

PCTO

I percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento sono definiti nelle linee-guida del MIUR ai sensi dell'articolo 1, comma 785, legge 30 dicembre 2018, n. 145, che modificava in parte l'Alternanza Scuola Lavoro, così come definita dalla legge 107/2015. La normativa attualmente in vigore non modifica l'obbligatorietà dei percorsi quale condizione di ammissione all'Esame di stato e stabilisce in 210 ore la durata minima triennale dei PCTO negli istituti professionali e 90 nei licei. I percorsi vengono inquadrati nel contesto più ampio dell'intera progettazione didattica, chiarendo che non possono essere considerati come un'esperienza occasionale di applicazione in contesti esterni dei saperi scolastici ma costituiscono un aspetto fondamentale del piano di studio. Questo modo di intendere le esperienze comporta un capovolgimento delle tradizionali modalità di insegnamento, riprogettando la didattica a partire dalle competenze trasversali così come descritte nella Raccomandazione del Consiglio del Parlamento Europeo del 22 maggio 2018, ossia nella definizione di un progetto concordato per la soluzione di un problema, e di impresa formativa simulata, ossia nello sviluppo di attività imprenditoriali così come effettivamente presenti nella realtà, naturalmente con l'apporto fondamentale del territorio (aziende, enti culturali, centri di ricerca etc.).

Le competenze acquisite dagli studenti nell'ambito dei PCTO sono valutate dal tutor scolastico e dal tutor aziendale sulla base dell'osservazione diretta dell'attività svolta da ogni studente. La valutazione sarà effettuata in base ai parametri stabiliti nella scheda di valutazione che fanno riferimento alle competenze tecnico-professionali e trasversali stabilite dal progetto. La valutazione positiva (almeno livello autonomo cioè voto 7) concorre all'attribuzione del credito scolastico.

LICEO ARTISTICO

TITOLO	CLASSE	DESCRIZIONE SINTETICA
Visioni Illustrate	3A	Il progetto "Visioni illustrate" si propone di offrire agli studenti un percorso formativo triennale che sviluppi competenze trasversali, integrando i linguaggi dell'illustrazione attraverso la tecnica fotografica, la stampa d'arte e del fumetto, nelle diverse applicazioni. Attraverso attività progettuali, incontri con esperti del settore, visite a musei e partecipazione a mostre e concorsi, gli studenti esploreranno la ricchezza delle tecniche grafiche tradizionali e digitali, acquisendo strumenti utili sia per la crescita personale sia per il futuro professionale. Durante il percorso, gli studenti approfondiranno la storia e le tecniche legate all'illustrazione, alle radici della produzione grafica e pubblicitaria e alla progettazione visiva, consolidando le competenze richieste dal profilo di uscita dell'indirizzo Grafica. Il progetto promuove lo sviluppo di una capacità progettuale completa, che consenta di collegare conoscenze artistiche e tecniche e di applicarle in maniera consapevole alla produzione grafica: al terzo anno, sarà introdotto il tema dell'illustrazione come linguaggio espressivo e progettuale, favorendo l'apprendimento delle basi tecniche e concettuali del disegno manuale e digitale; al quarto anno, il percorso si focalizzerà sull'illustrazione applicata al libro e sulla stampa xilografica, permettendo agli studenti di sperimentare tecniche tradizionali di incisione e stampa per la realizzazione di opere grafiche; al quinto anno, l'illustrazione sarà approfondita come visual fotografico o disegnato, con particolare attenzione alla sua applicazione nella comunicazione visiva e nella progettazione del manifesto.

