



## PIANO ANNUALE DELL'ALTERNANZA SCUOLA LAVORO a.s. 2016- 2017

### Premessa

La L. 107/2015 ha introdotto, a partire dall'a.s. 2015/16, anche per i Licei attività di "Alternanza Scuola Lavoro". Tale pratica, coerente alle indicazioni dell'Unione Europea, è considerata uno degli strumenti a disposizione della scuola per rafforzare sia i rapporti tra il sistema scolastico e il mondo del lavoro sia il legame dell'istituzione scolastica con il territorio.

Nella nostra istituzione scolastica, sin da oltre 7 anni l'Alternanza Scuola Lavoro si fa attraverso gli **Stage/tirocinio** di formazione ed orientamento, mediante Convenzione con le associazioni: **Oasi Federico - Centro Benedetto XVI di Belvedere, Casa Federico - Centro per autistici di Scalea - Casa Chiara di Cetraro; Aias centro storico Belvedere, Aias centro riabilitazione di Diamante; Servizi sociali presso Comune di Belvedere; Associazione ONLS Progetto Oasi di Belvedere, Protezione Civile, Fisio Medical, Clinica Tricarico e altri.**

Questa è stata ed ancora, un'esperienza significativa molto formativa per i nostri alunni che svolgono stage di 20 ore presso queste strutture.

Le indicazioni della Guida operativa della scuola, del 8 ottobre 2015 hanno chiarito alcuni aspetti dell'attuazione. In particolare vengono previste per i Licei **200 ore** di attività di alternanza da realizzarsi nel corso del triennio. Costituendo il 2015/16 l'anno scolastico di avvio per i licei, le classi coinvolte l'anno scorso sono state le 4 classi terze dell'istituto.

Il nostro Liceo, ha scelto l' **Impresa Formativa Simulata**, una delle modalità di realizzazione dell'alternanza scuola lavoro, attuata mediante la costituzione di un'azienda virtuale animata dagli studenti, che svolge un'attività di mercato in rete (e-commerce) e fa riferimento ad un'azienda reale (azienda tutor o madrina) che costituisce il modello di riferimento da emulare in ogni fase o ciclo di vita aziendale. Gli studenti, con l'impresa formativa simulata, assumono le sembianze di giovani imprenditori e riproducono in laboratorio il modello lavorativo di un'azienda vera, apprendendo i principi di gestione attraverso il fare (action-oriented learning). Le famiglie sono state informate in fase di avvio con pubblica conferenza e coinvolte in un patto formativo di corresponsabilità.

In questo anno scolastico 2016/17 le classi coinvolte nel nostro Istituto nell'Alternanza Scuola Lavoro sono 9 e corrispondono a 5 classi delle terze e 4 classi delle quarte.

**Coerentemente con le indicazioni normative, la scuola ha progettato questi percorsi:**

- 1- MARKETING E VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO - Classi terze Liceo Scientifico Sezione A e B. Tutor Interni Prof.ssa M. Maulicino- Prof.ssa A. Errico - Tutor Esterno F. Campanaro - 80 ore**

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza del patrimonio culturale del territorio e soprattutto l'indispensabile funzione della conservazione dei documenti attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie. Un progetto che applica il concetto del *learning by doing* al settore della valorizzazione e della

conservazione dei BBCC attraverso le nuove tecnologie.

### **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa utilizzando le nuove tecnologie per la valorizzazione, del territorio e dei beni culturali.
- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

### **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale

### **LE FASI DEL PROGETTO**

**1. Introduzione all’organizzazione e alla gestione della documentazione dei processi di marketing per la valorizzazione del territorio (Event Marketing)**

**2. Introduzione alle nuove tecnologie digitali da applicare al settore**

- Web, linguaggi e strumenti
- Come creare un sito internet. Introduzione a Wordpress
- Mobile e applicazioni. Casi studio
- Come creare un'APP
- Linee guida per creare contenuti digitali

**3. La figura dell’esperto di marketing digitale:** manager di attività di Marketing e di valorizzazione del territorio attraverso le nuove tecnologie capace di creare eventi e promuoverli attraverso il digitale.

### **COMPETENZE E CREDITI CHE SI INTENDE FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI**

Lo studente acquisirà la capacità di organizzare e gestire di processi di marketing digitale. Avrà infine dimestichezza con le nuove tecnologie e ne apprezzerà le capacità e le funzionalità più disparate.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione.

