



I S T I T U T O M A G I S T R A L E

I L I C E I " T O M M A S O C A M P A N E L L A " 
B E L V E D E R E M A R I T T I M O
(C O S E N Z A)

Via Annunziata, 4 - 87021 Belvedere Marittimo (Cosenza) - tel. / fax.: 0985 82409



PIANO ANNUALE DELL'ALTERNANZA SCUOLA LAVORO a.s. 2017- 2018 Approvato dal Collegio dei Docenti il 04/09/2017

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. Tale esperienza ha una funzione formativa, conoscitiva e orientativa, a partire dal terzo anno gli alunni effettuano 200 ore di formazione e stage per acquisire competenze spendibili, sia nell'immediato nel mondo del lavoro, che per un proseguimento del progetto di studio.

I Licei " Tommaso Campanella", per tener conto delle specificità di ciascun indirizzo (scientifico, linguistico, musicale, scienze umane, classico) inserisce il percorso di Alternanza Scuola Lavoro nel Piano dell'Offerta Formativa Triennale attraverso modalità di apprendimento flessibili sul piano formativo, culturale ed educativo, e propone la seguente distribuzione del monte orario:

- **circa 80 ore durante il terzo anno** per realizzare un preliminare approccio indiretto al mondo sociale e del lavoro;
- **circa 60 ore durante il quarto anno** per collegare il sapere acquisito con il saper fare attraverso un approccio concreto con specifici ambiti universitari o altri settori;
- **circa 40 ore durante il quinto anno** per riflettere sui propri interessi e inclinazioni in relazione alle scelte future : studi universitari o inserimento nel mondo del lavoro.

Il nostro Liceo, coerentemente con le indicazioni della L. 107/2015, ha trovato sul territorio partners con cui avviare percorsi di alternanza, ricercando fra aziende, enti pubblici, associazioni culturali e turistico-culturali, realtà museali. In questo anno scolastico abbiamo inserito nuovi percorsi sempre come **Impresa Formativa Simulata**. 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).

Lo studente è guidato da un tutor esterno e da un tutor scolastico a cui fa riferimento per

tutto il periodo di formazione .

Durante lo svolgimento del percorso in alternanza scuola-lavoro gli alunni sono tenuti a:

- svolgere le attività previste dal percorso formativo;
- rispettare le norme in materia di igiene, sicurezza e salute sui luoghi di lavoro;
- mantenere la necessaria riservatezza per quanto attiene a dati, informazioni o conoscenze degli ambienti nei quali si svolge l'attività;
- seguire le indicazioni dei tutor e fare riferimento ad essi per qualsiasi esigenza.

Il docente tutor interno svolge le seguenti funzioni:

- elabora, assiste e guida lo studente nei percorsi di alternanza e ne verifica, in collaborazione con il tutor esterno, il percorso.

Il tutor formativo esterno svolge le seguenti funzioni:

- collabora con il tutor interno alla progettazione, organizzazione e valuta l'esperienza di alternanza;
- favorisce l'inserimento dello studente nel contesto operativo;
- fornisce all'istituzione scolastica gli elementi concordati per valutare le attività dello studente.

Per quanto riguarda gli alunni certificati a norma della **legge 104/92** il percorso viene effettuato nel rispetto delle normative vigenti per valorizzare il potenziale dell'alunno anche ai fini dell'occupabilità e in collaborazione con i colleghi referenti del sostegno.

Le famiglie sono state informate in fase di avvio con pubblica conferenza e coinvolte in un patto formativo di corresponsabilità.

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

Coerentemente con le indicazioni normative, la scuola per l'a.s. 2017-2018 ha progettato questi percorsi:

1- PROGETTO GESTIONE DOCUMENTALE E VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI

**Classe terza Liceo Scientifico Sezione A - Tutor Interno Prof. D. Marino-
Tutor Esterno - 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 conservando e valorizzando i 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 sistemi di indicizzazione e classificazione e del knowledge e content management
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 del conservatore dei documenti digitali: manager della catena documentale responsabile dell'organizzazione e gestione di processi sicuri per la tutela e la conservazione di documenti digitali e più in generale di risorse digitali nelle organizzazioni pubbliche e private, capace di garantirne, nel tempo, attraverso procedure efficaci e sicure, il mantenimento, la possibilità di uso e il valore probatorio

COMPETENZE E CREDITI CHE SI INTENDE FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI

Lo studente acquisirà la capacità di organizzare e gestire processi sicuri per la tutela e la conservazione di documenti e risorse digitali. Avrà infine dimestichezza con le nuove tecnologie e ne apprezzerà le capacità e le funzionalità più disparate.