<p>"DeCEM": il cemento nei complementi di arredo</p>	<p>3B</p>	<p>Il progetto sarà articolato seguendo i punti sottostanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Formazione in aula con il tutor aziendale e con i docenti curricolari di indirizzo per la parte di studio e progettazione. 2. Attività in azienda e presso i laboratori dell'istituto scolastico per la realizzazione dei plastici e dei prototipi. 3. Visite didattiche presso aziende, giardini e parchi di riferimento per lo studio del compito assegnato.
<p>"ArCEM": l'architettura del cemento</p>	<p>3C</p>	<p>Il progetto propone al gruppo classe la sperimentazione sul campo della lavorazione del cemento e il suo impiego in architettura. Gli studenti seguiranno di persona le varie fasi della produzione del cemento direttamente presso la Cementeria Buzzi-Unicem di Barletta, approfondendo in aula gli aspetti chimici e fisici di tale legante. Procederanno, dunque, allo studio di un manufatto architettonico modellandolo in 3D e realizzando, in scala, le relative casseformi con l'aiuto di un tutor esperto a cura della Cementeria. Il progetto proseguirà con la preparazione del legante e il getto del calcestruzzo allo stato fluido, in modo da ottenere il manufatto progettato. Tale processo consente a ciascuno studente di verificare direttamente l'uso e la funzionalità dei materiali impiegati in architettura, così da ottenere maggiori conoscenze in fase progettuale.</p>
<p>ARCHIVI DIGITALI</p>	<p>4A</p>	<p>Il PCTO è volto a formare gli studenti come futuri operatori esperti della digitalizzazione e della archiviazione e catalogazione digitale di files di diverso formato. La digitalizzazione del materiale cartaceo (documentale, librario, fotografico) e la successiva archiviazione e catalogazione/ordinamento richiede l'acquisizione da parte dei futuri operatori di competenze specifiche relative alle diverse tipologie di documento, ai diversi tipi di programmi informatici, alle procedure di ottimizzazione dei diversi formati di file digitali, alle regole di ordinamento, catalogazione e archiviazione dei contenuti, alla gestione dei contenuti in ambiente digitale e web. Obiettivo del PCTO, quindi, è quello di fornire agli studenti conoscenze che ne sviluppino le competenze e le abilità necessarie allo sviluppo della professionalità in oggetto: l'esperto in digitalizzazione e archiviazione.</p> <p>A tale obiettivo, nell'a.s. in corso 2024-25, si è parzialmente sostituito e sovrapposto l'obiettivo di formare gli studenti alla realizzazione di prodotti editoriali e grafici che illustrino la memoria storica tramandata dai documenti e dalle fonti iconografiche e storiche.</p> <p>L'attività di questo anno nasce su proposta e in accordo con l'Associazione Nazionale Partigiani d'Italia - Provincia Barletta-Andria-Trani. L'ANPI BAT ha commissionato all'IISS De Nittis, ed in particolare alla classe 4AL, la progettazione di un calendario illustrato per l'80° anniversario della Liberazione che cade nell'anno 2025. Gli studenti realizzeranno i disegni, la copertina, il retro, l'impaginazione e la grafica, ottenendo un prodotto digitale finalizzato alla stampa.</p> <p>È prevista la effettuazione di un breve periodo di stage presso studi fotografici.</p>
<p>Click & Art – L'arte incontra la multimedialità</p>	<p>4 B</p>	<p>Il progetto triennale si pone come obiettivo quello di fondere l'arte con la multimedialità attraverso le tecniche fotografiche, video e allestimento di spazi interattivi multimediali. Il fine ultimo è la condivisione di un prodotto fruibile sul mercato grazie alle modalità professionalmente adeguate allo scopo.</p> <p>Il progetto annuale 2024/2025 si pone l'obiettivo di far sperimentare ed acquisire le tecniche fotografiche e le varie forme di espressione che caratterizzano questa forma d'arte. Offre agli studenti un'opportunità unica di esplorare il mondo della fotografia in tutte le sue sfaccettature. La</p>

