

Dossier progettuale

della costituenda A.T.S. composta da:

Capofila **I.S. SOBRERO** – CASALE MONFERRATO (PIEMONTE)

Partner scolastico **ITIS G. GALILEI** – AREZZO (TOSCANA)

Partner scolastico **I.I.S. BARONISSI** – SALERNO (CAMPANIA)

Partner interistituzionale – **SOGES S.p.A.**

Partner interistituzionale – **STUDIO AND**

Titolo: **SAFETY GAME APP**

8 giugno 2016

Avviso pubblico INDIRE decreto n. 428 del 23/04/2015

Sommario

1.	Titolo del progetto.....	3
2.	Introduzione al contesto del progetto	3
3.	Finalità e obiettivi del progetto	5
4.	Soggetto proponente	7
5.	Descrizione delle attività di progetto	8
5.1.	WORK PACKAGE 1: Direzione e controllo interno.....	9
5.2.	WORK PACKAGE 2: Lancio progetto	12
5.3.	WORK PACKAGE 3: Workshop sulla salute e sicurezza	16
5.4.	WORK PACKAGE 4: Workshop sul GAME APP.....	17
5.5.	WORK PACKAGE 5: Co-progettazione GAME APP	19
5.6.	WORK PACKAGE 6: Pitch day locale	22
5.7.	WORK PACKAGE 7: Hackaton interregionale	23
5.8.	WORK PACKAGE 8: Debriefing GAME APP	24
5.9.	WORK PACKAGE 9: Sviluppo GAME APP	24
5.10.	WORK PACKAGE 10: Test GAME APP	25
5.11.	WORK PACKAGE 11: Rilascio GAME APP	26
5.12.	WORK PACKAGE 12: Disseminazione (distribuzione e diffusione).....	26
6.	Individuazione delle tempistiche delle varie attività.....	28
7.	Struttura organizzativa	29
8.	Gruppo di lavoro del progetto.....	31
9.	Descrizione della documentazione di progetto.....	32
10.	Piano finanziario di dettaglio, inclusivo del finanziamento richiesto.....	33
11.	Partenariato ed esperienze analoghe pregresse delle scuole e dei partner.....	35
11.1.	I.S. SOBRERO – CASALE MONFERRATO (PIEMONTE)	35
11.2.	ITIS G. GALILEI – AREZZO (TOSCANA)	38
11.3.	I.I.S. BARONISSI – SALERNO (CAMPANIA)	39
11.4.	SOGES S.p.A. – Partner interistituzionale.....	40
11.5.	STUDIO AND – Partner interistituzionale	43

1. Titolo del progetto

Il titolo del progetto è **SAFETY GAME APP**. Il progetto è presentato in riferimento all'Avviso Pubblico del progetto "Memory Safe: la cultura della sicurezza entra nella scuola italiana" approvato con decreto n. 428 del 23/04/2015 – **AREA DI INTERVENTO A**.

Il titolo richiama gli elementi chiave dell'idea progettuale: **sicurezza, gioco, applicazione on-line**. L'obiettivo finale è quello di realizzare *game app on-line* o *mobile games* attraverso la creazione di un *contest* di coinvolgimento degli studenti e docenti delle tre scuole partner. Il concorso di idee è finalizzato alla co-progettazione per la creazione di uno strumento informativo e formativo interattivo basato sulla *gamification*.

La *gamification* è un mezzo impiegato in diversi campi. SAFETY GAME APP intende sperimentare la *gamification* in ambito *learning* ed *education* per veicolare messaggi in tema di salute e sicurezza e indurre a comportamenti preventivi e attivi sui luoghi di lavoro.

I due partner interistituzionali accrescono il progetto favorendo il confronto con le problematiche del mondo dell'impresa, sia trasferendo *case history* in tema di salute e sicurezza, sia *know-how* nell'ambito della comunicazione digitale.

2. Introduzione al contesto del progetto

Il prodotto finale del progetto sarà un *game app on-line* o *mobile games*, per promuovere i principi generali della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro, sviluppato con il coinvolgimento nella co-progettazione degli studenti delle scuole partner. Da un primo *benchmarking* funzionale a focalizzare l'idea progettuale appare che non sono disponibili, sul tema della salute e sicurezza, "*mobile games*":

- sviluppati con la collaborazione di studenti nell'ideazione e progettazione di applicativi on-line. Perlopiù, simili prodotti sono stati pensati e creati da soggetti istituzionali (INAIL, Eu-Osha, etc.) oppure da altri soggetti esterni al mondo della scuola;
- creati per affrontare gli argomenti della formazione generale della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro secondo quanto previsto dal dettato normativo (D.lgs 81/08, T.U. Sicurezza, D.lgs 160/09 e gli aggiornamenti dell'ultimo accorso Stato Regioni in materia di prima formazione ed aggiornamento dei lavoratori delle aziende a BASSO, MEDIO e ALTO RISCHIO);
- prodotti con obiettivi di innovazione delle metodologie di promozione, comunicazione e formazione basate sulla *gamification* (di seguito approfondita nella proposta). Infatti, le app on-line sono principalmente strutturate in forma di *check list* per offrire mezzi di autovalutazione (es. stress) o di animazione veicolate tramite internet fruibili da computer e smartphone.

Dalle esperienze e buone prassi esaminate emerge soprattutto che il tema della salute e sicurezza nelle scuole è affrontato per:

- gestire l'applicazione della normativa sulla salute e sicurezza per il regolare esercizio dell'attività didattica dell'istituto
- formare il personale dell'istituto preposto a ruoli e funzioni previsti dagli obblighi in materia di salute e sicurezza della scuola
- sviluppare le conoscenze di base connesse alle attività didattiche in particolare di quelle laboratoriale
- formare gli studenti sulla normativa della salute e sicurezza quando è previsto dal curriculum di studio o in previsione dello stage aziendale per alcuni gruppi di studenti
- promuovere alcuni aspetti della cultura della sicurezza sin dai primi gradi dell'ordinamento dell'istruzione.

In alcuni casi, si sono svolte indagini e progetti per rinnovare la figura del Perito Industriale per formare studenti con profilo professionale con competenze tecnico-scientifiche generali ed interdisciplinari e competenze specifiche sulla sicurezza, sia riferite agli ambienti di lavoro che a quelli domestici e di vita

civile. Ciò per rispondere ad una emergente domanda di esperti da parte delle aziende, ma anche per le implicazioni che ha la salute e sicurezza nei contesti di vita familiare e sociale.

Il progetto GAME APP è ritenuto **innovativo rispetto al contesto generale** perché:

- coinvolge gli studenti nella co-progettazione di “*mobile games*” per utilizzi nell’ambito della promozione, comunicazione e formazione;
- esplora le potenzialità della *gamification* nelle prassi di promozione e formazione della salute e sicurezza;
- sviluppa la comprensione a livello individuale delle problematiche generali della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro e, al contempo, pone il problema di individuare strumenti nuovi per l’informazione e formazione “obbligatoria” a livello collettivo a prescindere delle età della vita e dei luoghi di apprendimento;
- avvicina proattivamente le generazioni “*digital native*” ai criteri di ideazione, sviluppo e diffusione dei “*mobile games*” con finalità formative.

Nel mondo anglosassone sono sempre più frequenti gli istituti ed i docenti che hanno introdotto i videogiochi e la *gamification* come parte integrante della propria didattica frontale con i vantaggi in termini di:

- *learning by doing*
- possibilità di immergere lo studente in scenari e ambientazioni difficilmente rappresentabili
- sviluppare la componente di *problem solving* negli studenti
- stimolare la cooperazione e la riflessione attraverso uno strumento da loro largamente utilizzato e conosciuto
- favorire la memorizzazione a lungo termine dei concetti grazie a frequenti richiami del concetto all’interno del gioco.

Il progetto, partendo dalla constatazione che “siamo tutti giocatori” e che manifestiamo una tendenza innata a giocare nelle varie forme possibili (indipendentemente dall’appartenenza geografica, culturale e generazionale) intende coinvolgere i “*digital native*” nell’ideazione di un “*mobile games*” per la promozione dei principi generali di salute e sicurezza che tutte le persone, in quanto lavoratori, hanno diritto e dovere di acquisire nell’arco della vita professionale e della formazione continua.

A **livello specifico e locale** il progetto SAFETY GAME APP si dimostra una reale e concreta esigenza in quanto nell’ultimo triennio le tre scuole partner hanno trattato solo sporadicamente, fatti salvo gli obblighi di legge, il tema della salute e sicurezza all’interno dell’istituto e con gli studenti. Il progetto si presenta come l’occasione organica per approfondire e promuovere negli studenti la conoscenza della rilevanza della prevenzione degli infortuni e delle malattie professionali. Inoltre, è l’opportunità per aprire un confronto a livello interregionale con altre scuole e per affrontare insieme l’innovazione metodologica nella formazione scolastica e nell’ambito della formazione al lavoro e sui luoghi di lavoro. Il progetto è poi occasione per confrontarsi con partner interistituzionali provenienti dal mondo delle professioni e dell’impresa.

La collaborazione con SOGES S.p.A. sarà l’occasione per costituire un’interfaccia a 360° con le problematiche e metodologie della formazione continua in azienda e sulle specifiche tematiche relative alla sicurezza; oltre che per migliorare le capacità di gestire progetti complessi nell’ottica del *capacity building* dell’istituzione scolastica.

La collaborazione con STUDIO END sarà la circostanza più idonea per comprendere le problematiche connesse alla digitalizzazione della società in generale con il massivo uso di internet, al ruolo dei nuovi media nella comunicazione e alle nuove sfide poste dai giochi su cellulare sia a livello di studenti e di società, sia a livello di metodologie didattiche basate sulla *gamification* nei suoi potenziali usi e per la diffusione della cultura della salute e sicurezza.

In sintesi, GAME APP risulta innovativo:

- nello **scopo** di facilitare l’aggregazione di scuole a livello nazionale per approfondire le tematiche su salute e sicurezza sui luoghi di lavoro e per dare corso ad una progettualità che non sarebbe possibile senza l’affiancamento di partner interistituzionali;

- nei **metodi** per la strutturazione un *contest* adatto coinvolgere gli studenti;
- nell'**oggetto** per lo scopo di creare *mobile games* basato sulla *gamifications* per la sperimentazione di nuovi modelli di promozione e formazione sui principi generali per la salute e sicurezza dei lavoratori.

3. Finalità e obiettivi del progetto

La primaria finalità del progetto (Linea di intervento A) è creare un *contest* per coinvolgere gli studenti delle Scuole Secondarie Superiori nella co-progettazione di un GAME APP (prodotto multimediale on-line ludico o *mobile games*) che sensibilizzi sulle tematiche della cultura della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro. Il *contest* generale costituirà, non solo un gara o concorso di idee, ma un ambiente di apprendimento esperienziale basato su *case history*, sul *problem solving*, l'impiego delle tecnologie digitali e la *gamification* applicata alla comunicazione e promozione della cultura della sicurezza nel *wide learning* e *lifelong learning*. Sebbene si sia consapevoli che il valore della salute e sicurezza attraversa tutti i momenti di vita e i luoghi di studio, il focus del progetto è rivolto alla formazione di generale del lavoratore che comprende i concetti di rischio, danno, prevenzione, protezione, organizzazione della prevenzione aziendale, diritti, doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali, organi di vigilanza, controllo e assistenza.

Il principio guida del progetto SAFETY GAME APP è che la formazione in tema la salute e la sicurezza in azienda, nel contesto socio-economico attuale, affinché si traduca in atteggiamenti e comportamenti dovrebbe oltrepassare i confini dello "stabilimento", o luogo di lavoro, per diventare un'esperienza di apprendimento continuo lungo tutto l'arco della vita (*lifelong learning*) possibile in tutti in tutti i contesti (*wide learning*), impiegando positivamente la svolta "narrativa", "interattiva", "partecipativa", "immersiva" dei nuovi media.

Il progetto SAFETY GAME APP, considerato l'oggetto delle attività, produzione di un *mobile games*, è in grado di creare dei punti di connessione trasversali a tutti gli obiettivi indicati dal Bando Memory Safe 2015. Nella seguente tabella si esplicitiamo i punti collegamento tra la finalità del progetto per la Linea di intervento A e obiettivi del Bando, evidenziando soprattutto quelli ritenuti prioritari per il buon esito del progetto (da 1 priorità massima a 7 priorità minima).

Obiettivi bando	Tipo di connessione con SAFETY GAME APP	Priorità	Indicatori ¹
Promuovere negli studenti la conoscenza della rilevanza della prevenzione degli infortuni e delle malattie professionali	Il progetto struttura un <i>contest</i> , concorso di idee, tra studenti provenienti da tre scuole, con lo scopo di selezionare dopo un periodo di co-progettazione un <i>mobile game</i> per la promozione e diffusione della cultura della salute e sicurezza, soprattutto con riferimento ai luoghi di lavoro	2	<i>Deliverables</i> WP 2 Lancio progetto WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 12 Disseminazione
Favorire la conoscenza e diffusione in contesti scolastici e/o territoriali di regole e procedure che tutelino le persone da rischi e pericoli	Il prodotto di diffusione, pur essendo stato creato con il concorso degli studenti di scuole di tre differenti regioni, promuoverà i principi generali di salute e sicurezza in un contesto <i>wide learning</i> e <i>lifelong learning</i> . L'apprendimento attivo delle tematiche salute e sicurezza da parte degli studenti sarà favorito dall'elaborare conoscenze che costituiranno il messaggio e le informazioni	4	<i>Deliverables</i> WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 12 Disseminazione

¹ Il *deliverables* di progetto, se realizzato, costituisce un indicatore di avanzamento del progetto in termini procedurali. Si rimanda alla tabella "Monitoraggio procedurale e qualitativo" e alla descrizione di ogni *Work Package*.

	da diffondere tramite il mobile game oggetto del <i>contest</i> e della co-progettazione.		
Valorizzare il tema della salute e sicurezza sul lavoro, attraverso l'integrazione di esso con le materie oggetto di studio	Il tema salute e sicurezza non sarà espressamente integrato con le materie di studio. Tuttavia saranno il tutor di classe e il facilitatore ad accompagnare nell'individuare nelle discipline curriculari le fonti di conoscenze ed esperienze per ideare al meglio il game app on-line. A titolo di esempio, l'insegnamento delle potrà essere fonte di conoscenze per individuare il nome del mobile game, affinare le parti testuali del game, etc. matematica per l'elaborazione degli esiti dei questionari etc.	7	<i>Deliverables</i> WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 12 Disseminazione
Favorire l'integrazione degli argomenti del progetto con quelli della progettazione didattica	Il progetto prevede il coinvolgimento di studenti in momenti didattici e extra-curricolari, sarà la capacità interna di comunicare l'importanza dell'iniziativa a far percepire lo spazio di apprendimento che la scuola crea per i temi della salute e sicurezza.	5	<i>Deliverables</i> WP 2 Lancio progetto WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 10 Test GAM APP
Sostenere e favorire una diffusione di informazioni in materia di salute e sicurezza, attraverso un sistema di collegamento e scambio con enti, scuole, associazioni, parti sociali e territorio	Lo scambio e il confronto tra scuole appartenenti a tre territori diversi impegnati alla realizzazione di un prodotto innovativo e digitale per la cultura sulla salute e sicurezza. Il mobile game sarà indirizzato ai meccanismi virali di diffusione web. Il target di destinatari dell'engagement di utenti/giocatori sarà frutto delle scelte emergenti dalla co-progettazione degli studenti e definite al termine dell'Hackthon nel <i>debriefing</i> .	3	<i>Deliverables</i> WP 2 Lancio progetto WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 8 Debriefing GAME APP WP 11 Rilascio GAME APP WP 12 Disseminazione
Predisporre procedure e materiali idonei ad essere agevolmente utilizzati in contesti di riferimento, liberamente replicabili in contesti analoghi	SAFESTY GAME APP realizza con il coinvolgimento di studenti e docenti nella co-progettazione un <i>mobile game</i> distribuibile attraverso <i>store on-line</i> utilizzabile da chiunque vi acceda e/o diventi utente/giocatore attraverso meccanismi di <i>gamification</i>	1	<i>Deliverables</i> WP 2 Lancio progetto WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 11 Rilascio GAME APP WP 12 Disseminazione
Documentare i prodotti finali, in termini di processi, procedure, prodotti e risultati, in modo da permettere una chiara percezione dei benefici dell'iniziativa	SAFESTY GAME APP rilascia un prodotto game app on-line e la documentazione del contest che ha condotto allo sviluppo del mobile game che potrà essere oggetto di trasferimento.	6	<i>Deliverables</i> WP 11 Rilascio GAME APP WP 12 Disseminazione <i>Paragrafo 9 - documentazione</i>

Replicabilità e trasferibilità

Il *game app on-line o mobile game*, come descritto nella presente proposta, sarà un oggetto "concreto" riusabile e, soprattutto, distribuibile attraverso gli ordinari circuiti internet deputati alla diffusione di app per PC e/o smartphone. Al contempo, l'intera esperienza progettuale, caratterizzata da un *contest* di co-progettazione, se opportunamente rimodellata sarà replicabile e trasferibile in contesti analoghi. Per facilitare il "passaggio del testimone" sarà rilasciata dell'apposita documentazione di progetto (cfr. par. 9).

4. Soggetto proponente

Nella tabella sottostante sono sintetizzati i ruoli nel progetto di ogni soggetto partner della costituenda A.T.S. e i work Package in cui saranno chiamati a svolgere le attività della proposta SAFETY GAME APP.

Le caratteristiche di ciascun ente partner (scuole e partner istituzionali) e le esperienze analoghe pregresse sono descritte al paragrafo 11 della proposta progettuale.

