



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
Istituto d'Istruzione Superiore "Confalonieri - De Chirico"
Istituto Professionale di Stato per i Servizi Commerciali
Istituto Tecnico Tecnologico Grafica e Comunicazione
Liceo Artistico

Via B. M. de Mattias, 5 - 00183 Roma - Tel. 06121122085/86 – CF
80200610584 Email: rmis09700a@istruzione.it - Pec:
rmis09700a@pec.istruzione.it

Roma, 23/03/2023
Prot. Digitale

All'Albo pretorio d'Istituto
Al sito web dell'Istituto
Alle famiglie
Agli studenti

Programma Operativo Complementare (POC) "Per la Scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 finanziato con il Fondo di Rotazione (FdR)– Obiettivi Specifici 10.1, 10.2 e 10.3 – Azioni 10.1.1, 10.2.2 e 10.3.1.

Avviso pubblico prot. n. 33956 del 18/05/2022 – Realizzazione di percorsi educativi volti al potenziamento delle competenze delle studentesse e degli studenti e per la socialità e l'accoglienza

CUP: H84C22000550001 10.2.2A-FDRPOC-LA-2022- Titolo: Arti e mestieri 4.0!
27

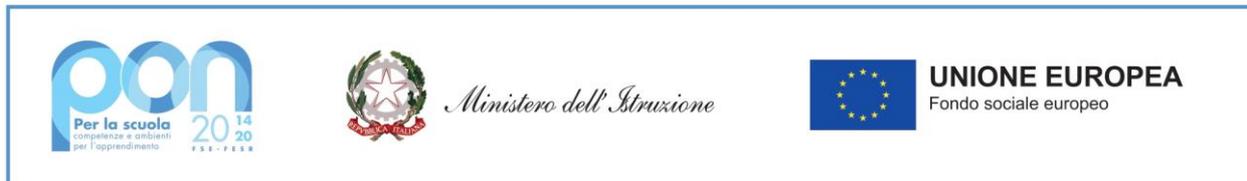
AVVISO INTERNO PER IL RECLUTAMENTO

ALUNNI

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

RENDE NOTO CHE

in coerenza con quanto previsto nella programmazione attuativa del PON FSE 2014-2020, è stato approvato il progetto presentato dal nostro Istituto **Arti e mestieri 4.0!**, rivolti agli alunni, con l'obiettivo



di ampliare e sostenere l'offerta formativa per l'anno scolastico 2022-2023, attraverso azioni specifiche finalizzate al potenziamento degli apprendimenti e delle competenze chiave, in conformità alla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea 22 maggio 2018.

La progettazione e la realizzazione dei percorsi didattici e formativi sono ispirate all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, che valorizzano l'apprendimento attivo e cooperativo, con particolare attenzione anche al benessere personale e alle relazioni. Le azioni promuovono il protagonismo delle alunne e degli alunni in situazioni esperienziali.

I moduli didattici sono svolti in *setting* di aula flessibili e modulari oppure in contesti di tipo esperienziale o immersivo, anche all'aperto, nel rispetto delle norme sulle misure di sicurezza Covid vigenti, in sinergia con le realtà istituzionali, culturali, sociali, economiche del territorio.

I percorsi di formazione sono volti a:

- Rafforzare le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare potenziando i livelli di base;
- Sostenere la motivazione/rimotivazione allo studio con metodologie innovative, proattive e stimolanti;
- Promuovere la dimensione relazionale nei processi di insegnamento e apprendimento e il benessere dello studente.

Le ore di formazione previste dai singoli moduli si svolgeranno da febbraio 2023 ad agosto 2023 presso: ISTITUTO CONFALONIERI-DE CHIRICO - Via Beata Maria de Mattias, 5

La partecipazione ad ogni modulo consentirà allo studente di avere un attestato di partecipazione al Progetto, utile ai fini della valutazione del *curriculum* dello studente.

