

# PROGETTO DI ALTERNANZA SCUOLA LAVORO

## 1. TITOLO DEL PROGETTO

*ARTPLANNER*

*Una piattaforma per l'educazione al patrimonio culturale e per la formazione alle nuove professioni*

## 2. DATI DELL'ISTITUTO CHE PRESENTA IL PROGETTO

**Istituto:** Liceo Classico Statale "Vittorio Emanuele II"

**Codice Mecc.:** nape16000x

**Indirizzo:** via S. Sebastiano 51

**Tel.:** 081 459142 Fax 081 447698

**e-mail:** nape16000x@istruzione.it

**Dirigente Scolastico:** prof.ssa Valentina Bia

## 3. IMPRESE / ASSOCIAZIONI DI CATEGORIA, PARTNER PUBBLICI, PRIVATI E TERZO SETTORE

MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli  
CoopCulture-Società Cooperative Culture

## 4. ABSTRACT DEL PROGETTO (CONTESTO DI PARTENZA, OBIETTIVI E FINALITÀ IN COERENZA CON I BISOGNI FORMATIVI DEL TERRITORIO, DESTINATARI, ATTIVITÀ, RISULTATI E IMPATTO)

Le attività di Alternanza Scuola-Lavoro costituiscono un importante momento di formazione per tradurre in atto le competenze e le conoscenze scolastiche, proiettando e orientando gli studenti nell'attuale mondo del lavoro. L'alternanza scuola lavoro, come stabilita dalla Legge 107/2015 è, quindi, una metodologia per innalzare gli standard qualitativi di un curriculum scolastico attento alle esigenze del presente, al fine di un adeguato inserimento delle nuove generazioni nel mondo lavorativo.

Il presente progetto vuole coniugare la formazione classica della nostra istituzione scolastica con l'uso e l'applicazione delle moderne tecnologie in specifici contesti legati alla conoscenza e alla promozione del patrimonio archeologico ed artistico, andando a rinsaldare lo storico legame del Liceo Classico Vittorio Emanuele II con la città di Napoli, la cui ricchezza storico-culturale e ambientale costituisce un'importante risorsa per lo sviluppo economico. I giovani d'oggi possono trovare nel territorio circostante opportunità di lavoro che consentono anche un arricchimento sotto il profilo personale e culturale, dando loro la possibilità di contribuire alla crescita del loro territorio e contrastando così il fenomeno dell'espatrio delle giovani menti all'estero.

Il progetto *ArtPlanner* ha l'obiettivo di fornire agli studenti specifiche competenze integrate,

nell'ambito di una progettazione volta a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale, attraverso la creazione di itinerari turistici originali ed inconsueti, realizzati con l'uso delle nuove tecnologie e fruibili ad un vasto pubblico.

Perfettamente in linea con la mission del Liceo Vittorio Emanuele II, tesa alla valorizzazione del patrimonio storico- artistico per una ampia e consapevole diffusione, il progetto *ArtPlanner* è pienamente coerente con le finalità dell'alternanza scuola-lavoro, che hanno come obiettivi l'arricchimento della formazione acquisita nei percorsi scolastici e formativi con l'acquisizione di competenze spendibili anche nel mercato del lavoro, nonché l'acquisizione di maggiori competenze per l'occupabilità e l'auto-imprenditorialità.

Il progetto è coerente anche con le azioni previste dal Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio, redatto dalla D.G. Educazione e Ricerca del MIUR, che ha creato la rete " Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities ", di cui fa parte CoopCulture, partner del progetto. Tale rete è finalizzata ad attivare e gestire una community sull'educazione al patrimonio, che può essere fonte di ispirazione e strumento di reinterpretazione in chiave creativa del nostro patrimonio e divenire volano di sviluppo e di valorizzazione del patrimonio stesso.

Il progetto, articolato su tre anni scolastici per un numero complessivo di 200 ore, prevede, al primo anno, il modulo "Flora - Art Planner ", volto alla realizzazione di una app, che sarà inserita in una piattaforma multimediale, ed avrà come oggetto la creazione di inconsueti percorsi di conoscenza tra natura ed arte attraverso le collezioni del Museo Archeologico di Napoli. Tali percorsi saranno sviluppati creando un originale collegamento tra le varie specie botaniche e i diversi elementi vegetali, presenti nelle opere e nei reperti archeologici esistenti nel Museo Archeologico. Al secondo anno, il modulo " Guida storico-artistica dai Camaldoli a Castel dell'Ovo" sarà finalizzato alla realizzazione di una app che proporrà un percorso di conoscenza del territorio, tra arte e natura, lungo l'itinerario che si snoda dalla collina dei Camaldoli fino al mare, nei pressi di Castel dell'Ovo. Nell'affrontare questo progetto, gli studenti potranno così approfondire contenuti che riguardano il loro specifico percorso formativo, sviluppare una particolare conoscenza del patrimonio archeologico e storico artistico, che è parte fondamentale della loro identità di persone e cittadini, e maturare esperienze in relazione alle professionalità più innovative , che, di recente, si profilano nel settore dei beni culturali attraverso l'uso delle nuove tecnologie. Al secondo anno saranno altresì attuati un modulo per potenziare le competenze in lingua inglese e l'unità di apprendimento (UDA) definita dal Consiglio di classe.