Il valore aggiunto del partenariato è individuabile nell'interregionalità e nella sinergia tra scuola e sistema dell'impresa per la realizzazione di un progetto condiviso, sia nell'approfondimento delle problematiche di comunicazione e formazione con metodologie innovative e digitali dei principi sulla salute e sicurezza sui luoghi lavoro, sia nell'ottica del *capacity building* dell'istituzione scolastica attraverso l'apprendimento reciproco nella gestione di un progetto complesso in un breve lasso di tempo.

Nel al paragrafo 11 della proposta progettuale sono evidenziate le occasionali esperienze progettuali, al di là degli adempimenti legislativi, in materia di salute e sicurezza delle scuole. Il progetto, quindi, intende puntare a far compiere un salto di qualità alle scuole, avvalendosi delle competenze di promozione e formazione in tema salute e sicurezza e delle esperienze analoghe condotte dai partner interistituzionali con il sistema dell'*education* e *lifelong learning*.

Soggetto	Ruolo nel progetto	Work Package
Istituto A. SOBRERO	Capofila istituzionale Direzione e controllo, coordinamento, monitoraggio fisico e finanziario Realizzazione work Package e coinvolgimento studenti e attività con le classi	WP 1 Direzione e controllo interno WP 2 Lancio progetto WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 8 Debriefing GAME APP WP 10 Test GAM APP WP 12 Disseminazione
ITIS "G. GALILEI"	Partner istituzionale Coordinamento Realizzazione Work Package e coinvolgimento studenti e attività con le classi	WP 1 Direzione e controllo interno WP 2 Lancio progetto WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 8 Debriefing GAME APP WP 10 Test GAM APP WP 12 Disseminazione
I. S. BARONISSI	Partner istituzionale Coordinamento Realizzazione Work Package e coinvolgimento studenti e attività con le classi	WP 1 Direzione e controllo interno WP 2 Lancio progetto WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 8 Debriefing GAME APP WP 10 Test GAM APP WP 12 Disseminazione
SOGES S.p.A.	Partner interistituzionale Società esperta gestione	WP 1 Direzione e controllo interno WP 2 Lancio progetto

	progetti complessi finanziati, formazione aziendale in diverse aree tematiche inclusa salute e sicurezza	WP 3 Workshop sulla salute e sicurezza WP 4 Workshop sul GAME APP WP 5 Co-progettazione GAME APP WP 6 Pitch day locale WP 7 Hackaton interregionale WP 8 Debriefing GAME APP WP 9 Sviluppo GAME APP WP 10 Test GAM APP WP 11 Rilascio GAME APP WP 12 Disseminazione
STUDIO AND S.n.c.	Partner interistituzionale Società esperta di comunicazione, sviluppo APP e gamification	WP 1 Direzione e controllo interno WP 2 Lancio progetto WP 7 Hackaton interregionale WP 8 Debriefing GAME APP WP 9 Sviluppo GAME APP WP 10 Test GAM APP WP 11 Rilascio GAME APP WP 12 Disseminazione

5. Descrizione delle attività di progetto

Il progetto è strutturato in *Work Package* (di seguito WP) intesi come un insieme coordinato di attività finalizzate a produrre specifici *deliverables* in coerenza con le finalità e gli obiettivi individuati da SAFETY GAME APP. Prima di dettagliare i 12 Work Package illustriamo i principi metodologici e aspetti caratterizzanti la scelta progettuale.

Nella “Chiave a stella”, romanzo pubblicato da Primo Levi nel 1978, e definito etnografico e antropologico da Claude Lévi-Strauss, si narrano i pensieri e le pratiche del lavoratore Libertino Faussonne, un montatore specializzato. Nel romanzo Faussonne racconta le sue esperienze professionali a un confidente incontrato durante un viaggio di lavoro. Nella narrazione ricorda:

“Già, perché io di cantieri ne ho girati tanti, in Italia e fuori: delle volte ti sotterrano sotto i regolamenti e le precauzioni neanche tu fossi un deficiente oppure un bambino appena nato, specialmente all'estero; delle altre ti lasciano fare quello che diavolo vuoi perché tanto, anche se ti rompi la testa, l'assicurazione ti paga per nuovo: ma in tutte e due i casi, se non hai prudenza per conto tuo, presto o tardi finisci male, e la prudenza è più difficile da imparare che il mestiere. Per solito si impara dopo, e è ben difficile che uno la impari senza passare dei guai: fortunato quello che i guai li passa subito e piccoli. Adesso ci sono gli ispettori dell'infortunio, che ficcano il naso dappertutto, e fanno bene; ma anche se tutti fossero tutti pretendenti, e sapessero i trucchi di tutti i lavori, che poi non è neanche possibile perché di lavori e di trucchi ce n'è sempre di nuovi: bene, lei crede che non capiterebbe più niente? Sarebbe come credere che se tutti obbedissero al codice della strada non succedrebbero più incidenti d'auto: eppure mi dica se conosce un guidatore che non ha mai avuto un incidente. Ci ho pensato tante volte: bisogna che gli incidenti non vengano, ma vengono, e bisogna imparare a stare sempre con gli occhi aperti così; oppuramente cambiare mestiere.”

È al centro di questi pensieri e pratiche che GAME SAFETY APP si propone di arrivare, creando un ambiente di apprendimento e applicando i seguenti principi metodologici:

- **Case history** - i principi contenuti nella normativa sulla salute e sicurezza saranno enfatizzati attingendo a fatti ed esperienze tratti dalle pratiche aziendali per estendere le capacità di comprendere come i dettati normativi sono recepiti e applicati dai lavoratori. Lo scopo dell'azione è duplice: i) conoscere come la normativa si applica o si dovrebbe applicare in azienda; ii) scoprire la mentalità dei lavoratori per identificare quali potrebbero essere i messaggi più efficaci per indurli a comportamenti più coerenti con i propri diritti e doveri. Il repertorio delle *case history* sarà

arricchito dal partner interistituzionale e dall'attività svolta con formatori di salute e sicurezza provenienti dal mondo del lavoro (WP 3).

- **Contest** – il concorso di idee o gara costituirà una situazione di orientamento ad un obiettivo concreto e uno stimolo motivazionale. Ogni fase di attuazione ha caratteristiche differenti per temperare i principi di merito e di cooperazione. Ad esempio: i) la singola classe dovrà cooperare per concorrere con le altre e aggiudicarsi la possibilità di candidare la propria idea di *mobile game* all'Hackthon interregionale con le altre scuole; ii) il Pitch day selezionerà l'idea di *mobile game* con criteri maggiormente basati sul merito; iii) l'Hackthon sceglierà il *game app on-line* da sviluppare tramite il confronto e il consenso ottenuto attorno all'idea più fattibile e realizzabile con le risorse temporali e finanziarie del progetto.
- **Problem solving** – l'obiettivo di ideare un *mobile game* con la co-progettazione creerà un "ambiente di apprendimento" quale luogo materiale dove viene data la possibilità agli studenti di determinare i propri obiettivi di apprendimento, di lavoro in gruppo per partecipare al concorso d'idee, di scegliere le attività da svolgere. Inoltre, è un luogo dove viene dato accesso a risorse informative attraverso i due workshop (uno sulla salute e sicurezza e l'altro sulle *game app*), il facilitatore (per le fasi di ideazione di un *mobile game*) ed a strumenti (informatici PC, applicativi, internet, etc.) con i quali lavorare in autonomia, in gruppo con il supporto consultivo di un docente (tutor di classe).

Gli ambienti di apprendimento *problem-solving oriented* hanno l'obiettivo di migliorare la comprensione di tematiche (disciplinari o interdisciplinari) che fanno riferimento a questioni complesse ed a problemi reali (termine usato come contrapposizione a "problemi scolastici") che non hanno unica soluzione, che presentano una pluralità di punti di vista e per la soluzione dei quali sia necessario riconciliare differenti prospettive. Essi facilitano il conseguimento di conoscenze avanzate che supportano performance complesse perché sottolineano il valore e l'incidenza frequente dei compiti di *problem solving* nei più svariati contesti (personali, professionali, di formazione, ecc.) del mondo reale (Jonassen, D.H., 2010, Learning to solve problems: A handbook).

- **Tecnologie digitali** - la promozione di un cambiamento culturale in generale, o di una sua specifica dimensione, come nel caso della questione della salute e sicurezza, non può prescindere dal considerare i modi attraverso cui si producono conoscenze, atteggiamenti, comportamenti e significati. Così il progetto affronta direttamente svolta "narrativa", "interattiva", "partecipativa", "immersiva" dei nuovi media, accompagnando gli studenti e i docenti ad entrare nella "fabbrica" dei nuovi media in prospettiva critica ed utilizzandoli per affrontare un problema di comunicazione concreto. I nuovi media, rispetto alle problematiche della salute e sicurezza, sono l'occasione per spostare il focus dalla comprensione prettamente cognitiva della normativa di base verso l'individuazione di elementi che orientino e sostengono l'attenzione del singolo individuo e del gruppo inducendoli ad atteggiamenti e comportamenti proattivi verso la salute e la sicurezza.
- **Gamification** – utilizzo di dinamiche proprie del gioco (p.e. punti, livelli, premi) in contesti non ludici, per sollecitare impegno e competitività, per stimolare la ricerca di soluzione a un problema ecc. (descrizione più dettagliata nel box al par. 5.4).

5.1. WORK PACKAGE 1: Direzione e controllo interno

Il WP1 racchiude le attività che saranno messe in atto per assicurare la corretta realizzazione del progetto SAFETY GAME APP attraverso il controllo e la gestione dei principali fattori che contribuiscono alla sua conduzione (timing attività, rilascio prodotti/output, impegno risorse di staff, impegno e controllo risorse finanziarie, gestione della comunicazione interna ed esterna). Le azioni dalla WP sono trasversali al progetto e realizzate per tutta la sua durata. Le attività dalla WP sono:

- a) Coordinamento risorse e avanzamento del *workplan*

Elemento base per la realizzazione della attività è il *workplan* ed il preventivo finanziario, presentato in fase di candidatura. L'azione serve per garantire l'aderenza della realizzazione di SAFETY GAME APP a quanto progettato ex ante. Attraverso l'attività sono attivati strumenti di pianificazione delle risorse di staff e finanziarie in funzione del rispetto di tempi di realizzazione delle attività, dei tempi di rilascio degli output e

del rispetto delle dipendenze funzionali tra le diverse Work Package. Per far fronte ad eventuali scostamenti tra il workplan e le attività in fase di realizzazione, saranno attivate le necessarie misure agendo su organizzazione e distribuzione della dotazione di risorse umane/finanziarie. L'azione avverrà col supporto di strumenti di mappatura delle dotazioni di progetto e del loro utilizzo nel corso di realizzazione.

Le risorse finanziarie saranno sottoposte a monitoraggio fisico finanziario eseguendo attività di controllo della spesa, di rendicontazione, di predisposizione della documentazione amministrativa e contabile.

Il progetto sarà anche sul piano procedurale e qualitativo come indicato nella successiva tabella.

A livello procedurale si utilizzerà la piattaforma AreaTutor (cfr. paragrafo 7) per la pianificazione e consuntivazione delle attività dei Work Package, soprattutto quelli in cui sono coinvolti studenti/classi, docenti, tutor e facilitatori.

A livello qualitativo sarà somministrato un questionario a docenti e studenti partecipanti per verificare il grado di coinvolgimento e soddisfazione. Il questionario sarà strutturato considerando gli obiettivi, attività e *deliverables* dei 12 Work Package che compongono SAFETY GAME APP:

Sempre sul piano qualitativo, SAFETY GAME APP, comporta un continuo processo di auto-valutazione insito nella tipologia di *contest* con cui è stata pensata la co-progettazione del mobile game. Sono previsti anche momenti di valutazione esterna, ad esempio giuria esterna nel Pitch day, esperti informatici nell'Hackthon. Ogni fase di realizzazione è quindi accompagnata da momenti di auto-valutazione e valutazione utilizzando gli strumenti più coerenti con la tipologia di attività. Non solo, il *contest* è nella sostanza un processo continuo di simulazioni, giochi di ruolo ed esercitazioni pratiche finalizzata al rilascio di un prodotto finale, *mobile game*, distribuibile on-line.

Monitoraggio procedurale e qualitativo WORK PACKAGE		Piattaforma AreaTutor	Siti istituzionali	Questionari	Griglie schede di osservazione	Relazioni verbali	Interviste Focus group	Simulazioni giochi di ruolo	Questionari soddisfazione
WP1	Direzione e controllo interno								
WP2	Lancio progetto								Q
	a) informazione al consiglio d'istituto e collegio docente								
	b) informazione delle classi indirettamente coinvolte nel progetto			X					
	c) informazione delle 5 classi coinvolte nella co-progettazione	X		X					
	d) predisposizione, somministrazione ed elaborazione del questionario alle classi								
WP3	Workshop sulla salute e sicurezza								Q
	a) calendarizzazione dei workshop	X							
	b) Esecuzione dei workshop	X				X			
WP4	Workshop sul GAME APP								Q
	a) calendarizzazione dei workshop	X							
	b) Esecuzione dei workshop	X						X	
WP5	Co-progettazione GAME APP								Q
	a) Presentazione del bando di co-progettazione					X		X	
	b) Organizzazione delle attività e assegnazione dei compiti tra i compagni classe					X		X	
	c) "Programmazione e richiesta" dell'intervento del facilitatore	X						X	
	d) Predisposizione del documento di presentazione del mobile game					X		X	
WP6	Pitch day locale								Q
	a) Sondaggio a livello di studenti	X		X				X	
	b) Verifica di fattibilità della giuria			X				X	
WP7	Hackaton interregionale								Q
	a) organizzazione preliminare delle classi in concorso	X			X				
	b) organizzazione logistica della location								
	c) esecuzione dell'evento interregionale				X			X	
WP8	Debriefing GAME APP								Q
	a) esame degli esiti dell'Hackthon						X		
	b) definizione delle specifiche tecniche dell'applicazione					X			
	c) redazione e approvazione del documento di sviluppo					X			
WP9	Sviluppo GAME APP								Q
	a) sviluppo					X			
	b) controlli					X			
	c) azioni correttive					X			
	d) rilascio della versione beta					X			
WP10	Test GAME APP								Q
	a) test del game app on-line con le classi	X			X			X	
	b) esame dei suggerimenti e definizione delle problematiche da risolvere						X		11/44
WP11	Rilascio GAME APP								Q
	a) definizione delle azioni correttive				X	X			
	b) test di accettazione finale					X			

b) Gestione della comunicazione di progetto

L'attività ha lo scopo di facilitare a tutti i livelli la comunicazione di progetto, rendendo disponibili le informazioni necessarie in maniera puntuale e completa ed attivando canali di scambio efficienti a supporto del flusso di comunicazione.

- La comunicazione interna al progetto è relativa agli scambi che avvengono tra gli attori responsabili della realizzazione del progetto (partner e staff), tra soggetto proponente e organismo finanziatore INDIRE e soggetti coinvolti nella realizzazione del progetto (esperti sicurezza, facilitatori, studenti, docenti). Tra le azioni rientrano le sessioni del team di coordinamento, i tavoli di pianificazione, la produzione di report interni, la partecipazione agli eventi organizzati da INDIRE, la mappatura/elenco degli attori da coinvolgere nelle WP, la piattaforma www.reatutor.it.
- La comunicazione esterna riguarda la produzione e diffusione di informazioni sul progetto rivolte a soggetti esterni alla sua realizzazione. Oggetto della comunicazione esterna sono: l'illustrazione di finalità, obiettivi, articolazione delle attività, stato di avanzamento, promozione dei risultati e distribuzione del prodotto di progetto. Come meglio descritto nella WP12 che definisce le azioni di disseminazione previste dal progetto. Saranno utilizzati strumenti di diffusione digitale web-based e news periodiche.

Il progetto è gestito dal Project Manager del partner interistituzionale SOGES che coordina, coadiuvato dall'esperto monitoraggio fisico-finanziario, i Responsabili di progetto di ciascun partner e dalla segreteria organizzativa creata per il supporto a tutte le attività di SAFETY GAME APP.

5.2. WORK PACKAGE 2: Lancio progetto

L'obiettivo del WP 2 è quello di realizzare azioni di informazione mirate per il coinvolgimento, sia in forma diretta sia in modalità indiretta, nel progetto GAME APP di tutti attori della scuola: studenti, docenti e personale amministrativo, tecnico e ausiliario delle scuole partner. Nello specifico:

- favorire la comprensione che la realizzazione del progetto è un impegno di tutta la comunità scolastica dell'istituto
- informare tutti sulle finalità del progetto e le modalità di realizzazione che prevedono diverse fasi e livelli di partecipazione
- preparare alla realizzazione del progetto le 5 classi direttamente coinvolte nella co-progettazione del GAME APP
- somministrare il questionario d'indagine sulla questione della salute, sicurezza e nuovi media (APP) ad un campione di classi, individuato tra quelle non coinvolte direttamente nella co-progettazione
- sviluppare una base informativa sulla salute, sicurezza e nuovi media (APP) utile nella fase di co-progettazione del GAMA APP, partendo dall'esperienze e percezioni degli studenti di ciascuna scuola

L'attività di lancio del progetto prevede azioni di informazioni a gruppi di soggetti suddivisi per funzioni e livello di partecipazione alle diverse fasi progettuali. L'informazione generalizzata a tutti i membri della comunità scolastica è determinante per fare comprendere finalità e *contest*, ma anche per avviare la macchina organizzativa con l'obiettivo di facilitare la messa in opera dell'articolato piano di coinvolgimento di molteplici soggetti nelle diverse fasi di progetto.

