

## **PROGETTI P.C.T.O. a.s. 2022-2023**

### **LA SICUREZZA NEI LUOGHI DI LAVORO**

DESTINATARI: tutte le classi terze dell'istituto.

SINTESI DEL PERCORSO: la prima parte del corso sarà svolta in e-learning tramite la piattaforma LAF SCHOOL, accreditata al MIUR e al SIDI e, nello specifico, questi saranno i contenuti del corso di formazione on-line con questionario finale di valutazione:

Corso di sicurezza base 4 ore on line sulla piattaforma LAF School

- Introduzione e nomenclatura
- Differenza tra rischio e pericolo
- La percezione del rischio
- L'organizzazione scolastica
- Comportamenti rischiosi/pericolosi
- La cultura della sicurezza e le normative
- La prevenzione e la protezione
- Informazione, formazione e addestramento
- Valutazione del rischio
- Diritti obblighi e responsabilità
- Leggi di riferimento
- Struttura del D.Lgs. 81/08
- Ruoli in ambito sicurezza
- Infortuni
- Rischio Elettrico
- Videoterminali

Corso avanzato 4 ore on line, sempre sulla piattaforma LAF School, sempre con questionario finale di valutazione:

- Stress lavoro correlato
- Attrezzature di lavoro
- Gestione delle emergenze
- Rischio rumore
- Rischio Chimico
- Rischio biologico

- Rischio meccanico (torni-frese)
- Microclima
- Protezione degli occhi e del viso
- Protezione dell'udito
- Protezione delle vie respiratorie

Le ultime 4 ore saranno svolte in presenza in base a un calendario predisposto e comunicato alle

classi interessate. Durante tali lezioni saranno svolti anche dei test relativi alla parte fatta online,

oltre a quella svolta in presenza. Le classi degli indirizzi liceali arriveranno al Rischio Medio (12 ore).

L'Istituto Professionale farà tutto il corso in presenza e arriverà alle 16 ore del Rischio Alto.

### **ORIENTAMENTO IN USCITA**

**DESTINATARI:** tutte le classi quinte dell'istituto

**SINTESI DEL PERCORSO:** il progetto si allinea con il piano di suddivisione delle attività P.C.T.O. approvato dal nostro Istituto che vede le classi quinte impegnate in percorsi di Orientamento post-diploma.

Il Progetto mira sia a fornire conoscenze inerenti alla strutturazione del mondo universitario nei suoi vari indirizzi ed orientamenti, sia ad arricchire e consolidare alcune competenze trasversali tipicamente richieste dal mondo del lavoro.

Questi i principali step:

- Testbusters: simulazione test d'ingresso per le professioni sanitarie. Si tratta di un incontro di 3 ore seguito da una organizzazione di studenti di medicina di tutta Italia in collaborazione con alcune università, l'incontro è rivolto agli studenti che vedono nel loro futuro una facoltà sanitaria, sia essa medicina, odontoiatria, veterinaria o una delle professioni sanitarie.

La stessa organizzazione presenterà un incontro sulle facoltà di ingegneria e facoltà scientifiche e

uno sulle facoltà dell'area umanistica e psicologica per un totale di n°2 ore.

- Unisi: seminario sulla tutela dei beni culturali (valido anche come ora di educazione civica); partecipazione ai corsi PNRR sviluppati dall'Ateneo per i seguenti dipartimenti: Scienze mediche, chirurgiche e neuroscienze, Filologia e critica delle letterature antiche e moderne, Biotecnologie, Chimica e Farmacia, Economia e Management, Ingegneria dell'Informazione e Scienze matematiche, Scienze sociali, politiche e cognitive, Biotecnologie mediche, Scienze

fisiche, della terra e dell'ambiente. Le date e gli orari sono ancora da stabilire.

- Unifi: Incontri, da remoto, per lo sviluppo delle competenze trasversali.
- Open day: si tratta di visite guidate alle strutture universitarie che permettono alle future studentesse e studenti che hanno intenzione di iscriversi in una Università di conoscere i luoghi in

cui si svolge la vita universitaria e le strutture stesse: aule, laboratori, biblioteche ecc. Sono un'occasione sia per entrare in contatto con quelli che potrebbero essere i prossimi ambienti di studio e lavoro, sia per incontrare chi sta già vivendo un'esperienza di vita universitaria e confrontarsi su dubbi e curiosità.