Gli studenti, ai sensi del DLgs 81/2008, svolgeranno interventi di formazione generale e specifica sulla sicurezza nei luoghi di lavoro per un totale di 8 ore.

Il presente progetto, in linea con gli aggiornamenti legislativi, intende contribuire ad integrare competenze, conoscenze e abilità, acquisite nei contesti di apprendimento formale ed informale, e a sviluppare abilità personali e relazionali all'interno di contesti laboratoriali. Si intende, nello specifico, offrire agli studenti un'esperienza che possa aiutarli non solo a formarsi ma a favorire la conoscenza del sé, la sperimentazione nella risoluzione dei problemi, a sviluppare pensiero critico, autonomia, responsabilità ed etica del lavoro.

La metodologia progettuale si propone, in particolare, di promuovere nei giovani il problem solving, per far sì che essi non rivestano più il ruolo "passivo" dei fruitori, ma diventino, invece, protagonisti della gestione stessa del progetto, attraverso la didattica laboratoriale e l'apprendimento di gruppo.

Gli obiettivi del progetto sono :

- potenziare la creatività giovanile come momento di partecipazione e di potenziale sviluppo di nuove realtà imprenditoriali;
- sviluppare l'autoimprenditorialità;
- promuovere, attraverso un processo di simulazione aziendale, l'applicazione di metodologie didattiche innovative, basate sull'utilizzo delle nuove tecnologie e sulla integrazione tra gli aspetti cognitivi ed applicativi;
- favorire la motivazione alla partecipazione affinché i giovani diventino protagonisti attivi del processo di apprendimento;
- sviluppare attitudini alla cooperazione e al lavoro di gruppo;
- abituare gli studenti alla soluzione di problemi ed all'analisi di processi;
- favorire l' acquisizione di competenze, partendo da problemi concreti e contestualizzati;

- sviluppare tecniche di comunicazione, in modo che gli alunni acquisiscano la capacità di porsi adeguatamente nei rapporti interpersonali;
- promuovere il senso di responsabilità e rafforzare il rispetto delle regole.

## **5. STRUTTURA ORGANIZZATIVA, ORGANI E RISORSE UMANE COINVOLTI, IN PARTICOLARE DESCRIVERE IN DETTAGLIO**

### **a) STUDENTI**

- a.s. 2015/2016 : studenti frequentanti il terzo anno del liceo classico, sez. A
- a.s. 2016/2017 : studenti frequentanti il quarto anno del liceo classico, sez. A
- a.s. 2017/2018 : studenti frequentanti il quinto anno del liceo classico, sez. A

### **b) COMPOSIZIONE DEL CTS/ CS –DIPARTIMENTO/ICOINVOLTO/I**

Il Comitato Scientifico è così composto :

- Il Dirigente Scolastico prof.ssa Valentina Bia;
- n. 3 docenti della scuola, Funzioni Strumentali incaricate del coordinamento delle attività di alternanza scuola lavoro: prof.ssa Livia Marrone, prof.ssa Federica Rosiello; prof.ssa Ersilia Viola;
- - n. 2 esperti del mondo del lavoro, delle professioni e della ricerca scientifica e tecnologica: dott. Ciro Cacciola, dott. Roberto Dentale.

### **c) COMPITI, INIZIATIVE/ATTIVITÀ CHE SVOLGERANNO I CONSIGLI DI CLASSE INTERESSATI**

Il Consiglio di classe si occuperà della progettazione del percorso formativo, con la collaborazione del tutor interno e del tutor esterno. In particolare, dovrà:

- pianificare le attività di orientamento, verificare l'impatto degli interventi, valutare le competenze acquisite;
- provvedere ad acquisire la disponibilità, rispetto al progetto, degli alunni e dei genitori;
- definire le conoscenze, le abilità e le competenze da acquisire tramite l'alternanza, in relazione agli obiettivi formativi del curriculum ed ai bisogni degli alunni.

