



**PM**  
expo

Commercio digitale ... a scuola!!!

Maria Lucia Antonini  
[antonini@divittoriolattanzio.it](mailto:antonini@divittoriolattanzio.it)

# Contesto ed Obiettivi di Progetto 1/2



- Il Progetto **Commercio digitale...a scuola!!!**, finanziato con il PON - *Avviso "Potenziamento dell'Alternanza Scuola Lavoro"*», ha come obiettivo quello di strutturare un percorso che integri l'aspetto formativo con quello esperienziale per la costruzione di un **laboratorio permanente di Economia Digitale ed in particolare per il Commercio Elettronico** all'interno dell'Istituto e per il territorio, che ha dato vita alla **piattaforma di e-Commerce DL Space** (<http://ecommerce.divittoriolattanzio.it/wp/>) finalizzata ad agevolare le interazioni degli studenti e delle loro famiglie per la vendita e/o scambio di libri, servizi, oggetti tra gli studenti dell'Istituto.
- La piattaforma sarà gestita direttamente dagli studenti, con l'obiettivo che nel tempo possa creare quelle competenze per diventare un esempio di **Scuola Impresa** per prodotti e servizi nella filiera della **Comunicazione Digitale**, cioè una *palestra di Innovazione* aperta al territorio dove i ragazzi possano mettere in campo attività di orientamento e di Alternanza Scuola-Lavoro, ma anche progetti contro la dispersione scolastica ed il recupero dei *Neet*, i giovani non inseriti in percorsi di studio né nel mondo del lavoro.

# Contesto ed Obiettivi di Progetto 1/2



Tutto ciò fa riferimento a una delle finalità principali del PTOF del nostro Istituto, ovvero *«l'educazione ad una cittadinanza attiva, consapevole, responsabile, democratica, che rafforzi negli studenti il rispetto di sé stessi e degli altri»*.

Tale approccio è inoltre coerente con:

- gli obiettivi del **PON**
- gli obiettivi delle nuove linee guida per i percorsi **P.C.T.O.**
- le **“Competenze chiave Europee per l'apprendimento permanente** (comunicare nella madrelingua, imparare ad imparare, competenze sociali e civiche, sviluppare lo spirito di iniziativa e imprenditorialità)
- il **“Quadro europeo della competenza digitale 2.1”** (DigiComp)
- il **“Quadro europeo della competenza imprenditorialità”** (Entre- Comp)

# Analisi degli Stakeholder



- Lo **Sponsor** del Progetto è il Preside, *Prof. Claudio Dore*, che ne ha incoraggiato la presentazione per il finanziamento ed ha garantito la corretta gestione dei fondi nei confronti del MIUR.
- La *Prof.ssa Maria Lucia Antonini* ha svolto il ruolo di **PMO**.
- Tra gli alunni partecipanti al Progetto, *Simone Sestito* ha ricoperto il ruolo di **Project Manager** mentre *Davide Schiavone*, *Davide Simeone*, *Valerio Priori*, *Patrizio Renelli* e *Matteo Della Giovanpaola* hanno ricoperto il ruolo di **Team Leader** dei 5 Gruppi di Lavoro che hanno realizzato il Portale **DL Space**.
- Gli **utenti finali** del sito saranno **tutti gli alunni** dell'IIS Di Vittorio - Lattanzio ed i **soggetti che fruiranno/offriranno i vari servizi** (merende, libri usati, ripetizioni).
- Tra gli Stakeholder si includono anche le aziende che hanno contribuito alla realizzazione delle componenti del Portale, che collaborano costantemente con l'Istituto nell'erogazione delle attività di Alternanza Scuola - Lavoro.