PIANO DI COINVOLGIMENTO CLASSI, DOCENTI, ALLIEVI								
Istituto SOBRERO	N. TOTALI	Lancio	Co-progettazione	Pitch day	Hackthon	Debriefing	Test	Diffusione
N classi coinvolte	53	53	5	53	1	1	5	53
N docenti coinvolti	130	53	6	53	2	2 Responsabile progetto + tutor	6	130
N studenti coinvolti	1082	1082	114	1082	n. studenti classe vincente	N. studenti della classe se l'idea progettuale è stata selezionata all'Hackthon	114	1082
ITIS G. GALILEI	N. TOTALI	Lancio	Co-progettazione	Pitch day	Hackthon	Debriefing	Test	Diffusione
N classi coinvolte	70	70	5	70	1	1	5	70
N docenti coinvolti	174	70	6	70	2	2 Responsabile progetto + tutor	6	174
N studenti coinvolti	1515	1515	108	1515	n. studenti classe vincente	N. studenti della classe se l'idea progettuale è stata selezionata all'Hackthon	108	1515
ITIS BARONISSI	N. TOTALI	Lancio	Co-progettazione	Pitch day	Hackthon	Debriefing	Test	Diffusione
N classi coinvolte	26	26	5	26	1	1	5	26
N docenti coinvolti	68	26	6	26	2	2 Responsabile progetto + tutor	6	68
N studenti coinvolti	598	103	1	103	n. studenti classe vincente	N. studenti della classe se l'idea progettuale è stata selezionata all'Hackthon	103	103

Le attività della WP 2 sono:

- a) informazione al consiglio d'istituto e collegio docente

Quest'azione sarà svolta per informare il personale della scuola e, in particolare, ottenere condivisione progettuale da parte dei docenti. Saranno illustrate finalità e obiettivi, soffermandosi anche sulle implicazioni organizzative per la didattica, dal momento che alcune attività saranno svolte in orario scolastico ed altre in orario extra-curricolare. Nello specifico, la presentazione del progetto a tutte le classi dell'istituto sarà effettuata durante un'ora di lezione con una preventiva calendarizzazione nel periodo di ottobre. Tutte le classi dell'istituto dovranno ancora essere coinvolte nel Pitch day per la selezione dell'idea di mobile game dell'Istituto da candidare all'hackthon interregionali con le altre scuole partner. Si precisa che una prima informazione sull'idea progettuale è già stata presentata al collegio docente in questa fase di candidatura della proposta, al fine di ottenere un primo consenso di massima ad intraprendere l'iniziativa.

- b) informazione delle classi indirettamente coinvolte nel progetto (circa 1 ora per classe)

Tutte le classi riceveranno un'informazione sulla strutturazione del progetto SAFETY GAME APP, sia per comprendere gli obiettivi progettuali che impegnano tutta la scuola e conoscere nel dettaglio le attività in cui saranno coinvolte. La presentazione avverrà seguendo un format e calendario definito dal PM con i Referenti di progetto della scuola. I momenti essenziali sono: 1) presentazione con power point del progetto; 2) dibattito; 3) somministrazione del questionario d'indagine; 4) presentazione della brochure informativa da diffondere ai familiari e conoscenti.

- c) informazione delle 5 classi coinvolte nella co-progettazione del GAME APP (circa 2 ore per classe)

Le 5 classi di ogni scuola (in totale 15) individuate per la co-progettazione del *mobile game* riceveranno una presentazione più articolata delle attività. Il format della sessione di presentazione sarà uguale a quello dei compagni, ma con un dettaglio maggiore degli obiettivi specifici di ideazione, delle attività preliminari (2 workshop) e delle modalità organizzative delle sessioni di *co-design*.

Nel momento di informazione saranno presentate funzione e compiti del tutor assegnato alla classe per il percorso di co-progettazione. Il tutor sarà individuato tra i docenti del consiglio di classe su incarico del Dirigente scolastico.

SCUOLE, CLASSI COINVOLTE NELLA CO-PROGETTAZIONE E CRITERI DI SELEZIONE

Come illustrato nella precedente tabella il progetto SAFETY GAME APP prevede un articolato piano di coinvolgimento. Tuttavia, sulla base delle risorse disponibili, in termini di tempo e di budget, la fase di co-progettazione interesserà solo 15 classi, 5 per istituto. In fase di candidatura del progetto, previa consultazione del Collegio docenti delle tre scuole, **sono state indicate le classi da coinvolgere seguendo alcuni criteri di scelta, rinviando alla fase di avvio del progetto la scelta definitiva.** I criteri attuali sono:

- privilegiare le classi del terzo e quarto anno in quanto non focalizzate alla preparazione dell'Esame di Stato previsto del percorso di studi. Inoltre, gli studenti sono già sufficientemente ambientati nell'Istituto e potenzialmente possono essere più autonomi nell'intraprendere un percorso progettuale che chiede una maggiore flessibilità nell'autogestione sotto la guida di un tutor di classe;
- individuare classi con indirizzi in cui le problematiche della salute e sicurezza assumono una maggiore rilevanza;
- identificare le classi che nell'anno scolastico 2015-2016 sono più libere da impegni curriculari ed extra-curricolari.

I.S. SOBRERO	ITIS G. GALILEI	I.I.S. BARONISSI
- quarta Perito agrario indirizzo produzione e trasformazione: 20 - quarta Perito agrario indirizzo gestione ambiente e territorio: 20 - quarta perito chimico: 26 -quarta perito meccanico: 21 - quarta perito elettronico: 27	5 classi dell'indirizzo Informatica e telecomunicazioni, articolazione Informatica -tre terze da 23, 23 e 14 - due quarte da 24 e 24	ITI specializzazione Informatica e telecomunicazioni IIIE 25 IIIF 19 IIE 15 IIF 19 LICEO indirizzo scientifico IVB 25

d) predisposizione, somministrazione ed elaborazione del questionario alle classi

Prima dell'avvio della prestazioni di SAFETY GAME APP alle classi, sarà messo a punto il questionario d'indagine da somministrare a tutta la popolazione scolastica. Il questionato strutturato in due macro-sezioni - 1) Salute e sicurezza 2) Sezione game app – ha lo scopo di costruire una base informativa utile a comprendere “percezioni”, “usi” e “comportamenti” sui due argomenti d'indagine. I risultati elaborati saranno utilizzati dalle 15 classi coinvolte nella co-progettazione come fonte di analisi per il successivo processo ideativo della game app on-line.

PRINCIPALI SEZIONI E ITEM QUESTIONARIO D'INDAGINE

SEZIONE SALUTE E SICUREZZA

Quando si parla di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro quali sono le prime cose che affiorano alla mente

Una definizione personale di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro

Rilevazione della partecipazione personale ad iniziative, eventi, corsi su temi della salute e sicurezza

- Tipologia
- Livello di gradimento
- Motivi di interesse

Percezione delle problematiche in tema si salute e sicurezza negli ambienti di vita

<ul style="list-style-type: none"> • Scuola • Famiglia • Amici • Tempo libero
<p>Ricorrenza dei temi della salute e sicurezza nelle conversazioni con conoscenti lavoratori</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nulla • Bassa • Media • Alta
<p>Come parlano della formazione sulla salute e sicurezza sui luoghi di lavoro le persone più prossime</p> <ul style="list-style-type: none"> • Familiari • Amici • insegnati
<p>Rilevazione di situazioni positive o negative di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro vissute personalmente</p>
<p>Quali sono le modalità più convincenti per suscitare attenzione alle questioni della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produzione normativa • Informazione in azienda • Informazione sociale (convegni, dibattiti, • Informazione mediatica • Scambio quotidiano di esperienze • Formazione specifica in azienda
<p>Livello di importanza dei fattori che contribuiscono alla promozione della cultura della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicazione delle leggi • Individuazione di procedure • Informazione e promozione generale • Informazione e promozione solo sui luoghi di lavoro • Dibattito sociale • Comportamenti individuali • Atteggiamenti personali (attenzione, prudenza, consapevolezza, etc.) • Approfondimento delle conoscenze su rischi e pericoli • Impiego di più canali informativa
<p>SEZIONE GAME APP</p>
<p>Livello personale di fruizione di videogame off-line on-line</p>
<p>Motivi personali che spingono alla fruizione di videogame off-line on-line</p>
<p>Caratteristiche dei videogame off-line on-line preferiti</p>
<p>Tempo dedicato alla off-line on-line</p>
<p>Quali sono i “meccanismi” che a livello personale stimolano maggiormente nella scelta di un videogame e nella fruizione ripetuta o continuativa dello stesso</p>
<p>Percezione dell’uso di app on-line delle persone adulte (familiari, parenti, conoscenti...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipologie di app on-line funzionali o ludiche • Intensità d’uso

<ul style="list-style-type: none"> • Tempi d'uso • Tipologie di apprezzamenti app on-line
<p>Percezione dell'uso di videogame e game app delle persone adulte (familiari, parenti, conoscenti...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipologie di GAME • Intensità d'uso • Tempi d'uso • Piattaforme impiegate (off-line o on-line) • Preferenze tra game individuali e collettivi
<p>Quali caratteristiche dovrebbe avere un game app on-line per interessare persone adulte in età lavorativa</p>
<p>Quali caratteristiche dovrebbe avere una game app on-line per per diffondersi in modo virale tra persone adulte in età lavorativa</p>

Deliverables WP 2

- Informazione di tutti i soggetti coinvolti nel contest per la co-progettazione della game app on-line
- Brochure informativa distribuita e distribuibile nelle altre azioni di informazione
- Presentazione digitale di SAFETY GAME APP, pubblicabile anche sui portali dei partner di progetto
- Questionario e report d'indagine da utilizzare nella co-progettazione

5.3. WORK PACKAGE 3: Workshop sulla salute e sicurezza

L'obiettivo della WP 3 è quello di mappare, con gli studenti delle 15 classi coinvolte nella co-progettazione, alcune *case history* sulle problematiche della salute e sicurezza che possano essere oggetto della *gamification*. Nello specifico:

- analizzare con l'esperto quali sono le *case history* che rendono più difficile la comprensione e l'adozione di comportamenti diffusi e proattivi in tema di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro
- studiare gli esiti del questionario "sezione salute e sicurezza" per capire qual è il background di idee, pregiudizi e pratiche da cui concretamente si può partire a promuovere una rinnovata cultura della salute e sicurezza
- favorire una corretta conoscenza del programma del modulo di "Formazione Generale" di 4 ore uguale per tutti i lavoratori per sviluppare un prodotto di gamification coerente con contenuti base del dettato normativo (D.lgs 81/08, T.U. Sicurezza, D.lgs 160/09 e gli aggiornamenti dell'ultimo corso Stato Regioni in materia di prima formazione ed aggiornamento dei lavoratori delle aziende a BASSO, MEDIO e ALTO RISCHIO)
- elaborare una mappa di concetti sulla salute e sicurezza utili nella fase di co-progettazione del mobile game

Le attività della WP 3 sono:

- a) calendarizzazione dei workshop

I Responsabili di progetto delle scuole e i tutor di classe, su indicazioni del PM, calendarizzeranno i workshop da eseguire nelle 5 classi scelte per il percorso di co-progettazione. Il workshop saranno erogati da un esperto di salute e sicurezza proveniente dal mondo del lavoro, al fine di facilitare un confronto con la realtà del mondo del lavoro.

- b) Esecuzione dei workshop

Il workshop durerà 4 ore e svilupperà le seguenti attività:

- presentazione dei concetti di rischio, danno, prevenzione, protezione, organizzazione della prevenzione aziendale, diritti, doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali, organi di vigilanza, controllo e assistenza
- confronto su casi, problematiche, idee provenienti dalle *case history* aziendali

- elaborazione mappa concettuale salute e sicurezza. Momento in cui gli studenti saranno maggiormente chiamati a svolgere un ruolo attivo, in quanto la mappa sarà uno degli strumenti di lavoro che utilizzeranno nella co-progettazione del mobile game.

Deliverables WP 3

- Realizzazione di 15 workshop con le classi
- Produzione di 15 mappe concettuali sulla salute e sicurezza ad uso della classe in concorso d'idee

5.4. WORK PACKAGE 4: Workshop sul GAME APP

L'obiettivo delle WP 4 è quello di approfondire con un esperto quali sono le fasi e i fattori chiave da considerare per ideare un GAME APP efficace e di successo. Nello specifico:

- comprendere gli impieghi, i meccanismi e le dinamiche della gamification
- analizzare il processo di creazione e sviluppo di un GAME APP
- studiare gli esiti del questionario "sezione game app on-line" per capire qual è il background aspettative e pratiche da considerare nel creare un prodotto di gamification efficace
- approfondire i fattori critici da tenere sotto controllo nella fase di co-progettazione del GAME APP
- definire un GANTT di massima per pianificare l'attività di co-progettazione

Le attività della WP 4 sono:

- a) calendarizzazione dei workshop

I Responsabili di progetto delle scuole e i tutor di classe, su indicazioni del PM, calendarizzeranno i workshop da eseguire nelle 5 classi scelte per il percorso di co-progettazione. Il workshop saranno erogati da un esperto di comunicazione e *gamification* proveniente dal mondo del lavoro, al fine di facilitare un confronto con le effettive fasi di produzione di un mobile game e le sue specifiche tecniche di sviluppo. Nelle successiva fase di co-progettazione l'esperto di comunicazione e *gamification* assumerà la funzione di facilitatore e interverrà come supporto tecnico esterno nelle attività di ideazione organizzate da ciascuna classe.

- b) Esecuzione dei workshop

Il workshop durerà 4 ore e svilupperà le seguenti attività:

- spiegazione ed esemplificazione delle caratteristiche e applicazioni della gamification per scopi formativi, promozionali e commerciali
- esame delle fasi di progettazione di un mobile game basato sulla gamification:
 - BRAINSTORMING
 - CONCEPT
 - GAMIFICATION DESIGN (GDD)
 - ARCHITETTURA E SVILUPPO
- individuazione dei fattori critici da gestire nella co-progettazione
- elaborazione di un GANTT che guidi la classe nella realizzazione della co-progettazione nel periodo da novembre 2015 a febbraio 2016 del documento finale da presentare al Pitch day.

Deliverables WP 4

- Realizzazione di 15 workshop con le classi
- Strutturazione di 15 GANTT. Momento in cui gli studenti saranno maggiormente chiamati a svolgere un ruolo attivo, in quanto la pianificazione delle attività sarà impiegata dal Responsabile di progetto di ciascuna per organizzare e coordinare i tutor di classe che dovranno accompagnare i gruppi di studenti nella ideazione e definizione del mobile game da candidare alla selezione nel Pitch day d'Istituto.

CARATTERISTICHE E USI DELLA GAMIFICATION

Nel contesto della “ludicizzazione” risulta fondamentale affrontare lo studio delle possibili applicazioni pratiche delle dinamiche e dei sistemi ludici (games) e delle forme di gioco (play) con un approccio specifico, che non si riduca a quelli già in uso, per analizzare media e sistemi preesistenti al fine di generare una fusione efficace tra una meccanica ludico/simulativa e un contenuto/prodotto/servizio che si intende promuovere, diffondere e in generale rendere attraente e di facile comprensione. Obiettivo della *gamification* è generare nell'utenza target forme di:

- auto motivazione
- coinvolgimento attivo
- fidelizzazione al sistema.

L'applicazione dei principi della *gamification* in contesti non tipicamente ludici garantisce notevoli vantaggi nei processi di interazione tra specifiche categorie di utenti (clienti, dipendenti, turisti, discenti, etc.), tra utenti e sistemi/servizi e tra utenti e contenuti. I processi di ludicizzazione hanno pertanto l'obiettivo di applicare le dinamiche tipicamente ludiche (e le relative tecnologie di sviluppo) in diversi contesti culturali, divulgativi, di comunicazione e commerciali con il fine ultimo di sviluppare nuovi formati applicativi e di servizio il cui scopo sia quello di generare interesse, diffondere in modo virale contenuti e informazioni nonché favorire la risoluzione di problemi con metodi alternativi.

La Gamification prevede sia elementi di design quanto di progettazione di modelli interattivi e include le fasi di sviluppo applicativo basate sui cicli di produzione e testing tipici dei giochi digitali. In questo senso la gamification prevede l'adozione di elementi di interazione a base intuitiva e di semplificazione delle interfacce traendo spunto dalle esperienze realizzate nel mercato videoludico e delle simulazioni digitali.

L'utilizzo alternativo di principi e meccaniche ludiche per finalità “serie”, non ludiche, mira a determinare una forte concentrazione dell'utenza sul compito in esecuzione e il relativo pieno coinvolgimento della stessa sul contenuto/servizio. La gamification prevede la realizzazione di un gioco, una forma ludica o ludiforme specifica, progettata per raggiungere obiettivi diversi da quelli per i quali sono pensati i giochi tradizionali.

Il sistema di *gamification* permette all'utente o agli utenti di sperimentare liberamente e volontariamente supportato dal piacere intrinseco del gioco che influisce sulla percezione del sistema e dell'esperienza stessa. I vantaggi auspicati riguardano l'acquisizione di una maggiore comprensione, apprendimento e fiducia.

Per raggiungere tale scopo è necessario un obiettivo chiaro e realisticamente raggiungibile con uno sforzo adeguato dell'utente (ovvero alle sue capacità e conoscenze) impiegando (senza timori, preconcetti e resistenze) le risorse rese disponibili dal sistema (leve del modello). Pertanto il sistema della *gamification* è un sistema formale chiuso che “simula” un sottoinsieme della realtà nella sua forma più evoluta di rappresentazione: quella interattiva, in cui è possibile (la sola in grado di consentire la libera e disponibile sperimentazione dei rapporti causa/effetto).