### **d) COMPITI, INIZIATIVE, ATTIVITÀ CHE I TUTOR INTERNI ED ESTERNI SVOLGERANNO IN RELAZIONE AL PROGETTO**

#### **TUTOR INTERNI**

Il docente tutor interno svolge le seguenti funzioni:

- a) elabora, insieme al Consiglio di classe, al tutor esterno e ai docenti Funzione Strumentale per l'ASL, il percorso formativo sottoscritto dalle parti coinvolte;
- b) assiste gli studenti nei percorsi di alternanza e ne verifica, in collaborazione con il tutor esterno, il corretto svolgimento;
- c) gestisce le relazioni con il contesto in cui si sviluppa l'esperienza di alternanza scuola lavoro, rapportandosi con il tutor esterno;
- d) monitora le attività e affronta le eventuali criticità che dovessero emergere dalle stesse;
- e) valuta gli obiettivi raggiunti e le competenze progressivamente sviluppate dagli studenti;
- f) promuove l'attività di valutazione sull'efficacia e la coerenza del percorso di alternanza, da parte degli studenti coinvolti;
- g) informa gli organi scolastici preposti (Dirigente Scolastico, Dipartimenti, Collegio dei docenti) ed aggiorna il Consiglio di classe sullo svolgimento dei percorsi;

h) assiste il Dirigente Scolastico nella redazione della scheda di valutazione sulle strutture con le quali sono state stipulate le convenzioni per le attività di alternanza, evidenziandone il potenziale formativo e le eventuali difficoltà incontrate nella collaborazione.

#### TUTOR ESTERNI

- a) collabora con il tutor interno e i docenti Funzione Strumentale per l'ASL alla progettazione e valutazione dell'esperienza di alternanza;
- b) favorisce l'inserimento degli studenti nel contesto operativo, li affianca e li assiste nel percorso;
- c) garantisce l'informazione/formazione degli studenti sui rischi specifici aziendali, nel rispetto delle procedure interne;
- d) coinvolge gli studenti nel processo di valutazione dell'esperienza;
- e) redige le schede per valutare le attività degli studenti e l'efficacia del processo formativo.

### **6. RUOLO DELLE STRUTTURE OSPITANTI NELLA FASE DI PROGETTAZIONE E DI REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ PREVISTE DALLE CONVENZIONI**

Il soggetto ospitante si impegna a:

- a) collaborare con il tutor interno e i docenti Funzione Strumentale per l'ASL per la progettazione, l'organizzazione e la pianificazione del percorso formativo
- b) garantire l'informazione/formazione degli studenti sui rischi specifici aziendali, nel rispetto delle procedure interne;
- c) garantire ai beneficiari del percorso, per il tramite del tutor della struttura ospitante, l'assistenza e la formazione necessarie al buon esito dell'attività di alternanza, nonché la dichiarazione delle competenze acquisite nel contesto di lavoro;
- d) rispettare le norme antinfortunistiche e di igiene sul lavoro;
- e) consentire al tutor interno e ai docenti Funzione Strumentale per l'ASL dell'istituzione scolastica di contattare i beneficiari del percorso e il tutor della struttura ospitante per verificare l'andamento della formazione in contesto lavorativo, per coordinare l'intero percorso formativo e per la stesura della relazione finale;
- f) informare tempestivamente l'istituzione scolastica di qualsiasi incidente accada ai beneficiari.

### **7. MODALITÀ DI CERTIFICAZIONE/ATTESTAZIONE DELLE COMPETENZE**

Al termine del triennio, l'istituzione scolastica provvederà a certificare le competenze acquisite nell'intero percorso formativo di 200 ore dell'alternanza scuola lavoro.