		<p>struttura del progetto si svilupperà a partire da gennaio quando gli studenti incontreranno fotografi e videomaker professionisti, partendo dalla nascita di un progetto creativo fino ad arrivare alla realizzazione pratica di opere di Visual Art. L'equilibrio tra teoria e pratica incoraggerà la creatività e l'espressione individuale degli studenti.</p> <p>ATTIVITÀ PREVISTE</p> <p>Uscita didattica: "Escursione fotografica" presso Foresta Umbra.</p> <p>Formazione teorica e pratica con professionisti del settore sui seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotografia e Video pubblicitari per i settori abbigliamento e agro-alimentare • La fotografia di reportage di taglio antropologico <p>La ritrattistica di autori del mondo della musica, dello spettacolo e dell'arte in senso più ampio.</p>
<p>Dalla conoscenza alla pratica tra ARCHITETTURA E DESIGN</p>	<p>4 C</p>	<p>Il percorso triennale per le competenze trasversali e l'orientamento vede nello specifico gli studenti coinvolti nelle attività presso gli stufi professionali dove potranno osservare attività di analisi, raccolta informazioni, studio dei materiali, rilievo architettonico e rilievo di dettagli architettonici, realizzazione di rendering 2D e 3D ed attività di presentazioni multimediali.</p> <p>Nell'ambito del percorso triennale si vuol pertanto orientare gli studenti verso le professioni più significative dell'indirizzo "Architettura e Ambiente" e "Design" legate al proseguimento degli studi nella facoltà di Architettura, Industrial design, oppure quelle che si possono praticare dopo il piano di studi quinquennale del liceo artistico, con corsi professionalizzanti di disegnatore tecnico, disegnatore di rilievo architettonico, paesaggistico o archeologico, realizzatore di rendering in 3D, o progettista di giardini, acquisendo, pertanto, conoscenze e competenze specifiche quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Conoscere e padroneggiare attività di rilievo e restituzione. <input type="checkbox"/> Conoscere e padroneggiare i processi progettuali ed operativi. <input type="checkbox"/> Utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali. <input type="checkbox"/> Conoscere ed applicare i codici dei linguaggi artistici, architettonici e di design, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni. <input type="checkbox"/> Gestire in fase progettuale la realizzazione dell'opera. <input type="checkbox"/> Conoscere la storia dell'architettura con particolare riferimento all'architettura moderna. <input type="checkbox"/> Saper gestire i rapporti con le imprese, le aziende ed i committenti.
<p>BACKSTAGE/DIETRO LE QUINTE</p>	<p>5 A</p>	<p>Il progetto triennale si pone come obiettivo quello di sfruttare l'ambito scenografico e scenotecnico, per acquisire competenze di concezione, realizzazione e presentazione di un progetto completo e complesso, che preveda l'utilizzo trasversale di più campi tecnico/artistici. Un viaggio evolutivo, dal teatro ellenico alla contemporanea CGI hollywoodiana, analizzando differenze, comuni denominatori, tecniche e stratagemmi che hanno scritto la storia del teatro e dei media più diffusi come cinema e tv. Tramite bozzetti, disegni tecnici, mood-board ed elaborati grafici, si stenderanno le basi per un progetto scalabile, applicabile quindi a qualsiasi prodotto visivo. Oltre alla produzione annuale di documentazione che attesti le abilità apprese, il PCTO costituirà un esercizio tecnico/stilistico capace di mettere in condizione gli studenti di lavorare in team e/o di essere autonomi nella produzione di un elaborato,</p>

		osservando i corretti step previsti dalla realizzazione di un progetto. Non meno importante, lo studente, apprenderà come presentare al meglio un progetto di qualsiasi natura, attenendosi a canoni estetico/grafici per facilitare la fruizione del concept e del progetto stesso.
DAL SEGNO ALL'OGGETTO	5 B	<p>Il designer deve saper osservare attentamente tutto il complesso mondo che ruota intorno alla realizzazione di un'idea, deve essere in grado di accompagnare il processo evolutivo che da questa porta alla realizzazione dell'oggetto, coordinando tutte le altre professionalità necessarie. La complessità del lavoro del designer non si esaurisce nella semplice realizzazione dell'oggetto ma investe molteplici aree di interesse generale: la storia, le emozioni, le interazioni sociali che forme e materiali dell'oggetto possono stimolare, le interazioni con l'utente finale, il dettaglio e la semplificazione in fase progettuale; le aree di interesse specialistico riguardano principalmente: ricerche approfondite sui materiali, sui processi industriali e produttivi, sul mercato, sulle innovazioni tecniche e tecnologiche, sulle modalità di produzione, stoccaggio, trasporto, vendita, utilizzo e fine vita del prodotto. Il progetto mira a fornire gli studenti attraverso pratica laboratoriale, di indagine e studio e soprattutto attraverso l'interazione con artigiani e aziende produttrici di oggetti d'uso conoscenze e competenze specifiche del designer quali:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscere e padroneggiare i processi progettuali e operativi. - utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali - conoscere e applicare i codici dei linguaggi artistici, i principi della percezione visiva e della composizione della forma in tutte le sue configurazioni e funzioni - gestire in fase progettuale la realizzazione dell'oggetto dalla produzione al fine vita del prodotto - saper gestire i rapporti con le aziende produttrici e i committenti.
INCONTRARE LA CREATIVITA': esplorazione negli Studi di Architettura	5 C	<p>Il progetto mira a fornire agli studenti specifici strumenti di indagine e studio di un qualsiasi manufatto edilizio-architettonico attraverso tecnologie e strumentazioni messe a disposizione da professionisti ed aziende che operano nel settore a livello territoriale per approfondire conoscenze e competenze specifiche del rilievo architettonico. Sarà prevista una attività di stage presso Studi professionali di Architettura ed Ingegneria e visite negli Uffici tecnici comunali. Le attività serviranno a :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere e padroneggiare i processi progettuali, operativi e di rilievo architettonico. • Utilizzare in modo appropriato tecniche e materiali. • Conoscere e sviluppare competenze tecniche e professionali, come l'uso di software di progettazione, la redazione di documenti e la gestione dei progetti. • Gestire in fase progettuale la realizzazione del manufatto. • Conoscere il funzionamento di un ambiente professionale, le dinamiche di un team di lavoro e le aspettative dei clienti.