Riepilogo moduli

Titolo Modulo	Imprenditore di me stesso		
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il titolo del modulo richiama la strategia di rilevare gli elementi salienti e caratteristici di se stessi, la capacità di valorizzarli e di promuoverli. Questo approccio si sta diffondendo anche nella selezione del personale, contesto dove il candidato deve essere in grado di focalizzare i propri aspetti di forza e di valorizzarli in modo da essere facilmente leggibili dalle aziende. La selezione sta sempre più mettendo in risalto le capacità strategiche, le doti di comunicazione e di "fare rete" (intesa come creare dei collegamenti tra strutture ma anche come capacità proattiva del candidato di interessarsi ad ambiti diversi).</p> <p>Attività previste</p> <ul style="list-style-type: none"> • la scelta dell'immagine del profilo, svolta con un fotografo professionista, permette di ragionare su come ci presentiamo agli altri. Il laboratorio prevede 3 ore di public speaking; • prevede l'analisi del processo che porta le aziende a definire il proprio logo e il proprio Pay off. L'attività prevede che anche il candidato si alleni a riconoscere le proprie caratteristiche e farle emergere: l'obiettivo è infatti quello di accompagnare i partecipanti nell'individuazione dei propri punti di forza e di debolezza e 			

nella definizione dei propri profili individuali;

- definire e sperimentare le attitudini individuali (linguistiche, logiche, estroversione/introversione, capacità di leadership, gestione dei conflitti, Problem solving) dei partecipanti, attraverso l'introduzione di concetti nuovi per gli studenti, ma di massimouutilizzo nel mondo post diploma e strategici per la realizzazione personale;
- l'importanza di creare delle reti di contatti, di informarsi, di "partecipare". Il laboratorio vuole trasferire una modalità attiva e partecipativa, superando il limite barriera del non losapevo, nessuno me lo ha detto.

Titolo Modulo	Io-copywriting		
Tipo Modulo	Competenza alfabetica funzionale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il Programma ha l'obiettivo di illustrare le potenzialità del social media marketing, attraverso la descrizione di moltissimi esempi e casi ma anche la discussione di modelli dimanagement di questa nuova comunicazione con i clienti. L'uso dei social media a fini di marketing è inserito in una prospettiva di digital transformation, nella quale i social media assumono un ruolo strategico di creazione di opportunità di nuovo business, a partire dal ridisegno della digital experience del cliente.</p> <p>Al termine del programma gli studenti saranno in grado di applicare i principi del socialmedia marketing ai diversi progetti e nel disegno delle campagne, analizzandone le performance e ridisegnando le strategie per ottimizzare i risultati sia di branding che commerciali.</p> <p>Un buon copywriter non si limita solo ad essere creativo e accattivante nel suo modo di scrivere il testo, ma tiene conto delle tecniche di scrittura SEO applicate a immagini e altricontenuti multimediali.</p> <p>Argomenti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • I principi di SEO copywriting • L'importanza della SEO copywriting • Come un web copywriter sceglie i contenuti • Titoli e SEO • Immagini e contenuti multimediali <p>AREA SOCIAL MEDIA MARKETING</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facebook Community Marketing • Youtube & Online Video Marketing • LinkedIn Marketing • Digital Storytelling • WordPress for Blogging & Seo Copywriting • Digital PR • Web Reputation & Social Media Monitoring • Personal Branding & Professional Success • Instagram & Influencer Marketing • Content Marketing & Blogging <p>Twitter, Telegram, Whatsapp, Messenger Marketing</p>			

Titolo Modulo	English for marketing, advertising and business promotion		
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica	Ore	30

Descrizione Modulo

La pratica didattica della lingua straniera è più efficace quando si basa su un approccio “comunicativo”, a partire da una situazione, da un contenuto, con obiettivi realistici, motivanti rispetto a interessi, capacità e contesto degli studenti. In quest’ottica la lingua diventa strumento veicolare di comunicazione in situazioni reali, dove lo studente non è solamente il discente ma l’utente della lingua inglese: Mobile, social networks, community permettono interazioni con native speaker, attività collaborative di lettura e scrittura sono possibili con blog ed editor condivisi. A tal proposito diventa necessario promuovere una didattica in cui l’attuazione dell’approccio comunicativo sia potenziato dal mobile e dal web 2.0.