## **ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO**

**a.s. 2015/2016**

### ***Flora Art Planner- Alla ricerca della natura***

#### **1. PARTNER PUBBLICI, PRIVATI E TERZO SETTORE**

MANN - Museo Archeologico Nazionale Napoli

#### **2. DESCRIZIONE DEL MODULO**

Il modulo " Flora - Art Planner" , della durata di 76 ore, prevede, di fronte all' enorme quantità di materiali e percorsi presenti nel Museo Archeologico Nazionale di Napoli, per la varietà e complessità delle collezioni, di affrontare un tema molto specifico, che possa suscitare interesse in un vasto numero di fruitori, sia perché comune ad opere di diverso genere, sia perché, senza escludere alcuna collezione, consenta una conoscenza capillare delle opere contenute nel Museo. Il tema individuato, di carattere iconografico, è, quindi, la rappresentazione della natura, prescindendo dal supporto/opera sulla quale è rappresentata. L'insieme dei dati presentati in Art Planner, dalle informazioni e curiosità botaniche della singola specie, alle loro rappresentazioni, alle opere sulle quali tali specie sono raffigurate, fino alla relativa provenienza, offriranno all'utente finale un percorso singolare e trasversale per visitare il Museo, attraverso le collezioni, avendo la possibilità di accedere velocemente e con estrema facilità a tutte le informazioni che riguardano la collocazione e la provenienza delle stesse. Inoltre, procedendo dal particolare, che è la cifra iconografica, potranno giungere al generale, ovvero alla conoscenza delle principali collezioni del Museo e alla loro modalità di formazione.

#### **3. RISORSE UMANE COINVOLTE**

- a) Studenti frequentanti il terzo anno del liceo classico, sezione A
- b) Partner : Museo Archeologico Nazionale - Napoli
- c) Tutor interno: Prof. Marco Vitelli
- d) Tutor esterno: dott. Michele Iacobelli

#### **4. AZIONI, FASI E ARTICOLAZIONI DELL'INTERVENTO PROGETTUALE**

Gli studenti, suddivisi in gruppi di lavoro, svolgeranno le seguenti azioni:

- ricerca
- scrittura e redazione di testi (scelta di un linguaggio divulgativo; traduzione, impaginazione)
- fotografia e Image Editing
- data enter
- grafica e architettura web

Durante ciascuna di queste attività gli studenti, affiancati da personale specializzato nei singoli settori, avranno l'occasione di sperimentare competenze professionali nell'ambito della ricerca, con studi ed analisi delle collezioni del Museo, redazione di schede tecniche, anche di carattere scientifico (schede botaniche); sopralluoghi in biblioteca, ricerche avanzate sul web.

Il gruppo impegnato nella redazione e nella scrittura avrà il compito di trasformare i materiali raccolti dai ricercatori e di adattarli ad una comunicazione diretta, sintetica ed utile alla richiesta dell'utente di Art Planner, che sarà quella di poter scegliere quali sono le informazioni più importanti. Si procederà, ove possibile e necessario, anche alla traduzione in lingua inglese dei testi redatti.

Il gruppo dedicato alla fotografia imparerà i rudimenti della tecnica fotografica e, soprattutto, quali fotografie scegliere ed editare per ottenere una comunicazione efficace attraverso le immagini.

Gli studenti impegnati nell'elaborazione ed inserimento dei dati apprenderanno il funzionamento della piattaforma, la gestione del back end la cura di tutti i dati (redazionali, informativi, immagini, mappe) ai fini del loro corretto inserimento.

I grafici e i web master, infine, cureranno il prodotto finale sia nella sua veste grafica che nella resa complessiva del Front End.

## **5. DEFINIZIONE DEI TEMPI E DEI LUOGHI**

Il modulo si svolgerà nel II quadrimestre dell'anno scolastico 2015/2016 e avrà una durata complessiva di 76 ore.

La formazione generale sulla sicurezza nei luoghi di lavoro sarà di 4 ore.

Le attività si svolgeranno in parte presso l'Istituto scolastico e il MANN, Museo Archeologico Nazionale di Napoli

## **6. ATTIVITÀ LABORATORIALI**

Grande spazio avrà la fase laboratoriale, attraverso il metodo del Learning by doing e del Cooperative working. Le cui attività sono:

- ricognizione presso le biblioteche di Napoli, raccolta di informazioni, lettura e valutazione delle fonti;
- raccolta di immagini, redazione, stesura e traduzione di testi;
- registrazione dei testi e loro uniformazione (editing);
- realizzazione di prodotti audio mp3 per commentare il luoghi (audioguida);
- inserimento dei contenuti nel *data warehouse* della piattaforma, base per la produzione di un sito, attraverso il quale si potranno consultare i contenuti, sintetizzati ed articolati dagli alunni;
- verifica e collaudo della piattaforma;
- realizzazione di un itinerario, costruito dai ragazzi stessi, in formato multimediale con i testi, le foto e gli audio prodotti, sulla base dello studio degli elementi naturalistici, per riscoprire opere d'arte e luoghi, conoscerne la storia, provando a ricostruire il paesaggio antico.

## **7. UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING**

Verrà utilizzato l'ArtPlanner quale :

- strumento di indagine conoscitiva dei luoghi più rappresentativi di un territorio;
- strumento di partecipazione poiché i ragazzi stessi contribuiscono alla sua implementazione;
- strumento di comunicazione peer to peer, perché gli studenti, con un mezzo di immediata consultazione, possono trasmettere i risultati conseguiti ai propri coetanei e potenzialmente a qualsiasi pubblico.

