



LICEO ARTISTICO STATALE
Carlo Levi
MATERA



Via Cappuccini, 27 75100 MATERA Tel/fax 0835 310024 - Presidenza 0835 310040 C.F. 93002390776
<http://www.liceoartisticomatera.it> mtsl01000b@istruzione.it

**SCHEDA PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI DI ALTERNANZA SCUOLA/LAVORO
A.S. 2010/2011**

1	LICEO ARTISTICO STATALE "C.Levi" MATERA
	In caso di ISS indicare l'ordine di scuola a cui si riferisce il progetto (Liceo, Tecnico, Professionale) : LICEO ARTISTICO STATALE
	Progetto di singola scuola sì <input checked="" type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
	Progetto di rete di scuole sì <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/>

2	Nel caso di rete descriverne la composizione:
SCUOLA CAPOFILA	
ALTRE SCUOLE	

* con la presentazione di questa scheda il dirigente scolastico della scuola capofila dichiara sotto la propria responsabilità che il Collegio docenti della propria scuola e delle altre scuole eventualmente coinvolte nella rete hanno approvato il progetto

3	Titolo del Progetto
	La grafica professionale nella comunicazione visiva e pubblicitaria

4	Indirizzo di studi cui si riferisce il progetto
	Progetto Michelangelo: Rilievo e catalogazione dei beni culturali

5	Studenti (indicare per ogni progetto il numero di studenti a cui si rivolge)				
		Classe III	Classe IV	Classe V	TOT
	Nr. studenti	15			15

6	Il progetto si effettua:
	Per classi intere sì <input checked="" type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/>
	Per gruppi di studenti provenienti da classi diverse sì <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/>

7	Motivazioni della scelta per classi intere o per gruppi:
	Per classi intere: si preferisce la classe intera per limitare le difficoltà legate all'organizzazione dell'orario curriculare; inoltre il percorso progettuale potrà essere ulteriormente sviluppato e approfondito durante l'anno scolastico dall'intero gruppo classe.

	Per gruppi di studenti provenienti da classi diverse

8	Tipologia del progetto: (barrare la voce corrispondente)
	<input checked="" type="checkbox"/> Alternanza in Azienda
	<input type="checkbox"/> Alternanza scuola-lavoro in impresa formativa simulata
	<input type="checkbox"/> Orientamento- classi II - , Tirocini, Stage

9	Aziende o associazioni coinvolte nel progetto
	ARTEDATA SRL

10	Eventuale Centro di Formazione accreditato che collabora al progetto
----	---

--	--

11	Scheda progetto - Fornire una presentazione del progetto che contenga indicazioni su:
	11.1 Motivazione dell'idea progettuale
	11.2 Fasi e articolazione del progetto
	11.3 Struttura organizzativa
	11.4 Competenze, abilità e conoscenze da acquisire nel percorso di alternanza
	11.5 Attività previste per il percorso in azienda
	11.6 Modalità di accertamento e di valutazione del grado di acquisizione delle competenze

11	<p>.1 Motivazione dell'idea progettuale</p> <p>La Computer grafica o grafica digitale rappresenta uno dei settori più complessi della grafica e del visual design. In questo settore le competenze tecniche sono fondamentali e richiedono un costante aggiornamento professionale, che spesso solo aziende attive nella Comunicazione e Grafica possono disporre per la necessità di rimanere competitive sul mercato.</p> <p>Chi oggi intraprende una carriera professionale nel settore grafico può partire con il liceo artistico con una formazione adeguata da un punto di vista accademico sulle arti figurative tradizionalmente intese, fondamentali per creare capacità ideativa e creativa. A queste deve necessariamente affiancarsi un tipo di expertise e competenze di tipo tecnico sui principali software usati oggi professionalmente nel settore della comunicazione visiva e pubblicitaria. Le stesse modalità di fare comunicazione e promozione digitale oggi sono in continua evoluzione, alla "semplice" computer grafica finalizzata a prodotti cartacei (stampa digitale o tipografica) si devono affiancare sistemi di promozione online sfruttando Internet come nuovo medium di comunicazione di massa, dal sito web, al banner fino ad arrivare ai nuovi canali pubblicitari sui Social Network e Motori di ricerca. La visibilità online e tutte le tecniche per realizzarla sta diventando un nuovo importante requisito di comunicazione aziendale. Purtroppo non sono molto diffuse competenze in grado di soddisfare le nuove esigenze comunicazionali.</p> <p>Il passaggio dalla grafica realizzata con gli strumenti artistici a quella eseguita con gli strumenti e dispositivi informatici, in un istituto come il liceo artistico, dovrebbe diventare un passaggio obbligato per un completamento esaustivo della formazione artistica. Questo potenziamento delle competenze, purtroppo, non sempre si concretizza in un ambiente scolastico, dove spesso i laboratori informatici non sono all'altezza, oppure mancano i software specifici.</p> <p>Dunque risulta interessante oltre che opportuna una maggiore interazione tra ambito scolastico e contesto professionale, cercando di far acquisire competenze innovative direttamente sul campo con gli allievi del liceo artistico che si troverebbero a lavorare all'interno di un'azienda impegnata quotidianamente per l'aggiornamento dei propri servizi e tecnologie software/hardware.</p>
----	--