**2- CERAMICART- Classe terza sezione G del Liceo Classico - Tutor Interno Prof.ssa C. Voto - Tutor Esterno E. Molino - 80 ore**

Partendo dalla valorizzazione del territorio e delle tradizioni l’intervento progettato si propone di orientare gli alunni verso scelte future consapevoli e, nel contempo, indirizzarli verso concrete realtà lavorative consentendo loro l’acquisizione di competenze indispensabili e spendibili nel mercato del lavoro.

L’idea è quella di allestire presso la scuola una “bottega artigiana” che avvicineranno gli allievi all’artigianato come realtà locale coniugando le tradizioni culturali e storiche del territorio con le nuove tecnologie.

Far partecipare i ragazzi a laboratori artigianali non è finalizzata all’acquisizione di competenze professionalizzanti ma all’intento di far “vivere” le problematiche del mondo del lavoro nonché attivare, attraverso modalità diverse di far lezione, il pensiero divergente degli alunni, implementare competenze di progettazione e problem-solving, potenziare le capacità di lavorare in gruppo.

Le attività avranno come filo conduttore la conoscenza delle potenzialità di un Laboratorio-Galleria d’Arte contemporanea e della sua gestione nel mondo del lavoro:

- Introduzione all’estetica riferita al concetto di target.

- Realizzazione di opere per una ipotesi di mercato. Saggi di ceramica estemporanea.
- Interpretazione delle tecniche tradizionali (Tornitura, lastra, colombino).
- Frontiere del design: inventiva e creazioni di interior design.
- Action painting: il dripping come rivestimento ceramico
- Approfondimento delle tipologie di decorazioni: smalti, ossidi, cavillati, per immersione o aspersione.
- Autodeterminazione nell'utilizzo delle attrezzature riguardo le varie realizzazioni.
- Autogestione fasi lavorative e autovalutazione.

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza della progettazione e della realizzazione di prodotti artigiani per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore dell'artigianato anche attraverso le nuove tecnologie.

### **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l'avvicinamento alle botteghe artigiane.

Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

### **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo "catturare" l'attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione.

**3- LUDOSCHOOL - Classe terza sezione C del Liceo Scienze Umane – Tutor Interno Prof.ssa G. Gamba – Tutor Esterno B. Papasergio - 80 ore**

Questo Progetto nasce dall'esigenza di realizzare esperienze operative per favorire l'acquisizione di una maggiore consapevolezza sulle realtà lavorative presenti nel territorio al fine di applicare le teorie studiate in classe e di migliorare la capacità di orientamento nella scelta universitaria e/o lavorativa post diploma degli allievi. Tale idea è frutto di esperienze pregresse realizzate in passato anche col supporto di agenzie territoriali. Il Progetto mira a sviluppare la conoscenza degli aspetti strutturali ovvero del funzionamento, dell'organizzazione, delle metodologie utilizzate in alcune agenzie di formazione, comunicazione e socializzazione presenti nel territorio (Scuola Elementare, Materna, Asilo Nido, Centro di accoglienza per disabili, Centro Anziani, Biblioteche, ludoteche, ecc.) e confrontarne le differenze tipologiche (cooperative, no profit, strutture pubbliche e private, ecc.); la conoscenza della loro valenza formativa e assistenziale e della conoscenza diretta della componente educativo - pedagogica insita nella professione docente e in altre professioni operanti sul sociale attraverso l'analisi dei profili. Infine è indispensabile conoscere il funzionamento, l'organizzazione, le metodologie utilizzate e gli aspetti strutturali di alcune istituzioni culturali, agenzie di socializzazione e aziende lavorative presenti sul territorio. Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza della progettazione e della realizzazione di esperienze formative diversificate per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore della formazione sociale e ludica.

### **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio.

- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

## **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione.

### **4- EVENT MANAGEMENT - Classe terza Sezione M del Liceo Musicale – Tutor Interno Prof.ssa G. Corcione – Tutor Esterno R. Musolino - 80 ore**

L'organizzazione per eventi è considerata uno degli strumenti del marketing e della comunicazione interna ed esterna di aziende di tutte le dimensioni. Dal lancio di un prodotto alle conferenze stampa, le aziende creano eventi promozionali per comunicare con il pubblico interno, con la rete vendita, con clienti attuali e potenziali, giornalisti o opinion leader.