## 8. MONITORAGGIO

Interventi di monitoraggio in itinere volti ad accertare:

- la frequenza
- l'interesse, l'impegno e la partecipazione
- la capacità di lavorare in gruppo
- l'acquisizione delle competenze richieste dal progetto

## 9. VALUTAZIONE

Si utilizzeranno rubriche di valutazione per l'accertamento delle competenze acquisite. Sarà valutata, inoltre, la modalità di partecipazione ai gruppi di lavoro, la capacità di assumersi delle responsabilità, di portare a termine nei tempi e nei modi stabiliti i compiti assegnati, la gestione dei tempi di lavoro, l'acquisizione di un giusto grado di autonomia nell'esecuzione delle proprie mansioni.

## 10. MODALITÀ CONGIUNTE DI ACCERTAMENTO DELLE COMPETENZE (Scuola-Struttura ospitante) (TUTOR struttura ospitante, TUTOR scolastico, STUDENTE, DOCENTI DISCIPLINE COINVOLTE, CONSIGLIO DI CLASSE)

La valutazione sarà effettuata congiuntamente dal Consiglio di classe e dalla struttura ospitante con l'intervento del tutor interno e del tutor esterno.

## 11. COMPETENZE DA ACQUISIRE, NEL PERCORSO PROGETTUALE CON SPECIFICO RIFERIMENTO ALL'EQF

Livello	Conoscenze	Abilità	Competenze
<b>IV</b>	Conoscenze pratiche e teoriche in contesti di lavoro	Abilità di analisi e sintesi Capacità di <i>problem solving</i> .	-Saper organizzare autonomamente il proprio lavoro -Saper utilizzare gli strumenti espressivi ed argomentativi per gestire l'interazione comunicativa -Saper utilizzare e produrre testi multimediali. -Saper lavorare in gruppo -Essere in grado di rispettare con puntualità i compiti assegnati -Essere in grado di adattarsi alla flessibilità e di porsi con spirito d'iniziativa verso situazioni nuove

## 12. DIFFUSIONE/ COMUNICAZIONE/INFORMAZIONE DEI RISULTATI

La presentazione e diffusione del progetto avverrà a fine percorso presso il MAAN (Museo Archeologico Nazionale di Napoli). Di seguito si provvederà alla sua promozione a livello nazionale. Presentazione del progetto al Convegno LUBEC nell'ottobre 2016.

**a.s. 2016/2017**

**ART PLANNER**  
***Guida storico artistica dai Camaldoli a Castel dell'Ovo***

**1. PARTNER PUBBLICI, PRIVATI E TERZO SETTORE**

CoopCulture-Società Cooperative culture

**2. DESCRIZIONE DEL MODULO**

Il progetto di Alternanza Scuola Lavoro, proposto per la classe IIA, si prefigge di coniugare l'attività di elaborazione, verifica e produzione di dati, con la gestione di una piattaforma telematica a servizio di una capillare informazione da offrire ad una utenza che voglia effettuare itinerari in maniera trasversale ed innovativa nella città. L'esperienza, cominciata nell'Anno Scolastico 2015/2016, concentrata allora nel Museo Archeologico di Napoli, aveva il medesimo obiettivo, offrendo la possibilità di ricercare le opere d'arte attraverso un itinerario esclusivamente di carattere botanico-decorativo, quindi trasversale alle collezioni. Quest'anno si prosegue al di fuori delle mura del Museo, coinvolgendo un territorio, quello che dai Camaldoli giunge verso il mare, ricco di verde e di monumenti, mantenendo sempre il principio generale che dalla cifra botanica si può risalire al monumento ove essa compare, viva o rappresentata. Tale argomento particolare costituisce lo stimolo alla ricerca, che dovrà condurre alla elaborazione di un percorso anche questa volta innovativo nella città, valorizzando di volta in volta i quartieri che attraversa, e i monumenti, anche quelli meno noti e frequentati. Gli alunni impegnati in questa attività esercitano, ciascuno secondo la propria attitudine ed interesse, diversi tipi di attività di carattere professionale: dalla ricerca alla redazione di testi, traduzione, inserimento dati e gestione della piattaforma telematica, web designing, fotografia ed image editing. L'esperienza proposta ai ragazzi costituisce anche una importante fonte di conoscenza del territorio di riferimento degli studenti e viceversa di quartieri da loro non abitualmente frequentati e quindi interessanti da scoprire e da ricercare. La finalità di questa proposta consiste nel coniugare esercizi di carattere professionale a contatto con una azienda impegnata nel settore dei Beni Culturali, con la conoscenza e l'esplorazione del territorio di appartenenza, in una attività congiunta di studio e lavoro.

