

CON_CREA - "Connessioni Creative"

Il percorso ha l'intento di attivare e moltiplicare connessioni e relazioni:

un sistema virtuoso tra i protagonisti della creatività, la scuola, imprese, reti distributive che hanno l'imprescindibile necessità di connettere persone, idee e progetti.

In collaborazione con aziende e istituzioni si prevede di realizzare un progetto finalizzato alla pubblicazione di un volume illustrato con le opere artistiche realizzate dagli alunni e ad un evento finale di presentazione con la contestuale esposizione dei prodotti artistici.

Condivisione-Connessione-Convivialità è il filo conduttore, naturalmente connesso allo scenario post-pandemico che disegna la nostra contemporaneità, della quale vuole rappresentare un simbolo tangibile di ottimismo, di volontà di rinascita e di un rinnovamento che sia sociale e privato allo stesso tempo.

Simboli della convivialità, i prodotti dell'uomo, della terra e del mare: il cibo e le bevande (in particolare la pasta, il pescato ed il vino).

Il volume illustrato con l'illustrazione dei prodotti realizzati dagli alunni di Arti figurative e Discipline Pittoriche/Plastiche, con i testi redatti da Liceo S.U.

La mostra racconta e presenta le opere contenute nel libro con l'allestimento realizzato dalle sezioni di Design e Architettura

La comunicazione, pre- e post-realizzazione, a cura delle sezioni di Grafica e Audiovisivo Multimediale.

- 'Cura', nella progettazione, nei processi produttivi, nell'utilizzo dei materiali e nella conseguente applicazione dell'economia circolare;
- 'Sostenibilità' intesa come fare consapevole e come indicazione di metodo, un atteggiamento creativo e produttivo, fondamentale per chi progetta, fa impresa, inventa e sperimenta;
- 'Condivisione e convivialità', in senso reale e metaforico, riferita ai popoli, al pensiero, all'ambiente.

La forza del progetto sarà ben visibile anche sul territorio: si può prevedere infatti una campagna di Street advertising che comprenda: affissioni posizionate nei principali ingressi alla città, impianti digitali selezionati nelle zone di maggior passaggio e/o all'interni di attività commerciali (questo aspetto potrà costituire un'ulteriore area di attività delle classi ad indirizzo Grafica).

Il sistema integrato di fare e comunicare (attraverso il progetto, la pubblicazione e la divulgazione) ribadisce il suo ruolo di principale fonte di informazione e formazione. Con questo progetto, che può regalare una visibilità particolare ed interessante al nostro contesto, si conferma il ruolo fondamentale della nostra scuola (con tutte le sue connotazioni e sfumature) trasformandola da Istituzione didattica-formativa a vero e proprio apparato mass mediatico.

PROGETTARE

Progetto che la Samsung Electronics Italia - in collaborazione con il MIUR e il progetto IoStudio, realizza nell'ambito dell'iniziativa SOLVE FOR TOMORROW – SOLUZIONI PER UN DOMANI MIGLIORE Il modulo PROGETTARE, che consta di 5 moduli dedicati all'educazione civica digitale più 7 moduli formativi sull'uso attivo e critico del digitale, incentrati sulle discipline STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics), per aiutarli a sviluppare l'attitudine creativa a risolvere problemi, fornire loro le conoscenze di base sull'imprenditorialità, sul marketing e sulla comunicazione.

Gli allievi avranno anche la possibilità di partecipare ad una prova educativa Solve For Tomorrow Edition caricando la propria idea innovativa che consentirà di accedere alla seconda fase del concorso con in palio nuove tecnologie Samsung per studenti e docenti.

LATUAIDEADIMPRESA

In collaborazione con Noisiamofuturo Srl, Latuaideadimpresa coinvolge gli allievi del triennio del Liceo Artistico ad indirizzo Audiovisivo Multimediale in una gara di idee imprenditoriali che porta gli studenti a creare progetti d'impresa diventando veri start upper. Agli studenti viene chiesto di sviluppare la propria idea di impresa dalla fase di progettazione alla stesura del Business Plan in lingua italiana. Gli elaborati da produrre sono:

- Uno spot pubblicitario della durata di 30 secondi in lingua inglese
- Un pitch sotto forma di presentazione Power Point in lingua inglese.

A tutti gli studenti sono offerti moduli formativi e la pubblicazione dei loro progetti sulla piattaforma latuaideadimpresa dove gli imprenditori italiani visionano e votano i lavori prodotti.

ANIMATED ARTS

Il progetto "Animated Arts", in collaborazione con Hollytoon, ha lo scopo di promuovere la conoscenza dell'arte e dell'immagine utilizzando il cinema d'animazione.

Attraverso specifici moduli, gli studenti del triennio del Liceo Artistico ad indirizzo Audiovisivo Multimediale realizzeranno degli elaborati animati, attenendosi al tema dell'arte, in tutte le sue molteplici espressioni, in stile cartoon.

