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTE09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Media education

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Da passione a professione

Dettagli modulo

Titolo modulo	Da passione a professione
Descrizione modulo	Il Game Design è il vero e proprio cuore del videogioco, l'atto più creativo, innovativo e complesso alla base del suo sviluppo. La figura del game designer, pertanto, è forse la più poetica e completa, in quanto richiede conoscenze tecnico-artistiche, una propensione al pensiero critico e analitico, doti di team working, creatività e team building, che lo rendono in grado di interfacciarsi in maniera efficace con il project manager, il narrative designer, il level designer, i team di grafica e di programmazione. Il game designer è la mente dietro l'idea è colui che dà vita alle proprie idee ed ha il compito di assicurarsi di creare una connessione a livello emozionale e psicologico con i giocatori. Il rigging è il processo mediante quale si crea lo scheletro e i controlli di personaggi, creature e oggetti realizzati dal 3D artist, in modo che sia possibile animarli. Specialmente in questo campo, tanto il mondo dei videogiochi quanto quello cinematografico condividono conoscenze e strumenti necessari. Autodesk Maya sarà lo strumento che verrà utilizzato principalmente insieme a due degli engine maggiormente diffusi Unity e Unreal, con l'obiettivo di illustrare le metodologie di ogni step del progetto, partendo da un modello statico fino ad arrivare ad implementare le animazioni in engine. Grande attenzione verrà data allo sviluppo delle più importanti soft skill per questa professione, ossia le capacità di problem solving e di team work. Durante il corso, infatti, le classi dei vari percorsi di studi collaboreranno in team, applicando le rispettive skill nella realizzazione di demo tecniche che valorizzino il proprio portfolio.
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado

Numero ore	30
------------	----

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Da passione a professione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: DIGITAL SKILL

Dettagli modulo

Titolo modulo	DIGITAL SKILL
Descrizione modulo	Possedere competenze digitali significa affacciarsi al mondo del lavoro con molte più possibilità? di chi, invece, non ha sviluppato alcun tipo di abilità? informatica. Al fine di potenziare le abilità? e le conoscenze degli studenti e offrire un approfondimento sui programmi, le applicazioni e la Digital Literacy, ovvero l'alfabetizzazione digitale, si proporrà? un corso utile al conseguimento della certificazione EIPASS (Europea Informatics Passport). Si tratta di una certificazione valida a livello internazionale, esattamente come un passaporto, che costituisce un titolo valido per la ricerca di lavoro all'estero, nonché? un titolo spendibile per il curriculum e un'azione di orientamento. Perché fare se può farlo qualcun altro più velocemente e senza errori? Il corso prevede di insegnare l'utilizzo del pacchetto office, in particolare Word ed Excel non solo come videoscrittura e foglio di calcolo ma come potenti strumenti per l'automazione e lo snellimento delle attività d'ufficio e nel contempo aumentare l'affidabilità di quanto elaborato. All'interno del percorso formativo verranno affrontate la maggior parte delle problematiche che regolarmente emergono in ambiente lavorativo ecco perché il percorso sarà, prima di tutto, stimolante e molto pratico! Nello specifico verranno forniti gli strumenti per individuare come impiegare le competenze per sfruttare al meglio tutte le risorse che è in grado di offrirti la suite di Microsoft. Argomenti del corso: - strumenti base di Word ed Excel. - Utilizzo efficiente e consapevole della tastiera e relative scorciatoie. - Salvataggio dei file in vari formati come ad esempio pdf, csv, odt, xml. - utilizzo di funzionalità avanzate e tabelle per il layout, l'inserimento di dati e grafici interattivi.
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale

Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: DIGITAL SKILL

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale
Titolo: Photoshop base

Dettagli modulo

Titolo modulo	Photoshop base
Descrizione modulo	Corso base per conoscere gli strumenti principali di Photoshop per il fotoritocco, per manipolare immagini raster, per apprendere basi di fotomontaggio. Impari a uniformare le immagini con correzioni di luci e colori, a gestire i tuoi lavori attraverso i livelli, ad utilizzare filtri artistici e correttivi, a correggere aberrazioni cromatiche, a importare file vettoriali. All'interno del modulo saranno approfondite le seguenti tematiche: - Introduzione all'interfaccia e agli strumenti di Photoshop - Il colore - Uso delle scelte rapide da tastiera - Come risolvere aberrazioni cromatiche, distorsioni, problematiche delle lenti - Gli stili o effetti di livello - Strumenti di trasformazione - Strumenti di ritocco - Strumento testo e gestione paragrafi - Filtri artistici e filtri correttivi - Importazioni, esportazioni, formati di salvataggio
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale

Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Photoshop base

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale
Titolo: Photoshop avanzato

Dettagli modulo

Titolo modulo	Photoshop avanzato
Descrizione modulo	Il modulo è rivolto a chi ha già una conoscenza approfondita e professionale di Adobe Photoshop e vuole elaborare immagini e fotografie con interventi complessi di fotoritocco tramite Camera Raw, ottimizzare il workflow creativo, effettuare selezioni avanzate con maschere di livello, vettoriali e di ritaglio, fare interventi di correzione su ritratti e figure umane, realizzare correzioni cromatiche complesse e conoscere l'interazione di Photoshop con il video. Argomenti del corso: - Uso di Camera Raw direttamente in Photoshop - Formati Immagine ad alta profondità di bit - Uso evoluto degli oggetti avanzati - Riduzione effetto mosso e nitidezza avanzata - Gestione avanzata della sfocatura - Gestione avanzata dell'effetto movimento - Regolazione di esposizione e tinta parametrica - Selezione avanzata con maschere di livello, vettoriali e di ritaglio - Correzione avanzata del ritratto e della figura umana - Metodi di fusione avanzati - Photoshop e il video
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale

Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Photoshop avanzato

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale
Titolo: Illustrator base

Dettagli modulo

Titolo modulo	Illustrator base
Descrizione modulo	La grafica vettoriale è una tecnica utilizzata in computer grafica per descrivere un'immagine. Un'immagine descritta con la grafica vettoriale è chiamata immagine vettoriale. Adobe Illustrator è il software standard industriale per la creazione di grafica vettoriale per la stampa e il Web. Questo corso pratico è progettato per essere utilizzato su entrambe le piattaforme Windows e Macintosh, sia nella teoria che nella pratica. Durante il corso si utilizzerà il software Adobe Illustrator dedicato al disegno e la stampa professionale. Il programma offre, inoltre, strumenti che consentono ai designer di grafica un livello di produttività senza precedenti, con pagine master, nuove interfacce utente e sofisticati strumenti di illustrazione vettoriale, per aumentare il flusso di lavoro creando una sola volta e pubblicando quindi attraverso svariati supporti, tra i quali stampa e Web. Durante il corso saranno utilizzati tutti gli strumenti messi a disposizione dal programma, una serie di esercitazioni saranno seguite dall'istruttore al fine di ottimizzare l'apprendimento e lo sviluppo dei progetti. Argomenti del corso: - Introduzione: La grafica vettoriale - L'uso degli strumenti di disegno - Il colore - Elaborazione del testo - La creazione di oggetti - Altri strumenti a disposizione - Esportazione e stampa
Data inizio prevista	20/06/2022

Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Illustrator base

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza digitale

Titolo: Illustrator avanzato

Dettagli modulo

Titolo modulo	Illustrator avanzato
Descrizione modulo	Il modulo di Illustrator avanzato permette di approfondire composizioni grafiche complesse ed effetti artistici d'impatto e di acquisire padronanza di flussi avanzati per sfumature, distorsioni, pittura dinamica. Questo modulo pratico è progettato per saper usare Illustrator in modo più avanzato. Con il presente modulo saranno approfondite le tecniche avanzate di modifica dell'illustrazione digitale. Argomenti del corso: - Creare pattern - Lo strumento Fusione - Creare e utilizzare pennelli - Effetti e filtri - Le distorsioni - Gli strumenti "altera" - Pittura dinamica e colore dinamico - Pannello ricolore grafica - La maschera di opacità - Esportazione multipla di tavole da disegno in formati per il web - Importare ed esportare in formato .PSD - Integrazione con Adobe Photoshop

Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza digitale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	14 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Illustrator avanzato

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		14	1.457,40 €
	TOTALE					4.457,40 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza imprenditoriale