Per lo svolgimento dell’attività laboratoriale saranno utilizzati:

- Lezione frontale resa attiva, attraverso l’uso di internet, utilizzando tecniche di Brainstorming, che possono integrare la trattazione del docente.
- Utilizzo dei più diffusi Social Network con lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità dello studente nell’uso della lingua
- Role playing ovvero, nella riproduzione di un caso articolato, in cui i comportamenti da mettere in atto non sono limitati alla semplice applicazione di una procedura, ma riguardano in maniera più ampia le relazioni sociali che si vengono a creare in determinate situazioni, con particolare riferimento al mondo dei social.
- Esercitazioni operative aventi lo scopo di trasmettere e/o rinforzare le capacità necessarie per lo svolgimento di una specifica attività fortemente proceduralizzata.
- Problem solving

Titolo Modulo	INGLESE BASE		
Tipo Modulo	Competenza multilinguistica	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il laboratorio si propone di migliorare le competenze linguistico-comunicative e le conoscenze dei contesti culturali delle lingue di riferimento in un’ottica transnazionale. Si propone di rafforzare negli studenti il multilinguismo consentendo loro il raggiungimento di maggiori competenze utilizzabili e spendibili a livello europeo. Il laboratorio viene progettato per aumentare la qualità e la quantità delle ore di studio nella lingua inglese nella consapevolezza che il miglioramento della sua conoscenza può avvantaggiare l’adattamento alle esigenze del futuro e facilitare la mobilità in europea.</p>			

Titolo Modulo	3D artist		
Tipo Modulo	Competenza in Scienze, Tecnologie, Ingegneria e Matematica (STEM)	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il mondo della stampa 3D si sta prepotentemente affacciando nel “mondo scuola”; è in atto una rivoluzione del modo di pensare alla produzione di oggetti: tecniche e tecnologie una volta appannaggio del mondo industriale, ora diventano sempre più alla portata di ognuno. Ma la vera novità sta nella possibilità, per chiunque, di mettere in pratica le proprie idee, di trasformare in oggetti le proprie invenzioni, artistiche o tecniche che siano.</p>			

Obiettivo principale del corso è imparare ad usare gli strumenti di AutoCAD 3D acquisendone la logica di funzionamento, attraverso una formula che privilegia l'esercitazione pratica senza trascurare la spiegazione teorica. Attraverso il corso lo studente sarà in grado di realizzare un progetto tridimensionale completo e di grande impatto visivo.

Un aspetto da non sottovalutare sono le opportunità professionali che questi software di progettazione generano. La modellazione 3d, ed in particolare questo software AutoCAD, sono competenze molto richieste dalle aziende ed i disegnatori CAD sono tra le figure più ricercate nel mondo digitale.

Il modulo formativo di 30 ore avrà come obiettivi:

- Apprendere le tecniche di modellazione tridimensionale con tecniche CAD e di Modellazione per la realizzazione di alcuni oggetti
- Esercitarsi in modo guidato per apprendere le principali procedure per la rappresentazione tridimensionale e per la relativa renderizzazione, anche fotorealista
- Familiarizzare con gli strumenti cognitivi per la gestione degli elementi caratterizzanti ciascuna scena, sia in riferimento alla rappresentazione del singolo oggetto, che a scene più complesse di spazi interni ed esterni, con focus all'impiego delle luci e dei materiali

Conoscere le procedure di base delle tecniche di prototipazione degli elementi rappresentati

Titolo Modulo	Media education		
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il corso intende fornire competenze digitali finalizzate all'arte e alla comunicazione digitale. Con esempi pratici verranno mostrate attività capaci di stimolare la fantasia e l'acquisizione di competenze tecnologiche che sfruttano la metodologia STEAM mediante attività pittoriche, musicali e fotografiche. Per essere creativi, bisogna essere in grado di vedere le cose da una diversa prospettiva utilizzando strumenti che favoriscono la creazione di alternative e possibilità espressive nuove.</p> <p>La tecnologia può concorrere allo sviluppo della creatività attraverso la realizzazione di strumenti espressivi fortemente interattivi che permettono di giungere allo sviluppo di nuovi percorsi esperienziali in cui realtà aumentata, intelligenza artificiale e tecnologie digitali mutano il paradigma didattico.</p> <p>Si partirà da opere di artisti importanti e dai loro modi di fare arte per costruire dispositivi interattivi che, attraverso il Coding permettano agli studenti la realizzazione delle proprie opere artistiche in modo divertente.</p> <p>Il modulo formativo di 30 ore avrà come obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fornire strumenti metodologici e critici di competenza del linguaggio della comunicazione visiva, nella sua accezione classica ed in quella contemporanea di natura digitale, sino alla sperimentazione delle più innovative pratiche tecnologiche e multimediali. • Offrire ai discenti un metodo di lettura fenomenologico dell'opera, che permetta loro di spaziare all'interno della storia dell'arte, intrecciando relazioni inedite e sviluppando capacità critiche di confronto tra stili e linguaggi espressivi anche talvolta molto diversi tra loro. Esercitarsi sui concetti e sulle tecniche affrontate durante il corso. 			

