

VORREI ESSERE

ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
**Ferrini
Franzosini**



INTRODUZIONE

Il progetto **"VORREI ESSERE..."** intende offrire, agli studenti delle classi terze della scuola secondaria di primo grado, un primo approccio con alcune discipline non ancora affrontate nel loro percorso di studi. Si propongono dei percorsi laboratoriali che coinvolgono le discipline di indirizzo dei corsi presenti nell'istituto Ferrini Franzosini, in sinergia con discipline affini presenti nel percorso di studi della secondaria di primo grado.

Di seguito descriviamo sinteticamente le attività che intendiamo proporre:

... "DESIGNER"

COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO (CAT) - GEOMETRA

OBIETTIVI

Gli alunni che frequentano il corso Geometri (Costruzioni Ambiente e Territorio) acquisiscono, durante il corso di studi, competenze inerenti le metodologie della **progettazione e realizzazione** dei manufatti edilizi, **l'organizzazione dei cantieri edili**, utilizzo degli **strumenti informatici** per il rilievo del terreno e le **operazioni catastali**, inoltre sono in grado di individuare le soluzioni più appropriate ai fini del **risparmio energetico negli edifici** e per la **tutela del patrimonio edilizio esistente**.

Per acquisire le competenze sopra indicate, gli studenti durante il corso di studi, specialmente nel triennio seguono materie di indirizzo come Progettazione, Costruzioni e Impianti, Gestione e Sicurezza nei cantieri Edili, Topografia ed Estimo. Materie nelle quali gli argomenti vengono affrontati mediante un **approccio pratico basato prevalentemente su attività di tipo laboratoriale**.

ATTIVITÀ' LABORATORIALE PROPOSTA:

La nostra attività di laboratorio ha come finalità quella di mostrare agli studenti delle scuole secondarie di primo grado le fasi "Tipiche" che caratterizzano questa professione.

In un primo momento i ragazzi accompagnati dai docenti delle materie di indirizzo rileveranno, utilizzando la strumentazione adeguata, un ambiente del nostro istituto. Nella fase successiva in laboratorio, con il supporto degli studenti del triennio CAT, impareranno a disegnare quanto rilevato sul pc attraverso software CAD. Al termine si procederà con la stampa del proprio lavoro e la consegna degli attestati di partecipazione.

DURATA: 2 Ore

STRUMENTI

- longimetri e disto laser per la misura delle distanze
- Stazione totale con strumentazione GPS
- blocco note, matite, gomme, penne
- computer e software CAD (già in possesso della nostra scuola)

... "GRAPHIC DESIGNER"

DIPARTIMENTO DI GRAFICA E COMUNICAZIONE (GRA)

OBIETTIVI

Il progetto verrà sviluppato intorno al tema "la scuola del futuro" chiedendo ai ragazzi coinvolti, di raccontare le loro idee, i loro progetti, le loro esperienze, la loro visione personale sul tema, utilizzando nuove metodologie.

Per cominciare verrà mostrato agli studenti un video sul corso di grafica e comunicazione, così da poter avere un'idea concreta sullo svolgimento delle varie materie.

Successivamente verrà introdotto il tema della fotografia, dove gli alunni avranno la possibilità di intraprendere un percorso rivolto all'utilizzo della macchina fotografica digitale reflex.

Verranno illustrate alcune metodologie di scatto, utilizzando come soggetti gli alunni stessi. Inoltre verrà mostrato loro la differenza tra realtà e post-produzione, utilizzando programmi specifici.

I docenti incaricati sono: Dalena Gianfranco e De Vito Rocco

Totale ore complessive del progetto: 2 ore

STRUMENTI

- macchine digitali Reflex, schede SD, luci
- blocco note, matite, gomme, penne
- computer (già in possesso della nostra scuola)
- software per la post produzione (già in possesso della nostra scuola)

..." BUSINESS CONSULTANT"

DIPARTIMENTO: AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING (AFM)

OBIETTIVI

Il progetto intende promuovere attività che favoriscano, attraverso un approccio laboratoriale, la conoscenza dei principali contenuti delle discipline economiche e giuridiche spendibili nel mondo del lavoro.

FASI DI LAVORO

- 1) Presentazione dell'indirizzo AFM
- 2) Attività laboratoriale nel "laboratorio Simulimpresa" – Creazione di un'azienda in laboratorio in cui è possibile rappresentare e vivere le funzioni proprie di un'impresa reale in tutti gli aspetti che riguardano l'organizzazione, i tempi di lavoro, gli ambienti e la documentazione. L'attività di laboratorio sarà supportata dal docente e dagli alunni della classe 5^a AFM nell'ottica del peer tutoring.
- 3) Consegna degli attestati di partecipazione.