11	<p>.2 Fasi e articolazione del progetto</p> <p>Prima fase:</p> <p>Durata: 22 ore</p> <p>Formazione propedeutica e socializzazione:</p> <p>Luogo di svolgimento: in aula.</p> <p>Gli allievi dopo un'accurata selezione basata su motivazioni personali e competenze minime sull'informatica di base, saranno invitati ad un primo ciclo di incontri per la socializzazione del gruppo allievi-allievi e allievi-tutor aziendale. Il tutor aziendale presenterà, in questa prima fase il lavoro da svolgere in azienda e le competenze fondamentali che saranno trasferite in ciascun allievo. Seguirà una prima fase di formazione teorica sul mercato professionale e imprenditoriale legato alla comunicazione e grafica pubblicitaria, con particolare riferimenti ai percorsi formativi ideali per avvicinarsi a alla professione di grafico pubblicitario e visual designer, quali i contesti occupazionali e prospettive di inserimento nel lavoro.</p> <p>In questa prima fase le competenze già in possesso da parte degli allievi saranno arricchite con nozioni teoriche propedeutiche alla fase di lavoro in aula su materie quali: tecniche di visual design, tecniche e metodologie di illustrazione editoriale, comunicazione e marketing aziendale, brand e logotipi, problem solving e lavoro in team.</p> <p>Gli allievi parteciperanno attivamente alla costruzione dei percorsi contribuendo e interagendo con le loro conoscenze già acquisite durante gli anni di formazione superiore, elaborando e applicando i concetti già percepiti durante il percorso curriculare scolastico.</p> <p>Seconda fase:</p> <p>Durata: 80 ore</p> <p>Luogo di svolgimento: in azienda.</p> <p>Applicazione delle nozioni apprese durante il percorso curriculare scolastico e in base a quanto definito e illustrato durante gli incontri propedeutici con l'tutor aziendale. Collaborazione a progetti reali di grafica e design dell'azienda ospitante.</p> <p>Formazione specifica in azienda per l'approfondimento di particolari programmi per la computer grafica professionale.</p> <p>Si terrà particolarmente in considerazione di confrontare gli allievi con le necessità di un'agenzia di comunicazione, nel rapporto con i clienti, nei briefing aziendali, nelle necessità di operare in team in modo sinergico e senza sovrapposizioni, nel rispetto assoluto delle scadenze e delle volontà della committenza. Si cercherà di trasmettere tutte le problematiche e le situazioni reali dietro la progettazione grafica e comunicazionale, in prima battuta con simulazioni in azienda, per poi operare direttamente su lavori reali. Sono previsti anche incontri tra gruppi di allievi e committenti dell'azienda ospitante.</p> <p>Terza fase:</p> <p>Durata: 8 ore</p> <p>Luogo di svolgimento: in aula.</p> <p>Feed-back finale. Sarà svolto un testo di verifica finale e personale per ogni allievo per capire il livello di preparazione tecnica raggiunto.</p>
----	--