Titolo Modulo	DIGITAL SKILL		
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30

Descrizione Modulo

Possedere competenze digitali significa affacciarsi al mondo del lavoro con molte più possibilità di chi, invece, non ha sviluppato alcun tipo di abilità informatica. Al fine di potenziare le abilità e le conoscenze degli studenti e offrire un approfondimento sui programmi, le applicazioni e la Digital Literacy, ovvero l'alfabetizzazione digitale, si proporrà un corso utile al conseguimento della certificazione EIPASS (Europea Informatics Passport). Si tratta di una certificazione valida a livello internazionale, esattamente come un passaporto, che costituisce un titolo valido per la ricerca di lavoro all'estero, nonché un titolo spendibile per il curriculum e un'azione di orientamento.

Perché fare se può farlo qualcun altro più velocemente e senza errori? Il corso prevede di insegnare l'utilizzo del pacchetto office, in particolare Word ed Excel non solo come videoscrittura e foglio di calcolo ma come potenti strumenti per l'automazione e lo snellimento delle attività d'ufficio e nel contempo aumentare l'affidabilità di quanto elaborato.

All'interno del percorso formativo verranno affrontate la maggior parte delle problematiche che regolarmente emergono in ambiente lavorativo ecco perché il percorso sarà, prima di tutto, stimolante e molto pratico!

Nello specifico verranno forniti gli strumenti per individuare come impiegare le competenze per sfruttare al meglio tutte le risorse che è in grado di offrirti la suite di Microsoft.

Argomenti del corso:

- strumenti base di Word ed Excel.
- Utilizzo efficiente e consapevole della tastiera e relative scorciatoie.
- Salvataggio dei file in vari formati come ad esempio pdf, csv, odt, xml.
- utilizzo di funzionalità avanzate e tabelle per il layout, l'inserimento di dati e grafici interattivi.

Titolo Modulo	Photoshop base		
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Corso base per conoscere gli strumenti principali di Photoshop per il fotoritocco, per manipolare immagini raster, per apprendere basi di fotomontaggio.</p> <p>Impari a uniformare le immagini con correzioni di luci e colori, a gestire i tuoi lavori attraverso i livelli, ad utilizzare filtri artistici e correttivi, a correggere aberrazioni cromatiche, a importare file vettoriali.</p> <p>All'interno del modulo saranno approfondite le seguenti tematiche:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione all'interfaccia e agli strumenti di Photoshop • Il colore • Uso delle scelte rapide da tastiera • Come risolvere aberrazioni cromatiche, distorsioni, problematiche delle lenti • Gli stili o effetti di livello • Strumenti di trasformazione • Strumenti di ritocco • Strumento testo e gestione paragrafi • Filtri artistici e filtri correttivi • Importazioni, esportazioni, formati di salvataggio 			

Titolo Modulo	Photoshop avanzato
----------------------	--------------------

Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il modulo è rivolto a chi ha già una conoscenza approfondita e professionale di Adobe Photoshop e vuole elaborare immagini e fotografie con interventi complessi di fotoritocco tramite Camera Raw, ottimizzare il workflow creativo, effettuare selezioni avanzate con maschere di livello, vettoriali e di ritaglio, fare interventi di correzione su ritratti e figure umane, realizzare correzioni cromatiche complesse e conoscere l'interazione di Photoshop con il video.</p> <p>Argomenti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso di Camera Raw direttamente in Photoshop • Formati Immagine ad alta profondità di bit • Uso evoluto degli oggetti avanzati • Riduzione effetto mosso e nitidezza avanzata • Gestione avanzata della sfocatura • Gestione avanzata dell'effetto movimento • Regolazione di esposizione e tinta parametrica • Selezione avanzata con maschere di livello, vettoriali e di ritaglio • Correzione avanzata del ritratto e della figura umana • Metodi di fusione avanzati • Photoshop e il video 			