**3. RISORSE UMANE COINVOLTE**

- a) Studenti frequentanti il quarto anno del liceo classico, sezione A
- b) Partner : CoopCulture-Società Cooperative culture
- c) Tutor interno: Prof.ssa Valeria Esposito
- d) Tutor esterno: dott.ssa Ilaria Donati

**4. COMPITI, INIZIATIVE, ATTIVITÀ CHE SVOLGERANNO I CONSIGLI DI CLASSE INTERESSATI**



Il consiglio di classe della classe II A affronterà i temi della storia e dei luoghi della città di Napoli. Su questi argomenti il Consiglio di classe svolgerà la seguente unità di apprendimento, della durata di 20 ore, in orario curricolare.

**UDA 1 – TITOLO: *Storia e luoghi della città di Napoli***

<i>Competenze mirate</i>	<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>	<i>Fase di applicazione e tempi</i>	<i>Metodologia e strumenti</i>	<i>Risorse umane interne e/o esterne</i>	<i>Verifiche/ Prodotto</i>
Saper Comunicare	Comprendere e utilizzare linguaggi diversi (verbale, simbolico, iconografico); Utilizzare diversi supporti (cartacei, multimediali, ecc.) per acquisire e trasmettere informazioni;	Gli eventi, le trasformazioni e le produzioni artistiche attraverso i secoli fino alla Napoli borbonica (Virgilio, Boccaccio, Bruno, Basile, cartografia/vedutismo)	da ottobre a febbraio	Lezioni frontali e lezioni dialogate  Laboratori/esercitazioni  Lavori di ricerca di gruppo	Docenti di Storia, Italiano, Latino, Storia dell'Arte	Produzione di power point.
Interpretare l'informazione	Individuare fonti e risorse adeguate, facendo particolare attenzione alle informazioni spesso false presenti sulla rete; Valutare i dati, imparando a discernere tra opinioni e fatti;	Riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio;  Comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici e delle produzioni artistiche in una dimensione diacronica attraverso il	ottobre/febbraio	Lezioni multimediali  Laboratori/esercitazioni  Visite guidate	Docenti di Storia, Italiano, Latino, Storia dell'Arte	Produzione di power point.

		confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali;				
Competenze trasversali	Essere in grado di portare a termine, in modo autonomo, i compiti assegnati, rispettando i tempi prefissati; Capacità di lavorare in gruppo; Capacità di porsi in modo flessibile di fronte alle novità.		ottobre/febbraio	Laboratori/esercitazioni  Lezioni frontali  Peer education	Docenti di Storia, Italiano, Latino, Storia dell'Arte	Produzione di power point.

## 5. AZIONI, FASI E ARTICOLAZIONI DELL'INTERVENTO PROGETTUALE

L'intervento progettuale, nell'a.s. 2016/2017, della durata complessiva di 80 ore, è così articolato :

✓ Modulo " Art Planner - Guida storico artistica dai Camaldoli a Castel dell'Ovo" , durata 32 ore, suddivise in interventi formativi di 3/4 ore, articolati nelle seguenti azioni:

- fase di progettazione dell'itinerario e di discussione sulla metodologia da intraprendere per svilupparlo
- fase di realizzazione, in cui gli studenti lavorano in totale autonomia gestionale e di scelta, proponendo, di volta in volta, le soluzioni più adeguate all'obiettivo da raggiungere e alle varie problematiche da risolvere
- fase di chiusura e collaudo della piattaforma, in cui gli studenti verificheranno il lavoro svolto e a correggeranno autonomamente eventuali errori riscontrati
- presentazione del prodotto realizzato

✓ UDA del Consiglio di Classe, dal titolo " Storia e luoghi della città di Napoli" , della durata di 20 ore in orario curricolare

✓ Modulo per il potenziamento delle competenze in lingua Inglese dal titolo " English at work!", della durata di 20 ore

✓ Partecipazione al convegno sulle best practices nell'alternanza scuola lavoro presso il Museo

di Pietrarsa, con presentazione del prodotto realizzato il precedente anno scolastico, per una durata di 4 ore

✓ Intervento di formazione specifica sulla sicurezza nei luoghi di lavoro, per una durata di 4 ore

## 6. DEFINIZIONE DEI TEMPI E DEI LUOGHI

L'intervento progettuale sarà attuato, complessivamente, nel II quadrimestre dell'anno scolastico 2016/2017, da marzo a giugno.