La *gamification* motiva gli utenti ad agire, attraverso l'impiego attivo delle proprie abilità e facoltà, nell'ambito dell'intero ciclo di interazione con il sistema e, contemporaneamente, stimola il coinvolgimento cognitivo ed emotivo degli stessi spingendoli a reiterare, con l'obiettivo di migliorare i risultati, le fasi riguardanti:

- l'analisi attiva del contesto/scenario di riferimento in funzione degli obiettivi (siano essi autodefiniti o richiesti esplicitamente dal sistema);
- l'elaborazione di strategie di azione idonee (attraverso la formulazione di ipotesi utili allo scopo);
- l'adozione di azioni appropriate (siano esse decisioni, azioni senso-motorie o entrambi) per raggiungere gli obiettivi finali o intermedi (adattando le stesse sul piano tattico);
- la verifica cosciente del risultato raggiunto al fine di apportare le necessarie azioni correttive alla

strategia generale e alle tattiche impiegate.

Variabile chiave della *gamification* è il coinvolgimento sul piano emotivo: l'intelligenza emotiva. Tale coinvolgimento permette di registrare a un livello più profondo i contenuti con cui l'utente entra in contatto sul piano esperienziale. Inoltre, la variabile del gioco favorisce un contesto di attivo interesse e disponibilità nei confronti del sistema da parte dell'utente, e dunque permette di raggiungere in modo aperto e disponibile la piena conoscenza esperienziale dello stesso.

Grazie all'elemento del gioco l'utente è portato a sperare le barriere e i limiti della sfera economica e del reale, che riducono la gamma di possibili esperienze, e sviluppa la capacità del soggetto a sperimentare dato il cambio di percezione che si ha delle conseguenze di possibili errori.

I vantaggi che la *gamification* genera sono i seguenti: motivare l'utente, mantenere una elevata attenzione riducendo la percezione della fatica, migliorare sensibilmente le prestazioni, facilitare l'assimilazione di contenuti e, infine, agevolare la comprensione della complessità attraverso l'uso di un modello che la rappresenta in forma ordinata.

5.5. WORK PACKAGE 5: Co-progettazione GAME APP

L'obiettivo della WP 5 è quello di accompagnare ciascuna delle 15 classi selezionate alla formulazione di un modello di GAME APP da candidare al concorso di idee locale seguendo gli obiettivi e i regolamenti definiti dal mandato di co-progettazione. Nello specifico:

- creare un approccio cooperativo tra i diversi soggetti coinvolti nella co-progettazione
- stimolare negli studenti uno stile proattivo nella promozione della cultura della salute e sicurezza
- comprendere il ruolo della comunicazione e le potenzialità della *gamification* nella promozione di fattori che influiscono sui cambiamenti individuali e sociali
- elaborare gli output necessari alla presentazione dell'idea di GAME APP al Pitch day locale

Le attività della WP 4 sono:

- a) Presentazione del bando di co-progettazione

Ad ogni gruppo classe, il tutor illustrerà nel dettaglio il bando di concorso (cfr. schema nel box) che fornirà obiettivi, modalità, prodotti e criteri di valutazione della co-progettazione. Il bando indica i "confini" del *problem solving* che ogni classe è chiamata ad affrontare.

- b) Organizzazione delle attività e assegnazione dei compiti tra i compagni classe

Le attività di co-progettazione dovranno essere distribuite tra i componenti della classe accompagnata dal proprio tutor. Il facilitatore aiuterà ad affrontare le sottostanti macro-attività più strettamente connesse alla ideazione del mobile game:

- BRAINSTORMING - generare e collezionare all'interno di un processo collettivo, le migliori idee provenienti dalla classe
- CONCEPT - elaborare insieme matrice che individua gli obiettivi a breve e lungo termine, la tipologia degli utenti/giocatori, le motivazioni per creare engagement e le meccaniche e dinamiche di *gamification* indispensabili per le finalità di promozione della cultura della salute e sicurezza
- GAMIFICATION DESIGN (GDD) – realizzare iterativamente un *gamification design document* (GDD) e *wireframe* fino all'individuazione della dinamica di gioco più soddisfacente e fattibile all'interno del progetto, considerando risorse di tempo e finanziarie
- ARCHITETTURA E SVILUPPO – analizzare con l'aiuto del facilitatore quale potrebbe essere la giusta architettura tra sviluppo ex-novo e utilizzo di componenti open source disponibili.

- c) "Programmazione e richiesta" dell'intervento del facilitatore

Il facilitatore non interviene in ogni momento di lavoro collettivo che la classe organizzerà per ottenere il prodotto finale da candidare al Pitch day. Tuttavia, con l'aiuto del tutor si potranno programmare incontri

con il facilitatore attingendo al monte ore messo a disposizione dal progetto tramite il Project Manager e il Responsabile di progetto della scuola.

d) Predisposizione del documento di presentazione del mobile game ideato dalla singola classe

Ogni classe dovrà preparare una presentazione power point per spiegare l'idea progettuale in occasione del Pitch day. Le specifiche di presentazione saranno dettate dal bando di concorso. Il documento di presentazione elaborato da ciascuna delle 15 classi sarà impiegato nella disseminazione e rilasciato come documentazione finale.

SCHEMA DEL BANDO DI CO-PROGETTAZIONE

Oggetto della co-progettazione

L'attività di co-progettazione dovrà fornire un documento finale che illustri il mobile game ideato (game app on-line principalmente fruibile con il telefono) da sottoporre alla selezione della giuria nel Pitch day locale.

Oggetto del mobile game dovrà essere un gioco che attraverso l'approccio della *gamification* coinvolga i fruitori nell'esplorare e approfondire i principi generali della salute e sicurezza sui luoghi di lavoro: rischio, danno, prevenzione, protezione, organizzazione della prevenzione aziendale, diritti, doveri e sanzioni per i vari soggetti aziendali, organi di vigilanza, controllo e assistenza.

Il prodotto potrà essere ideato pensando ad uno specifico target di destinatari/giocatori che attraverso dinamiche di *gamification* arrivi a coinvolgere altri destinatari/giocatori. Il mobile game dovrà contenere azioni che stimolino forme di diffusione, condivisione, viralità partendo dai giocatori.

I temi del gioco dovranno riguardare uno o più dei principi generali della salute e sicurezza del lavoratore in azienda.

Modalità di co-progettazione

La classe, con il sostegno del tutor, potrà scegliere l'organizzazione più idonea per ideare il mobile game da candidare al concorso d'istituto (Pitch day locale) finalizzato alla scelta dell'idea migliore da presentare al concorso finale con le altre scuole partner (Hackaton).

Il periodo di co-progettazione va da novembre 2015 a febbraio 2016. In questo lasso di tempo si potranno definire le fasi di lavoro collettive e individuali. In base ai compiti definiti dalla classe, tali momenti, andranno concordati con il tutor di classe al fine di coordinare l'esecuzione delle attività, sia in momenti curricolari sia extracurricolari. La co-progettazione potrà svolgersi anche forma integrata con le singole discipline a seconda dei fabbisogni specifici della fase di co-progettazione. A titolo di esempio, si potrebbe collaborare con i docenti di lettere per rivedere i messaggi testuali del game, le dinamiche di *storytelling* orientate al coinvolgimento dei giocatori, l'organizzazione della presentazione per il Pitch day, etc.

Le risorse contenutistiche più idonee per l'ideazione del mobile game saranno ricercate dagli studenti con l'aiuto del tutor e di docenti della. Ciascuna classe disporrà degli strumenti prodotti in esito alle precedenti attività di progetto:

- esiti del questionario sezione salute e sicurezza e game app on-line
- case *history* sulla salute e sicurezza in azienda
- mappa di concetti generali sulla salute e sicurezza
- linee guida per la progettazione delle APP e la *gamification*
- GANTT di massima dell'attività di co-progettazione

Le risorse strumentali saranno messe a disposizione dalla scuola. Il tutor di classe pianificherà con il Project management le esigenze specifiche di materiale didattico e/o progettuale in dotazione collettiva attingendo alle risorse di budget del progetto.

Nella fase di co-progettazione, la classe potrà avvalersi di risorse esperte in materia di comunicazione e

game app per approfondire problematiche che possono emergere nel corso delle attività. L'intervento della figura esperta, facilitatore, sarà programmato in base alle esigenze specifiche della classe coordinandosi con tutor, responsabile di progetto e project management. Il facilitatore potrà fornire il suo apporto per un massimo di 16 ore nel corso delle attività di co-progettazione di ciascuna classe.

Dossier di presentazione del mobile game

Ogni classe per il Pitch day dovrà predisporre un dossier di presentazione del mobile game ideato. Lo strumento minimo, da candidare alla selezione di idee, è una presentazione in PowerPoint che illustri:

- il percorso di brainstorming svolto dalla classe
- il nome scelto della game app on-line
- il *concept* del mobile game: gli obiettivi, i contenuti, la tipologia degli utenti/giocatori, le motivazioni per creare engagement
- le meccaniche e dinamiche di *gamification*
- l'analisi SWOT (punti di forza e di debolezza, vincoli ed opportunità) dell'architettura e per la fase di sviluppo
- la fattibilità dell'idea progettuale rispetto ai vincoli di tempo (circa 3 mesi) e risorse finanziarie (max 8.000 euro) del progetto.

La classe potrà integrare il dossier minimo di presentazione in PowerPoint nelle forme e nelle modalità che riterrà opportuno, considerando lo scopo finale del concorso di idee.

Criteri di selezione dell'idea progettuale

La selezione dell'idea di mobile game sarà fatta a seguito di una valutazione ponderata tra voti raccolti dagli studenti di tutte le classi dell'istituto e i voti di una giuria di esperti: il voto degli studenti avrà un peso del 40%, mentre i voti della giuria degli esperti avranno un peso del 60%.

Prima del Pitch day saranno resi pubblici i criteri di valutazione e le modalità di votazione. In ogni caso, l'oggetto della valutazione riguarderà la qualità del:

1. *concept* max 40 punti
 - 1.1. obiettivi max 10 punti
 - 1.2. contenuti max 10 punti
 - 1.3. tipologia di utenti/giocatori max 10 punti
 - 1.4. *engagement* max 10 punti
2. meccaniche e dinamiche di *gamification* max 20 punti
3. fattibilità dell'idea progettuale max 40 punti
 - 3.1. presenza di elementi utili nell'analisi SWOT max 10 punti
 - 3.2. coerenza tra tempi di sviluppo e risorse a disposizione max 30 punti

L'idea selezionata da ciascuna scuola partner sarà presentata dalla classe aggiudicataria all'hackton giornata interregionale tra le scuole del progetto.

Deliverables WP 5

- 15 documenti per l'illustrazione del game app on-line al Pitch day d'Istituto. Ogni classe sarà libera di decidere produrre la presentazione secondo i contenuti minimi indicati nel bando di co-progettazione o di arricchire la presentazione con altre forme di esemplificazione del mobile game. In ogni caso, dovrà scegliere la modalità più idonea considerato i tempi di presentazione che saranno assegnati nell'organizzazione del Pitch day.
- 15 documenti da rilasciare al termine del progetto (cfr. successivo par. 9)

5.6. WORK PACKAGE 6: Pitch day locale

L'obiettivo del WP 6 è quello di selezionare a livello locale l'idea di GAME APP da candidare alla valutazione interregionale con le altre scuole Partner. Nello specifico:

- condividere a livello di comunità scolastica locale gli esiti della prima fase progettuale
- compiere un esercizio di promozione di messaggi e strumenti (game app on-line) utili alla diffusione della cultura della salute e sicurezza da parte delle 5 classi che partecipano al contest
- sondare il gradimento delle idee progettuali attraverso una raccolta di voti da parte dei compagni delle classi che compongono l'istituto
- effettuare una prima verifica di fattibilità dell'idea progettuale più efficace e cantierabile da parte di una giuria locale.

Nel mondo delle start up, soprattutto digitali, il pitch day è il momento in cui gli startupper (coloro che intendo avviare un'impresa nel settore ICT) presentano la propria idea di business ai potenziali finanziatori. In modo analogo, SAFETY GAME APP intende sottoporre le idee di *mobile game*, elaborate dalle 5 classi in concorso, all'intera comunità scolastica locale. Questa fase è ritenuta fondamentale per fare emergere l'idea migliore e per fare comprendere come un'idea debba essere efficace e realizzabile all'interno di un percorso progettuale che dispone di risorse limitate, sia a livello finanziario sia a livello temporale. L'occasione creerà anche il contesto per guidare gli studenti nell'esercizio di tecniche base di comunicazione e presentazione efficace.

Il pitch day sarà organizzato in due momenti. Il primo finalizzato alla presentazione del *concept* ai propri compagni dell'istituto e, il secondo, alla giuria di valutatori esperti. Al termine di ogni momento si prevede una valutazione, sia da parte degli studenti della scuola che dei valutatori esperti, che alla fine definirà il punteggio finale per la selezione dell'idea di game app on-line migliore e, di conseguenza, la classe che dovrà partecipare all'Hackthon interregionale.

Le attività della WP 4 sono:

- a) sondaggio a livello di studenti

Ogni classe in concorso si organizza in sottogruppi per un tour di presentazione dell'idea progettuale alle diverse classi dell'istituto. Ogni sottogruppo propone il *concept* ideato dalla propria classe, in concomitanza alle altre idee in concorso, alle diverse classi che non hanno partecipato al bando. In questo modo tutti gli studenti delle classi in concorso avranno la possibilità di promuovere l'idea della propria classe, ascoltare gli altri *concept* ideati e ottimizzare i tempi di presentazione coinvolgendo tutte le classi della scuola.

Ogni classe che assiste alla presentazione delle 5 idee progettuali dovrà, dopo un momento di confronto collettivo, rispondere ad un questionario di valutazione assegnando un punteggio a ciascuna idea di mobile game illustrata. Il questionario di valutazione sarà somministrato al gruppo classe e non ai singoli alunni che dovranno mediare le loro opinioni per definire una valutazione unanime da registrare sul questionario.

Il questionario sarà composto da 10 item strutturati secondo la griglia di valutazione contenuta nel bando di co-progettazione. Per ogni idea progettuale dovranno essere somministrati almeno il 50% + 1 del numero classi componenti l'istituto (es. se l'istituto è composto da 70 classi dovranno essere raccolti almeno 36 questionari validi per ogni idea progettuale). Il punteggio ricevuto dai compagni della scuola sarà riparametrato con i punteggi assegnati dalla giuria di esperti.

- b) Verifica di fattibilità della giuria

Le classi in concorso dovranno realizzare una presentazione pubblica delle 5 idee progettuali a una giuria composta dal Dirigente scolastico locale, dal facilitatore, dall'esperto sicurezza e da un rappresentante delle parti sociali. La giuria è chiamata ad assegnare un punteggio ai progetti ideati dagli studenti attraverso una griglia di valutazione di carattere tecnico finalizzata a valutare la capacità realizzativa di ogni progetto esposto.

Infine si giungerà a una valutazione finale da parte della giuria che terrà conto sia dei punteggi ottenuti dal sondaggio a livello di studenti, che i punteggi ottenuti dalla valutazione tecnica assegnati dalla giuria stessa.

L'esito della valutazione finale coinciderà con la proclamazione dell'idea progettuale da presentare all'Hackthon.

Deliverables WP 5

- Questionari di valutazione delle classi delle tre scuole
- Tre idee progettuali di game app on-line da candidare all'Hackathon

5.7. WORK PACKAGE 7: Hackaton interregionale

L'obiettivo generale del WP 7 è quello di confrontare le idee di *game app on-line* candidate dalle tre scuole per selezionare con l'apporto di tutti i partecipanti il mobile game più efficace e fattibile, considerando i vincoli di tempo e di risorse progettuali. Nello specifico:

- presentare le tre idee progettuali in concorso
- confrontare le tre soluzioni considerando di ciascuna punti di forza e debolezza, vincoli e opportunità di sviluppo, distribuzione e diffusione
- scegliere l'idea di mobile game da sviluppare attraverso tecniche di consenso
- raccogliere suggerimenti di per la realizzazione della game app on-line

Nel mondo dell'informatica, l'Hackthon è l'evento che riunisce i professionisti dei diversi settori dell'informatica (sviluppatori di software, programmatori e grafici web) per individuare le soluzioni per lo sviluppo del software. Analogamente, Safety Game App si svolgerà una giornata di progettazione partecipata per la selezione del game app on-line da sviluppare e rilasciare al termine del progetto. A differenza del Pitch day locale, l'Hackthon si baserà maggiormente sul confronto per fare emergere l'idea più significativa e più fattibile. Per il Pitch day locale, il metodo di selezione è stato strutturato secondo una modalità più competitiva favorendo l'emergere dell'idea progettuale di maggiore con audience. Sebbene la presenza della giuria di esperti nel processo di valutazione servisse a mediare il principio di correttezza metodologica e contenuto, nonché criteri di fattibilità. Nell'Hackthon la scelta tra le tre idee in concorso avverrà tramite una scelta consenso attorno al game app on-line più realizzabile rispetto alle finalità del progetto.

Le attività del WP 7 sono:

- a) organizzazione preliminare delle classi in concorso

Le tre classi in concorso dovranno rivedere, se del caso, la presentazione del mobile game ideato. Soprattutto, saranno preparate dal tutor per comprendere il metodo di confronto che sarà condotto dagli esperti informatici. Nello specifico, dovranno conoscere in anticipo che la scelta dell'idea si baserà su una decisione consensuale, e a seguire, tutti i partecipanti dovranno fornire suggerimenti per il miglioramento dell'idea progettuale individuata per lo sviluppo. Infine, per preparare il dibattito ogni classe dovrà esaminare le idee progettuali delle altre classi in concorso seguendo una griglia di analisi fornita dagli esperti informatici.