Titolo Modulo	Illustrator base		
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>La grafica vettoriale è una tecnica utilizzata in computer grafica per descrivere un'immagine. Un'immagine descritta con la grafica vettoriale è chiamata immagine vettoriale. Adobe Illustrator è il software standard industriale per la creazione di grafica vettoriale per la stampa e il Web. Questo corso pratico è progettato per essere utilizzato su entrambe le piattaforme Windows e Macintosh, sia nella teoria che nella pratica.</p> <p>Durante il corso si utilizzerà il software Adobe Illustrator dedicato al disegno e la stampa professionale. Il programma offre, inoltre, strumenti che consentono ai designer di grafica un livello di produttività senza precedenti, con pagine master, nuove interfacce utente e sofisticati strumenti di illustrazione vettoriale, per aumentare il flusso di lavoro creando una sola volta e pubblicando quindi attraverso svariati supporti, tra i quali stampa e Web.</p> <p>Durante il corso saranno utilizzati tutti gli strumenti messi a disposizione dal programma, una serie di esercitazioni saranno seguite dall'istruttore al fine di ottimizzare l'apprendimento e lo sviluppo dei progetti.</p> <p>Argomenti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introduzione: La grafica vettoriale • L'uso degli strumenti di disegno • Il colore • Elaborazione del testo • La creazione di oggetti • Altri strumenti a disposizione • Esportazione e stampa 			

Titolo Modulo	Illustrator avanzato		
Tipo Modulo	Competenza digitale	Ore	30
Descrizione Modulo			
<p>Il modulo di Illustrator avanzato permette di approfondire composizioni grafiche complesse ed effetti artistici d'impatto e di acquisire padronanza di flussi avanzati per sfumature, distorsioni, pittura dinamica. Questo modulo pratico è progettato per saper usare Illustrator in modo più avanzato.</p> <p>Con il presente modulo saranno approfondite le tecniche avanzate di modifica dell'illustrazione digitale.</p> <p>Argomenti del corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare pattern • Lo strumento Fusione • Creare e utilizzare pennelli • Effetti e filtri • Le distorsioni • Gli strumenti "altera" • Pittura dinamica e colore dinamico • Pannello ricolore grafica • La maschera di opacità • Esportazione multipla di tavole da disegno in formati per il web • Importare ed esportare in formato .PSD • Integrazione con Adobe Photoshop 			

Il reclutamento degli alunni avverrà secondo i seguenti criteri:

- alunni con particolare interesse alle attività proposte su valutazione del team docente e del consiglio di classe;
- equa partecipazione dei singoli gruppi classe alle diverse azioni progettuali della scuola;
- equa distribuzione per livelli di scolarità delle azioni progettuali extrascolastiche, garantendo una gradualità delle proposte come previsto nel curriculum di Istituto.

Nella formazione del gruppo classe per ciascun modulo si terrà conto di un'equa distribuzione degli alunni sulla base dei criteri individuati al fine di attivare le metodologie di *cooperative learning*, di *peer tutoring* in un'ottica di inclusione ed integrazione.

Si avvisa che:

- la partecipazione al progetto da parte degli alunni è assolutamente gratuita;
- le attività si svolgeranno in orario extrascolastico;
- la durata dei moduli è stabilita dall'Autorità di gestione e comunicata in tempo utile dalla scuola con il calendario degli incontri;
- la frequenza ai laboratori è obbligatoria, pena l'esclusione del progetto.

Gli alunni interessati a partecipare al progetto dovranno far pervenire la propria adesione mediante



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

Google Moduli al seguente link

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeH9vND_zkBUscagBD9t4CAF_f2macjrjFComv7IPrrBVcWCg/viewform?usp=sf_link

Al fine di consentire la formazione dei gruppi classe, la candidatura dovrà essere compilata entro il 30 Marzo 2023.

Per eventuali delucidazioni è possibile rivolgersi all'indirizzo mail rmis09700a@istruzione.it

Il presente avviso viene reso pubblico mediante:

- affissione all'albo della scuola;
- pubblicazione sul sito web;
- nei registri elettronici

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI

PON PER LA SCUOLA. COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO 2014-2020
INFORMATIVA E RICHIESTA DI CONSENSO AL TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI
AI SENSI DEL REGOLAMENTO UE 2016/679 –

REGOLAMENTO GENERALE PER LA PROTEZIONE DEI DATI (GDPR) E DEL D.LGS. 30 GIUGNO 2003 N. 196

1. INTRODUZIONE

L'Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (di seguito INDIRE) è ente di ricerca di diritto pubblico e come tale, fin dalla sua istituzione, accompagna l'evoluzione del sistema scolastico italiano, investendo in formazione e innovazione e sostenendo i processi di miglioramento della scuola.