Le attività si svolgeranno presso l'Istituto scolastico, il MANN, Museo Archeologico Nazionale di Napoli, e con sopralluoghi presso siti di interesse in relazione al progetto.

## 7. ATTIVITÀ LABORATORIALI

Grande spazio avrà la fase laboratoriale, attraverso il metodo del Learning by doing e del Cooperative working. Le attività saranno così articolate:

- ricognizione presso le biblioteche di Napoli, raccolta, lettura e valutazione delle fonti;
- raccolta di immagini, redazione, stesura e traduzione di testi;
- registrazione dei testi e loro uniformazione (editing);
- realizzazione di prodotti audio mp3 per commentare il luoghi (audioguida);
- inserimento dei contenuti nel *data warehouse* della piattaforma, base per la produzione di un sito, attraverso il quale si potranno consultare i contenuti, sintetizzati ed articolati dagli alunni;
- verifica e collaudo della piattaforma;
- realizzazione di un itinerario dai Camaldoli a Castel dell'Ovo, in formato multimediale con i testi, le foto e gli audio prodotti, sulla base dello studio dei percorsi naturalistici, per riscoprire opere d'arte e luoghi, conoscerne la storia, ricostruendo il paesaggio antico.

## 8. UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING

Verrà utilizzato l'ArtPlanner quale :

- strumento di indagine conoscitiva dei luoghi più rappresentativi di un territorio;
- strumento di partecipazione poiché i ragazzi stessi contribuiscono alla sua implementazione;
- strumento di comunicazione peer to peer, perché gli studenti, con un mezzo di immediata consultazione, possono trasmettere i risultati conseguiti ai propri coetanei e potenzialmente a qualsiasi pubblico.

## 9. MONITORAGGIO

Interventi di monitoraggio in itinere volti ad accertare:

- la frequenza
- l'interesse, l'impegno e la partecipazione
- la capacità di lavorare in gruppo
- l'acquisizione delle competenze richieste dal progetto

## 10. VALUTAZIONE

Si utilizzeranno rubriche di valutazione per l'accertamento delle competenze acquisite. Sarà valutata, inoltre, la modalità di partecipazione ai gruppi di lavoro, la capacità di assumersi delle responsabilità, di portare a termine nei tempi e nei modi stabiliti i compiti assegnati, la gestione dei tempi di lavoro, l'acquisizione di un giusto grado di autonomia nell'esecuzione delle proprie mansioni e il prodotto realizzato.

In particolare, si utilizzeranno i seguenti strumenti di valutazione:

- a) Rubrica di valutazione delle competenze acquisite dallo studente
- b) Scheda di valutazione delle attività a cura dello studente
- c) Scheda di valutazione delle attività a cura del tutor interno
- d) Scheda di valutazione delle attività a cura del tutor esterno

## **11. MODALITÀ CONGIUNTE DI ACCERTAMENTO DELLE COMPETENZE (Scuola-Struttura ospitante) (TUTOR struttura ospitante, TUTOR scolastico, STUDENTE, DOCENTI DISCIPLINE COINVOLTE, CONSIGLIO DI CLASSE)**

La valutazione sarà effettuata congiuntamente dal Consiglio di classe e dalla struttura ospitante con l'intervento del tutor interno e del tutor esterno.

## **12. COMPETENZE DA ACQUISIRE, NEL PERCORSO PROGETTUALE CON SPECIFICO RIFERIMENTO ALL'EQF**

Livello	Conoscenze	Abilità	Competenze
<b>IV</b>	Conoscenze teoriche sul tema affrontato e pratiche in contesti operativi di lavoro	Abilità di analisi e sintesi Capacità di <i>problem solving</i> .	-Saper organizzare autonomamente il proprio lavoro -Saper utilizzare gli strumenti espressivi ed argomentativi per gestire l'interazione comunicativa -Saper utilizzare saper utilizzare con fini operativi gli strumenti informatici. -Saper lavorare in gruppo -Essere in grado di rispettare con puntualità i compiti assegnati -Essere in grado di adattarsi alla flessibilità e di porsi con spirito d'iniziativa verso situazioni nuove

## **14. DIFFUSIONE/ COMUNICAZIONE/INFORMAZIONE DEI RISULTATI**

La comunicazione e la diffusione dei risultati avverrà a fine percorso presso il MAAN (Museo Archeologico Nazionale di Napoli). Di seguito si provvederà alla promozione a livello nazionale con la pubblicazione on line dell'app con l'itinerario progettato, con l'inserimento, da parte della società Coop Culture, del prodotto realizzato e l'illustrazione delle attività svolte nella pagina destinata alla comunicazione delle attività di ASL sul proprio sito, con un'eventuale presentazione del progetto presso il MIUR.