- b) organizzazione logistica della location

Il Project Manager con il Responsabile di progetto del G. Galilei si occuperà di organizzare la location presso la città di Arezzo, zona intermedia per favorire gli spostamenti delle due classi delle scuole Partner provenienti dal Piemonte e dalla Campania. Nell'organizzazione operativa si valuteranno anche le esigenze concrete di servizi di ospitalità di esperti e studenti, nel rispetto del budget di massima assegnato alla WP 7.

La sala in cui si svolgerà l'Hackthon dovrà contenere 80-90 persone, tra esperti, docenti e studenti. Inoltre, dovrà essere dotata di strumentazioni internet e per la videoproiezione, e al contempo, garantire la possibilità di formare dei sottogruppi di lavoro, da alternare ai momenti di sessione plenaria.

- c) esecuzione dell'evento interregionale

L'Hackthon comprende una sessione di lavoro di una giornata, condotta dagli esperti informatici, così strutturata: 1) apertura con presentazione di obiettivi e metodo di lavoro; 2) presentazione delle tre idee

progettuali; 3) analisi SWOT delle proposte; 4) dibattito in sottogruppi misti (composti da allievi delle tre scuole); 5) proposta e scelta plenaria dell'idea da sviluppare; 5) raccolta dei suggerimenti di miglioramento.

I tutor delle tre classi affiancheranno gli esperti informatici con la funzione di facilitazione del dibattito.

Deliverables WP 7

- una griglia di analisi delle idee progettuali funzionale alla scelta dell'idea cantierabile
- un'idea progettuale di mobile game da sviluppare
- Report del confronto contenente i le osservazioni progettuali raccolte dall'attività plenaria. Il report dovrà evidenziare i fattori critici da tenere sotto controllo in fase di sviluppo e i suggerimenti di miglioramento

5.8. WORK PACKAGE 8: Debriefing GAME APP

L'obiettivo generale del WP 8 è quello esaminare le caratteristiche del mobile game selezionato per la realizzazione del prodotto finale e organizzare le informazioni raccolte durante l'Hackathon per migliorare il concept e le meccaniche di gioco della futura APP. Nello specifico:

- analizzare gli esiti dell'Hackthon
- individuare il concept finale del mobile game
- definire le dinamiche di gioco ed engagement del game app on-line
- redigere il documento di sviluppo

Le attività del WP 8 sono:

- a) esame degli esiti dell'Hackthon

L'esame degli esiti dell'Hackthon sarà svolto dal Project Manager, Responsabile della game design company e il Responsabile tecnico per lo sviluppo del game app on-line. Nell'esame dei risultati saranno coinvolti anche il facilitatore e il tutor della classe che ha creato l'idea progettuale selezionata e il Referente scientifico per la salute e la sicurezza. Il loro intervento favorirà un ulteriore approfondimento di aspetti emersi nella co-progettazione per definire al meglio i requisiti tecnici di sviluppo del concept e dei meccanismi di gamification pensati dagli studenti.

- b) definizione delle specifiche tecniche dell'applicazione

L'esame dovrà concludersi con l'elencazione e sistematizzazione di tutte le funzioni necessarie all'applicazione mobile game, compresa la grafica e l'interfaccia utente/giocatore.

- c) redazione e approvazione del documento di sviluppo

Sarà compito del Responsabile tecnico redigere un documento contenente il modello del software (architettura, linguaggio di sviluppo, componenti open source da acquisire, etc.) e sottoporlo all'approvazione dello staff e del Project manager per dare il via alla fase di sviluppo.

Deliverables WP 8

- documento tecnico con le specifiche tecniche per la grafica, l'architettura, lo sviluppo del mobile game

5.9. WORK PACKAGE 9: Sviluppo GAME APP

L'obiettivo generale del WP 9 è quello di mettere in produzione il mobile game. Nello specifico:

- rispettare i requisiti tecnici definiti dalle specifiche a conclusione della WP debriefing
- applicare il modello di lavoro definito dal team di sviluppo
- eseguire i controlli durante il flusso di attività

- collaudare la versione beta per il test con gli studenti delle 15 classi che hanno partecipato alla co-progettazione

Le attività del WP 9 sono:

a) sviluppo

Lo sviluppo sarà eseguito da un team di sviluppatori del partner Studio And, il Responsabile di progetto insieme al Responsabile tecnico le attività strutturali, azioni, compiti e prodotti. A monte dello sviluppo saranno presi in considerazione i requisiti tecnici da soddisfare. Durante la realizzazione del software potranno essere utilizzati dei componenti software open source per l'ottimizzazione delle risorse.

b) controlli

Oltre ai controlli del timing delle attività, saranno condotti processi di revisione e test del sistema software. Sarà posta attenzione a quali requisiti è necessario cambiare per il funzionamento ottimale dell'applicazione nel rispetto del compct del prodotto e dei meccanismi di gamification da generare con gli utenti/giocatori.

c) azioni correttive

L'esito dei controlli o test sulle singole componenti o sul sistema dell'applicazione saranno impiegati per prevenire la formazione di ulteriori problemi ed eliminare le regressioni.

d) rilascio della versione beta

Prima della rilascio finale gli sviluppatori forniranno un prodotto quasi completo per verificare difettosità e gradimento da parte degli studenti coinvolti nella co-progettazione.

Deliverables WP 9

- un mobile game da rilasciare in versione beta per un test con le 15 classi che hanno partecipato alla co-progettazione
- Documentazione di sviluppo aggiornata

5.10. WORK PACKAGE 10: Test GAME APP

L'obiettivo generale del WP 10 è quello di provare il mobile game con gli studenti delle classi coinvolte nella co-progettazione. Nello specifico:

- mostrare agli studenti gli esiti concreti del loro concorso di idee
- raccogliere gli ultimi suggerimenti per il rilascio finale del mobile game

Le attività del WP 10 sono:

a) test del game app on-line con le classi

La versione beta sarà testata dalle 15 classi che hanno partecipato al concorso di idee. Il test sarà guidato dal facilitatore in collaborazione con il tutor di classe. Dopo al cune prove sarà somministrato un questionario di gradimento con una sezione specifica per la segnalazione dei malfunzionamenti, sia a livello di usabilità e sia a livello di veri e propri guasti.

b) esame dei suggerimenti e definizione delle problematiche da risolvere

Il team di sviluppo esaminerà i risultati del questionari sistematizzati dal facilitatore e procederà nella definizione delle azioni correttive tenendo traccia delle modifiche dei requisiti nell'aggiornamento della documentazione tecnica.

Deliverables WP 10

- 15 test dell'applicazione e griglie di valutazione somministrate

- Un documento di riesame per gli sviluppatori

5.11. WORK PACKAGE 11: Rilascio GAME APP

L'obiettivo generale del WP 11 del rilascio del mobile game collaudato per la distribuzione e diffusione. Nello specifico:

- esaminare gli esiti dei test eseguiti con le classi di studenti
- ridefinire gli interventi correttivi finali sul codice e grafica
- collaudare il prodotto software per il rilascio con la rispettiva documentazione tecnica

Le attività del WP 11 sono:

- a) definizione delle azioni correttive

Il team di sviluppo si ritroverà con il responsabile di progetto e il Project Manager per definire le fasi finali di produzione e individuare soluzioni condivise ai problemi rilevati in fase di test con le classi. Saranno analizzati i problemi tecnici e di fruibilità del game da parte degli utenti/giocatori finali.

- b) collaudo per il rilascio finale

Al termine delle azioni correttive intraprese sarà svolto un collaudo finale e sarà conclusa la documentazione tecnica da consegnare con il rilascio del mobile game per la distribuzione e promozione.

Deliverables WP 11

- un mobile game pronto per la diffusione e distribuzione nei tempi previsti dal progetto
- un documento tecnico con i requisiti dell'applicazione, le regole d'uso e di distribuzione

5.12. WORK PACKAGE 12: Disseminazione (distribuzione e diffusione)

L'obiettivo generale del WP 12 è quello di favorire la massima trasparenza e visibilità del percorso di progettazione dei mobile game, selezione dei concept e attuazione del progetto e la condivisione dei risultati e delle metodologie adottate. Attraverso tale attività si colloca l'impegno da parte delle scuole e dei partner di progetto di rendere visibili ad un ampio bacino di destinatari gli strumenti messi a punto durante l'implementazione del progetto SAFETY GAME APP per una maggiore replicabilità dello stesso. Nello specifico:

- comunicare gli avanzamenti del progetto attraverso i siti istituzionali
- dare visibilità al mobile game e, più in generale, ai concept ideati dagli studenti
- valorizzare la scuola e il rapporto con INDIRE e il territorio locale
- permettere ad altre realtà di replicare il progetto e/o usufruire dei risultati del progetto
- diffondere la cultura della sicurezza e, in particolare, la modalità di co-progettazione proposta quale momento di scambio di esperienze e know how fra gli studenti e fra le scuole appartenenti a territori diversi
- distribuire il *mobile game* sviluppato con il progetto.

Le attività del WP 11 sono:

- a) azioni periodiche

Ogni scuola si occuperà di aggiornare costantemente attraverso il proprio sito istituzionale gli avanzamenti del progetto: stato del progetto all'interno della scuola, comunicazione della gara fra classi e, in un secondo momento, fra scuole, promozione dei *concept* ideati dalle classi proprie e delle altre scuole. La comunicazione costante del percorso seguito dalle scuole nella creazione del mobile game permetterà che altre scuole o enti vari conoscano le potenzialità del progetto e acquisiscano gli strumenti per replicarlo.

Oltre la promozione che sarà realizzata attraverso i siti internet si aggiunge la realizzazione e conseguente diffusione di una brochure informativa del progetto, sia in formato cartaceo che digitale, quale strumento agile per presentare SAFETY GAME APP a tutti gli studenti delle scuole e alle famiglie degli stessi. Il depliant favorirà anche il contatto con gli enti locali del territorio, all'interno dei quali si individuerà un rappresentante delle parti sociali disponibile a partecipare al progetto come membro della giuria di valutazione.

b) distribuzione e diffusione

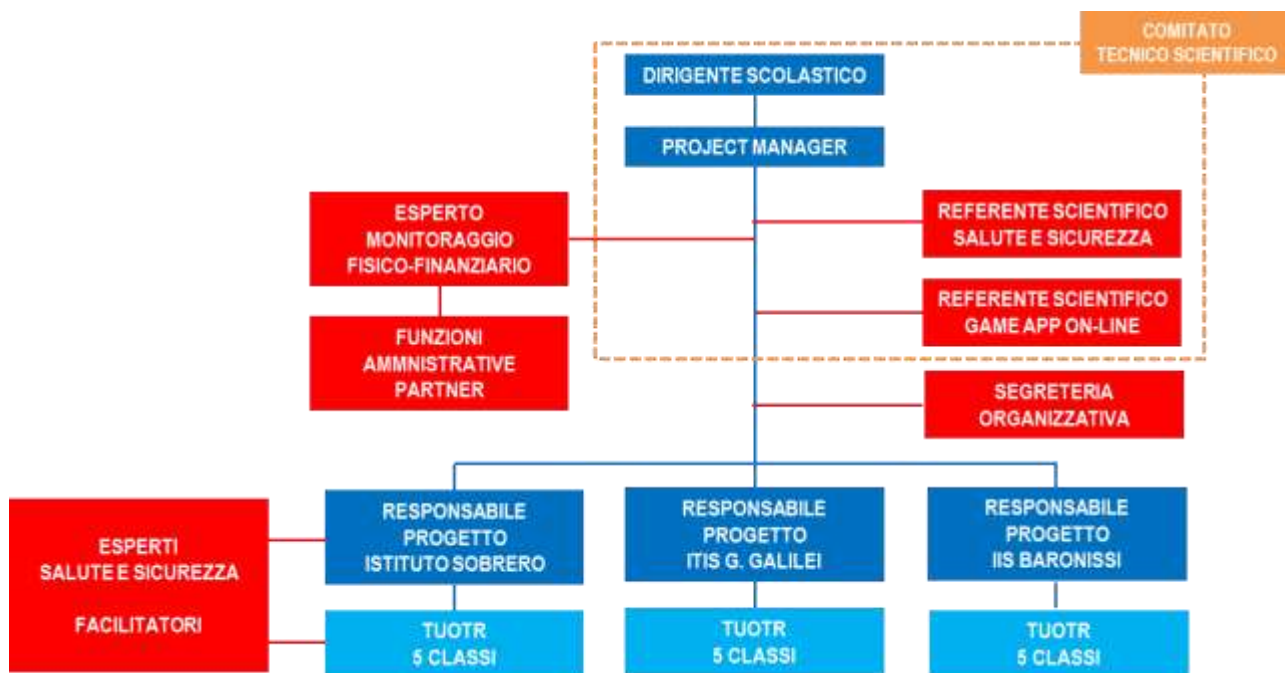
I risultati del progetto (il game app realizzato, gli esiti del sondaggio a livello di studenti e l'esito della valutazione tecnica e finale, la brochure di presentazione, i risultati del questionario e del report d'indagine utilizzati nella co-progettazione, ecc.) saranno trasmessi a INDIRE per una maggiore diffusione anche attraverso i canali di promozione e comunicazione di livello nazionale dell'Istituto. Gli allievi delle scuole, già coinvolti in fase iniziale con la somministrazione del questionario d'indagine e poi nel sondaggio di valutazione, saranno informati circa il progetto e si auspica la trasmissione anche alle famiglie e agli amici degli stessi attraverso la brochure.

Il risultato concreto a cui si giungerà entro il termine del progetto, il mobile game, sarà distribuito su Play Store di Google e/o altri store con il supporto del partner di progetto Studio and. Una volta che il game app sarà sviluppato e reso disponibile, sarà possibile per chiunque, attraverso uno smartphone o PC giocare al mobile game realizzato.

Deliverables WP 11

- 1 brochure
- Aggiornamento dei siti istituzionali
- 1 mobile game on line disponibile

7. Struttura organizzativa



La struttura organizzativa scelta per la realizzazione di SAFETY GAM APP è funzionale alla gestione dell' articolato *contest* di coinvolgimento di docenti e studenti delle scuole partner operanti su tre territori regionali diversi (cfr. precedente tabella par. 5.2). In tal senso, si è optato assetto organizzativo atto a presidiare il coordinamento delle attività, la correttezza tecnico scientifica dei contenuti e dei prodotti e la gestione amministrativa.

Coordinamento dei Work Package – Nel rispetto dei compiti e responsabilità progettuali del **Dirigente scolastico della scuola capofila**, a cui viene conferito mandato collettivo e irrevocabile di referente unico di progetto, l'organizzazione operativa sarà gestita da un **Project Manager**. Nello specifico, la funzione di Project Management sarà assegnata al Responsabile di progetto del partner interistituzionale SOGES, il quale svolgerà il coordinamento di progetto secondo gli indirizzi e le decisioni finali del Dirigente scolastico dell'Istituto Sobrero. Le sue principali interfacce organizzative saranno i Responsabili di progetto delle scuole e l'esperto di monitoraggio fisico e finanziario che insieme formeranno il **team di coordinamento** per la pianificazione operativa dei Work Package di progetto. I principali strumenti utilizzati sono il **Gantt** di progetto in abbinamento al **work breakdown structure (WBS)**, detta anche struttura di scomposizione del lavoro o struttura analitica di progetto. Inoltre, per ottimizzare risorse (temporali e finanziarie) le sessioni e riunioni del team di coordinamento saranno svolte a distanza con l'ausilio di **sistemi di videoconferenza on-line**. La pianificazione delle attività con le classi di studenti sarà gestita con www.aretutor.it, **piattaforma web based** appositamente concepita e progressivamente implementata, per supportare e garantire l'efficacia dell'intero processo di erogazione delle attività di formazione attuate da più attori nell'ambito dei progetti finanziati. L'impiego della piattaforma è completamente trasferibile al progetto SAFETY GAME APP, in quanto consente la registrazione degli studenti partecipanti, registrazione delle scuole di provenienza, individuazione dei docenti, facilitatori, tutor di classe, aggregazione dei partecipanti in gruppi, calendarizzazione e avanzamento degli eventi programmati, registrazione delle attività eseguite, disponibilità delle aule, definizione e pubblicazione dei calendari, ed, infine, la registrazione di alcuni costi.

Comitato tecnico scientifico – La sua funzione è quella di presidiare la correttezza dei contenuti in tema di salute e sicurezza e le caratteristiche tecniche del *mobile game* sia in merito ai requisiti di sviluppo, sia alla usabilità e dinamiche di *gamification*. Il Comitato tecnico scientifico sarà composto dal:

- Riccardo Rota, Dirigente scolastico dell'Istituto capofila

- Bartolomeo Avataneo, Project manager ed esperto di sistemi dell'*education* e di formazione continua, di SOGES
- Fabrizio Parodi, esperto di comunicazione digitale multimediale e gamification, di Studio And
- Giorgio Melis, esperto di Salute e Sicurezza che da diversi anni svolge formazione nelle aziende e accompagna le stesse nelle attività di Audit e/o implementazione di Sistema di Gestione per la Sicurezza - OHSAS 18001:2007.