## **LICEO ARTISTICO, INDIRIZZO GRAFICO**

### **GASTONE BRILLI PERI/EDITORIA ILLUSTRATA**

DESTINATARI: classe terza

SINTESI DEL PERCORSO: il progetto nasce da una richiesta di collaborazione che il birrificio "BVS" ha rivolto al nostro Istituto scolastico. Questa opportunità consente alla nostra scuola di partecipare alla realizzazione di un progetto grafico/editoriale avente come tema l'ideazione di una storia illustrata dedicata al pilota Gastone Brilli Peri. La figura del pilota verrà affiancata ai prodotti del birrificio e inserita all'interno di pubblicazioni pubblicitarie.

Il progetto mira all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari relative a: tecniche grafiche digitali, fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati, terminologia specifica, mezzi tecnici di produzione grafica, target di riferimento in funzione del committente per l'esposizione del proprio elaborato, interazione tra i vari tipi di medium artistici e la contaminazione tra i vari linguaggi, differenti canali distributivi che permettono al prodotto di arrivare al consumatore.

Il progetto mira al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate alla figura del grafico pubblicitario: saper utilizzare in maniera appropriata la terminologia specifica, saper sviluppare un iter progettuale corretto, saper gestire le immagini digitali, saper sviluppare le capacità operative con i programmi di elaborazione di immagini, utilizzare le varie funzioni dei principali software grafici e le loro specifiche applicazioni tecniche, acquisire capacità di lavorare in un gruppo secondo i diversi ruoli assegnati a ciascun componente, esprimere soluzioni personali nella creazione di un prodotto grafico.

## **INFO-BEER LE FORME DELLA BIRRA**

DESTINATARI: classe quarta

SINTESI DEL PERCORSO: che forma ha la birra? Sotto quale forma può essere rappresentata? Partendo da queste riflessioni il progetto si inserisce nella realizzazione di una serie di infografiche il cui scopo è accompagnare la degustazione con informazioni legate all'aspetto produttivo e alle combinazioni di ingredienti nella generazione delle varie tipologie di birra. Per poter sviluppare un progetto così strutturato sarà necessario analizzare l'identità visiva dell'azienda, studiare e comprendere il target di riferimento, analizzare il mercato in cui è inserita e il "tone of voice" utilizzato per comunicare e per creare un progetto coerente, utile ed efficace. In tal senso verranno proposti argomenti teorici in linea con l'iter progettuale da analisi marketing di base, ad approfondimenti sulla progettazione, realizzazione digitale e impaginazione di un'infografica. L'esperienza verrà valutata dalla docente di discipline grafiche e prevederà almeno due momenti di verifica sui contenuti teorici legati alla natura e alla tipologia di ambito grafico.

Il progetto mira all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari: conoscere le tecniche della progettazione grafica in relazione alla produzione di un'immagine coordinata coerente con i valori promossi dal committente, saper seguire e gestire un iter progettuale dalla definizione del brief alle varie restituzioni grafiche, conoscere i linguaggi visivi e saperli applicare, saper utilizzare strategie di promozione aziendale e comunicazione pubblicitaria, conoscere il target di riferimento in funzione del committente per l'esposizione dell'elaborato, conoscere i differenti canali distributivi che permettono al prodotto di arrivare all'utente finale.

Il progetto mira: al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate all'utilizzo dei software di illustrazione, impaginazione e elaborazione di immagini; a saper utilizzare in modo appropriato la terminologia specifica; a saper sviluppare e gestire un iter progettuale; a contribuire alle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dall'idea alla realizzazione; a saper sviluppare delle ricerche mirate in base al mercato di riferimento; a saper tradurre le ricerche effettuate in soluzioni di tipo grafico e di grafico pubblicitario.

## **GIOCO E PATRIMONIO CULTURALE: METODI DI NARRAZIONE LUDICA**

DESTINATARI: classe quarta

SINTESI DEL PERCORSO: gioco e patrimonio culturale sono un binomio che ormai da diversi anni ricorre sulla bocca di molti addetti ai lavori tanto che il concetto stesso di gamification,

applicato ai beni culturali, ormai trova diffusione a vari livelli. E' interessante riflettere su questa modalità narrativa, ovvero su come il gioco contribuisca a narrare il patrimonio ed è altrettanto significativo osservare gli sviluppi ottenuti quando si applica il gioco come metodologia educativa e di apprendimento. Ci sono delle naturali connessioni tra gioco e patrimonio: entrambi contribuiscono ad educare narrativamente le collettività: essi stessi si pongono come strumenti attraverso i quali le comunità si costruiscono, si regolano, creano i propri immaginari. Ecco perché l'introduzione del gioco nel museo non è semplicemente provare a raccontare in modo diverso il patrimonio divertendosi ma piuttosto è riflettere su ciò che determina una collettività. Il PCTO vuole andare in questa direzione, attraverso una riflessione sulla costruzione di un gioco per narrare il patrimonio del museo MINE.