11	.3 Struttura organizzativa		
	Ore di preparazione (in aula – dl nr. 77/2005)	Ore in azienda	Durata totale in ore
	30	80	110

11	.4 Competenze, abilità e conoscenze da acquisire nel percorso di alternanza		
	<i>Competenze</i>	<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
	<ul style="list-style-type: none"> • consulenza comunicazionale/aziendale • competenze nella computer grafica • competenze nella grafica editoriale e di illustrazione • competenze nel web design e nella pubblicità online • competenze nella fotografia digitale e nel fotoritocco professionale 	<ul style="list-style-type: none"> • consigliare il miglior percorso comunicazionale e le più adatte strategie di comunicazione e pubblicità per aziende sul mercato • progettare e realizzare un logotipo aziendale • realizzare grafica editoriale e di illustrazione cartacea (brochure, booklet, etc.) • creare siti web e web banner pubblicitari • realizzare minicampagne fotografiche, ottimizzazione post fotografica e fotoritocco 	<ul style="list-style-type: none"> • fondamenti di marketing e comunicazione aziendale • il panorama delle strategie e dei metodi per comunicare un prodotto o brand • conoscenza dei principali software di computer grafica: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign, Adobe Dreamwaver, Adobe Flash, Adobe Freehand, • Web Marketing e visibilità online

.5 Attività previste per il percorso in azienda**PRIMA FASE DI ATTIVITA': APPRENDIMENTO**

durata: 40 ore

Questa fase terrà conto delle competenze già acquisite da parte degli allievi durante il percorso curriculare scolastico.

Micro moduli:

COMPUTER GRAFICA (modulo pratico)

Il programma si sviluppa con lezioni pratiche e teoriche su computer PC Windows, uno per ogni partecipante. È previsto l'insegnamento di un programma di video impaginazione, uno di illustrazione vettoriale e uno di foto-ritocco. Le innovazioni ed i vantaggi che l'utilizzo del computer ha portato nella grafica, dalla fase progettuale a quella esecutiva, hanno reso indispensabile l'uso del PC come strumento di comunicazione visiva. Apprendimento dei software più usati in ambito professionale, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator.

GRAFICA EDITORIALE (modulo teorico e pratico)

Le diverse fasi progettuali nella realizzazione di un libro, di una rivista, di un depliant: la carta, il formato, la composizione del testo, le gabbie di impaginazione. Dal menabò all'esecutivo di stampa. Strumenti informatici per l'impaginazione.

Apprendimento dei software più usati in ambito professionale, Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Flash, Quark Xpress (ultime versioni dei software).

WEB DESIGN (modulo pratico)

Progettazione e sviluppo di un sito web, web mastering e web design, definizione dei ruoli e fasi di realizzazione di un sito web.

Fondamenti del linguaggio Html. Programmi che verranno appresi: Adobe Dreamweaver, Adobe Flash (ultime versioni dei software).

TECNICHE DI ILLUSTRAZIONE DIGITALE ED EDITORIALE (modulo teorico)

Obiettivo di queste lezioni è quello di far prendere familiarità all'allievo con le varie tecniche illustrative digitali. Programmi che verranno appresi: Adobe Illustrator (ultime versioni dei software).

LA PUBBLICITA' SUL WEB: TECNICHE, LOGICHE E METODOLOGIE

La pubblicità oggi ha bisogno di nuovi esperti, sempre più affermata, la pubblicità on-line necessita di grafici in grado di applicare le competenze e il proprio Know-How nella programmazione di campagne di pubblicità on-line, dalla realizzazione di banner all'ideazione di una news-letter per il direct marketing. Queste lezioni permetteranno di apprendere i software per lo sviluppo di queste applicazioni e le logiche che sono dietro alla pubblicità sul web.

SECONDA FASE DI ATTIVITA': PROJECT WORK:

durata: 40 ore

Applicazione pratica delle nozioni acquisite in precedenza.

Simulazione su progetti grafici realizzati in precedenza dall'azienda ospitante.

Divisione della classe in gruppi e coinvolgimento dei gruppi nella realizzazione di progetti grafici in corso da parte dell'azienda, con incontri e briefing tra allievi e allievi, tra allievi ed tutor aziendale, tra allievi, tutor aziendale e committenza aziendale.