Titolo: Start up me

Dettagli modulo

Titolo modulo	Start up me
Descrizione modulo	I diplomandi e neo diplomati hanno la possibilità di conoscere il mondo dell'Open Innovation partendo dalla creazione di una startup. Le opportunità di crescita professionale del futuro passeranno da percorsi all'interno di aziende strutturate oltre che da percorsi di autoapprendimento e imprenditorialità per testare nuove idee e modelli di business. Il corso accompagnerà lo studente dalla creazione dell'idea all'individuazione del giusto team di cofounder e collaboratori sino alla definizione del modello di business e creazione di business plan che possano permettere la creazione dell'azienda e la raccolta di capitale a debito e di ventura. Il percorso permetterà all'allievo di approfondire le metodologie e i principali attori del mercato dell'open innovation che vede aziende, fondi di investimento, acceleratori/incubatori, e settore pubblico interagire e rappresentare i principali interlocutori per rendere l'idea imprenditoriale un successo. Tutte le lezioni saranno interattive: i partecipanti verranno coinvolti in confronti con i docenti, esercitazioni, ma anche in altri lavori che permetteranno di imparare sul campo. Inoltre, verrà richiesto di preparare un business plan, un'analisi di mercato o creare un piano per presentare le proprie idee ad eventuali investitori. Quindi il taglio sarà attuale e molto pratico.

Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023
Tipo Modulo	Competenza imprenditoriale
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: Start up me

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Elenco dei moduli

Modulo: Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Titolo: I nuovi mestieri digitali

Dettagli modulo

Titolo modulo	I nuovi mestieri digitali
Descrizione modulo	I neo diplomati hanno la possibilità di intraprendere dei percorsi formativi innovativi con la certezza di trovare un lavoro soddisfacente, che cavalca il profondo cambiamento che la nostra società sta vivendo. Le professioni legate al digital marketing e all'IT (Information Technology, ovvero quell'insieme di metodi che sono utilizzati per archiviare, trasmettere ed elaborare le informazioni attraverso l'uso di reti e attrezzature di telecomunicazione), infatti, sono figlie di un mondo digitale, smart, iperconnesso. La comunicazione, ad esempio, si sta spostando in modo evidente verso l'online prediligendo l'elemento visivo a quello testuale. Per questo motivo, lavori come il Programmatore di app, il Copywriter, il Social Media Manager, il Video maker sono sempre più richiesti dalle aziende, che hanno bisogno di stare al passo con i tempi, raggiungere più persone possibile ed incrementare i loro business. Il corso si propone di essere una "vetrina" rispetto ai possibili mestieri, a volte sconosciuti, del mondo digital quali lead generator, seo expert, data analytics expert , etc..
Data inizio prevista	20/06/2022
Data fine prevista	31/08/2023

Tipo Modulo	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
Sedi dove è previsto il modulo	RMIS09700A RMRC097019 RMSL09701N RMTF09701V
Numero destinatari	20 Studentesse e studenti Secondaria secondo grado
Numero ore	30

Sezione: Scheda finanziaria

Scheda dei costi del modulo: I nuovi mestieri digitali

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Quantità	N. soggetti	Importo voce
Base	Esperto	Costo ora formazione	70,00 €/ora			2.100,00 €
Base	Tutor	Costo ora formazione	30,00 €/ora			900,00 €
Gestione	Gestione	Costo orario persona	3,47 €/ora		20	2.082,00 €
	TOTALE					5.082,00 €

Riepilogo candidatura

Sezione: Riepilogo

Riepilogo progetti

Progetto	Costo
Arti e mestieri 4.0!	€ 69.898,80
TOTALE PROGETTO	€ 69.898,80

Avviso	33956 del 18/05/2022 - FSE- Socialità, apprendimenti, accoglienza(Piano 1082035)
Importo totale richiesto	€ 69.898,80
Massimale avviso	€ 70.000,00
Num. Prot. Delibera collegio docenti	
Data Delibera collegio docenti	-
Num. Prot. Delibera consiglio d'istituto	
Data Delibera consiglio d'istituto	-
Data e ora inoltro	27/05/2022 17:30:57
Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei	Sì

Riepilogo moduli richiesti

Sottoazione	Modulo	Importo	Massimale
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>Imprenditore di me stesso</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza alfabetica funzionale: <u>lo-copywriting</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>English for marketing, advertising and business promotion</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza multilinguistica: <u>INGLESE BASE</u>	€ 4.457,40	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza in Scienze,Tecnologie,Ingegneria e Matematica (STEM): <u>3D artist</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Media education</u>	€ 5.082,00	

10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Da passione a professione</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>DIGITAL SKILL</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Photoshop base</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Photoshop avanzato</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Illustrator base</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza digitale: <u>Illustrator avanzato</u>	€ 4.457,40	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza imprenditoriale: <u>Start up me</u>	€ 5.082,00	
10.2.2A - Competenze di base	Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: <u>I nuovi mestieri digitali</u>	€ 5.082,00	
	Totale Progetto "Arti e mestieri 4.0!"	€ 69.898,80	
	TOTALE CANDIDATURA	€ 69.898,80	€ 70.000,00