## Modulo

### *English at Work!*

#### 1. DESCRIZIONE DEL MODULO

Nell'ambito dello sviluppo di conoscenze relative all'alternanza scuola-lavoro e allo svolgimento di percorsi formativi all'interno di realtà economiche diverse, lo studente deve essere in grado di comprendere aspetti relativi alla cultura dei paesi in cui si parla la lingua, con particolare riferimento all'ambito lavorativo; analizzare semplici testi orali, scritti, iconico-grafici, quali documenti di attualità, articoli di giornali, filmati, video, ecc. per coglierne le principali specificità formali e culturali. Il modulo prevede il consolidamento delle competenze in lingua inglese con particolare riferimento a quelle spendibili nel mondo del lavoro.

Obiettivi:

- arricchimento ed ampliamento del lessico specifico
- approfondimento delle strutture linguistiche
- potenziamento di funzioni attinenti alla comunicazione in contesti formali sia in forma scritta che orale

#### 2. RISORSE UMANE COINVOLTE

- a) Studenti frequentanti, nell'a.s. 2016/2017, il quarto anno del liceo classico, sez. A
- b) docente di Lingua Inglese

#### 3. CONTENUTI E ARTICOLAZIONE DELL'INTERVENTO PROGETTUALE

- **business theory:** types of business organizations / international business / the internet / the recruitment process
  - **case study:** non-profit organizations: War Child / LinkedIn's startup connecting the business world
  - **project work:** a company profile / starting an internet business / dress for interview success
  - **business practice:** Oxfam / tips for a successful job interview / CV advice: how to apply for jobs in Europe
  - **culture in business:** how to become a young entrepreneur
  - **ask the expert:** how can EU support young entrepreneurs? / my experience as a recruiter
  - **business writing:** the layout of a business letter / business basics / e-mail, fax, how to handle a telephone conversation / how to write a covering letter / what is a CV? The Europass curriculum vitae
- 
- speaking: communication activities (i.e. a job interview)
  - listening comprehension
  - reading comprehension
  - writing: attività di riutilizzo e rielaborazione della fraseologia specifica
  - ricerche in rete

#### 4. DEFINIZIONE DEI TEMPI E DEI LUOGHI

Tempi: Marzo 2017 - Maggio 2017

Luogo: aula, laboratorio linguistico del Liceo Classico Vittorio Emanuele II

Durata : 20 ore

#### 5. ATTIVITA' LABORATORIALI

Il modulo si svolgerà prevalentemente con attività laboratoriali, con l'applicazione di metodologie che rendano lo studente protagonista attivo del processo di apprendimento, come il learning by doing, il problem solving e il role playing.

#### 6. UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE, STRUMENTAZIONI INFORMATICHE, NETWORKING

- Computer
- LIM

#### 7. MONITORAGGIO

Strumenti di monitoraggio previsti:

- Prova per il rilevamento dei livelli di partenza;
- Prova volta al rilevamento dei livelli intermedi e di uscita;
- Rilevazione presenze alunni
- Diario di bordo

#### 8. VALUTAZIONE

Si utilizzeranno rubriche di valutazione per l'accertamento delle competenze acquisite. Sarà valutata, inoltre, l'interesse, l'impegno, il contributo personale nella partecipazione alle attività proposte, la capacità di portare a termine nei tempi e nei modi stabiliti i compiti assegnati, la gestione dei tempi di lavoro.

#### 9. COMPETENZE DA ACQUISIRE, NEL PERCORSO PROGETTUALE CON SPECIFICO RIFERIMENTO ALL'EQF

Livello	Competenze
IV	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper organizzare autonomamente il proprio lavoro</li><li>• Essere in grado di rispettare con puntualità i compiti assegnati</li><li>• Saper interagire in situazioni comunicative di tipo quotidiano, personali e di indirizzo a livello formale e informale;</li><li>• Essere in grado di comprendere le informazioni principali in un discorso chiaro in lingua standard in ambito personale, quotidiano e di attualità anche attraverso i media;</li><li>• Essere in grado di comprendere le informazioni di testi di tipo informativo, descrittivo e narrativo su argomenti di interesse quotidiano, personale e di attualità;</li><li>• Saper produrre testi scritti (descrizioni, lettere/e-mail) su argomenti noti di tipo personale, quotidiano e di indirizzo</li><li>• Saper raccogliere e analizzare dati</li></ul>