# Analisi dei Rischi

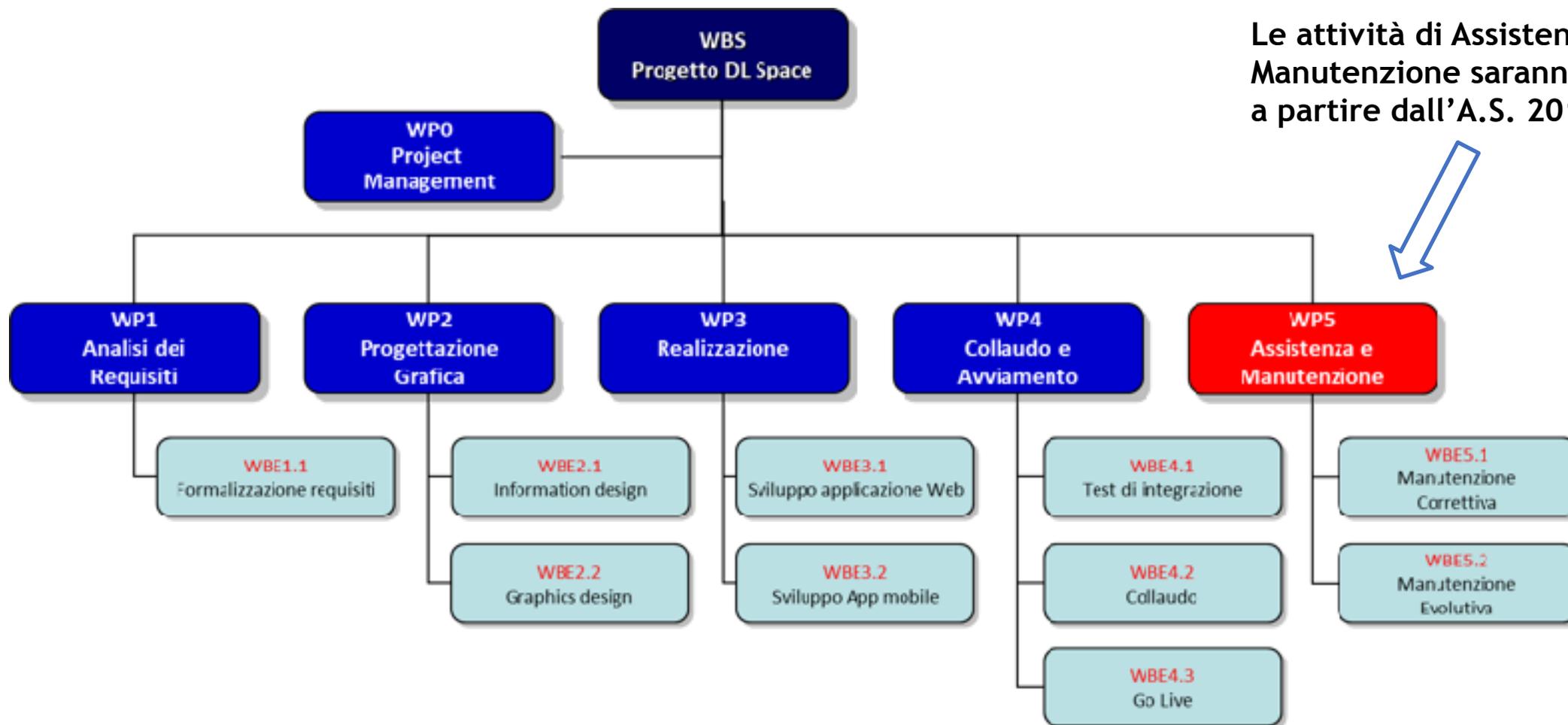


- Data la sua natura, il progetto non ha avuto probabilità di verificarsi di **minacce** tali da comprometterne i risultati.
- Di contro, le **opportunità** che potrebbero scaturire dalla diffusione dell'utilizzo del Portale DL Space sono molteplici, con un rilevante impatto sia sul lato occupazionale che sull'immagine dell'Istituto.

