



Liceo Artistico Statale della Villa Reale di Monza
“Nanni Valentini”

Via Giovanni Boccaccio, 1 - 20900 Monza, MB

Istituto Statale d'Arte dal 1967 al 2014
Liceo Artistico Serale

telefono 039 326341 - fax 039 324810
e-mail isamonza@tin.it
e-mail isamonza@pec.it
sito web www.isamonza.it
codice fiscale 85008930159
codice scuola MISL13000E
codice univoco UFPO1X

PIANO TRIENNALE OFFERTA FORMATIVA

Sezione 3. Attività progettuali

Scheda presentazione progetto (annuale)

Progetto/attività di durata	ANNUALE (a.s. 2017/18)	<input checked="" type="checkbox"/>
Progetto/attività di durata	TRIENNALE (a.s. 2016/19)	<input type="checkbox"/>

1. SEZIONE DESCRITTIVA

1.1 Titolo del progetto

EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

1.2 Responsabile o referente del progetto

prof. M. Telloli

1.3 Motivazioni e finalità del progetto/attività

Le tecnologie digitali sono esperienza quotidiana di qualsiasi persona e studente ma spesso vengono utilizzate senza una specifica conoscenza e competenza. Il progetto intende:

- Esercitare consapevolmente la propria cittadinanza utilizzando in modo critico e consapevole la Rete e gli strumenti straordinari (ma non “magici”) del mondo digitale
- Valorizzare le proprie esperienze, competenze culturali, il proprio “talento” utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e critico
- Sapersi proteggere dalle insidie della Rete (plagio, truffe, adescamento...) e conoscere le norme che la regolano (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore...)
- Diventare cittadini digitali competenti ed affrontare con consapevole protagonismo il mondo contemporaneo

1.4 Modalità di realizzazione del progetto e delle attività che si svolgeranno

Il corso è rivolto agli studenti e previsto in 9 moduli di 2 ore l'uno da svolgersi presso la sede della scuola in orario extra-scolastico. Sarà richiesto il versamento di una quota di iscrizione pari a €10 per contribuire ai costi per le presenze degli esperti esterni.

Le lezioni saranno guidate e coordinate da Fausto Gimondi, esperto di media digitali, con la partecipazione di ospiti esperti e di istituzioni attive sui temi del digitale.

I contenuti di ogni modulo vengono definiti dal coordinatore del corso che volta per volta coinvolgerà i partecipanti al corso per approfondire i temi di loro maggior interesse, compiere ricerche e contribuire alla redazione finale di un “manuale di cittadinanza digitale” che sarà patrimonio comune dei coordinatori del corso, dei partecipanti al corso e della scuola.

1.5 Numero di classi, studenti coinvolti

da un minimo di una classe (20/25 studenti) a un massimo di 5 (secondo la capienza dell'aula magna)

1.6 Obiettivi del progetto/attività

(descrivere gli obiettivi misurabili e valutabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni)

Il progetto è rivolto agli studenti con una metodologia basata sui principi e le buone pratiche del mondo digitale: collaborazione, apertura massima alla discussione e continua verifica pratica sugli argomenti elaborati durante il corso. La struttura modulare del corso agevola e prevede il coinvolgimento di esperti specifici di ogni modulo proposto.

Ogni modulo prevede:

Una parte teorica : coordinatore e ospiti presentano in non oltre 1 ora il tema previsto

Una parte “documentale” : le lezioni teoriche vengono “verificate” su esempi concreti di pratiche digitali, con presentazione di video e analisi di testi presentati dai personaggi più importanti del mondo digitale

Una serie di esercizi pratici : i partecipanti saranno coinvolti in prove “pratiche” (ad es. La redazione-correzione di una voce di Wikipedia, verifica di siti che praticano phishing,...) da svolgersi sia in aula che a casa.