MODALITÀ CHE SI INTENDE UTILIZZARE PER LA VALUTAZIONE DEL LIVELLO DI RAGGIUNGIMENTO DEGLI OBIETTIVI FORMATIVI PREVISTI

Al termine del percorso si valuterà praticamente la capacità tecnica dei discenti su delle prove effettuate in laboratorio.

L'attività di valutazione sarà mirata a rilevare il grado di comprensione della figura del conservatore dei documenti digitali da parte degli allievi ed il grado di maturità raggiunto in termini di orientamento nel mondo delle nuove tecnologie applicate alla conservazione e alla valorizzazione dei beni culturali e del patrimonio librario.

Il sistema di valutazione adotterà punteggi quantitativi e giudizi qualitativi in funzione delle diverse aree disciplinari da valutare.

La verifica dei livelli di conoscenza dei partecipanti sarà attuata in distinti momenti: all'avvio, durante l'intervento e alla sua conclusione

RISULTATI DOCUMENTABILI IN TERMINI DI OCCUPABILITÀ

Il progetto può contribuire ad orientare gli allievi verso il settore delle nuove tecnologie in un nuovo settore che offre grandi potenzialità di inserimento in grado di offrire concrete opportunità di sviluppo ed occupabilità.

PARTNER DEL PROGETTO

- ASSOCIAZIONE "EDUCATION&TRAINING.FORMAZIONE E CITTADINANZA DIGITALE" Piazza Santa Teresa, 15 - 87100 COSENZA C.F. 98110590787 www.educationtraining.it
- TALENT GARDEN - UNICAL
- M.A.C. Coop. Soc. A r.l. Via Barrio snc 87100 Cosenza C.F. 01898500783

Per le visite aziendali:

- 3D Research s.r.l. - Via P. Bucci 45/C - 87036 Rende (Cs) P.IVA 02942720786

- Progetto “Viaggiart” Altrama Italia Srl - Piazza Caduti di Capaci, 6/C - 87100 Cosenza (Calabria, Italia) - P.IVA e C.F. 03321690780
- Labdoc Laboratorio di Documentazione Digitale Via Pietro Bucci Cubo 17 B - 7° piano - Rende (CS) 87036
- INACUS - Istituto Nazionale di Cultura e Solidarietà con sede legale in Via Galliano 4/D 87100 Cosenza C.F. 20780330780

Per la realizzazione del Progetto potranno essere, eventualmente, individuate e convenzionate realtà produttive, aziende ed associazione del territorio che mostrano la sensibilità e la disponibilità ad ospitare alunni per l'attività di stage.

Le **80 ore** del Progetto:

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

Tutte le attività saranno concordate e definite con la scuola prima dell'inizio del Progetto.

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

2- CODING- Classe terza Liceo Scientifico Sezione B. - Tutor Interno Prof.ssa A. Riente - Tutor Esterno - 80 ore

Con il termine Coding s'intende, in informatica, la **stesura di un programma**, cioè di una sequenza d'istruzioni che, eseguita da un calcolatore, dà vita alla maggior parte delle meraviglie digitali che usiamo quotidianamente. Mentre il pensiero computazionale è un processo mentale per la **risoluzione di problemi** costituito dalla combinazione di **metodi caratteristici** e di **strumenti intellettuali**, entrambi di valore generale. Nella società contemporanea, avere familiarità con i concetti di base dell'informatica è un elemento fondamentale nel processo di **formazione dei cittadini**: uno studente, per essere adeguatamente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, deve comprendere i concetti di base dell'informatica, esattamente com'è accaduto nel secolo passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

L'obiettivo principale del progetto è quello di insegnare il **Coding**, cioè la programmazione informatica, per passare ad un'informatica maker, oltre che consumer. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del **pensiero computazionale**, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. L'obiettivo **non** è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è altrettanto importante del capire come funzionano l'elettricità o la cellula. È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. *Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale* perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi “esecutore”, che può essere certo un calcolatore ma anche un gruppo di lavoro all'interno di una azienda o di un'amministrazione. Inoltre, *la conoscenza dei concetti fondamentali*

dell'informatica aiuta a sviluppare la capacità di *risoluzione di problemi e la creatività*.