DURATA: 2 Ore

DIPARTIMENTO: SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI-MANAGEMENT DELLO SPORT

OBIETTIVI

Il progetto intende promuovere attività che favoriscano, attraverso un approccio laboratoriale, la conoscenza dei principali contenuti delle discipline economiche, giuridiche ed informatiche spendibili anche nelle società ed organizzazioni sportive.

FASI DI LAVORO

- 1) Presentazione dell'indirizzo SIA – Management dello Sport
- 2) Attività laboratoriale nel "laboratorio Simulimpresa" – Creazione di un'azienda in laboratorio in cui è possibile rappresentare e vivere le funzioni proprie di un'impresa reale in tutti gli aspetti che riguardano l'organizzazione, i tempi di lavoro, gli ambienti e la

documentazione. L'attività di laboratorio sarà supportata dal docente e dagli alunni della classe 5^ AFM nell'ottica del peer tutoring.

3) Attività di laboratorio in palestra

4) Consegna degli attestati di partecipazione.

..."TRAVEL PLANNER"

DIPARTIMENTO TURISMO (TUR)

OBIETTIVI

Il progetto intende promuovere attività che coinvolgano gli alunni delle scuole secondarie di primo grado della provincia del VCO sui contenuti disciplinari che vengono affrontati al corso Turismo con un'ottica pratica e allo stesso tempo divertente.

Nel dettaglio gli studenti della classe Terza delle scuole medie, aiutati dai docenti delle materie di indirizzo, in particolar modo quelli di Economia Turistica, Geografia Turistica, Arte e Territorio e le Lingue, costruiranno alcuni itinerari turistici alla scoperta dei luoghi del nostro Territorio e delle potenzialità che questo può portare sia in ottica professionale che di sostenibilità ambientale. I ragazzi potranno anche creare itinerari all'Estero, utilizzando carte geografiche e materiale digitale, portando 'virtualmente' la loro famiglia in viaggio alla scoperta del mondo.

COSA: Presentazione del progetto e costruzione di itinerari locali per gruppi con docenti dell'Indirizzo

DOVE: Laboratorio lingue/Aula Proiezioni

DURATA: 2 ORE

STRUMENTI: Carte del Territorio, Divise dell'Indirizzo Turismo, strumenti del Laboratorio di Lingue

...“IL DIGITAL MANAGER”

SERVIZI COMMERCIALI E AMMINISTRATIVI (SCA) - TECNICO DEL COMMERCIO DIGITALE

OBIETTIVI:

Gli studenti nel corso dei primi tre anni acquisiranno le competenze per lavorare in un ufficio. In particolare saranno operatori di web community e sapranno gestire e non programmare (lo fanno gli informatici) un sito per il commercio digitale. Continuando gli studi, con il biennio finale, essi avranno una formazione completa sugli aspetti delle tutele di imprenditori e consumatori, sulla gestione di un magazzino, sulle campagne di fidelizzazione dei clienti e sulle strategie di marketing.

Le discipline: Informatica e laboratorio, Ec. Aziendale e laboratorio, Business English, Diritto, Tecniche di comunicazione forniranno le conoscenze e abilità per la realizzazione e gestione di un sito di e-commerce. Non si venderanno solo beni materiali, ma anche servizi. es. servizi di supporto al turismo sul Lago Maggiore

PROPOSTA DI ATTIVITÀ' IN LABORATORIO:

Si partirà dal definire la situazione problema o compito di realtà, si presenterà una semplice piattaforma disponibile in rete che presenti il layout (template) della pagina commerciale di un sito e attraverso lavoro a piccoli gruppi, con supporto di docenti e studenti dell'indirizzo, si analizzeranno le varie sezioni della pagina e si completeranno tentando di arrivare ai collegamenti.

Gli allievi saranno sensibilizzati all'uso consapevole delle piattaforme digitali e all'uso dei social, verranno avvicinati alle tecniche di vendita, si analizzeranno gli aspetti della gestione dei pagamenti e della gestione degli approvvigionamenti e delle spedizioni.

Il prodotto finale potrà essere una pagina di prova creata o una bacheca virtuale di Padlet (oppure cartelloni) con gli elementi che si rendono necessari. Il laboratorio si concluderà con un breve report e discussione tra i gruppi di lavoro.

Durata attività circa **2 ore**