Tra queste, si potrebbero verificare:

- ❖ Coinvolgimento di altri operatori economici del territorio sia per attività da svolgere con l'Istituto che ai fini promozionali verso gli alunni
- ❖ Riavvicinamento dei ragazzi che hanno interrotto gli studi o che ancora non lavorano in attività collaterali alla gestione del Portale e della sua infrastruttura
- ❖ Avvio di piccole attività nell'ambito della Comunicazione Digitale degli alunni che desiderano svolgere la loro attività lavorativa nell'ambito dell'ICT
- ❖ Incremento degli alunni iscritti all'Istituto perché viene visto come un soggetto attivo nella vita degli alunni e nel loro futuro

# Work Breakdown Structure



Le attività di Assistenza e Manutenzione saranno avviate a partire dall'A.S. 2019/2020

# Pianificazione Temporale (GANTT)



# Pianificazione delle Risorse/Costi



- Il Progetto è stato realizzato nel corso del 1° semestre 2019.
- I **24 alunni** partecipanti hanno svolto le attività progettuali nell'ambito del percorso di Alternanza Scuola - Lavoro per le classi 3° e 4°.
- Le complessive **120 ore** che sono state prestate dalle aziende esterne per fornire l'adeguato supporto normativo, metodologico ed implementativo sono state spese con i fondi assegnati dal bando PON con cui il Progetto è stato finanziato.
- Non sono state previste spese per licenze software perché sono stati utilizzati strumenti *open-source* (Wordpress ed i suoi *plug-in* WooCommerce e AWPCP, GIMP, Open Office e Gantt Project).
- Non sono state previste spese dirette per l'infrastruttura perché il Progetto è stato realizzato nei Laboratori dell'Istituto e le applicazioni completate sono ospitate nei server dello stesso, fruendo anche dei servizi di connettività in uso.

# Lezioni Apprese



- Aver realizzato un **vero portale** con uno scopo sociale ben definito per l'erogazione di servizi di utilità diretta per il proprio Istituto, ha rafforzato il senso di **Identità di gruppo e di partecipazione al contesto sociale condiviso**.
- Visite aziendali ed interazione con rappresentanti di strutture all'avanguardia nell'e-commerce (come AMAZON), e dello sviluppo di Applicazioni ITC (come la SOFTLAB SPA ) hanno dato modo di inquadrare ad alto livello problematiche complesse come il mercato dell'Economia Digitale e l'aspetto del Project Management potendolo poi applicare ad una realtà concreta come l'applicazione progettata ed implementata nel progetto. Questo ha dato modo concretamente di toccare con mano le problematiche connesse con lo sviluppo di applicazione web-oriented avendola pianificata dopo un'attento e strutturato esame del territorio, della domanda e dell'offerta.
- L'aver gestito direttamente tutte le fasi: dall'analisi alla progettazione e produzione, ha fatto sperimentare ai ragazzi un'approccio ad una didattica concreta per competenze concretizzando le nozioni apprese durante le lezioni scolastiche e facendo **meglio comprendere l'importanza dell'istruzione per il loro futuro**.
- Una buona gestione del progetto ha aiutato a rispettare i tempi di realizzazione prefissati.
- L'assegnazione dei ruoli e la definizione del perimetro delle attività di ciascun Gruppo di Lavoro evita sovrapposizioni e lacune.
- E' fondamentale l'individuazione di risorse con skill tecnico-funzionali adeguati al raggiungimento degli obiettivi di progetto.
- Il lavoro in team è fondamentale per raggiungere gli obiettivi comuni. Una comunicazione continua e costante tra tutti i Gruppi di Lavoro ha aiutato a risolvere problematiche comuni in minor tempo, rafforzando le capacità di interazione e scambio, anche culturale, per la definizione condivisa di una concreta Business-Idea
- Deve essere effettuata un'accurata analisi degli strumenti che si utilizzano al fine di individuarne i limiti rispetto alle necessità progettuali
- La stesura della documentazione di progetto aiuta a tenere traccia del lavoro svolto, delle decisioni prese e dei motivi che hanno indotto cambiamenti nelle idee originarie

The logo for P4 expo, featuring the letters 'P4' in a stylized, bold font with three vertical bars to the right, and the word 'expo' in a lowercase, sans-serif font below it. The logo is white and is positioned on a green background in the top right corner of the image.

P4  
expo

Grazie per l'attenzione!