1.7 Strumenti di verifica del progetto/attività

		numero	note
Questionari di valutazione anonimi	[x]	1	
Prove di verifica o realizzazione di elaborati e relative valutazioni	[x]	9	

1.8 Durata

(descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere)

Periodo di attuazione del progetto/attività:

Inizio attività: Ottobre 2017

Fine attività: Gennaio 2018

Le attività si svolgeranno in orario: pomeridiano

Curricolare []

Extracurricolare [X]

Fasi del progetto/attività	Attività curricolari	Attività extracurricolari
Fase del progetto/attività <i>Presentazione del corso in Collegio Docenti a settembre</i>	[X]	[]
Fase del progetto/attività <i>Presentazione del corso agli studenti</i>	[X]	[]
Fase del progetto/attività <i>Corso strutturato in 9 incontri pomeridiani</i>	[]	[X]

	[]	[]
--	-----	-----

1.9 Risorse umane

(indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che avranno ruoli rilevanti nella realizzazione del progetto)

Docenti impegnati nel progetto/attività (le ore aggiuntive si intendono per ogni anno scolastico)

Nome	Attività (indicare il tipo di attività)	Ore aggiuntive di insegnamento	Ore aggiuntive di non insegnamento
M. Telloli	coordinamento		3
Totale ore aggiuntive (per ogni anno scolastico)			3

Collaboratori scolastici/Assistenti impegnati nel progetto/attività

Nome	Numero ore
1 assistente tecnico a inizio di ogni incontro per verificare il funzionamento dell'attrezzatura in Aula Magna	
Totale ore	

Eventuali collaboratori/esperti esterni impegnati nel progetto/attività

Nome	Costo
esperti esterni	
Totale costo	2.000

1.10 Beni e servizi

(Indicare tipo e quantità di materiali, attrezzature e strumentazioni che si prevede di utilizzare per la realizzazione del progetto)

Materiali	Strumenti	Attrezzature	Spazi	Costi
	PC	Proiettore	Aula Magna	
Totale costi				

1.11 Costi aggiuntivi

(indicare eventuali costi aggiuntivi ipotizzati per questioni organizzative, allegare eventuali preventivi o depliant illustrativi)

.....

ALLEGATI AL PROGETTO:

1. Programma dettagliato con i contenuti degli incontri
2. Profilo professionale dell'esperto esterno

Data di presentazione:
06/06/2017

il Responsabile del Progetto
prof. Maurizio Telloli

Approvato in Collegio Docenti il
Approvato in Consiglio di Classe il
Piano finanziario del

Maurizio Telloli

Programma del corso Educazione alla Cittadinanza Digitale

1. Geografia politica del mondo digitale

- a. Breve storia di Internet
- b. Il governo della Rete e le sue organizzazioni
- c. Trasparenza e net-neutrality
- d. Diritto all'accesso
- e. Carte dei diritti online e Netiquette
- f. App vs Web
- g. Dark Web
- h. Chi vigila su Internet: polizia postale e altre istituzioni

2. L'identità digitale

- a. La reputazione online
- b. Sicurezza e protezione della propria identità
- c. Privacy, anonimato e diritto all'oblio
- d. Cyberbullying & Digital Drama
- e. VideoCam: spiati o più sicuri?
- f. Eredità digitale

3. Comunicare

- a. Tassonomia della comunicazione digitale
- b. La mail
- c. Instant messaging: da Messenger a Snapchat
- d. Blogging, posting e altre forme di discussione online
- e. Social networking

4. Informarsi e Istruirsi

- a. Le basi del funzionamento di Google (algoritmi e filtri)
- b. Wikimedia: miti e fatti del crowdsourcing
- c. Le piattaforme di e-learning e collaborative learning
- d. Fake news: come riconoscere la cattiva informazione
- e. Lettura digitale: ebook e nuove frontiere della lettura

5. Lavorare online

- a. Lavoretti digitali: la gig economy

- b. Diritti e doveri della sharing economy

6. Amicizia e divertimento online

- a. Il concetto di “amicizia digitale”
- b. L’incontro digitale: miti e realtà del dating online
- c. Questioni di sesso: miti e realtà dei “predoni”, della pornografia, del chatrouletting
- d. Gaming: leggi e buone pratiche
- e. Intrattenimento gratuito? Il “costo” della pubblicità online