Nell'ambito della programmazione dei Fondi Strutturali Europei 2014/2020 è stato attivato il progetto "PON per la scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020" (di seguito PON Scuola) nel quale INDIRE è chiamato a sviluppare e gestire la piattaforma on line GPU per la gestione delle azioni del sopra richiamato PON, a progettare e redigere rapporti, monitoraggio e indagini di ricerca, a supportare i beneficiari e i destinatari nella partecipazione al Progetto.

La suddetta piattaforma gestionale raccoglie tutti i dati di studenti, personale scolastico, esperti e adulti che, a vario titolo, partecipano alle attività del Progetto.

La presente informativa viene resa ai sensi del Regolamento UE 2016/679 - Regolamento Generale per la Protezione dei Dati (nel seguito GDPR o Regolamento) e del D.Lgs. 30 giugno 2003 n. 196 (Codice in materia di protezione dei dati personali). Si precisa che ogni riferimento al D.Lgs. 196/2003 deve intendersi valido ed efficace nei limiti e nella misura in cui le norme richiamate sono in vigore anche successivamente alla data di applicazione del Regolamento. Secondo la suddetta normativa, tale trattamento sarà improntato ai principi di correttezza, liceità e trasparenza e di tutela della riservatezza e dei diritti delle persone.

Tutti i dati personali sono raccolti e trattati nel rispetto delle leggi nazionali e dell'UE sulla tutela dei dati.

Si ricorda che dal punto di vista operativo, il consenso esplicito raccolto precedentemente al 25 maggio 2018 resta valido.

La presente informativa è resa al fine di acquisire il consenso esplicito al trattamento dei dati personali per aderire all'iniziativa "Programma Operativo Nazionale Per la Scuola-competenze e ambienti per l'apprendimento – Programmazione 2014-2020"

2. DEFINIZIONI (cfr. GDPR art. 4)

Ai sensi degli articoli 13 e 14 del Regolamento UE 2016/679 e dell'articolo 13 del D. Lgs. 196/2003, pertanto, si forniscono le seguenti informazioni:

a. L'interessato è una qualunque "persona fisica" residente in uno Stato Membro dell'Unione Europea identificata o identificabile attraverso i propri dati personali.

b. Dato Personale è qualsiasi informazione riguardante un interessato che lo rende identificabile; si considera identificabile la persona fisica che può essere identificata, direttamente o indirettamente, con particolare riferimento a un identificativo come il nome, un numero di identificazione, dati relativi all'ubicazione, un identificativo online o a uno o più elementi caratteristici della sua identità fisica, fisiologica, genetica, psichica, economica, culturale o sociale.

I dati personali inseriti nella sezione Anagrafica del sito GPU 2014-2020 sono consultabili all'indirizzo http://pon20142020.indire.it/classes/common/ELENCO_DATI_PRIVACY.pdf

c. Categorie particolari di dati personali sono quei dati in grado di rilevare l'origine razziale o etnica, le opinioni politiche, le convinzioni religiose o filosofiche, o l'appartenenza sindacale, nonché trattare dati genetici, dati biometrici intesi a identificare in modo univoco una persona fisica, dati relativi alla salute o alla vita sessuale o all'orientamento sessuale della persona. Sono da considerare allo stesso modo i dati relativi alle condanne penali e ai reati o a connesse misure di sicurezza.

d. Consenso dell'interessato è una qualsiasi manifestazione di volontà libera, specifica, informata e inequivocabile dell'interessato, con la quale lo stesso manifesta il proprio assenso, mediante dichiarazione o azione positiva inequivocabile, che i dati personali che lo riguardano siano oggetto di trattamento.

e. Trattamento è qualunque operazione automatica o manuale effettuata sui dati personali o particolari che consenta l'identificazione dell'interessato. Qualora il titolare del trattamento possa dimostrare di non essere in grado di identificare l'interessato, non è necessario acquisire il consenso e non si applicano gli articoli da 15 a 20 del Regolamento.