Staff di supporto al monitoraggio fisico e finanziario – Fatte salve le responsabilità della Scuola capofila e di ciascun partner, si è scelto di supportare l'attività di gestione del progetto con il contributo di un Esperto di monitoraggio fisico e finanziario, stante la complessità del progetto e per garantire un corretto e ottimale impiego delle risorse finanziarie. L'esperto pianificherà le attività di gestione con le funzioni amministrative di ciascun partner fornendo un kit di strumenti di gestione omogeneo per le attività di rendicontazione. Il suo apporto restituirà puntuali e periodici feed-back al Project manager per la definizione di eventuali azioni correttive da intraprendere.

Segreteria organizzativa – Tale azione, non computata nel budget di progetto, sarà attivata attingendo alle disponibilità strutturali di SOGES secondo una programmazione *ad hoc* da parte del Project management. In ogni caso, in questa fase di candidatura è stata individuata una risorsa con le competenze più idonee a ricoprire la funzione.

Nella seguente tabella sono riepilogati le principali funzioni di progetto con i primari compiti che saranno assegnati nel dettaglio ad avvio del progetto. Nel paragrafo successivo saranno elencati anche i nominativi chiave dei componenti del gruppo di lavoro e la relativa funzione nel progetto.

Funzioni	Compiti
Dirigente scolastico capofila	Responsabile formale del progetto e dei rapporti con INDIRE
Project Management (PM)	Esperto che coordina la gestione del progetto lavorando in stretto coordinamento con il preside capofila. Svolge anche la funzione di referente di progetto per il partner interistituzionale.
Referente scientifico salute e sicurezza	Esperto in materia di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro
Referente scientifico game app on-line	Esperto in materia di comunicazione e game design, svolge anche la funzione di Referente tecnico per il partner interistituzionale (game design company)
Referente progetto	Docente e/o altra funzione che si occupa di coordinare le attività svolte della scuola partner e dei partner interistituzionali.
Esperto monitoraggio fisico-finanziario	Monitora l'avanzamento delle attività di progetto in funzione della gestione e della rendicontazione e si raccorda con il PM e le funzioni amministrative dei partner di progetto.
Segreteria amministrativa	Per il capofila segue gli adempimenti organizzativi e amministrativi dei partner su indicazione del PM e dell'esperto monitoraggio fisico-finanziario e trasmette le documentazioni, se del caso, verso INDIRE. Per i partner segue gli adempimenti organizzativi e amministrativi del proprio ente su indicazione del PM e dell'esperto monitoraggio fisico-finanziario e raccoglie, archivia e trasmette le documentazioni di progetto al capofila e/o all'esperto di monitoraggio.
Segreteria organizzativa	Supporta il project manager nella realizzazione e coordinamento delle attività operative di progetto ed è attivata ad hoc dallo stesso.
Esperto salute e sicurezza	Formatore proveniente dal mondo delle professioni che si occupa di approfondire le conoscenze generali in tema di salute e sicurezza e propone delle case history per offrire

	spunti di riflessione per la co-progettazione della game app. Il suo apporto sarà principalmente utilizzato nelle WP 2, WP 3 WP 5.
Facilitatore	Esperto di comunicazione e game design, proveniente dal mondo delle professioni, che accompagna dal punto di vista tecnico le classi nella fase di ideazione del prodotto. Il suo apporto sarà principalmente utilizzato nelle WP 2, WP 3 WP 5. Il suo contributo sarà decisivo nella fase di co-progettazione WP 5 e gli interventi saranno programmati <i>ad hoc</i> dal Project manager, Responsabile progetto delle scuole e tutor di classe a seconda delle esigenze del percorso di co-progettazione.
Tutor classe	Docente scuola che si occupa di presidiare le attività svolte dal singolo gruppo classe nella fase di co-progettazione. Nel caso il game design della classe sia selezionato al Pitch day dovrà accompagnare la preparazione dell'Hackton. Dopo l'Hackton, nel caso che l'idea progettuale della scuola progettuale sia vincente dovrà partecipare al Debriefing, altrimenti seguirà la classe nella fase di test del Game APP.
Team Game design company	Esperti informatici del partner Studio And che svilupperanno il prodotto finale, mobile game.
Parti sociali	Esperto esterni coinvolti nella giuria per la selezione dell'idea di game app on-line da sviluppare. Il loro intervento sarà accordato con il Dirigente della scuola con il Pitch day locale (WP 6). La loro partecipazione sarà organizzata agendo sui sistemi di relazioni istituzionali della scuola.

8. Gruppo di lavoro del progetto

Nel presente paragrafo sono elencati i nominativi dei primari componenti del gruppo di lavoro del progetto, ente di appartenenza e la funzione assegnata. Di essi allegato il curriculum vitae.

Funzioni	Nominativo	Ente
Dirigente scolastico capofila	Riccardo Rota	Istituto SOBRERO
Project Management (PM)	Bartolomeo Avataneo	SOGES S.p.A.
Referente scientifico salute e sicurezza	Giorgio Melis	Consulente
Referente scientifico game app on-line	Fabrizio Parodi	Studio and S.n.c.
Referente progetto	Giancarlo Durando Maurizio Trentini Amdeo Cuomo Bartolomeo Avataneo Lorena Petriccione	Istituto SOBRERO ITIS G. Galilei ITIS BARONISSI SOGES S.p.A. Studio and S.n.c.
Esperto monitoraggio fisico-finanziario	Roberto Durio	SOGES S.p.A.
Esperto salute e sicurezza	Giorgio Melis Giordano Martorana Alessandro Toriello	Istituto SOBRERO ITIS G. Galilei ITIS BARONISSI
Facilitatore	Luca Paolo Vercellio Michele Magnani Luca Giordano	Istituto SOBRERO ITIS G. Galilei ITIS BARONISSI
Segreteria organizzativa	Luca Molinari	SOGES S.p.A.

9. Descrizione della documentazione di progetto

Al termine del progetto Safety Game App il soggetto attuatore metterà a disposizione di INDIRE tutta la documentazione formale (es. giustificativi di spesa) ed un dossier di documenti progettuali funzionali a garantire la replicabilità e trasferibilità dell'esperienza, nonché la distribuzione del prodotto realizzato con il coinvolgimento degli studenti delle tre scuole Partner. Il game app on-line o mobile game, come descritto nella presente proposta, sarà un oggetto "concreto" riusabile e soprattutto distribuibile attraverso gli ordinari circuiti internet deputati alla diffusione di app per PC e/o smartphone. Il game app on-line sviluppato è il tangibile valore aggiunto di Safety Game App. Tuttavia, riteniamo che, il contest di coinvolgimento degli studenti nella ideazione del prodotto software finale, possa costituire un bagaglio di esperienze da cui trarre informazioni per riproporre percorsi di sensibilizzazione analoghi, oltre che un kit di materiali per attingere idee per contaminare altri progetti di diffusione della cultura della salute e sicurezza nel sistema dell'education e nel sistema della formazione continua. Quest'ultimo sempre alla ricerca di metodi non convenzionali ed efficaci per promuovere i principi generali del Testo Unico sulla sicurezza.

Di seguito elenchiamo i documenti di Safety Game App che saranno resi disponibili.

Documenti	Potenzialità d'uso
<p>Esiti della mappatura sulle percezioni degli studenti sulle tematiche di salute e sicurezza sui luoghi di lavoro e sui livelli di fruizione delle game app on-line</p>	<p>Il documento comprende lo spoglio dei questionari somministrati agli studenti e impiegati dalle 15 classi in concorso per costruire delle mappe concettuali sulle problematiche della salute e sicurezza e sulla fruizione delle game app on-line. Sia gli esiti dei questionari che le mappe costituiranno una ricerca empirica che potrà essere usata per conoscere e comprendere come una specifica popolazione di giovani approccia e rappresenta i problemi sulla salute e sicurezza dei lavoratori, oltre ad offrire una fotografia sull'uso dei game da parte della generazione di nativi digitali.</p>
<p>I prodotti di presentazione della co-progettazione della game app delle 15 classi coinvolte direttamente</p>	<p>Le 15 presentazioni power point frutto della co-progettazione degli studenti delle 15 classi in concorso costituiranno un serbatoio di idee a cui attingere per ideare prodotti di gamification sulla salute e sicurezza. Una sola di queste sarà diventata il prodotto finale di progetto a seguito della selezione di idee, ma non è detto (come fanno bene i creativi e i ricercatori) le 14 idee scartate non contengano degli spunti per ulteriore progettualità. Le 15 presentazioni conterranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il brainstorming • il concept: obiettivi, contenuti, tipologia degli utenti/giocatori, engagement • le meccaniche e dinamiche di gamification • l'analisi SWOT • la fattibilità dell'idea progettuale <p>La presentazione in power point è l'elemento minimo in esito alla co-progettazione chiesto nel bando di concorso alla classe di studenti. Nel caso che le classi sviluppino prodotti aggiuntivi, per illustrare la loro idea di game app on-line, si</p>

	valuterà ciò che potrà essere reso disponibile.
I risultati del debriefing del game app on-line che ha vinto il concorso	Il documento di debriefing conterrà la traduzione dell'idea (selezionata con il concorso degli studenti) in progetto tecnico funzionale allo sviluppo software del mobile game. Tale documento potrà efficacemente esemplificare come da idee embrionali, emergenti da percorsi di co-progettazione, possano diventare prodotti software sviluppabili.
La documentazione tecnica del game app on-line e le condizioni di distribuzione	È il manuale tecnico del mobile game contenente specifiche tecniche di rilascio: funzioni d'uso, caratteristiche software, requisiti di installazione, licenze di distribuzione.
Il game app on-line sviluppato	Prodotto software consegnato e distribuibile tramite internet in grado di sensibilizzare gli utenti/giocatori sulle tematiche di salute e sicurezza. I meccanismi di gamification insiti nel game sviluppato potranno favorire "l'auto-diffondersi" attraverso le forme di viralità che caratterizzano internet.

Completano i documenti rilasciati la relazione intermedia (febbraio 2016) e la relazione finale con evidenza delle azioni di disseminazione e l'impatto del progetto sugli studenti delle scuole coinvolte (giugno 2016). Le relazioni, oltre a descrivere le fasi di realizzazione di Safety Game App, forniranno elementi di valutazione degli esiti del progetto a livello di istituto scolastico nel suo complesso, dei docenti e studenti coinvolti. Per l'elaborazione delle relazioni si utilizzeranno gli output delle rilevazioni in itinere e finali (quantitative e qualitative) previste dal sistema di monitoraggio e valutazione del progetto.

10. Piano finanziario di dettaglio, inclusivo del finanziamento richiesto

Al fine di integrare la descrizione del budget allegato sulla piattaforma INDIRE e anticipare, a livello presuntivo, l'andamento finanziario del progetto sono stati elaborati due prospetti riepilogativi della ripartizione delle voci di spesa.

Il budget è stato ripartito tra i partner della costituenda ATS in base alle attività da svolgere. In questa fase è stata elaborata una prima analisi di sostenibilità dei costi in funzione dei risultati attesi e del prodotto finale di progetto. La voce di spesa più importante è quella destinata alla co-progettazione, azione centrale per la partecipazione attiva degli studenti nella realizzazione del progetto. Per questa attività sono state individuate figure di accompagnamento: tutor e facilitatore. Il personale docente coinvolto in qualità di Responsabile di progetto e tutor di classe sarà imputato a costo del progetto esclusivamente per le ore extra-curricolari non istituzionali. Si farà ricorso anche ad esperti esterni per qualificare meglio l'apporto esperienziale proveniente dal mondo del lavoro. Ad esempio il formatore in salute e sicurezza incaricato per la conduzione del workshop (WP3), l'esperto di comunicazione e mobile game (WP4), facilitatore (WP4).

Lo sviluppo del *game app on-line* è affidato al partner tecnico Studio and in grado di garantire la realizzazione del prodotto finale attingendo al know-how aziendale e studiando modalità di ottimizzazione dei costi della messa in produzione con il Project Manager.

La scelta di un modello di gestione basato sul Project management, e l'apporto dell'esperto di monitoraggio fisico e finanziario, faciliteranno il controllo tempestivo dell'andamento fisico, procedurale e finanziario del progetto.

Per il contenimento dei costi si è scelto di ottimizzare al massimo le spese di trasferta delle risorse umane del progetto. Infatti, si useranno strumenti di videoconferenza per le sessioni di programmazione del team di coordinamento. Inoltre, il partner SOGES metterà a disposizione la piattaforma di sua proprietà a tutto il partenariato, senza costi aggiuntivi per il progetto. Ai Responsabili di progetto delle scuole saranno assegnate le credenziali per l'accesso e potranno coordinare l'impegno di studenti, classi, tutor e facilitatore.

I servizi di viaggio per la partecipazione all'Hackthon interregionale (WP 6) e la relativa location saranno puntualmente preventivati in fase di programmazione esecutiva.

Spese preventive classificate per Work Package e macro attività						
Attività	SOBRERO	SOGES	SUDIO AND	G. GALILEI	BARONISSI	Totale
Direzione e controllo interno (WP1)	3.520	4.920	600	600	600	10.240
Lancio progetto	900	1.440	720	900	900	4.860
Workshop sulla salute e sicurezza	1.900	180		1.900	1.900	5.880
Workshop sul GAME APP	1.930	180		1.930	1.930	5.970
Co-progettazione GAME APP	6.550	1.440		6.550	6.550	21.090
Pitch day locale	1.680	1.440		1.360	1.360	5.840
Hackaton interregionale	950	480	600	630	630	3.290
Debriefing GAME APP	560	600	480			1.640
Sviluppo GAME APP		960	4.500			5.460
Test GAM APP	1.270	1.800	720	630	630	5.050
Rilascio GAME APP		240	240			480
Disseminazione (distribuzione e diffusione)	500	2.160		500	500	3.660
Trasferte personale interno o esterno		2.500	1.000			3.500
Viaggio Hackaton	1.800				1.800	3.600
Location Hackaton				2.500		2.500
Materiale didattico in dotazione collettiva	800			800	800	2.400
Utilizzo locali e attrezzature (ammortamento)	1.000			1.000	1.000	3.000
Pubblicizzazione	800			800	800	2.400
Computo forfetario costi indiretti	2.416	1.834	886	2.010	1.940	9.086
Totale	26.576	20.174	9.746	22.110	21.340	99.946
% quote	26,59%	20,18%	9,75%	22,12%	21,35%	100,00%

Spese preventive classificate per codici di spesa da rendicontare					
Cod.	Voce di spesa	Euro	Costo orario	Ore	COSTO TOTALE
B.4	Dirigente scolastico capofila	1.200,00	40,00	30	1.200,00
B.4	PM	12.840,00	30,00	428	12.840,00
B.1	Referente scientifico salute e sicurezza	1.280,00	80,00	16	1.280,00
B.4	Esperto monitoraggio fisico-finanziario	2.400,00	30,00	80	2.400,00
B.4	Segreteria amministrativa	4.000,00	20,00	200	4.000,00
B.4	Revisore	720,00	60,00	12	720,00
B.1	Responsabile progetto	4.890,00	30,00	163	4.890,00
B.4	Esperto game desig company (responsabile)	720,00	30,00	24	720,00
B.1	Tutor classe	12.630,00	30,00	421	12.630,00
B.1	Formatore salute e sicurezza	4.800,00	80,00	60	4.800,00
B.1	Facilitatore	21.440,00	80,00	268	21.440,00
B.1	Esperto game desig company (sviluppatore)	6.540,00	30,00	218	6.540,00
B.1	Trasferte personale interno o esterno	3.500,00			3.500,00
B.2	Viaggio Hackaton	3.600,00			3.600,00
B.2	Location Hackaton	2.500,00			2.500,00
B.2	Materiale didattico in dotazione collettiva	2.400,00			2.400,00
B.2	Utilizzo locali e attrezzature (ammortamento)	3.000,00			3.000,00
B.3	Pubblicizzazione	2.400,00			2.400,00
C.	COSTI INDIRETTI	9.086,00			9.086,00
TOTALE PROGETTO		99.946,00		1920	99.946,00

11. Partenariato ed esperienze analoghe pregresse delle scuole e dei partner

11.1. I.S. SOBRERO – CASALE MONFERRATO (PIEMONTE)

L'I.S. Sobrero nasce nel 1945 come Scuola di Avviamento Industriale ("Contardo Ferrini"). Negli anni la scuola è stata oggetto di diverse trasformazioni e implementazioni: nel 1958 si è trasformata in Istituto Tecnico Industriale per periti metalmeccanici, nel 1963 è stata inserita la sperimentazione per periti chimici e nel 1965 quella per periti elettronici. Nel 1970 diventa istituto statale come sezione distaccata dell'ITIS "Volta" di Alessandria e nel 1974 divenne indipendente ed acquistò l'attuale nome di "Ascanio Sobrero" e poco dopo, nel 1985, venne introdotta la specializzazione di informatica. Nel 2000 l'Istituto Professionale per l'Agricoltura di S. Martino di Rosignano è stato associato con il "Sobrero", diventando poi Istituto Tecnico. Dal 2010 l'ITIS si è trasformato in Istituto Tecnico ad indirizzo Tecnologico, conservando i quattro tradizionali indirizzi e il corso di Liceo scientifico-tecnologico si è trasformato in Liceo Scientifico Opzione delle Scienze Applicate (OSA), con una sezione di Liceo OSA ad orientamento sportivo. Nell'a.s. 2014-2015 è nato infine il corso di Liceo Scientifico Sportivo.

L'Istituto "Luparia" di San Martino frazione di Rosignano è situato nel Monferrato casalese. Dal 2004 l'Istituto Professionale è stato trasformato in Istituto Tecnico per l'Agricoltura. L'Istituto Vincenzo Luparia è attualmente ordinato un Istituto Tecnico indirizzo (codice) C8, Agraria, Agroalimentare, Agroindustria, con gli indirizzi "Produzione e Trasformazione" e "Gestione dell'ambiente e del territorio".