7. Comprare e vendere

- a. Fondamenti e breve storia dell’e-commerce
- b. Comprare con coscienza: sicurezza e sistemi di rating e raccomandazioni
- c. Vendere: trucchi e consigli
- d. Sistemi di pagamento e cripto-monete

8. Le opere digitali

- a. Dal copyright ai creative commons
- b. Il concetto di Open Source
- c. Libri cartacei ed elettronici
- d. Le proprie opere online: piattaforme e criteri di “protezione”
- e. Video etiquette

9. Partecipazione e democrazia

- a. Introduzione alla Dichiarazione dei diritti in Internet
- b. Atlante delle principali piattaforme per le “buone cause”
- c. Gli open data per la trasparenza politica
- d. Gli e-services dello Stato italiano
- e. Gli e-services della Scuola italiana
- f. Information gathering e partecipazione attiva
- g. Hackers: pirati o paladini delle libertà?

Fausto Gimondi

Profilo professionale

Carriera giornalistica

Fausto Gimondi, 54 anni, di formazione umanistica con una laurea in Storia della Lingua Italiana, si occupa da oltre 25 anni di comunicazione e prodotti digitali.

La sua carriera inizia come giornalista della Radio della Svizzera Italiana.

Per la RSI Gimondi scrive e produce programmi di carattere culturale e realizza ritratti radiofonici di importanti figure della cultura italiana.

Sempre in Svizzera, negli stessi anni, collabora a diverse testate e quotidiani, scrivendo articoli e commenti nelle pagine culturali.

All'inizio della nascita dei nuovi media, decide di occuparsi dello sviluppo di prodotti digitali partecipando alla creazione dei primi Cd Rom in Italia.

Siamo alla fine degli anni '80, quando Gimondi assume prima la direzione di Applicando (magazine storico per gli utenti Apple), poi l'incarico di Direttore Editoriale della casa editrice JCE, curando una dozzina di testate di divulgazione e approfondimento sulle nuove tecnologie, creando e gestendo eventi e fiere di settore.

Virgilio e il suo network

La nascita di Internet e la sua diffusione in Italia, lo portano nel '95 ad abbandonare la carriera editoriale tradizionale per avventurarsi nel nascente mondo Web. Arriva così in Matrix, una delle prime start-up italiane del digitale, per gestirne le attività editoriali e soprattutto per far nascere Virgilio, la guida italiana ad Internet. Gimondi è stato il direttore editoriale e in seguito il direttore generale di Virgilio.

L'attività di coordinamento editoriale si affianca sempre più ad una gestione a 360°, con un coinvolgimento diretto nella gestione di accordi internazionali e di joint venture. Gimondi è infatti l'artefice del network di contenuti e servizi di Virgilio: il portale espande i suoi orizzonti ospitando contenuti di editori italiani e internazionali (dal Corriere della Sera a Cartoon Network). Alla gestione del primo portale italiano e al suo network di contenuti si sommano poi incarichi da

consigliere delegato (in Sapendi, De Agostini-Seat) e supervisore editoriale in aziende online controllate da Matrix. E' amministratore delegato di una joint venture con una società israeliana per lo sviluppo di un sistema di indirizzamento dei siti, per l'epoca rivoluzionario (Netex).

E' l'inizio della sua carriera manageriale prima nel Gruppo Seat, poi nel gruppo Telecom Italia.

Partecipa alla nascita di La7, al suo piano di comunicazione, alla sua strategia di distribuzione digitale, e al rilancio delle attività online di MTV Italia. E' parte attiva del comitato di creazione di una joint venture Seat-Tim per la distribuzione di contenuti su piattaforma mobile.