TITOLO	CLASSE	DESCRIZIONE SINTETICA
<p>COSTRUISCI LA TUA PROFESSIONE FUTURA: AMMINISTRATORE PROFESSIONISTA DI IMMOBILI IN CONDOMINIO</p>	<p>4 A</p>	<p>Il PCTO dal titolo "COSTRUISCI LA TUA PROFESSIONE FUTURA: AMMINISTRATORE PROFESSIONISTA DI IMMOBILI IN CONDOMINIO" costituisce un'importante leva per valorizzare il ruolo sociale della scuola sul territorio e spinge all'innovazione del rapporto insegnamento-apprendimento facendo emergere l'interazione tra attività didattiche in aula ed esperienze vissute nei contesti dove gli studenti consolidano conoscenze, abilità e competenze e ne acquisiscano di nuove. Questa interazione permette loro di riflettere e misurarsi con la realtà non solo nel contesto lavorativo ma anche nel percorso di prosecuzione agli studi, promuovendo processi che implementano le competenze di base, tecnico-professionali, e trasversali. La scuola dunque è sempre più investita dalla grande responsabilità di sviluppare autonomia, progettualità, autoapprendimento, cioè aiutare ogni studente a sviluppare le proprie potenzialità, ad acquisire un'apertura mentale verso il cambiamento. La struttura del progetto prevede che nell'arco del triennio siano attuate diverse forme di intervento come: corsi di formazione sulla sicurezza e sulla privacy, incontri con esperti aziendali e associazioni, incontri a scuola con i tutor aziendali per la preparazione allo stage, seminari su tematiche disciplinari di indirizzo, visite guidate, realizzazione di progetti concreti, ecc.. Poiché costruire un'offerta formativa integrata scuola-mondo del lavoro costituisce uno degli obiettivi prioritari dell'attuale ordinamento scolastico anche in relazione all'attuazione dell'obbligo formativo, saranno, con progettati moduli formativi integrati con i curricoli scolastici, realizzati in collaborazione con lo studio Sarcina, con l'associazione APICE e con Confcommercio BAT per la realizzazione di un percorso teorico e pratico che porterà gli studenti, al termine dello stesso, all'acquisizione di quelle competenze necessarie per sostenere, successivamente all'esame di stato, l'esame abilitante alla professione di amministratore di condominio.</p>
<p>PROGETTARE PER IL FUTURO: FORMAZIONE E LAVORO</p>	<p>5 A</p>	<p>IL mondo della formazione e della scuola è sempre più investito della grande responsabilità di sviluppare autonomia, progettualità e capacità di autoapprendimento continuo, aiutare cioè l'individuo a sviluppare tutte le sue potenzialità, ad acquisire un habitus mentale di apertura verso il cambiamento. Il lavoro da sempre ricopre per ciascun individuo funzioni essenziali di integrazione sociale, di espressione di sé e di sviluppo personale. Nell'attuale contesto socio-economico la carriera lavorativa si configura come un percorso evolutivo articolato in una sequenza di eventi, in parte formativi e in parte lavorativi, che occupano tutta la vita attiva del soggetto, il progetto mira a preparare lo studente alla vita lavorativa, a ritmi e relazioni improntate su rapporti diversi rispetto al mondo della scuola. Gli studenti saranno inseriti in studi commerciali e in aziende del territorio per osservare e sperimentare competenze e abilità acquisite sui banchi di scuola.</p>