L'organizzazione di eventi è anche considerato un ottimo strumento di motivazione delle risorse interne. Un'agenzia di ideazione e organizzazione di eventi soddisfa svariate esigenze tra cui eventi aziendali (lancio di prodotti, meeting aziendali e dealer convention, business convention), eventi p.r (conferenze stampa, media event, cene di gala), programmi di marketing (fiere, grandi aperture), tour o eventi speciali come concerti, spettacoli di piazza, cerimonie di premiazione, sfilate di moda.

L'agenzia è suddivisa in tre reparti:

Creatività - coordinata da un Direttore Creativo

Contatto - coordinata da un Account Executive o da un Business Manager

Produzione - Coordinata da un Project Manager coadiuvato da un direttore di produzione.

In epoca più recente, il project manager si occupa della gestione completa del progetto e del coordinamento produttivo.

Le competenze dell'organizzatore riguardano inoltre la strategia di marca, il marketing e la comunicazione. L'esperienza dell'organizzatore si manifesta nel coordinare il mix di aspetti creativi, tecnici e logistici che portano al successo dell'evento. Alcuni di questi aspetti riguardano il design dell'evento, la produzione audiovisiva e di contenuti, il budget, la negoziazione e il servizio ai clienti. È insomma una professione multidimensionale.

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza della progettazione e della realizzazione di eventi per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore del management anche attraverso le nuove tecnologie.

## **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l'organizzazione di eventi.

- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

### **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di prevenzione e sicurezza sul lavoro di cui 4 ore specifiche con relativa certificazione.

### **5- AGENZIA di COMUNICAZIONE WEB - Classe quarta Sezione A del Liceo Scientifico – Tutor Interno Prof.re G. Puritano – Tutor Esterni A. Antonucci – T. Ruffo - 80 ore**

L’Agenzia di Comunicazione Web consente la diffusione di notizie e informazioni in tempo reale e di trasmissione ovunque. Con il notevole sviluppo dei media e della tecnologia, anche l’informazione è cambiata passando dal cartaceo al virtuale. Il web ha cambiato in maniera molto chiara il modo in cui organizziamo le informazioni: dal formato fisso e solido di libri e giornali si è passati a qualcosa di virtuale e con un flusso libero, dalle possibilità illimitate, dalla rigidità del layout cartaceo alla flessibilità e all’efficienza produttiva del web. Un web permette di interagire con il pubblico come mai in precedenza, e di collaborare per scoprire, diffondere e discutere informazioni in una serie di modalità nuove. Nell’immaginario collettivo si tende a pensare che il giornalismo su web sia una semplificazione del giornalismo cartaceo, ma trattasi di un qualcosa di evidentemente diverso, poiché ai costi dell’infrastruttura tecnologica di base - connettività, licenze, hardware e software – si devono aggiungere costi crescenti associati di gestione, competenze e risorse che non avevano nessuna ragione di esistere nel prodotto cartaceo e che assumono invece una rilevanza estrema in un contesto web. Ciò significa avere competenze giornalistiche diversificate, adatte a lavorare in un contesto multimediale e, nel contempo, avere un sempre più alto profilo tecnologico, orientato alla gestione dei dati e delle informazioni.

### **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio.
  - Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.
  - Realizzare un’agenzia di comunicazione web, tecnologica, dinamica, funzionale, flessibile e competitiva.
- Accrescere la voglia degli imprenditori di scommettere sui giovani e sui nuovi canoni della comunicazione e dell’informazione.

### **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo “catturare” l’attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di primo soccorso con relativa certificazione.

## **6- AGENZIA di PUBBLICITA'- Classe quarta Sezione B del Liceo Scientifico – Tutor Interno Prof.re P. Montoro – Tutor Esterno V. Caparelli - 80 ore**

Il progetto nasce nell'ambito della comunicazione sociale la quale si occupa di grandi tematiche d'informazione e di prevenzione, che per essere effettivamente recepite da più utenti ha bisogno di essere pubblicizzata attraverso strategie di marketing adeguate. I pubblicitari che progettano una campagna, devono, in primo luogo saper individuare le caratteristiche del prodotto e quelle del suo target, devono essere in grado di tradurre il messaggio visivo e quello verbale in contenuti comunicativi, contenuti pianificati a monte durante una preventiva programmazione delle strategie operative della campagna pubblicitaria. Dopo un'attenta analisi della comunicazione, della decodifica di un messaggio e dello studio sulla tipologia giuridica dell'azienda si passerà alla formazione per quanto riguarda l'aspetto pubblicitario nei termini di marketing e di commercio. In questa fase i ragazzi oltre allo studio teorico sul marketing e le strategie di mercato saranno coinvolti personalmente attraverso la propria originalità, creatività e competitività nella scelta di una campagna pubblicitaria. Saranno attori in ogni fase progettuale dall'idea pubblicitaria, all'analisi del mercato, ai test di indagine, alla realizzazione grafica dei contenuti fino ad arrivare all'effettivo lancio di un prodotto pubblicitario.