3. TITOLARE E RESPONSABILI

a. Il Titolare del trattamento dei dati è:

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca - Dipartimento per la Programmazione e Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali - Autorità di Gestione dei Programmi Operativi finanziati con i Fondi Strutturali Europei, Viale Trastevere 76/a Roma, Italia (nel seguito MIUR).

b. Il Responsabile del Trattamento dei dati è:

INDIRE, Istituto Nazionale per la Documentazione e la Ricerca Educativa – Via Michelangelo Buonarroti, 10 – 50122 Firenze, Italia

c. Responsabile della Protezione dei Dati (Data Protection Officer, nel seguito “DPO”)

Ai sensi dell'articolo 37 del Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016, il Titolare del Trattamento (MIUR) ha nominato un proprio DPO

i cui compiti e recapiti sono pubblicati all'indirizzo <http://www.miur.gov.it/web/guest/altri-contenuti-protezione-dei-dati-personali>

Allo stesso modo, il Responsabile del Trattamento (INDIRE) ha nominato un proprio DPO, domiciliato per la carica nella sede legale INDIRE, i cui recapiti sono pubblicati all'indirizzo <http://www.indire.it/privacy/>

4. FINALITA' DELLA RACCOLTA DATI, LORO UTILIZZO, E PERIODO DI CONSERVAZIONE

a. La base giuridica del trattamento dei dati per consentire lo svolgimento dell'iniziativa nell'ambito delle attività istituzionali del Titolare e del Responsabile del Trattamento è conforme all'ex art. 6 del Regolamento (Liceità del Trattamento); per questo motivo è necessario acquisire la manifestazione di consenso.

b. Le informazioni personali richieste e il conseguente trattamento hanno pertanto le seguenti finalità:

- consentire lo svolgimento delle attività scolastiche aggiuntive erogate presso la scuola nell'ambito del “PON per la scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020”
- consentire l'erogazione dei servizi informatici richiesti per la partecipazione all'iniziativa
- permettere le finalità istituzionali dell'INDIRE;
- adempiere agli eventuali obblighi previsti dalla legge, da un regolamento, dalla normativa comunitaria o da un ordine dell'Autorità di Gestione, nonché per esercitare i diritti del Titolare del trattamento

• garantire l'adempimento di obblighi contrattuali da parte del Responsabile del Trattamento.

c. Il trattamento dei dati sarà effettuato prevalentemente con procedure informatiche automatizzate su server ubicati sul territorio italiano, presso le sedi INDIRE o presso aziende terze operanti nel settore dell'ICT. I dati potranno essere trattati anche in modalità non elettronica, con l'ausilio di strumenti manuali.

d. I dati saranno conservati per il tempo necessario a conseguire gli scopi per cui sono stati raccolti. Il periodo di conservazione dei dati normalmente non supera i cinque anni dalla data di conclusione dell'iniziativa. Tale periodo viene inoltre determinato in modo da garantire la corretta conservazione dei dati su supporto cartaceo o informatico per il numero di anni definito dalle normative UE e nazionali vigenti in materia di conservazione della documentazione amministrativa e contabile.

e. Il consenso al trattamento dei dati è facoltativo, ma il mancato conferimento comporta l'impossibilità per l'interessato di partecipare alle attività formative del Progetto, in quanto le attività non potranno essere rendicontate dalla scuola come quota parte dei costi di gestione.

f. I dati potranno essere trattati da personale INDIRE autorizzato (incaricati del supporto tecnico alla piattaforma, ricercatori, ecc.), e da collaboratori esterni autorizzati, tenuti a loro volta al rispetto della riservatezza e della privacy I dati potranno essere affidati anche ad aziende terze operanti nel settore dell'ICT, nominate a loro volta Responsabili del trattamento.

g. Il trattamento non ha ad oggetto dati personali particolari. Pertanto nelle parti dei questionari che consentono risposte libere non devono essere inserite le tipologie di dati descritte al punto 2.e della presente informativa.

h. Qualora nello svolgimento delle attività dovesse essere raccolto materiale documentale e/o audiovisivo che riporta dati o immagini di terzi e, in particolare, di minori, saranno acquisiti preventivamente i necessari consensi dai genitori/tutori di minori, dagli studenti maggiorenni, o da terzi interessati.

i. Non vengono eseguiti trattamenti di profilazione dei dati personali conferiti.

5. TRASFERIMENTO DEI DATI

a. Con esclusione del Titolare del Trattamento e del responsabile del Trattamento, I dati personali potranno essere oggetto di diffusione solo in forma aggregata e anonima a fini statistici o di ricerca. I dati forniti potrebbero essere condivisi con altre terze parti pubbliche (Enti Pubblici di Ricerca, Università, altre Amministrazioni dello Stato) sempre per scopi di ricerca e nell'ambito delle finalità istituzionali degli Enti.

b. Attualmente non è previsto nessun trasferimento dei dati personali verso Paesi ExtraUE.