L'Istituto Superiore Sobrero attualmente propone i seguenti tipi di scuola:

- L'ISTITUTO TECNICO PER IL SETTORE TECNOLOGICO che prevede un BIENNIO, in grado di fornire a tutti gli allievi una preparazione di base che permette la prosecuzione nei diversi indirizzi o in altri tipi di scuola e quattro SPECIALIZZAZIONI TRIENNALI (CHIMICA, ELETTRONICA, INFORMATICA, MECCANICA), che offrono agli allievi la possibilità di scegliere l'indirizzo a loro più congeniale e garantiscono un buon assorbimento da parte del mercato del lavoro;

- Il LICEO SCIENTIFICO, opzione delle SCIENZE APPLICATE di durata quinquennale, che risponde alle esigenze di chi già in partenza ipotizza una prosecuzione degli studi in ambito universitario e mira all'integrazione tra discipline umanistiche, scienza e tecnologia, applicando conoscenze e metodo scientifico alla pratica sperimentale.
- Il LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO, di durata quinquennale, destinato a studenti che praticano sport prevalentemente a livello agonistico ed intendono seguire un corso di studi universitari tanto nell'ambito delle discipline sportive, quanto nel settore giuridico, economico, sanitario.
- L' ISTITUTO TECNICO AGRARIO LUPARIA, di durata quinquennale, che prevede un biennio, in grado di fornire a tutti gli allievi una preparazione di base ed un Triennio con due diverse articolazioni di studio: "Produzioni e trasformazioni", dove vengono approfondite le problematiche collegate all'organizzazione delle produzioni animali e vegetali, alle trasformazioni e alla commercializzazione dei relativi prodotti, all'utilizzazione delle biotecnologie e "Gestione dell'ambiente e del territorio" nella quale vengono approfondite le problematiche della conservazione e tutela del patrimonio ambientale e le tematiche collegate alle operazioni di estimo e al genio rurale.

Al termine del corso di studi le richieste di orientamento dei ragazzi riguardano due possibili direzioni: l'inserimento nel mondo del lavoro o la prosecuzione degli studi a livello universitario. Nella prospettiva dell'inserimento nel mondo del lavoro, vengono organizzati incontri con rappresentanti dell'Unione industriali e del mondo del lavoro per informare i ragazzi delle prospettive che offre il territorio in campo occupazionale, interventi di operatori di agenzie del lavoro che forniscono informazioni sui meccanismi di assunzione e sulle modalità di ricerca di un lavoro, stage aziendali e attività di integrazione fra la scuola e il territorio, simulazione di colloqui di lavoro ed elaborazione guidata di curriculum vitae.

La natura stessa delle imprese del Monferrato e del mercato a cui si rivolge, spinge oggi il tessuto economico della zona a un concreto rapporto con la scuola, finalizzato alla formazione di diplomati in grado di inserirsi con dinamismo e flessibilità in un vivace contesto produttivo. Nell'attuale momento, caratterizzato da una crisi economica e produttiva di vasta portata, i diplomati del territorio hanno necessità di una formazione più articolata che ampli a 360° la loro preparazione e la loro disponibilità a confrontarsi con contesti sociali e di lavoro più diversificati e più problematici che in passato.

L'orientamento all'interdisciplinarietà, per offrire una formazione sempre più completa ed efficace, si dimostra anche nei diversi progetti in cui la scuola è coinvolta: iniziative in collaborazione con Atenei, Centri di ricerca scientifica e Musei come: il progetto "*Scienze della vita e biotecnologie*" per attività sperimentali in ambito biologico condotte con le sedi universitarie di Alessandria e di Torino, con IFOM e con i Musei di Scienze Naturali di Torino e Milano; il progetto pluriennale "*Laboratorio Permanente «Oltre L'amianto...»*" che prevede indagini microscopiche e cristallografiche presso il Dipartimento di Mineralogia dell'Ateneo torinese e lezioni, approfondimenti e conferenze sul territorio piemontese organizzate da Lega Ambiente e ricercatori universitari; il "*Progetto Potenziamento Tecnico-Scientifico*" di alto valore metodologico-scientifico, con attività teorico-pratiche nei laboratori interni ed in collaborazione con Università Piemonte Orientale, Università di Pavia, Università Di Torino, Politecnico di Torino, IFOM (Istituto Firc di oncologia molecolare) di Milano, ARPA, ecc..

Progetti e esperienze analoghe. L'IS Sobrero è scuola capofila nell'attuazione del Programma FixO S&U che si articola, oltre ai p150 percorsi FIXO già realizzati, nel coinvolgimento degli studenti in una serie di iniziative relative alla ricerca del lavoro e all'orientamento universitario.

Si aggiungono i *Tirocini estivi* per un periodo di lavoro estivo non retribuito in importanti aziende ed in enti privati e pubblici del territorio (come Buzzi Unicem, Officine Meccaniche Cerutti, Eltek, Euromac, Sanden, Ravetti, Bobst Italia, Bulgari Gioielli, Birrificio Artigianale Abba', ARPA) organizzati sin dalla classe quarta, e *attività di integrazione scuola-territorio*.

Oltre a queste iniziative, da tempo consolidate, da alcuni anni vengono avviate attività di collaborazione progettuale con aziende ed enti pubblici del territorio. Si tratta di un ulteriore passo per mantenere il sistema scolastico-formativo in rapporti di continua sinergia con il mondo produttivo. Significative in questo contesto sono le iniziative di alternanza scuola-lavoro, che si svolgono durante l'anno scolastico: i ragazzi

seguono attività di approfondimento su tematiche specialistiche per il proprio indirizzo di studi e, anziché frequentare le normali lezioni, vengono inseriti in aziende del territorio, dove svolgono attività *on the job* a fianco dei tecnici aziendali.

L'Istituto realizza anche corsi di Istruzione e Formazione Tecnica Superiore (IFTS) per far acquisire conoscenze e competenze mirate all'utilizzo di nuovi saperi e tecnologie, e nel 2010 è stato realizzato un corso IFTS relativo alle Biotecnologie e Scienze della Vita e grazie alla esperienza acquisita nel corso e grazie alla partecipazione al Comitato Tecnico Scientifico del Polo delle Biotecnologie della Regione Piemonte, l'Istituto parteciperà alla progettazione e realizzazione dei corsi ITS approvato recentemente dalla Regione Piemonte (ottobre 2014) nel settore Biotecnologie e Scienze della Vita.

Infine, la scuola propone *Stages all'estero* per le classi quarte con il progetto Re-nergy (inserito nel programma di apprendimento all'estero Erasmus) e il progetto "Building up" per il potenziamento della lingua inglese.

L'educazione alla salute ha il compito di aiutare i ragazzi a crescere, riflettendo su di sé e sui rapporti con gli altri. A questo scopo vengono programmate attività in accordo con gli operatori specializzati dell'ASL che prevedono ciclicamente interventi sull'educazione alimentare, sulla sessualità, sulla droga e sulla guida sicura.

Per il corrente anno scolastico, verranno predisposte le seguenti attività:

- per la classi quarte di tutto l'istituto progetto "riconosciamoci" di educazione alla sessualità in collaborazione con il Consultorio di Casale;
- per le classi prima e seconda Liceo Sportivo progetto "Libero sport" relativo all'uso di sostanze dopanti in collaborazione con il SERT di Alessandria;
- per la classi quarte di tutto l'istituto progetto "guida sicura" in collaborazione con l'autoscuola Coppo di Casale;
- per le classi quinte di tutto l'istituto progetto relativo alla donazione di organi in collaborazione con l'ASL di Alessandria;
- per le classi terze di tutto l'istituto verrà probabilmente avviato il progetto "Fumo" in collaborazione con l'ASL.

Ogni anno, inoltre, se c'è necessità, in base alle risorse finanziarie disponibili, si predispone uno "Sportello" gestito da uno psicologo dell'Asl o libero professionista, per interventi su singoli allievi, intere classi, consigli e supporto alle famiglie o quanto richiesto sia dai Consigli di classe che dai singoli alunni/genitori.

Per quanto riguarda la formazione professionale, in particolare, il collegamento con le aziende consente di far sperimentare agli allievi metodologie di apprendimento diverse da quelle tradizionali, sotto la guida di esperti aziendali, di imparare a lavorare in team, di conoscere in modo diretto la struttura organizzativa dell'impresa e le norme di sicurezza e di tutela ambientale in un sito industriale, di inserire gli studenti nella realtà lavorativa in ambienti tecnologicamente avanzati, di essere insomma più vicini alle richieste del mercato del lavoro.

Le iniziative in questo settore per l'anno scolastico 2014/15 sono diversificate nei due plessi dell'I.S. Sobrero.

ISTITUTO SOBRERO sede di Casale Monferrato:

- Progetto ex - Peugeot: tecniche di manutenzione diagnostica auto per periti meccanici, in accordo con Peugeot Italia e officine del territorio;
- Progetto Solvay Specialty Polymers: proprietà chimico-fisiche-tecnologiche, analisi strumentale e controllo qualità dei fluoropolimeri in collaborazione con Solvay Specialty Polymers di Spinetta Marengo (AL) e Centro Ricerche di Bollate (MI);
- Green Economy : Progetto Introduzione all'Azienda presso la ditta CHEMTEX, GRUPPO MOSSI & GHISOLFI (settore delle Energie rinnovabili). Il progetto si pone lo scopo di valorizzare le competenze degli studenti delle classi 4 e 5 dell'I.S. SOBRERO.

ITAS LUPARIA, sede di S.Martino di Rosignano

Le aziende con le quali l'ITAS Luparia collabora nell'anno scolastico 2014/2015 sono le seguenti:

- SCAM (fertilizzanti e sementi per l'agricoltura)
- CADIR LAB (sperimentazione fitofarmaci e prove nel settore cerealicolo e foraggero)
- CIS (azienda produttrice di micorizze e microorganismi per la lotta ad alcuni agenti patogeni)
- SYNGENTA (realizzazione di un campo con essenze a lunga fioritura per favorire lo sviluppo di insetti impollinatori)

11.2. ITIS G. GALILEI – AREZZO (TOSCANA)

L'Istituto Istituto Tecnico Industriale Statale G. Galilei conta per il corrente anno scolastico 70 classi divise tra il biennio e il triennio. Nel biennio gli indirizzi di studio sono quattro: Meccanica – Meccatronica ed Energia, Informatica e Telecomunicazioni, Elettronica ed elettrotecnica, Chimica – Materiali e Biotecnologie. Nel triennio sono attivate le seguenti articolazioni: Informatica, Chimica, Biologico Sanitario, Biologico Ambientale, Elettrotecnica, Automazione, Meccanica e Meccatronica.

Tali indirizzi sono in linea con il fabbisogno del territorio. La provincia di Arezzo pur essendo una delle più industrializzate della Toscana, è in fase di decrescita: risente della crisi industriale nel settore manifatturiero (orafo, confezione, costruzioni). Il tasso di disoccupazione è passato dal 4,5% del 2004 all'8,2% del 2014, più basso di quello della Toscana al 10,1%.

Il 65% dei diplomati dell'Istituto trova un lavoro attinente al percorso scolastico ottenendo un contratto entro 2-6 mesi dal diploma, grazie anche alle esperienze di alternanza scuola-lavoro attivate in modo costante e significativo con le aziende del territorio nei settori di interesse dell'istituto. Le aziende collaborano anche nella formulazione del curriculum scolastico attraverso le proposte elaborate dal Comitato Tecnico-Scientifico. Gli iscritti all'università si distribuiscono nelle macroaree sanitaria e scientifica in linea con le competenze in uscita fornite dalla scuola che fa sì che bel l'80% degli iscritti ottenga nel primo anno più della metà dei crediti previsti.

Progetti e esperienze analoghe. ITIS "G. Galilei" partecipa a diversi progetti per sviluppare le conoscenze e competenze degli studenti, promuovere la specializzazione e offrire esperienze nuove e performanti agli studenti.

ITIS "G. Galilei" è partner del corso IFTS "INDES" - Tecniche di disegno e progettazione industriale, della durata di 800 ore e rivolto a 20 diplomati in area tecnica, da orientare e formare nell'ambito del design industriale e della prototipazione rapida.

ITIS "G. Galilei" è capofila per "EUREKA - POLO TECNICO-PROFESSIONALE PER L'INNOVAZIONE DEI PROCESSI E DEI PRODOTTI MECCANICI E PER LA MECCATRONICA". Il Polo Eureka è nato a seguito della pubblicazione delle "Linee guida nazionali per la costituzione dei Poli Tecnico-Professionali e degli ITS (Istruzione Tecnica Superiore)" da parte del MIUR (gennaio 2013) e dell' "Avviso per la presentazione delle manifestazioni di interesse alla costituzione dei Poli Tecnico-Professionali" emesso dalla Regione Toscana (febbraio 2014). L'Itis "Galileo Galilei" ha aggregato scuole, imprese, università, associazioni di categoria, agenzie formative ed altri soggetti, presentando un progetto di fattibilità approvato dalla Regione Toscana e costituendo, con atto notarile e in qualità di capofila, il Polo Eureka nel luglio 2014.

L'istituto da numerosi anni effettua attività di alternanza scuola-lavoro coinvolgendo alunni del triennio di tutti gli indirizzi presenti nella scuola. Nell'anno scolastico 2013-2014 sono stati interessati circa 200 alunni e 60 aziende del territorio. Per l'anno scolastico 2014-2015 è stato attuato il "Progetto innovativo di alternanza" per tutti gli indirizzi/articolazioni con destinatari ragazzi delle classi terze (solo per eccellenze, legge 104/92 o rischio dispersione), delle classi quarte (in orario curricolare ed extracurricolare) e delle classi quinte (in orario curricolare, per un totale di 290 alunni. Per l'ambito della meccatronica il progetto si coniuga con le attività di "Eureka - polo tecnico-professionale per l'innovazione dei processi e dei prodotti meccanici e per la meccatronica" e per gli altri ambiti il progetto viene realizzato in collaborazione con circa 65 aziende ed enti, con la maggior parte dei quali l'Istituto ha un rapporto consolidato e collaudato.

La scuola dal 2007 ad oggi è capofila della Rete per la Sicurezza della Provincia di Arezzo, avente come soci gli istituti scolastici della provincia ed enti istituzionali (ASL, USP, direzione territoriale del lavoro, INAIL,) avente per scopo il supporto alle scuole in tema di sicurezza nei luoghi del lavoro. In tale ambito la rete ha realizzato numerosi progetti di formazione del personale e degli alunni. Dispone di un proprio sito (www.sicurezza.scuole.aretzo.it). Negli ultimi tre anni l'attività svolta, in collaborazione con la ASL8 e il corpo provinciale dei Vigili del Fuoco di Arezzo, è la seguente:

1. Formazione di RSPP, ASPP, RLS di cui al dlgs 81/2008;
2. seminari di aggiornamento sulla sicurezza per personale della scuola con ricaduta sugli alunni;
3. formazione delle squadre di emergenza;
4. supporto alla formazione degli alunni in attività scuola-lavoro;
5. capofila per la provincia di AR del progetto di formazione del personale di cui all'accordo stato-regioni del 21/12/2011 finanziato dall'Ufficio Scolastico Regionale, tramite piattaforma TRIO
6. realizzazione di una piattaforma di formazione generale del personale e degli alunni (Accordo Stato-Regioni del 21/12/2011) fruita da tutte le scuole della Provincia di Arezzo.

11.3. I.I.S. BARONISSI – SALERNO (CAMPANIA)

L'Istituto Baronissi nasce il 1 Settembre 2012 dall'aggregazione delle due sedi staccate di Baronissi: il Liceo Scientifico 'B. Rescigno' di Roccapiemonte (SA) e l'ITIS "B. Focaccia" di Salerno.

La nuova Istituzione configurata come Istituto di Istruzione Superiore unisce, pertanto, un Liceo Scientifico ad indirizzo tradizionale ed un Istituto Tecnico settore Tecnologico ad indirizzo Informatica e Telecomunicazioni ubicati in due differenti plessi nel Comune di Baronissi (SA). La sede del Liceo ospita anche gli uffici di segreteria e di Dirigenza ed è sita in Baronissi alla via M. Galdi 26, località Saragnano di Baronissi (SA) – Regione Campania. La sede del Tecnico è sita sempre in Baronissi alla via Trinità 27, località Sava.

La loro unificazione ha dato alla luce una nuova scuola con ottime prospettive di crescita data la continua espansione demografica di Baronissi, sede della Facoltà di Medicina, nata da sette anni, e uno dei comuni principali della Valle dell'Irno, sede dell'Università degli Studi di Salerno. L'I.S.I.S. si pone, dunque, come opportunità formativa unica in un bacino comprendente i Comuni di Baronissi, Fisciano, Calvanico, Pellezzano, Mercato S. Severino e Montoro. L'aumento degli iscritti, in controtendenza con la media nazionale, ha anche portato all'apertura di un nuovo corso nell'Istituto Tecnico, per cui, in prospettiva, si avrà un incremento di 4 classi nei prossimi 4 anni. L'identità della nuova Istituzione scaturisce da un'offerta formativa completa, unione di una formazione scientifica che prepara giovani alla prosecuzione degli studi universitari e una formazione tecnica che offre sia la possibilità di inserimento nel mondo del lavoro nel settore dell'informatica e delle telecomunicazioni, sia la prosecuzione degli studi a livello universitario o nella formazione tecnica superiore.