Convergenza e cross-medialità

Con il passaggio di Telecom Italia al gruppo guidato da Marco Tronchetti Provera, si occupa della ristrutturazione del ramo editoriale di Matrix e delle sue controllate. Finito il lavoro di ristrutturazione, nel Giugno del 2001, viene chiamato da Paolo Dal Pino, allora AD di Seat, al Coordinamento Editoriale del Gruppo Seat Pagine Gialle. Il coordinamento ha previsto in particolare lo sviluppo sinergico di iniziative editoriali capaci di essere declinate sui diversi canali a disposizione del Gruppo Telecom: la tv, internet, la telefonia mobile. Gimondi affronta così, tra i primi in Italia, le questioni della convergenza e della cross-medialità. In questa veste ricopre ancora un ruolo nell'ultima fase di sviluppo di Virgilio con Virgilio+: un vero e proprio bouquet broadband *ante litteram*. Da ricordare, in questa fase, lo sviluppo di format per la telefonia mobile, i primi sperimentali video-interventi e videochat in trasmissioni tv, e in particolare il lavoro fatto all'integrazione dei diversi contenuti e servizi di assistenza e ricerca del Gruppo Seat. Gli elenchi telefonici, le risorse cartografiche di Tuttocittà, i cataloghi web di Virgilio hanno iniziato a svilupparsi con una nuova e integrata linea editoriale.

Il lavoro di coordinamento editoriale ha permesso a Gimondi un coinvolgimento nel nuovo palinsesto di La7, sviluppando, in armonia con il media televisivo generalista e direttamente con i protagonisti dei singoli programmi, le possibili estensioni di contenuti verso i nuovi media.

Dopo la vendita del ramo directory di Seat, Gimondi diventa responsabile della progettazione e sviluppo dei prodotti multimediali ed interattivi di Telecom Italia Media, con particolare riguardo ai contenuti informativi e giornalistici (importante il lavoro di riqualificazione dell'agenzia di stampa Apcom). L'obiettivo è trasportare i contenuti prodotti o acquistati da La7-MTV verso le piattaforme interattive del Gruppo Telecom (in particolare Tim e Rosso Alice).

L'analisi delle problematiche legate alla gestione dei diritti in ambito multimediale e la conoscenza della library di contenuti di TI Media, lo portano a diventare Segretario del Comitato Acquisto Contenuti del Gruppo Telecom Italia, con la responsabilità di coordinare gli acquisti di contenuto tra le varie BU del Gruppo. Nell'ottobre 2004 Gimondi esce dal gruppo Telecom Italia per dedicarsi allo studio della nuova fase di internet (web 2.0, social networking, sharing, ecc.) e della nascita dell'editoria "dal basso" (grassroot content). Dal febbraio del 2005 all'estate del 2006 coordina, in qualità di consulente editoriale, un progetto cross-mediale (web, telefonia mobile, tv) per Lottomatica-Gioco Del Lotto. Dalla relazione professionale con Lottomatica nasce un nuovo interesse: il gaming online.

Gaming

Insieme a Carlo Gualandri, uno dei più importanti imprenditori digitali e italiani e Carlo D'Acunto, tecnologo esperto del mondo web, fonda Gioco Digitale di cui diventa Direttore del Prodotto e dei Contenuti. Gioco Digitale diventa presto la più importante azienda gaming italiana e il successo commerciale, la qualità dei prodotti sviluppati e del team di sviluppo convince Bwin ad acquisire l'azienda che realizza uno degli *exit* più significativi nella storia delle startup digitali italiane. Finita l'avventura di Gioco Digitale, Gimondi sempre insieme a Gualandri e D'Acunto partecipa alla creazione di un gruppo di aziende che sviluppano giochi nell'ambito dei social network e delle piattaforme mobile. Nascono dunque due nuove aziende. Una internazionale, Real Fun Games di cui Gimondi è Chief Creative Officer e una italiana, GAS di cui Gimondi è l'amministratore delegato.

Oggi dopo anni di vita manageriale ed imprenditoriale Gimondi si dedica alla consulenza per aziende nel mondo dei media e all'ideazione di nuovi progetti digitali in veste di investitore e mentore.