SERVIZI PER LA COMUNICAZIONE VISIVA, PUBBLICITARIA E WEB

TITOLO	CLASSE	DESCRIZIONE SINTETICA
"La Campagna Pubblicitaria"	3B	<p>Il progetto ha come finalità la progettazione di una campagna pubblicitaria. Gli studenti affronteranno tutti i passaggi dell'intero iter progettuale, al fine di sviluppare una visione unica come attività inserita in una strategia aziendale, volta alla promozione dell'azienda rispetto al tema scelto.</p> <p>"La Campagna Pubblicitaria" è costituita dagli elementi visibili di un marchio, che lo contraddistinguono nella mente dei consumatori attraverso obiettivi e valori aziendali.</p> <p>Ogni studente elaborerà l'immagine grafica rappresentativa dell'azienda volta ad evocare delle sensazioni nel pubblico di riferimento, tramite una serie di punti di contatto legati al tema del Brand scelto.</p>
BARLETT C' SI BELL: UN PERCORSO TRA ARTE E CULTURA	3C	<p>Il progetto di Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (P.C.T.O.) mira a promuovere e far conoscere le bellezze artistiche, architettoniche e culturali di Barletta, una città ricca di storia e tradizioni. Il sito creato sarà un mezzo per esplorare visivamente e concettualmente la città, attirando sia turisti che residenti attraverso una nuova prospettiva sul patrimonio cittadino.</p> <p>Il progetto non solo valorizza il patrimonio di Barletta, ma rappresenta anche un'esperienza formativa e orientativa per gli studenti, che avranno modo di consolidare abilità tecniche e ampliare la propria conoscenza culturale.</p>
Esplorazioni Visive: Grafica, Fotografia e Realtà Aumentata	3D	<p>Il progetto ha l'obiettivo di fornire agli studenti le competenze necessarie affrontare le sfide moderne del mondo del lavoro nel campo della comunicazione, in particolare visiva e digitale, combinando teoria, pratica e l'uso di tecnologie emergenti come la realtà aumentata. Le attività si svolgeranno sia in aula che in collaborazione con aziende e professionisti del settore. Al termine del percorso, gli studenti avranno acquisito competenze pratiche nella progettazione grafica, nella produzione multimediale, e nella gestione della comunicazione visiva in ambito professionale.</p> <p>Il progetto mira a formare giovani professionisti nel campo della grafica e della comunicazione, preparandoli a lavorare in un settore in continua evoluzione, dove la creatività, le competenze digitali e l'innovazione tecnologica sono sempre più centrali. Gli studenti avranno l'opportunità di interagire con aziende leader nel loro settore, acquisendo esperienza diretta e competenze pratiche che faciliteranno il loro ingresso nel mondo del lavoro.</p>
Il visual design nel fashion system: dal prodotto alla comunicazione.	4C	<p>L'idea progettuale consiste nello sviluppo di un brand di abbigliamento che gli studenti gestiranno dalla fase di ideazione fino alla promozione della prima collezione. Il settore moda, un settore in cui l'Italia è storicamente tra i leader mondiali indiscussi, presenta diversi punti di forza, tra cui: l'attrattiva per i giovani; le ottime opportunità di impiego per un visual designer; la gestione del contenuto grafico dal prodotto alla comunicazione; l'interdisciplinarietà; la connessione con l'attualità; l'espressione del sé in rapporto con la società.</p> <p>Inizialmente, gli studenti lavoreranno sulla creazione di un'identità visiva per il brand, elaborando un logo, individueranno i valori del brand e uno stile coerenti con le tendenze attuali. Successivamente, svilupperanno una prima collezione di T-shirt, occupandosi della progettazione grafica. Ogni studente sarà chiamato a individuare un proprio stile secondo le proprie inclinazioni creative, stilistiche, progettuali,</p>