Il progetto mira all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari: conoscere le tecniche della progettazione grafica in relazione alla produzione di un'immagine coordinata coerente con i valori promossi dal committente, saper seguire e gestire un iter progettuale dalla definizione del brief alle varie restituzioni grafiche, conoscere i linguaggi visivi e saperli applicare, saper utilizzare strategie di promozione aziendale e comunicazione pubblicitaria, conoscere il target di riferimento in funzione del committente per l'esposizione dell'elaborato, conoscere i differenti canali distributivi che permettono al prodotto di arrivare all'utente finale.

Il progetto mira: al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate all'utilizzo dei software di illustrazione, impaginazione e elaborazione di immagini; a saper utilizzare in modo appropriato la terminologia specifica; a saper sviluppare e gestire un iter progettuale; a contribuire alle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dall'idea alla realizzazione; a saper sviluppare delle ricerche mirate in base al mercato di riferimento; a saper tradurre le ricerche effettuate in soluzioni di tipo grafico e grafico pubblicitario.

### **INFO BEER: DESIGN DI COPERTINE EDITORIALI**

**DESTINATARI:** classe quinta

**SINTESI DEL PERCORSO:** la copertina di un catalogo è una tela in cui si svolge il dialogo fra contenuto e lettore, metafore visive, figure e formati per raccogliere in uno spazio limitato la complessità di un prodotto di comunicazione e informazione. Raccogliendo gli elaborati della sezione 4 LAG il progetto si propone come un percorso trasversale anche in termini di interscambio fra le due classi, in cui l'elaborazione di una dialoga con quella dell'altra. Verranno analizzati esempi di copertine di cataloghi e come ciascuno funziona per contenuti diversi, considerando i modi in cui si può presentare il testo e metafore visive. Si esplorerà la definizione e la funzionalità della copertina in relazione alla rappresentazione di un brand.

Il progetto mira: all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari; a conoscere le tecniche della progettazione grafica in relazione alla produzione di un'immagine coordinata coerente con i valori promossi dal committente; a saper seguire e gestire un iter progettuale dalla definizione del brief alle varie restituzioni grafiche; a conoscere i linguaggi visivi e a saperli applicare; a saper utilizzare strategie di promozione aziendale e di comunicazione pubblicitaria; a conoscere il target di riferimento in funzione del committente per l'esposizione dell'elaborato; a conoscere i differenti canali distributivi che permettono al prodotto di arrivare all'utente finale.

Il progetto mira: al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate all'utilizzo dei software di illustrazione, impaginazione e elaborazione di immagini; a saper utilizzare in modo appropriato la terminologia specifica; a saper sviluppare e gestire un iter progettuale; a contribuire alle diverse fasi della progettazione pubblicitaria dall'idea alla realizzazione; a saper sviluppare delle ricerche mirate in base al mercato di riferimento; a saper tradurre le ricerche effettuate in soluzioni di tipo grafico e grafico pubblicitario.

## **LICEO ARTISTICO, INDIRIZZO AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE**

### **CORSO DI CINEMA DI ANIMAZIONE**

DESTINATARI: classe terza

SINTESI DEL PERCORSO: il corso, proposto da Lanterne Magiche, prevede l'introduzione agli elementi teorici e pratici del cinema di animazione, attraverso il manuale di propedeutica di Lanterne Magiche e la realizzazione di saggi pratici quali la creazione di un FlipBook e disegni per una storia animata. Il corso sarà composto da lezioni in presenza tenute da un docente di Lanterne Magiche, da attività con il docente di indirizzo (produzione e revisione degli elaborati) e da attività in autonomia in orario extrascolastico (visione dei film).

L'obiettivo è far acquisire capacità e competenze culturali e pratiche sul cinema di animazione.

Il PCTO proposto mira all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari in particolare nelle seguenti aree di Indirizzo: conoscere le tecniche di animazione, conoscere le fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo all'argomento affrontato, conoscere la terminologia specifica, conoscere strumenti e tecniche per la realizzazione di un elaborato video che risponda alle richieste presenti nel brief.

Il PCTO mira al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate alla



figura dell'animatore che deve saper utilizzare in maniera appropriata la terminologia specifica, saper seguire un iter progettuale corretto, saper scrivere un soggetto e una sceneggiatura, saper trasformare il testo della sceneggiatura in uno storyboard, saper utilizzare i software necessari alla realizzazione dell'animazione, saper gestire l'audio.