5 DIRITTI DI PROTEZIONE DEI DATI

a. In ogni momento Lei potrà esercitare i Suoi diritti nei confronti del Titolare del trattamento ai sensi dell'art. 7 del D. Lgs. 196/2003 e degli artt. 15-23 del Regolamento UE 2016/679, ovvero i diritti di:

- accesso ai dati personali;
- rettifica degli stessi quando siano stati trascritti in modo errato;
- aggiornamento e/o l'integrazione dei propri dati quando siano variati;
- richiesta al Titolare la trasformazione in forma anonima o il blocco;
- richiesta al Titolare la cancellazione o l'oblio a seconda dei casi;
- richiesta al Titolare di eseguire una limitazione del trattamento (ad es. perché alcuni dati ritenuti in eccesso rispetto alle finalità da espletare);
- richiesta al Titolare della portabilità nel senso di trasferire i propri dati ad altro Titolare senza aggravati o spese a carico dell'interessato;
- opporsi al trattamento per motivi legittimi;
- revocare il consenso in qualsiasi momento senza pregiudicare la liceità del trattamento basata sul consenso prestato prima della revoca;
- presentare formale reclamo al Garante Privacy.

b. Per eventuali richieste o domande relative alle modalità di esercizio dei diritti, l'interessato (o in caso di minori il genitore o tutore) può contattare il DPO del Titolare agli indirizzi specificati al punto 3.c precedente

6 ACCESSO ALLE PIATTAFORME INFORMATICHE

a. L'accesso alle piattaforme informatiche INDIRE di supporto al PON Scuola è possibile o attraverso il sistema di identificazione digitale del Titolare, o attraverso un'auto-registrazione diretta alle piattaforme; a tal fine è richiesta la compilazione di un form con dati personali e l'esplicito consenso al loro trattamento. Il mancato, parziale o inesatto conferimento di tali dati rende impossibile l'utilizzo dei servizi informatici richiesti.

b. Ai bambini minori di 16 anni non è consentito aprire un account sulle piattaforme IT INDIRE se non accompagnato da consenso esplicito di un genitore o di un tutore legale del minore.

c. Cookies.

Un cookie è un piccolo file di testo che viene installato sul computer dell'utente, sul suo smartphone o su altri dispositivi quando questi visita un sito internet. Il cookie aiuta i siti internet a riconoscere i dispositivi nelle loro successive visite. Esistono altre tecnologie simili come i pixel tag, i web bug, i web storage e altri file e tecnologie simili che hanno la stessa funzione dei cookies. In questo documento si utilizza il termine "cookie" per descrivere tutte le tecnologie che raccolgono informazioni in questo modo. La tipologia dei cookies sui siti INDIRE sono utilizzati per gli scopi illustrati di seguito. L'utilizzo di tali cookies e lo

svolgimento dei trattamenti ad essi connessi, non richiede, ai sensi della disciplina vigente, il suo consenso. Tuttavia la policy INDIRE prevede che Le venga chiesto un consenso esplicito all'installazione del cookie sul suo dispositivo.

Cookies tecnici. Nel corso della Sua navigazione sulle pagine dei siti internet INDIRE, verrà installato sul Suo dispositivo e, in particolare, nel browser di navigazione alcuni cookies, al fine di:



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA
Fondo sociale europeo

- analizzare l'accesso, l'utilizzo ed il funzionamento del Servizio: utilizziamo queste informazioni per mantenere, gestire e migliorare continuamente il Servizio;
- gestire alcune funzionalità del Servizio, in linea con le Sue scelte: quando continua ad utilizzare o si riconnette al Servizio, potremo per esempio ricordare il nome utente, l'ultima pagina letta, o come sono stati personalizzati i nostri Servizi;
- memorizzare la Sua scelta relativa al consenso all'installazione di cookies.

Cookies analitici o statistici. Sono cookies necessari per acquisire informazioni statistiche in forma anonima e aggregata, relative alla sua navigazione sulle pagine dei Siti INDIRE.

Si tratta, in particolare, dei cookie relativi ai servizi di analisi statistica Google Analytics (<https://support.google.com/analytics/answer/2763052?hl=it>)

d. Preferenze del browser. I più diffusi browser consentono di gestire le preferenze relative ai cookies. È possibile impostare il proprio browser per rifiutare i cookies o per cancellarne solo alcuni. Allo stesso modo in cui si disabilita l'utilizzo dei cookie, si possono disabilitare le altre tecnologie similari.