		<p>in modo da favorire lo sviluppo delle propensioni personali, seppur rimanendo all'interno del contesto in modo da incentivare abilità di problem solving. In una seconda fase, si concentreranno sulla comunicazione e sul marketing, creando contenuti promozionali sia tradizionali che per il web e i social media, simulando campagne pubblicitarie per il lancio della collezione.</p> <p>Saranno simulati workflow aziendali che implicano varie figure professionali, in modo da comprendere le qualifiche chiamate in causa durante un progetto complesso e fornire un concreto indice di orientamento per gli studenti, e consolidare dinamiche di team working. Il progetto darà così l'opportunità di conoscere un iter progettuale complesso che va dal prodotto tangibile alla comunicazione di quest'ultimo e del brand</p>
VISUAL COMMUNICATION IN VETRINA	4 D	<p>Il progetto mira a formare gli studenti nel campo della produzione grafica, video, fotografica e successivamente nella post-produzione attraverso l'utilizzo dei software dedicati al fine di produrre immagini corrette per trasmettere una storia, un'idea, un messaggio pubblicitario utile all'allestimento di vetrine commerciali del territorio della Città di Barletta. Gli studenti saranno accompagnati a conoscere e padroneggiare le tecniche relative ai diversi linguaggi della Visual Communication e la conoscenza dei software per la post-produzione digitale come Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe Premiere, cercando di adattarne le esperienze in base alle attitudini di ciascuno studente per poi dedicarsi successivamente all'allestimento di vetrine fatte solo di prodotti grafici quali vetrofanie, manifesti, proiezioni video, installazioni ecc... al fine di sdoganarle dal classico concetto di "moda su un manichino".</p>
PRODUZIONE E POST-PRODUZIONE NELLA VISUAL COMMUNICATION	4 E	<p>Il progetto mira a formare gli studenti nel campo della produzione grafica, video e fotografica e nella post-produzione attraverso l'utilizzo dei software dedicati, al fine di produrre immagini corrette per trasmettere una storia, un'idea, un messaggio. La comunicazione visiva efficace migliora il processo comunicativo ed un esperto di Visual Communication deve conoscere tutte le tecniche del linguaggio, saperle applicare in fase in produzione dell'immagine e migliorarne l'impatto in fase di post-produzione. Gli studenti saranno accompagnati a conoscere e padroneggiare le tecniche relative ai diversi linguaggi della Visual Communication e la conoscenza dei software per la post-produzione digitale come Adobe Photoshop, Adobe Illustrator e Adobe Premiere, cercando di adattarne le esperienze in base alle attitudini di ciascuno studente.</p>
GRAFICA E STAMPA: DALLE TECNICHE ANTICHE AI NUOVI SVILUPPI DIGITALI	5 B	<p>Il progetto è orientato alla conoscenza dei processi di stampa sperimentando in prima persona i procedimenti tecnici e gli sviluppi creativi dei diversi metodi. I profili professionali di riferimento sono la figura di "Addetto alle macchine per la stampa" e di "Disegnatore Grafico", che realizza i bozzetti di qualsiasi lavoro per la stampa. Saranno sviluppate conoscenze e competenze sulle tecniche di stampa antiche, come la tecnica xilografica e le tecniche più moderne, come la stampa serigrafica, digitale e fotografica. Gli studenti saranno accompagnati a conoscere e padroneggiare tecniche grafiche e fotografiche di stampa e saper impiegare le tecnologie tradizionali e innovative nella ricerca, nella progettazione e nello sviluppo delle proprie potenzialità creative, favorendo la conoscenza del Patrimonio culturale del territorio e la sua valorizzazione, attraverso la riproducibilità e la rielaborazione.</p>
BRAND/IDENTITY ADVERTISING	5 C	<p>Il progetto ha come finalità la creazione di una Brand/Identity per un'azienda con annessa campagna pubblicitaria. Gli studenti affronteranno tutti i passaggi dell'intero iter progettuale, al fine di sviluppare una visione unica come attività inserita in una strategia aziendale, volta alla promozione dell'azienda rispetto al tema scelto. La brand identity è costituita dagli elementi visibili di un marchio, che lo contraddistinguono nella mente dei</p>

		<p>consumatori rispecchiando gli obiettivi e i valori aziendali.</p> <p>Ogni studente elaborerà l'immagine grafica rappresentativa dell'azienda volta ad evocare delle sensazioni nel pubblico di riferimento, tramite una serie di punti di contatto legati al tema del Brand scelto.</p>
SCHOOL PHOTO GALLERY: Barletta	5 D	<p>Il progetto ha come tema l'approfondimento del ritratto e l'allestimento del set fotografico per potenziare le capacità e le competenze dell'operatore grafico e fotografico. Ogni anno si suddivideranno le relative ore del percorso in due fasi. Circa 25 ore in aula per elaborare le fototessere digitali da caricare sul registro elettronico per gli alunni delle classi prime con le seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - allestimento del set fotografico in aula (backstage) - photo-shooting; - post-produzione con Adobe Photoshop. <p>Le restanti ore verranno svolte attraverso approfondimenti tematici: sulla fotografia e sul ritratto nei vari periodi storico-artistici; visite d'istruzione presso Studi Fotografici; visite a Mostre fotografiche e attinenti; seminari con esperti del settore e infine presso studi di professionisti di settore come fotografi e videomaker per sperimentare strumenti e tecniche della grafica, funzioni e strumenti dei principali software applicativi nel campo della grafica e stili e linguaggi dell'arte visiva e principali tecniche artistiche.</p> <p>Gli studenti potranno acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenze e competenze nel settore comunicativo pubblicitario - capacità operative nel settore comunicativo pubblicitario - capacità per trasferire in ambito lavorativo le competenze acquisite a scuola e viceversa - la formazione per costruire una mentalità e un comportamento pro-attivo - gli elementi necessari per saper individuare i propri obiettivi, riconoscere punti di forza e di debolezza - capacità di scelta e di decisione, creatività e innovazione e la capacità di assumersi rischi.