11	<p>.6 Modalità di accertamento e di valutazione del grado di acquisizione delle competenze</p> <p>Saranno svolti micro test di apprendimento durante ogni fine modulo di apprendimento. Saranno continui i feedback tra tutor aziendale e allievi per comprendere il livello di apprendimento raggiunto.</p> <p>Le competenze saranno valutate in base all'osservazione diretta del tutor aziendale sul lavoro svolto da ogni allievo durante le simulazioni e la realizzazione dei progetti grafici in azienda oltre che dai risultati dei micro test e dal test finale.</p> <p>Verrà realizzato un punteggio personale in base a tre livelli di competenze raggiunte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Livello nozionistico/teorico; - Livello pratico/tecnico; <p>Capacità personali e interpersonali (relazionarsi con committenti e lavoro in team).</p> <p>A fine percorso sarà svolto un test finale di apprendimento in aula.</p>
----	--

12	Cognome e nome Tutor scolastici	Descrizione dei compiti e delle responsabilità
	Prof. Sorrento Antonio	<ul style="list-style-type: none"> - Coordinamento e formazione in aula: - valutazione delle competenze acquisite dagli allievi; - monitoraggio dell'attività in azienda; - Monitoraggio del corretto comportamento degli allievi durante il percorso formativo in aula e in azienda - Stimolazione degli allievi. - Supporto logistico e organizzativo. - Coerenza tra programma didattico scolastico e moduli pratici durante l'esperienza in azienda.
	Cognome e nome Tutor aziendali	Descrizione dei compiti e delle responsabilità
	Dott. Bennardi Domenico	<ul style="list-style-type: none"> - Formazione in azienda - Coordinamento operativo - Coordinamento dei gruppi di lavoro - Sviluppo delle esercitazioni e simulazioni in azienda - stimolo e incoraggiamento al lavoro in team e al - rispetto dei ruoli gerarchici in un'agenzia di comunicazione (grafico - correttore di bozze - project manager – committente) - Orientamento professionale.

13	<p>Polizza di assicurazione per gli studenti ed i tutors (Infortuni e R.C):</p> <p>Sarà siglata polizza assicurativa per tutti gli studenti e i tutors per prevenire infortuni durante le attività di formazione e lavoro nell'azienda ospitante.</p>
----	--

14	<p>La scuola ha presentato altri progetti che usufruiranno di ulteriori finanziamenti?</p> <p style="text-align: right;">sì <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/></p>
----	--

	Se sì, indicare la tipologia del progetto e la provenienza dei finanziamenti:
--	--

15	Modalità di divulgazione dei risultati del progetto realizzato: La divulgazione dei risultati avverrà attraverso la realizzazione delle seguenti attività: <ul style="list-style-type: none"> - organizzazione e realizzazione di un evento finale di presentazione dei prodotti realizzati. In particolare oltre alla partecipazione di tutti gli studenti dell'Istituto, si coinvolgeranno le famiglie ed altri soggetti esterni. - Conferenza stampa
----	---

16	Data delibera Collegio Docenti: 14 Ottobre 2010 Approvazione POF
----	---

Allegati:

preventivo di spesa

dichiarazione di volontà di collaborazione tra partners

altro (specificare)

Il Dirigente Scolastico che firma in calce dichiara che il progetto e la relativa realizzazione è prioritariamente conforme alle norme generali relative all'alternanza scuola-lavoro di cui al D.Lgs. 15 aprile 2005 n. 77 ed alle eventuali successive correzioni ed integrazioni del medesimo, possibili ai sensi dell'art. 1 comma 5 della Legge 12 luglio 2006, n. 228, nonché conforme alle Linee Guida per la progettazione e la realizzazione dei percorsi di alternanza scuola-lavoro per l'a.s. 2010 / 2011, di cui all'Allegato 1 dell'Invito a presentare progetti di alternanza scuola-lavoro per l'a.s. 2010 / 2011 – Ufficio Scolastico Regionale per la Basilicata.

Matera 3/12/2010

IL RESPONSABILE DI PROGETTO

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