Con i suoi due indirizzi di studi, l'Istituto intende coprire molto del fabbisogno esistente dopo la scuola di base, offrendo livelli differenziati di istruzione alla popolazione studentesca e rispondendo alle esigenze di alfabetizzazione funzionale e di elevamento del grado di istruzione degli adulti. L'Istituto di Istruzione Superiore di Baronissi pone le sue basi sulla molteplicità dell'offerta formativa che, pur rimanendo nell'ambito dei due indirizzi di studio attivi, con le prospettive generali precedentemente descritte offerte dai due diplomi, ha una particolare attenzione verso le vocazioni del territorio di appartenenza.

Nello specifico l'indirizzo liceale prevede lo svolgimento di attività didattiche in aula e l'uso di un laboratorio multimediale, e di un piccolo laboratorio bivalente per lo studio tecnico pratico della Fisica e delle Scienze. Per il tecnico, il piano di studio prevede lo svolgimento di attività didattiche in aula e in laboratori specifici (Chimica, Fisica, Tecnologie Grafiche, Informatica, Sistemi/TPS e Telecomunicazioni), nonché delle visite guidate ad industrie.

Progetti e esperienze analoghe. La scuola sita in Baronissi è vicinissima alle sedi dell' Università di Salerno, ubicata in Baronissi / Fisciano (SA). Tale vicinanza agevola molto la collaborazione con alcune facoltà ed in particolar modo con quella di Informatica. L'Istituto ha infatti partecipato alle olimpiadi italiane di informatica e ai Giochi matematici.

Si svolgono con l'università corsi di PLS (piano lauree scientifiche) nelle materie di indirizzo, orientamento universitario alle classi quinte, partecipazione all'evento annuale dell' EXPO scuola con presentazione delle più svariate esperienze, tra chimica, fisica, informatica, elettronica, meccanica, etc.

Con l' Ateneo si organizzano e si coordinano le olimpiadi nazionali di informatica con la partecipazione di AICA.

Sul territorio siamo inoltre Test Center ECDL AICA, ed istituto accreditato Trinity college.

Altro ente importante con cui si avvicendano molteplici attività è il Comune di Baronissi, le tematiche affrontate nella partnership sono principalmente inerenti al tema della Legalità e dello Sport.

In passato moltissime sono state le esperienze che ci hanno visto protagonisti in più svariati progetti, quali ad esempio "I valori dello SPORT" patrocinato dalla Federazione italiana gioco calcio (FIGC) vincitori regionali per didattica e sport.

Il concorso dell' USR Campania "studenti a vela" che ci ha visto vincitori provinciali (SA).

Il concorso Robotica – Rome Cup 2008 selezionati all' incontro nazionale per la robotica nelle scuole e tanti altri ancora che non sono imputabili alla nostra attuale identificazione scolastica, IIS Baronissi, ma di sicuro sono stati un bagaglio culturale che ha concorso alla nostra crescita sul territorio.

Un'ulteriore attività è svolta in collaborazione con l' Università di Napoli "Federico II" ed è rivolta alla formazione per la sicurezza sui luoghi di lavoro del personale docente ed ATA.

11.4. SOGES S.p.A. – Partner interistituzionale

SOGES si presenta oggi come uno dei principali operatori italiani della consulenza strategica ed organizzativa e della formazione. Una realtà multinazionale che collabora con aziende pubbliche e private, in ambito nazionale ed internazionale.

SOGES gestisce progetti complessi per servizi di varia natura (indagine/ricerca, ideazione, progettazione, formazione, gestione, valutazione) in quattro macro-aree.

Sviluppo delle organizzazioni: opera nei principali ambiti del consulting e del training e si rivolge alle imprese e agli enti - pubblici e privati - come supporto ai loro programmi di sviluppo e cambiamento proponendo soluzioni distintive e su misura per il miglioramento dei processi organizzativi, la crescita del capitale umano, lo sviluppo commerciale e l'internazionalizzazione del business;

Sviluppo economico e sociale: affianca e supporta imprese, associazioni, pubbliche amministrazioni, agenzie operanti nella formazione e nell'orientamento al lavoro, enti di ricerca... - mettendo a loro disposizione le esperienze maturate in Italia e nel mondo in oltre 30 anni di attività, la capacità di innovazione nelle metodologie di intervento e nelle soluzioni progettuali, unite ad una presenza articolata su tutto il territorio nazionale;

Politiche pubbliche comunitarie: assistenza e supporto diversificato alle pubbliche amministrazioni nella progettazione e gestione degli interventi previsti dalla "Programmazione comunitaria" nel campo delle politiche di sviluppo locale e delle politiche attive del lavoro;

Cooperazione internazionale: svolta attraverso partnership con agenzie internazionali di consulenza, organizzazioni non governative, università ed enti pubblici. I clienti di riferimento sono donatori internazionali, quali la Commissione Europea, il gruppo della Banca Mondiale, le banche di sviluppo regionale, il Ministero italiano degli affari esteri, le Province e i Comuni italiani, oltre a società private italiane e straniere.

Nei confronti degli attori dello sviluppo economico e sociale del territorio - imprese, associazioni, pubbliche amministrazioni, agenzie operanti nella formazione e nell'orientamento al lavoro, enti di ricerca - SOGES ha condotto negli anni interventi complessi finalizzati a:

- implementare sistemi innovativi di formazione continua a sostegno dell'adattabilità dei lavoratori;
- potenziare il capitale umano innalzandone i livelli di apprendimento e conoscenza;
- promuovere lo sviluppo e la competitività delle attività imprenditoriali;
- elevare e qualificare i livelli occupazionali attraverso l'attuazione di politiche attive del lavoro;
- creare e consolidare reti tra mondo produttivo ed istituzionale, università e centri di ricerca;
- valorizzare e promuovere il territorio e le sue risorse.

Per accompagnare efficacemente i propri partner nel raggiungimento degli obiettivi, SOGES ha capitalizzato le proprie competenze ed esperienze strutturandole su 4 linee di servizio:

- Azioni di Sistema, per offrire, principalmente alle organizzazioni associative di categoria, territoriali o professionali, risposte integrate, personalizzate e flessibili alle esigenze di crescita del capitale umano e di sviluppo del sistema di competenze a livello territoriale, settoriale ed aziendale.
- Politiche Attive del Lavoro, per fornire agli enti competenti un supporto professionale qualificato nella definizione ed attuazione di progetti e percorsi per il raccordo tra le esigenze occupazionali delle persone ed il mercato del lavoro.
- Sviluppo Territoriale, per supportare in maniera concreta, efficace ed efficiente gli attori del sistema di governance territoriale nell'ideazione, progettazione, gestione e realizzazione di interventi complessi d'innovazione territoriale.
- Assistenza Tecnica, per affiancare le pubbliche amministrazioni nell'attuazione del "Programma cofinanziato", nello svolgimento delle attività di controllo e sorveglianza previste dai Regolamenti comunitari

SOGES, oltre alle esperienze sopra richiamate, può garantire un network di circa 350 professionisti consolidato, di cui circa 150 attivi a livello nazionale e 200 operanti a livello internazionale. Infatti, lavorando allo sviluppo di progetti da oltre 30 anni sia per il mercato Italia che per il mercato estero, ha maturato nel tempo una modalità di gestione dei suoi professionisti in aree regionali e/o territoriali fortemente decentrate rispetto alla sede organizzativa centrale (a titolo di esempio si possono citare in numerosi professionisti coordinati nell'ambito dei progetti di cooperazione Russia, Tunisia, Burundi, Brasile, Indonesia, etc.). SOGES sul territorio italiano dispone delle seguenti sedi operative: Torino, Roma, Padova, Milano, Palermo, Bologna, Firenze.

Progetti ed esperienze analoghe. SOGES opera fornendo assistenza tecnica ai Soggetti proponenti/attuatori nella analisi della domanda aziendale e diagnosi dei bisogni formativi, progettazione e gestione dei piani sin dalla fase PISTE, ed interviene direttamente come soggetto proponente dal 2007 per quanto riguarda Fondimpresa e dal 2008 per quanto riguarda Fondirigenti:

- Startraining, Pluriform, FormaT1, FormaT 2, FormaT2008, FormaT2009, FormaTPiemonte, FormaT2010, FormaT2010/2, MultiFormaT, AutoFormaT, MultiFormaT2011, AutoFormaT2011, FormaT2011, Formazione=Competitività2 , Acquisire Competenze per Sviluppare l'Impresa, Innovare per Competere, 3INing, ASSI, Lavorare in Sicurezza 1, 2, 3, Lavorare in Sicurezza 2009, Azienda Sicura, Green Production – 25 piani formativi territoriali rivolti ai dipendenti delle aziende industriali piemontesi.
- Management Team Improvement, Professionista o Manager?, Performanager, Campus, Advanced Management System, ForManager, Managerfactory, Obiettivo Ripresa, Lean Management, Leading Innovation, Trip & Training – 11 piani formativi territoriali finanziati da Fondirigenti rivolti ai dirigenti delle aziende industriali piemontesi
- Formatex, Formatex 2010, Formatex 2011, FORMATEX, Formatex 2012, Sicurezza & Benessere Lavorativo, Tracce, Fashion Management Way, Fashion Management Way 2010, Fashion Management Way 2011, SicuraMente (4 piani), Sicuramente 2010 (2 piani), GreenTex – 14 piani

formativi nazionali per i dirigenti ed i dipendenti del settore Tessile Moda Abbigliamento, promotori FEMCA, FILCTEM, UITLA e SMI - Sistema Moda Italia

- Papyurs, Papyrus 2010 – 2 piani formativi nazionali per i dipendenti del settore Cartario, Proponente ASSOCARTA
- Sicurezza & Benessere Lavorativo – piano formativo, ambito sicurezza, territoriale regione Veneto finanziato da Fondimpresa a valere sull'Avviso 1/11II
- Executive Studio, Innovation For Change, Tracce– 3 piani formativi territoriali rivolti ai dipendenti delle aziende industriali del Veneto (piani generalisti)
- ARTEMIDE, ATENA – 2 piani formativi territoriali rivolto ai dipendenti delle aziende industriali del Lazio (piani ambiente e generalista)
- LEADING INNOVATION – piano generalista territoriale rivolto ai dipendenti delle aziende industriali del Veneto (Avv.5/2011 II° sportello)
- METIS – piano generalista territoriale rivolto ai dipendenti delle aziende industriali del Lazio (Avv.5/2011 II° sportello)
- FORMATEX STYLE 2013 – piano generalista settoriale rivolto ai dipendenti delle aziende industriali del comparto Tessile Abbigliamento Moda (Avv.5/2011 II° sportello).

Il valore dei Piani formativi finanziati per le aziende clienti, nell'ultimo triennio, ammonta a più di **2.000.000 di euro per l'area tematica Salute e Sicurezza** e a più di 2.000.000 di euro per le aree tematiche Abilità personali; Contabilità-Finanza; Gestione aziendale-amministrazione; Informatica; Lingue; Marketing vendite; Qualità; Tecniche di produzione. Il raccordo sistematico con il sistema delle aziende ha permesso a SOGES di implementare un consistente repertorio di **Case history**.

Progetto, **ORIENTAMENTO ALL'IMPRENDITORIALITÀ RIVOLTI AGLI STUDENTI DELLA SSS - LINEA 5 MISURA D3**, affidato dalla Regione Piemonte con contratto n. 7519 del 27/11/2002.

Contesto - I servizi di orientamento all'imprenditorialità rivolti agli studenti degli istituti secondari superiori si collocano all'interno di un mondo scolastico in profondo cambiamento e sempre più attento a sviluppare nuove attività di orientamento al mondo del lavoro e a creare momenti di integrazione e di confronto con il mondo dell'impresa per gli studenti.

Pertanto la Regione Piemonte, nell'ambito del suo compito istituzionale e seguendo le linee guida del por 2000-2006, ha ritenuto opportuno sviluppare nuove attività volte allo sviluppo dell'imprenditorialità, alla creazione di nuove imprese e a sostenere la cultura d'impresa.

Obiettivi - Il progetto si propone di:

- Sviluppare l'interesse e la consapevolezza degli studenti nei confronti della figura professionale e delle attività dell'imprenditore;
- Portare gli studenti a verificare la propria attitudine ad essere imprenditore, mettendo alla prova la propria determinazione, l'abilità di organizzare e gestire risorse umane e materiali, la capacità di assumere e ricoprire posizioni di leadership ed interfacciarsi con il territorio di riferimento;
- Fornire uno strumento efficace per la sperimentazione di dinamiche reali – concorrenza, budget, risorse, sponsor e ruoli organizzativi – per avvicinare gli studenti alla cultura d'impresa.

Attività - Il servizio prevede la realizzazione di venti "gruppi impresa" per ogni anno scolastico, distribuiti sul territorio regionale. Ogni intervento è suddiviso in fasi che prevedono:

- Seminari di sensibilizzazione
- Azioni di informazione e comunicazione
- Analisi e bilancio delle competenze
- Orientamento individuale e di gruppo
- Definizione dell'idea imprenditoriale
- Supporto alla realizzazione del business plan
- Simulazione delle attività aziendali
- Presentazione finale

- Revisione e valutazione dell'attività condotta
- Verifica delle competenze acquisite
- Tutoraggio e tirocinio aziendale
- Diffusione dell'iniziativa

SOGES ha fornito servizi di Promozione, Assistenza, Informazione e Formazione di base per la diffusione della cultura della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro nell'ambito del **progetto S.I.C.U.R.A. (Sicurezza In-formazione Cultura: Una Responsabilità Attiva)**. Il progetto è stato gestito dal Consorzio Multisetoriale Piemontese, in qualità di capofila dell'ATS. Il progetto S.I.C.U.R.A. intendeva contribuire a diffondere la cultura della sicurezza nelle imprese, facendo crescere la consapevolezza dell'importanza dell'applicazione delle norme di sicurezza e di prevenzione degli infortuni, sia dal punto di vista dei comportamenti individuali di auto-tutela che di quelli collettivi, generatori di valore aggiunto per l'efficacia e la competitività delle singole imprese e per l'intero sistema aziendale del territorio. Sulla base di questo obiettivo, il progetto è stato realizzato con un processo di concertazione, collaborazione, condivisione tra il Raggruppamento Temporaneo di Imprese (R.T.I.) e l'Organismo Bilaterale Regionale (OBR) e la rappresentanza delle parti sociali del territorio.

11.5. STUDIO AND – Partner interistituzionale

Studioand si occupa di comunicazione digitale da 15 anni, realizzando progetti e prodotti nei seguenti settori:

- **mobile** - Studioand progetta e sviluppa applicazioni iOS e Android, dando una risposta alle esigenze di comunicazione e di business delle realtà e delle imprese innovative che necessitano di soluzioni personalizzate e all'avanguardia. Inoltre sviluppiamo siti responsive web mobile per permettere agli utenti la fruizione dei contenuti anche da smartphones e tablet.
- **Interactive** - I nostri prodotti Touchscreen permettono di comunicare contenuti specifici tramite il linguaggio multimediale in contesti quali l'evento fieristico, l'allestimento museale ed il negozio Retail: realizziamo applicativi "trasversali", basati cioè su tecnologie diverse ed eterogenee, dal compositing video alle tecniche di animazione, dall'elaborazione audio alla modellazione 3d.
- **web** - Grazie all'esperienza nella progettazione e nella gestione di spazi web, studioand accompagna il cliente nel percorso di ideazione e sviluppo del proprio sito. Studioand offre competenze e tecniche all'avanguardia con cui identificare le esigenze del cliente, creare prodotti web allineati alle tecnologie più avanzate e renderli leggibili, usabili e funzionali.

Progetti ed esperienze analoghe. Maggio 2015: studioand ha vinto, con Cityteller, una app che permette di viaggiare attraverso la letteratura, la Startup Call 2015, un bando che assegnava alle idee di impresa innovative nell'ambito dell'editoria digitale la possibilità di essere ospitati al Salone del Libro di Torino nell'area Book to the Future

Settembre 2014: studioand ha ottenuto l'incarico da parte di UNICRI per lo sviluppo di un'app mobile per smartphone (sistema Android e iOS) per incoraggiare la segnalazione dei reati di odio e promuovere la sensibilizzazione di discriminazione e crimini d'odio. L'applicazione è distribuita sugli store con il nome di "LIGHT ON – your turn to stop racism".

Maggio 2014: pubblicazione del sito www.upprendi.it. UpPrendi – sviluppato dall'assessorato all'Istruzione della Regione Piemonte e dalla Federazione regionale dei Gruppi Giovani Imprenditori di Confindustria Piemonte – è un progetto destinato agli studenti dei primi due anni di scuola superiore, che punta alla diffusione della Cultura di impresa. Il progetto prevede una serie di incontri con gli studenti delle scuole di tutto il territorio piemontese, con l'obiettivo di creare nei giovani una nuova mentalità nell'approccio al mondo esterno che dovranno affrontare dopo la maturità: l'orientamento dovrà necessariamente cambiare da "cerca lavoro" a "crea lavoro". Studioand ha realizzato la comunicazione visiva (logo e immagine coordinata) e il sito web per l'iniziativa.

2009/2010: studioand ha realizzato i materiali di comunicazione per il progetto “S.I.C.U.R.A. - Sicurezza Informazione Cultura: Una Responsabilità Attiva”. Il progetto, finanziato da Fondimpresa, condiviso dall'Organismo Bilaterale Regionale (OBR) e dalle Rappresentanze delle parti sociali e realizzato da CMP (Consorzio Multisetoriale Piemontese), ha come obiettivo quello di sensibilizzare le imprese e i lavoratori piemontesi, ad adottare un approccio innovativo e propositivo nei confronti dei metodi e delle pratiche di prevenzione e protezione sui luoghi del lavoro.

Sito realizzato per la Provincia di Torino <http://www.spazioimprecario.it/>