SANITÀ E ASSISTENZA SOCIALE

TITOLO	CLASSE	DESCRIZIONE SINTETICA
<p>IL BENESSERE BIO-PSICO-SOCIALE DELL'UTENTE LUNGO L'ARCO DELLA VITA: STRATEGIE DI PREVENZIONE E TUTELA DELLA SALUTE</p>	<p>PERCORSO COMUNE: CLASSI TERZE QUARTE QUINTE</p>	<p>Il progetto si propone far acquisire agli studenti le competenze necessarie per progettare, implementare ed attuare interventi adeguati alle esigenze socio-sanitarie di persone e comunità, per la promozione della salute e del benessere bio-psico-sociale nelle aree che riguardano soprattutto la mediazione familiare, gli interventi destinati alle fasce sociali più deboli, le attività di animazione socio-educative e culturali. Il progetto si snoderà in due momenti: durante il terzo anno gli studenti affronteranno la tematica del benessere bio-psico-sociale del bambino approfondendo le conoscenze sull'infanzia per acquisire una serie di competenze (normative, socio-relazionali e comunicative, creative e di animazione, nonché metodologiche didattiche volte ad affrontare le situazioni concrete attraverso la progettazione e realizzazione di percorsi stimolanti e altamente educativi sul piano cognitivo, affettivo, linguistico e creativo rivolti a bambini dell'asilo nido e della scuola dell'infanzia e alle loro emergenze educative. Nello specifico potranno sperimentare tutto ciò sul campo attraverso l'esperienza diretta in strutture socio-educative. Durante il IV e il V anno gli studenti affronteranno la tematica sul benessere bio-psico-sociale dell'anziano e del diversamente abile, approfondendo le conoscenze relative alle strutture sociosanitarie per l'assistenza, al profilo delle principali figure professionali che operano nell'ambito dei servizi socio-sanitari ivi comprese le principali modalità di intervento, le strategie di comunicazione e relazione adatte alla psicologia dell'anziano fragile. Il progetto si snoderà attraverso i seguenti momenti: durante il terzo anno è prevista la partecipazione ad un corso sulla sicurezza in presenza ed un approfondimento curricolare sulle tematiche relative agli interventi destinati al benessere del bambino, una formazione teorico-pratica con esperti esterni e direttamente in strutture socio-educative e la preparazione di una relazione finale relativa all'esperienza svolta e la realizzazione del compito di realtà attinente all'attività svolta con esperti esterni. Durante il IV e V anno è prevista la possibilità di ripetere l'esperienza, presso le strutture per l'infanzia o presso le strutture per gli anziani e disabili unendo i saperi disciplinari svolti in aula con l'esperienza nei contesti specifici presenti sul territorio.</p>

SEDE ASSOCIATA DI CANOSA DI PUGLIA

TITOLO	CLASSE	DESCRIZIONE SINTETICA
L'APPRENDIMENTO E LAVORO NEL SETTORE SOCIO-EDUCATIVO	3 A	Le attività dei PCTO per il triennio dell'indirizzo Servizi per la Sanità e l'Assistenza Sociale prevedono esperienze dirette grazie ai molteplici rapporti che l'Istituto ha intessuto negli anni con enti pubblici, fondazioni, cooperative e associazioni che operano sul nostro territorio e accolgono con professionalità gli studenti nelle esperienze di alternanza scuola-lavoro. Costituiscono una parte fondamentale del percorso a valenza formativa e orientativa in modo da fare acquisire agli studenti le competenze di effettuare scelte consapevoli, relativamente al loro futuro universitario e lavorativo, e di ampliare le competenze e gli interessi professionali.
COMUNICARE IL SOCIALE "VISUAL CONTENT E WEB DESIGN".	4 A	Il progetto propone la collaborazione con il Polo Bibliotecario Regionale di Canosa di Puglia, promotore di progetti culturali e scientifici innovativi che favoriscono momenti di crescita e di riflessione, oltre che di conoscenza del territorio. L'intento è quello di sensibilizzare gli studenti verso tematiche sociali. La classe sarà coinvolta in un progetto multidisciplinare che consentirà un approfondimento completo su tutti gli aspetti connessi all'obiettivo di diffondere un'adeguata conoscenza del territorio e di promuovere atteggiamenti mirati alla sua salvaguardia. Gli studenti svilupperanno il progetto partendo da un lavoro di osservazione in cui dovranno documentare attraverso materiale multimediale i luoghi interessati. Successivamente gli studenti saranno chiamati a realizzare contenuti visivi che favoriscano la diffusione del messaggio. Tale esperienza, unitamente alle conoscenze acquisite, farà in modo che la classe possa lavorare in sinergia, come una vera agenzia pubblicitaria, sarà occupata nella gestione della comunicazione visiva e in strategie di promozione di progetti culturali locali e oltre. Gli elaborati prodotti saranno utilizzati per una proposta di comunicazione che servirà a sensibilizzare i destinatari a cui si riferisce.
APPRENDIMENTO E LAVORO NEL SETTORE SOCIO-SANITARIO	4 B	Il progetto è rivolto agli studenti dell'indirizzo "Socio-Sanitario". Secondo quanto previsto dal nuovo ordinamento dell'Istruzione Professionale, esso si prefigge lo scopo di fare acquisire le competenze necessarie per saper organizzare ed attuare interventi adeguati alle esigenze socio sanitarie di persone e comunità, nonché per la promozione della salute e del benessere bio-psico-sociale. Gli studenti svolgeranno le attività indicate nel progetto in presenza. Il percorso si propone di far acquisire loro le competenze necessarie per progettare ed attuare interventi adeguatamente idonei alle esigenze degli ospiti presenti presso la struttura di riferimento. Si farà riferimento alla promozione della salute e del pieno benessere Bio-Psico-Sociale nelle aree che riguardano soprattutto gli interventi destinati alle fasce sociali più deboli e le attività di animazione socio-educative e culturali. Gli studenti affronteranno la tematica del benessere dell'anziano della cura dello stesso e delle problematiche medico-sanitarie che accompagnano il percorso di vita dell'anziano. Si approfondiranno contenuti riguardanti le principali figure professionali che operano nell'ambito dei servizi socio-sanitari ivi comprese le modalità di intervento, le strategie di comunicazione e relazione adatte alla psicologia dell'anziano fragile. Il progetto si attuerà attraverso momenti di approfondimento curriculare sulle tematiche relative agli interventi destinati al benessere