### **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Attuare finalità di apprendimento flessibili che colleghino i due mondi formativi: scuola e azienda;
- Favorire l'orientamento dei giovani per valorizzare gli interessi personali e gli stili di apprendimento;
- Saper applicare le tecniche di comunicazione delle aziende del settore;
- Conoscere le strategie di marketing.

### **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo "catturare" l'attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di primo soccorso con relativa certificazione.



## **7- RADIO WEB - Classe quarta Sezione G del Liceo Classico – Tutor Interno Prof.ssa D. Calomino – Tutor Esterno A. Iorio - 80 ore**

A partire dall'utilizzo delle nuove tecnologie applicate al mondo della comunicazione, l'idea è quella di sviluppare, progettare e realizzare attività di web radio, web tv, webzine applicando un nuovo concetto di comunicazione "Beyond the line", la giusta strategia capace di valorizzare e rafforzare la visibilità dei progetti curati, un'ampia dotazione tecnica e grandissima esperienza professionale in ambito televisivo, eventi costruiti su misura del cliente per raggiungere target mirati.

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza della progettazione e della realizzazione di prodotti digitali per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore della comunicazione e dei media attraverso le nuove tecnologie.

### **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l'organizzazione di eventi.
- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

### **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo "catturare" l'attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Modalità duale con impresa Formativa Simulata con laboratorio a scuola e stage Aziendale

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di primo soccorso con relativa certificazione.

## **8- AGENZIA DI TOUR OPERATOR Classe quarta Sezione E del Liceo Linguistico – Tutor Interno Prof.ssa E. Magorno – Tutor Esterno R. Leporini - 80 ore**

Oggi il turismo vive una profonda trasformazione per cercare di adeguarsi ai nuovi gusti dei consumatori, che

sempre più optano per le permanenze brevi, a volte scaglionate nel corso dell'anno, che chiedono servizi "slow". È inevitabile che questo nuovo scenario abbia impatto anche sulle professioni, legate al turismo. Le professionalità nuove sono quelle legate sia alle nuove forme di turismo sia alle nuove modalità di gestione del business (in rete nel territorio e sulla rete): si passa ad es. dagli organizzatori dell'offerta e dei network delle risorse turistiche, di servizi culturali ed ambientali, a programmatori e organizzatori di eventi, a promotori di marketing e comunicazione di area e di network a gestori di nuove forme ricettive. Infine le professionalità innovative si muovono in direzione di un turismo poliedrico e intersettoriale, in cui le barriere tra le professioni che operano nel settore turistico sfumano per lasciare spazio alla concentrazione di più mestieri, con l'obiettivo di servire sempre meglio le richieste mutevoli della clientela. Oggi occorre ricordare che le variabili-chiave classiche del marketing del turismo (location, prodotto, prezzo, promozione, persone, etc.) assumono con le nuove tendenze altre valenze. In particolare i luoghi, la cui attrattività costituisce una delle ragioni chiave della visita da parte dei turisti, ma sempre di più i visitatori sono attenti al fatto che gli operatori turistici ne facciano una gestione responsabile e si prendano cura dell'ambiente e del patrimonio culturale per assicurarne la fruizione anche alle future generazioni. Le persone che operano in campo turistico devono essere amichevoli, cortesi. Questa moderna figura professionale, può operare in diverse realtà che spaziano dalle associazioni ed enti pubblici e privati, strutture alberghiere, A.d.V. e Tour Operator. Deve essere in grado di analizzare il mercato turistico, progettare un servizio sulla base della valutazione della domanda turistica individuata, elaborare strategie promozionali e predisporre piani di comunicazione e marketing.

Il Progetto propone di far scoprire alle giovani generazioni l'importanza della progettazione di pacchetti turistici integrati per la valorizzazione del territorio. Un progetto che applica il concetto del learning by doing al settore del turismo anche attraverso le nuove tecnologie.