### **ELEMENTI DEL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO**

DESTINATARI: classe quarta

SINTESI DEL PERCORSO: il percorso proposto da Lanterne Magiche mira allo sviluppo di competenze di base per la comunicazione e diffusione multimediale di un'opera artistica sia dal punto di vista culturale che da quello produttivo e di mercato. Nello specifico il corso si svolge prima con l'analisi del linguaggio filmico, ovvero prende in esame l'inquadratura, la sequenza, il montaggio, la soggettiva, il campo-controcampo e l'ellissi, poi procede con i movimenti di macchina, angolazioni di ripresa, dissolvenze e flashback, piano sequenza, il fuori campo, gli sguardi e i punti di vista.

Il progetto mira all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari: conoscere le tecniche di ripresa e i relativi movimenti di macchina, conoscere la terminologia specifica, saper riconoscere ed utilizzare in modo consapevole le tecniche di ripresa al fine di indirizzare lo spettatore verso ciò che si vuole comunicare.

Il progetto mira: al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate all'utilizzo e alla produzione di strumenti di comunicazione visiva e multimediale; a saper utilizzare in maniera appropriata la terminologia specifica; a saper sviluppare un iter progettuale corretto; a saper gestire le immagini digitali; a saper sviluppare le capacità operative con gli strumenti e le attrezzature per la ripresa fotografica e cinematografica; a saper lavorare in gruppo esprimendo soluzioni personali.

### **IMMAGINI SONORE**

DESTINATARI: classe quarta

SINTESI DEL PERCORSO: "Immagini sonore" è un percorso che ha come finalità la progettazione e la realizzazione di video-clip musicali. Gli studenti realizzeranno l'apparato visivo di alcuni brani musicali composti dai musicisti di Marche Music College e ne finalizzeranno il montaggio finale.

Marche Music College è un consorzio di scuole musicali nato per offrire formazione e servizi innovativi nel settore della musica per immagini e della produzione audiovisiva.

Il progetto mira ad approfondire:

- le relazioni fra linguaggio sonoro e visivo,
- le tematiche legate al sonoro (suoni, tempo, pulsazione, durata, altezza, timbro),
- il linguaggio dell'immagine in movimento,
- il montaggio e il software Adobe Premiere,
- l'attuale industria musicale, la colonna sonora oggi.

Concepito come un'UDA multidisciplinare, l'intero percorso si inserisce nella programmazione didattica e sarà svolto interamente in aula o nei laboratori dell'istituto Varchi.

I musicisti di Marche Music College condurranno due lezioni teoriche sul linguaggio sonoro e spiegheranno le finalità del progetto (con modalità "a distanza"). Seguiranno le fasi di progettazione e realizzazione sotto la supervisione dei docenti. Durante tutto il percorso Marche Music College sarà presente con costanti revisioni. I video-clip saranno poi diffusi da Marche Music College e i suoi musicisti.

Il Progetto mira all'arricchimento e al consolidamento di conoscenze disciplinari in particolare nelle seguenti aree di indirizzo: Discipline Multimediali, Laboratorio Audiovisivo Multimediale

Il progetto mira al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate alla figura del videomaker.

### **PROGETTO VIDEO PER IL BIRRIFICIO BVS**

DESTINATARI: classe quinta

SINTESI DEL PERCORSO: il progetto nasce da una richiesta di collaborazione che il birrificio "BVS" ha rivolto al nostro Istituto scolastico. Questa opportunità consente alla nostra scuola di partecipare alla realizzazione di un progetto video.

Il progetto permetterà alla classe di arricchire le conoscenze di: tecniche di animazione e grafica digitale, fasi di sviluppo di un iter realizzativo relativo agli ambiti disciplinari affrontati, terminologia specifica, strumenti e tecniche per la gestione del suono digitale, mezzi tecnici di produzione grafica/video, tecniche di montaggio, fasi necessarie per la realizzazione di un prodotto audiovisivo. Il progetto mira al consolidamento di abilità e competenze tecnico-professionali legate alla figura del video maker che deve saper utilizzare in maniera appropriata la terminologia specifica, saper sviluppare un iter progettuale corretto, saper gestire le immagini digitali, saper sviluppare le capacità operative con i programmi di elaborazione di immagini, avere sufficienti competenze tecniche per la



realizzazione di un prodotto grafico e audiovisivo-multimediale, utilizzare le varie funzioni dei principali software grafici e le loro specifiche applicazioni tecniche, sviluppare capacità operative con i programmi di montaggio e post-produzione audio e video, sviluppare capacità realizzative relative alla produzione di prodotti visivi, audiovisivi e multimediali, acquisire capacità di lavorare in un gruppo secondo i diversi ruoli assegnati a ciascun componente, esprimere soluzioni personali nella creazione di un prodotto grafico e audiovisivo-multimediale.