		dell'anziano, formazione con esperti esterni quali psicologo ed operatore socio-sanitario responsabile di struttura, formazione teorico-pratica direttamente in strutture socio- sanitarie-assistenziale, preparazione di una relazione finale relativa all'esperienza svolta.
SCHOOL PHOTO GALLERY: Canosa di Puglia	5 A	<p>Il progetto ha come tema l'approfondimento del ritratto e l'allestimento del set fotografico per potenziare le capacità e le competenze dell'operatore grafico e fotografico. Ogni anno si suddivideranno le relative ore del percorso in due fasi. Circa 25 ore in aula per elaborare le fototessere digitali da caricare sul registro elettronico per gli alunni delle classi prime con le seguenti fasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - allestimento del set fotografico in aula - Photo-shooting - Post-produzione con il programma Adobe Photoshop. <p>Le restanti ore verranno svolte presso uscite didattiche, mostre e concorsi, funzioni e strumenti dei principali software applicativi nel campo della grafica e stili e linguaggi dell'arte visiva e principali tecniche artistiche. In questo modo gli studenti potranno acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conoscenze e competenze nel settore comunicativo pubblicitario; - capacità operative nel settore comunicativo pubblicitario; - capacità per trasferire in ambito lavorativo le competenze acquisite a scuola e viceversa; - la formazione per costruire una mentalità e un comportamento pro-attivo; - gli elementi necessari per saper individuare i propri obiettivi, riconoscere punti di forza e di debolezza; - capacità di scelta e di decisione, creatività e innovazione e la capacità di assumersi rischi.
BIBLIO-SCHOOL	5 B	<p>Il progetto propone la collaborazione con il vicino Polo Bibliotecario Regionale sito presso il Centro dei Servizi Culturali Regionale di Canosa di Puglia affinché gli studenti possano sperimentare e osservare nella pratica le conoscenze teoriche che nel corso del triennio andranno ad acquisire intorno ai tre nuclei fondamentali di conoscenza che si distinguono nelle realtà relative ai bambini, agli anziani e ai diversamente abili. Il percorso servirà anche a conoscere le risorse presenti sul territorio e a valutare in quale maniera potrebbe essere possibile attivare partecipazioni ed interazioni con gli stessi in una prospettiva post-scolastica. L'intento è quello di far spostare l'utenza dal suo luogo solito di sussistenza, quindi la scuola per i bambini, le strutture per i diversamente abili o gli anziani e proporre loro un'attività progettata e proposta dagli studenti stessi i quali partecipano attivamente all'organizzazione e alla realizzazione del percorso laboratoriale. Si è scelto di realizzare le attività in una biblioteca in quanto essa costituisce uno spazio aperto equamente a tutti i membri della comunità senza distinzione di razza, nazionalità, età, genere, religione, lingua, disabilità, condizione economica e lavorativa e grado di istruzione. Le biblioteche svolgono un ruolo importante nello sviluppo e nel consolidamento di una società democratica permettendo a</p>

		ciascuno di avere accesso a un'ampia gamma di conoscenze, idee e opinioni per soddisfare le esigenze individuali e collettive di istruzione, informazione e sviluppo personale, compreso lo svago e l'impiego del tempo libero.
--	--	---