## **OBIETTIVI DEL PROGETTO**

- Stimolare la creatività dei giovani, aiutandoli a capire che è possibile fare impresa promuovendo il territorio attraverso l'organizzazione di eventi.
- Organizzare la didattica e la formazione tenendo conto dei settori strategici del Made in Italy, in base alla vocazione produttiva, culturale e sociale del territorio.

## **METODOLOGIE DA UTILIZZARE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Per la realizzazione degli obiettivi previsti si farà ricorso a metodologie centrate su un reale protagonismo attivo dei partecipanti. Le metodologie interattive dovrebbero non solo "catturare" l'attenzione degli alunni più difficili, ma anche favorire lo sviluppo di competenze selezionate ed orientare al lavoro. Tutte le attività didattiche intendono dare ai ragazzi contenuti scientifici e insegnare loro un metodo autonomo di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Delle **80 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola
- 60 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Il Percorso prevede 12 ore di primo soccorso con relativa certificazione.

Si specifica di seguito il quadro riassuntivo delle classi coinvolte, con l'indicazione dei relativi docenti tutor interni ed Esperti esterni.

<b>PERCORSO</b>	<b>CLASSE</b>	<b>TUTOR INTERNO</b>	<b>ESPERTO ESTERNO</b>
Marketing e Valorizzazione del	III A	Prof.ssa Maulicino M.R. Tel.347.1130709 mariarosaria.maulicino@istruzione.it	Campanaro Franco Tel. 389.9285713



territorio	III B	Prof.ssa Errico A.M. Tel. 349.0800551 annamarialetizia.errico@istruzione.it	
Ludoschool	III C	Prof.ssa Gamba G. Tel. 338.6832074 giovanagamba@virgilio.it	Papasergio Bice Tel.338.3223802
Ceramicart	III G	Prof.ssa Voto C. Tel. 347.0124641	Molino Enzo Tel. 348.0455270
Event Management	III M	Prof.ssa Corcione G. Tel. 339.8541344 corcionegabriella@gmail.com	Musolino Roberto Tel. 345.8868705
Agenzia di comunicazione	IV A	Prof.re Puritano G. Tel. 347.91644862 puritanogennaro@yahoo.it	Antonucci A. Tel.3492627395 Ruffo T. Tel.339.6411689
Radio web	IV G	Prof.ssa Calomino D. Tel. 333.4047624 dcalomino@libero.it	Iorio Antonio Tel. 348.7227758
Agenzia di Tour operator	IV E	Prof.ssa Magorno E. Tel. 329.3731391 gildamagorno@gmail.com	Leporini Raffaella Tel. 393. 9682868
Agenzia di pubblicità	IV B	Prof.reMontoro G.P. Tel. 347.0766070 orion_67@libero.it	Caparelli Valerio Tel. 329.6161772 / 392.9995657

**A.S. 2016/2017**

### **SICUREZZA - FORMAZIONE ED INFORMAZIONE STUDENTI DELLA SCUOLA CLASSI III**

Il progetto riguarda solo ed esclusivamente il Corso su una formazione adeguata in merito ai concetti generali in tema di prevenzione e sicurezza sul lavoro (4 ore) e quello specifico (8 ore) con relativa certificazione.

#### **A CHI SI RIVOLGE**

Ogni stagista dell'alternanza scuola-lavoro, *deve effettuare la formazione generale e specifica*, sui temi riportati in sede di Conferenza Stato-Regioni.

#### **OBIETTIVI**

Fornire un'informazione adeguata in merito ai concetti generali in tema di prevenzione e sicurezza sul lavoro, come da **art. 37 del D. Lgs. 81/08, rafforzato dall'Accordo Stato-Regioni del 21.12.2011**

#### **CONTENUTI**

- Concetti di rischio, danno, prevenzione e protezione.
- Organizzazione della prevenzione aziendale.

- Prova di autovalutazione intermedia
- Diritti, doveri e sanzioni dei vari soggetti aziendali
- Organi di vigilanza controllo e assistenza
- Formazione specifica sul settore scolastico di appartenenza

### **INTERAZIONE**

Durante tutto il corso il formatore sarà a disposizione dei corsisti con lezioni di tipo laboratoriale. Le Dispense ed i Test saranno, altresì, disponibili sul sito.

**Superamento** al termine del corso è previsto un test finale che verifica l'apprendimento con domande a risposta multipla riguardo l'intero contenuto del corso suddiviso per i moduli fruiti.