Gli strumenti didattici previsti sono i seguenti:

- **Strumentazione informatica:** (tablet, computer, proiettori, etc.);
- **materiale software free:** (presentazioni PPT, PDF, Siti internet);
- **attività unplugged:** proposte di attività inerenti la programmazione senza computer;
- **Piattaforma** <http://programmailfuturo.it>
- **Ambiente Scratch:** software installabile ed utilizzabile offline, disponibile per le piattaforme Windows, macOS e GNU/Linux

La strategia prevista per questo progetto è di usare *ambienti evoluti* rispetto ad esempio a quello offerto da coding.org, ma allo stesso tempo perfettamente utilizzabili dagli studenti di ogni età e dai docenti. *L'ambiente al momento più maturo e più robusto è quello offerto dal tool Scratch* (<http://scratch.mit.edu>) sviluppato dal MIT.

Scratch permette agli studenti di creare giochi o animazioni multimediali ed interattive usando immagini, musica e suoni.

Scratch integra già al suo interno tool di disegno vettoriale, l'accesso alla webcam, l'uso di file multimediali permettendo agli studenti di sviluppare le loro competenze digitali.

COMPETENZE E CREDITI CHE SI INTENDE FAR ACQUISIRE AGLI STUDENTI

Lo studente acquisirà la dimestichezza con le nuove tecnologie e ne apprezzerà le capacità e le funzionalità più disparate.

Le **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- BIO PRODUZIONE - Classe terza Liceo Scienze Umane - Tutor Interno Prof.ssa D. Amodeo - Tutor Esterno - 80 ore

Coltivare un orto a scuola è coltivare prima di tutto dei saperi. Saperi che hanno a che fare con i gesti, con un apprendimento esperienziale che le generazioni più giovani non sempre hanno modo di sperimentare.

Coltivare a scuola è un modo per imparare. Imparare a conoscere il proprio territorio, il funzionamento di una comunità, l'importanza dei beni collettivi e dei saperi altrui. Saperi di altre generazioni e di altre culture. E' un'attività interdisciplinare adattabile ad ogni età, un'occasione di crescita in cui si supera la divisione tra insegnante e allievo e si impara condividendo gesti, scelte e nozioni, oltre che metodo.

Gli studenti, in un contesto che favorisce il loro benessere fisico e psicologico, attraverso le attività di semina, cura, raccolta, compostaggio apprendono i principi dell'educazione ambientale e alimentare, imparano a leggere in chiave ecologica le relazioni che legano i membri di una società e a prendersi cura del proprio territorio.

La scelta di questa esperienza progettuale si fonda sulla convinzione che far sperimentare ai ragazzi delle attività manuali finalizzate alla costruzione di strutture permanenti, quali sono un orto e un

giardino, richiede un impegno costante e capacità progettuali/esecutive prolungate nel tempo. Questo laboratorio servirà anche a sollecitare l'interesse e l'attenzione verso le discipline curriculari da parte dei ragazzi e a trasmettere come la realtà viene interpretata con strumenti quali l'osservare, il conoscere, il descrivere che servono nella comunicazione e nella vita quotidiana.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

- Far acquisire conoscenze e comportamenti corretti e il più possibile consapevoli nei confronti del cibo e della sua origine;
- Riflettere insieme sulle buone pratiche realizzate nell'orto scolastico (compostaggio, riciclo, filiera corta, biologico);
- Educare alla cura e al rispetto dell'ambiente per favorire uno sviluppo sostenibile;
- Favorire lo sviluppo di un "pensiero scientifico". Saper descrivere, argomentare, ascoltare; saper riconoscere e mettere in relazione semi, piante, fiori, frutti; saper porre problemi e formulare ipotesi e soluzioni; saper utilizzare un linguaggio specifico.
- Sperimentare la necessità di elementari strumenti di misura e di registrazione della crescita degli ortaggi; saper usare il calendario per prevedere semine, trapianti, raccolti; sperimentare la ciclicità (il ciclo vitale delle piante – il ciclo alimentare – il ciclo delle stagioni);
- Acquisire competenze pratiche nelle attività agricole e favorire lo spirito di cooperazione;
- Facilitare e promuovere esperienze fortemente inclusive tra diversamente abili.

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.

Le **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- TOUR OPERATOR SCHOOL - Classe terza Liceo Linguistico Sezione E - Tutor Interno Prof.ssa G. Fiore - Tutor Esterno - 80 ore

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'avvicinamento alla filiera turistica e alle nuove tecnologie digitali e dei media.
- 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.