Al termine del progetto, gli studenti parteciperanno al festival denominato "HOLLYTOON FESTIVAL-ANIMATED ARTS", che si svolgerà nel mese di Aprile 2022 a Castellabate (Sa), dove avverrà la proiezione degli elaborati realizzati e la premiazione dei vincitori.

POMPEI PAST AND PRESENT

Le attività in collaborazione con il Parco Archeologico di Pompei, rivolte agli allievi del secondo biennio e del quinto anno dell'indirizzo Arti Figurative, sono finalizzate all'approfondimento del funzionamento di una risorsa culturale di importanza mondiale come il Parco Archeologico di Pompei, nonché all'approfondimento delle competenze di indirizzo e trasversali proprie dell'indirizzo di Arti Figurative. Sono previste attività da tenersi nei vari siti archeologici (Antiquarium di Boscoreale, Scavi di Stabiae, Scavi di Pompei) ed altre attività da svolgersi all'interno dell'istituto (per le sole Classi III e IV)

SPAZIO THEATRUM OPERA

Progetto rivolto agli allievi degli indirizzi Arti Figurative e Grafica, che avranno l'occasione di sperimentare la pratica come maestra e di apprendere l'esperienza di artigiani a bottega.

Il progetto è realizzato in collaborazione con il gruppo di ricerca "Embodied education" diretto da Maria D'Ambrosio (Pedagogia della Comunicazione- Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Suor Orsola Benincasa) che apre la Pedagogia alla connessione transdisciplinare con Arte-Scienze-Tecnologie per ripensare lo spazio formante in chiave bio-educativa. La finalità del gruppo è quella di creare un originale ambiente educativo dove sperimentare il rapporto tra cinetica-tattilità e cognizione per realizzare un "Teatro Opera", spazio formativo, appunto, dove generare innovazione metodologica del 'fare scuola', mescolando etica ed estetica e riconfigurando l'agire educativo in chiave poetica e performativa.

Il progetto prevede la riconfigurazione degli spazi esterni dell'edificio scolastico per trasformarli in spazio formante che accolga la metodologia embodied education del fare scuola e ne innovi i saperi e le pratiche.

ECDL CAD

Le tecnologie informatiche sono fondamentali e discriminanti in vari campi della conoscenza e dell'economia. La Comunità Europea, sensibile alla crescita ed allo sviluppo culturale e lavorativo dei propri cittadini ha promosso, nell'ambito del progetto ECDL (Patente Europea del Computer), un programma di certificazioni che attestino le competenze informatiche con titoli riconosciuti in tutti i paesi membri.

Il nostro Istituto, anche nell'ottica della formazione culturale e professionale degli alunni nelle attività di alternanza Scuola-Lavoro (ASL), ha fatto proprio tale programma di conseguimento delle certificazioni ECDL. È stato istituito, pertanto, un Test Center interno alla scuola sottoscrivendo una convenzione con l'AICA (Associazione Italiana per il Calcolo Automatizzato) che a sua volta ne ha sottoscritta un'altra con il MIUR qualificandosi come Ente riconosciuto per la formazione e l'attestazione delle competenze informatiche.

Le attività del Test Center prevedono l'erogazione delle certificazioni Ecdl CAD 2d, Ecdl CAD 3d, Ecdl Digital Manufacturing, Ecdl ImageEditing ed Ecdl Multimedia.

Si svilupperà con Corsi di formazione presso i laboratori di informatica dell'Istituto somministrati da un docente in servizio presso il nostro istituto fino all'anno scolastico 2020-2021 ed oggi in pensione.

METROPOLIS

Il percorso è rivolto alle classi del secondo biennio di grafica.

Gli allievi avranno la possibilità di fare esperienza di redazione di un giornale (la testata giornalistica locale "Metropolis"), in particolar modo per quanto concerne l'architettura grafica e la pianificazione degli spazi pubblicitari.

SOCIAL MEDIA MANAGER

Il percorso, rivolto agli allievi dell'ultimo anno dell'indirizzo Grafica, è finalizzato tra l'altro a:

- orientare gli studenti rispetto al mondo del lavoro, in particolare al settore della creazione, comunicazione e fruizione degli eventi culturali;

- favorire lo spirito di iniziativa, un approccio costruttivo e propositivo degli alunni, rafforzare il pensiero divergente, creativo, innovativo, indipendente dal campo di osservazione, ma contestualizzato, necessario per affrontare la complessità della realtà territoriale nella società della globalizzazione.

Le attività, che si svolgeranno sia a scuola che in azienda, prevedono: organizzazione e realizzazione di un'attività di diffusione di notizie; creazione e gestione di un piano editoriale; comunicazione del Brand aziendale; introduzione alle principali piattaforme social e di messaggistica; creazione di credenziali per canali social aziendali; promozione di eventi aziendali; la gestione degli advertising; creazione e condivisione dei contenuti per blog e per il sito web.