

**IIS “E. TORRICELLI” - A.S. 2023/2024**  
**PERCORSI PER LE COMPETENZE TRASVERSALI E PER L'ORIENTAMENTO**  
**PROGETTO DELLA CLASSE 3 B ITI – INDIRIZZO INFORMATICA**

Questo progetto di PCTO è stato redatto dal Consiglio di Classe della classe 3° B ITI Informatica, il cui referente è la prof.ssa Federica Vitale.

L'obiettivo è quello di valorizzare il percorso formativo svolto a scuola integrandolo con un percorso di orientamento e di avvicinamento al mondo del lavoro reso possibile dalla collaborazione con alcune aziende.

### **RISULTATI ATTESI**

Durante il primo anno del secondo biennio specializzante gli obiettivi che il CdC si prefigge sono prevalentemente di conseguimento delle competenze di base, le cosiddette *soft skills*.

Di seguito sono elencati i **Risultati Attesi dei PCTO**:

- a. Ampliare e rafforzare le competenze professionali acquisite durante il corso di studi
- b. Acquisire conoscenze integrate per ampliare le capacità di agire, di scegliere e di decidere nella realtà, sia per l'inserimento nel mondo del lavoro, sia per l'eventuale prosecuzione degli studi
- c. Favorire capacità organizzative e progettuali, nonché responsabilità e creatività
- d. Potenziare la capacità di lavorare in team
- e. Prendere contatto con la realtà del mondo del lavoro, per acquisire maggiore consapevolezza rispetto all'inserimento nella vita attiva attraverso la conoscenza delle problematiche del lavoro e delle tecnologie utilizzate
- f. Potenziare le competenze comunicative e relazionali

### **ATTIVITÀ PREVISTE**

In merito alle attività che il progetto prevede alcune sono svolte a scuola in modo curricolare da tutti gli alunni, altre verranno svolte in collaborazione/presso le aziende che si sono rese disponibili ad accogliere i nostri studenti in tirocinio.

Di seguito sono descritte le **attività svolte a scuola**:

- (8 h) Corso di formazione sulla salute e sicurezza nell'ambiente di lavoro (4 ore + 4 ore): modulo base e modulo specifico basso rischio svolti in modalità e-learning sulla piattaforma SafetyforSchool di Spaggiari (solo per classi terze)
- (5 h): Robot Base. Percorso in modalità e-learning gestito da ABB\_robotica
- (2 h) Progetto Libre, Presentazione in Auditorium per il libro e la lettura finanziato dalla Fondazione Cariplo
- (20 h) Rispettiamo la Creatività, in collaborazione con EMCA (European Multimedia Copyright Alliance) organizzato da ScuolAttiva, percorso di sensibilizzazione sull'importanza e sul ruolo che i diritti di proprietà intellettuale svolgono a tutela e difesa delle professioni
- (4 h) Metaverso: istruzioni per l'uso, con ACCENTURE: panoramica sugli asset del metaverso e focus sulle potenzialità per il business
- (60 h circa): certificazione cisco IT-Essentials: moduli 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, ciascuno con test finale. Il corso fornisce le conoscenze necessarie per comprendere i principi di funzionamento di un Personal Computer e delle reti informatiche, indirizza gli studenti ad una professione nel mondo ICT e prepara come tecnico di computer, assemblatore, e tecnico di help desk di primo livello. A tale corso è dedicata ogni settimana un'ora di laboratorio di SISTEMI E RETI e una di TPSIT.

Di seguito sono descritte le **attività svolte in collaborazione con le aziende**:

- Eventuali ulteriori attività propedeutiche al conseguimento degli obiettivi indicati, da concordarsi con i partner aziendali che verranno coinvolti, da svolgere prevalentemente nel periodo estivo.

### **COMPETENZE ABILITÀ CONOSCENZE DA ACQUISIRE IN CLASSE 3°**

Di seguito sono descritte le competenze da acquisire in classe terza/quarta/quinta, alcune di base, altre specifiche di indirizzo; le abilità e le conoscenze funzionali al conseguimento delle competenze.

#### **COMPETENZE GENERALI E TRASVERSALI**

- Accetta la ripartizione del lavoro e le attività assegnate dal team leader, collaborando con gli altri addetti per il raggiungimento dei risultati previsti
- Rispetta lo stile e le regole aziendali di comportamento
- Sviluppa soluzioni creative
- Risolve problemi mediante la scomposizione del problema in problemi più semplici
- Agisce in modo autonomo e responsabile
- Dimostra un atteggiamento propositivo
- Capacità di coinvolgere e ascoltare gli altri
- Rispetta il proprio turno e quello altrui

#### **ABILITÀ**

- Creatività
- Curiosità computazionale per risolvere un problema
- Iniziativa
- Flessibilità
- Comunica in modo chiaro ed efficace, abilità persuasive
- Acquisisce informazioni

#### **CONOSCENZE**

- Le norme relative alla sicurezza sul lavoro
- Conoscere le potenzialità della realtà virtuale e del metaverso e approfondire le implicazioni e potenzialità del loro utilizzo nel mondo aziendale e per il business
- Conosce l'uso legale e consapevole delle nuove tecnologie attraverso un percorso di sensibilizzazione sull'importanza e sul ruolo che i diritti di proprietà intellettuale svolgono a tutela e difesa delle professioni artistiche e dell'industria culturale.
- Conoscere il funzionamento dei componenti fondamentali di un computer e come sono collegati tra loro e come comunicano tra di loro. Imparare ad assemblare un PC, ad installare un Sistema Operativo e a collegare il PC in una rete locale.

### **DURATA DEL PERCORSO NELLA CLASSE 3°**

Sono previste **circa 100** ore di attività a scuola e in modalità asincrona. Ancora non stimate le eventuali ore di attività in azienda per studenti disponibili alle proposte che saranno presentate dal CDC.