LE FASI DEL PROGETTO

Gestione sistemi di prenotazione, Costituzione pacchetti viaggi, Percorso sistemi strutturali di trasporti integrati aeroportuali, Corso iniziale di formazione per guide turistiche, Integrazione gestione alberghiera, Organizzazione aziendale, Strategie e marketing, Contabilità semplice ed ordinaria, Invoicing internazionale, Tasking multilingue, Project working, Visite Aziendali.

Le **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- RADIO WEB - Classe terza 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

Le **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- EVENT MANAGEMENT - Classe terza Sezione M del Liceo Musicale – Tutor Interno Prof.ssa A. Perrotta – 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.

Le **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.

7- MARKETING E VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO - Classi quarte Liceo Scientifico Sezione A e B. Tutor Interni Prof.ssa M. Marrapodi - Prof.ssa N. Rizzo - Tutor E - 60 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 BCC 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 i processi di marketing digitale. Avrà infine dimestichezza con le nuove tecnologie e ne apprezzerà le capacità e le funzionalità più disparate.

Le **60 ore** del Progetto:

- 20 ore saranno svolte presso le aule della scuola

- 40 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- LUDOSCHOOL -Classe quarta sezione C del Liceo Scienze Umane Tutor Interno Prof.ssa L. Martorelli – Tutor Esterno B. Papasergio - 60 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.

Le **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.

9- CERAMICART- Classe quarta sezione G del Liceo Classico - Tutor Interno Prof.ssa C. Voto - Tutor Esterno E. Molino - 60 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.

Le **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.

10-EVENT MANAGEMENT - Classe quarta Sezione M del Liceo Musicale – Tutor Interno Prof.ssa G. Corcione – Tutor Esterno R. Musolino - 60 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.

Le **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.

11- AGENZIA di COMUNICAZIONE WEB - Classe quinta Sezione A del Liceo Scientifico – Tutor Interno Prof.re G. Puritano – Tutor - 40 ore

L' Agenzia di Comunicazione Web consente la diffusione di notizie 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 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.

Le **40 ore** del Progetto:

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

12-AGENZIA di PUBBLICITA'- Classe quinta Sezione B del Liceo Scientifico – Tutor Interno Prof.re G. P. Montoro – Tutor Esterno - 40 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.

Le **80 ore** del Progetto:

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

13-RADIO WEB - Classe quinta Sezione G del Liceo Classico – Tutor Interno Prof.ssa D. Calomino – Tutor Esterno A. Iorio - 40 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

Le **80 ore** del Progetto:

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

14-AGENZIA DI TOUR OPERATOR Classe quinta Sezione E del Liceo Linguistico – Tutor Interno Prof.ssa E. Magorno – Tutor Esterno R. Leporini - 40 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
- 20 ore saranno svolte in impresa formativa simulata presso i laboratori della scuola e/o visite guidate e/o stage aziendali.

Si specifica di seguito il quadro riassuntivo delle classi coinvolte, con l’indicazione dei relativi docenti tutor interni :

| PERCORSO | CLASSE | TUTOR INTERNI | ORE DA EFFETTUARE |
|--|---------------|----------------------|--------------------------|
| Gestione Documentale e Valorizzazione dei Beni Culturali | III A | MARINO DANIELE | ORE 80 |
| Coding | III B | RIENTE ANNA | ORE 80 |
| Bio produzione | III C | AMODEO DANIELA | ORE 80 |
| Tour Operator School | III E | FIORE GIANNA | ORE 80 |
| Radio Web | III G | CALOMINO DANIELA | ORE 80 |
| Event Management | III M | PERROTTA ANGELINA | ORE 80 |
| Marketing e Valorizzazione del territorio | IV A | MARRAPODI MARIA | ORE 60 |
| | IV B | RIZZO NELLY IRENE | ORE 60 |
| Ludoschool | IV C | MARTORELLI LUCIA | ORE 60 |
| Ceramicart | IV G | VOTO CARMELINA | ORE 60 |
| Event Management | IV M | CORCIONE GABRIELLA | ORE 60 |
| Agenzia di Comunicazione | V A | PURITANO GENNARO | ORE 40 |
| Agenzia di Pubblicità | V B | MONTORO PAOLO | ORE 40 |
| Agenzia di Tour Operator | V E | MAGORNO | ORE 40 |
| | | ERMENELGILDA | |
| Radio Web | V G | CALOMINO DANIELA | ORE 40 |

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)

| |
|---|
| Unità di apprendimento in aula 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 statodell'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
- Infortunio dovuti a gradientetermico

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

Unità di apprendimento in aula

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)

Referente ASL

Prof.ssa Giovanna Gamba

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Maria Grazia Cianciulli