**Durata** 12 ore (4 ore di formazione generale e 8 ore di formazione specifica)

**Fruizione** on site presso il vostro Istituto

### **CERTIFICAZIONE**

Il corso rilascia la certificazione richiesta in base alle disposizioni espresse nel Testo Unico D. Lgs. 81/2008 e rafforzate in sede di Conferenza Stato-Regioni.

**(max 35 Unità a classe)**

<b>Unità di apprendimento in aula</b> 12 ore
- Sicurezza sui Luoghi di Lavoro 12 H e relativa certificazione rilasciata da ente bilaterale o soggetto paritetico a norma di legge.

### **SICUREZZA - PRIMO SOCCORSO Classi IV**

#### **A CHI SI RIVOLGE**

Tutti gli addetti alla squadra di Primo Soccorso individuati dal Documento di Valutazione dei Rischi dell'istituto scolastico. E' preferibile per le Istituzioni Scolastiche rispettare il seguente parametro: 1 Addetto ogni 10 unità della pianta organica.

#### **OBIETTIVI**

Il Decreto Ministeriale n. 388 del 15 luglio 2003, recando disposizioni in materia di primo soccorso in conformità a quanto previsto dall' art. 45 del D. Lgs. 81/08, introduce una particolare classificazione per quanto attiene le modalità di organizzazione del pronto soccorso ed individua i contenuti dei corsi di formazione degli addetti al pronto soccorso. Tale decreto specifica anche le attrezzature minime di equipaggiamento e di protezione individuale che il datore di lavoro deve mettere a disposizione degli addetti. Durante lo svolgimento della normale attività lavorativa ci si trova di fronte a numerose situazioni in cui possono incorrere degli incidenti. A volte il motivo è il mancato rispetto delle procedure di sicurezza, altre volte l'incidente può capitare anche quando si presta la massima attenzione al proprio lavoro. E' importante sapere come

comportarsi nel caso in cui si assista ad un infortunio di un'altra persona, per poter essere pronti ad intervenire tempestivamente senza commettere errori. Questo percorso formativo è costruito secondo le disposizioni del D.M. 388/2003.

## CONTENUTI

- Introduzione
- Lo stato dell'infortunato
- Nozioni di anatomia e fisiologia (apparati: respiratorio, cardiovascolare, scheletrico, tegumentario e nervoso)
- Attuare gli interventi di primo soccorso
- Malori e svenimenti
- Le ferite
- Traumi e fratture
- Distorsioni, lussazioni e contusioni
- Infortuni dovuti a gradiente termico

Al termine del corso è previsto un test finale che verifica l'apprendimento con domande a risposta multipla riguardo l'intero contenuto del corso suddiviso per i moduli fruiti.

**Durata 12 ore**

**Fruizione** on site presso il vostro Istituto

## CERTIFICAZIONE

Il corso rilascia la certificazione richiesta in base alle disposizioni espresse nel Testo Unico D. Lgs. 81/2008 e rafforzate in sede di Conferenza Stato-Regioni.

**AGGIORNAMENTO** Triennale

<b>Unità di apprendimento in aula</b> 12 ore
- Primo Soccorso 12 H e relativa certificazione rilasciata da ente bilaterale o soggetto paritetico a norma di legge.

## VALUTAZIONE

I risultati finali della valutazione vengono sintetizzati nella **certificazione finale**. Il tutor formativo esterno, ai sensi dell'art. 5 del D.Lgs. 15 aprile 2005, n. 77, «...fornisce all'istituzione scolastica o formativa ogni elemento atto a verificare e valutare le attività dello studente e l'efficacia dei processi

*formativi*». La valutazione finale degli apprendimenti, a conclusione dell'anno scolastico, viene attuata dai docenti del **Consiglio di classe**, tenuto conto delle attività di valutazione in itinere svolte dal **tutor esterno** sulla base degli strumenti predisposti. La valutazione del percorso in alternanza è parte integrante della valutazione finale dello studente ed incide sul livello dei risultati di apprendimento conseguiti nell'arco del secondo biennio e dell'ultimo anno del corso di studi.

Per quanto non espressamente descritto in questo piano annuale, si fa espresso riferimento alla "GUIDA OPERATIVA PER LA SCUOLA - ASL" 8/10/2015)

*docente funzione strumentale  
per l'Alternanza S.L.  
Prof. ssa Giovanna Gamba*

*Il Dirigente Scolastico  
Prof.ssa Maria Grazia Cianciulli*