

Alternanza scuola-lavoro nei licei: missione possibile

“Chi dice che è impossibile, non dovrebbe disturbare chi ce la sta facendo”

Albert Einstein

Schede esperienze di alternanza nei Licei

NOME SCUOLA: IISS “G. PEANO-Firenze

PROGETTO: PROFESSIONALITÀ NEI BENI CULTURALI

ENTE: Gallerie degli Uffizi, Fondazione Teatro della Toscana, USR, Nucleo Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale.

DESCRIZIONE: Il progetto ha il suo focus nell’osservazione e nella conoscenza di alcune delle professionalità chiave per la funzionalità del ministero dei Beni Culturali. Gli studenti frequentano lezioni introduttive alle tematiche artistiche, affiancati da esperti della Galleria degli Uffizi e del Nucleo Carabinieri Tutela Patrimonio Culturale, per svolgere successivamente attività nei diversi dipartimenti del Museo. Grazie al contributo del Centro di Avviamento all’Espressione del Teatro della Pergola gli studenti potenziano, inoltre, la capacità di comunicazione in pubblico con lezioni di Public Speaking che svelano la loro arte oratoria. Tra le più importanti finalità del progetto c’è l’educazione al patrimonio e l’acquisizione di una responsabilità civica.

RAGAZZI COINVOLTI: 83

DOCENTI COINVOLTI: 20

NOME SCUOLA: LICEO SCIENTIFICO “FARNESINA” - Roma

PROGETTO: RIMUN

ENTE : Magistri Vitae

DESCRIZIONE: Il progetto è nato nel 2007, dall’iniziativa di un gruppo di studenti del Liceo Farnesina che, con la collaborazione di alcuni docenti esperti, hanno formato i loro compagni più giovani all’arte della diplomazia. Roma è dunque inserita nel circuito delle città che organizzano attività di simulazione ONU. Il *Rimun* è un grande appuntamento annuale al Liceo Farnesina dove diverse centinaia di studenti provenienti da paesi europei ed extraeuropei si incontrano trasformandosi in diplomatici e trascorrono alcuni giorni impegnati, in maniera totalmente autonoma, nei lavori di lobbying, committee work, general assembly, resolution writing, amendment and closing ceremony.

RAGAZZI COINVOLTI: 500

DOCENTI COINVOLTI: 16

NOME SCUOLA: LICEO SCIENTIFICO "G. GALILEI" - Catania

PROGETTO: BRAILLANDO INSIEME

ENTE: Stamperia Regionale Braille Catania

DESCRIZIONE: La IV del Liceo Galilei, attraverso il progetto "Brailleando insieme", si è posta l'obiettivo *inclusivo* di far realizzare ai propri alunni una mappa tattile dell'Istituto, al fine di farla diventare uno *strumento* di integrazione all'interno della scuola e di occasione di stimolo del dibattito sui temi socio-culturali dell'inclusione, avvalendosi delle nuove tecnologie digitali. Da qui l'idea di costituire uno staff operativo di classe, che in alternanza presso la Stamperia Regionale Braille di Catania ed il suo Polo tattile multimediale, ha appreso e sperimentato il *mestiere* della scrittura in Braille, in nero-braille (alfabeto convenzionale più braille) e in Large-print, e la realizzazione di Testi digitali e la produzione di una grafica *multisensoriale*.

RAGAZZI COINVOLTI: 24

DOCENTI COINVOLTI: 9

NOME SCUOLA: IIS "MARCONI GALLETTI EINAUDI" - Verbania (Piemonte)

PROGETTO: PALS Percorso di Alternanza Licei indirizzo Sportivo Piemonte

ENTE: TUTTOSPORT

DESCRIZIONE: Il progetto PALS, triennale, promuove sperimentazione, innovazione, didattica attiva e sviluppa partnership col mondo sportivo. Gli studenti del triennio LISS, dopo aver letto 'articoli base' di TUTTOSPORT hanno sviluppato un tema tra quelli generali proposti: a) cultura sportiva, diritto allo studio; b) etica, legalità, inclusione; c) salute, stili di vita, medicina; d) comunicazione e informazione; e) aspetti economici – finanziari; f) progettazione, management, organizzazione di eventi e hanno sintetizzato un messaggio attraverso un prodotto video. Gli studenti si sono divisi in due sottogruppi: il primo composto da ragazze ha lavorato sull'aspetto medico e i casi di doping; il secondo gruppo, composto da ragazzi, ha lavorato sulla ricerca delle immagini e sulla parte storico/etica del doping. I due gruppi hanno poi realizzato insieme un montaggio del video.

RAGAZZI COINVOLTI: 150

DOCENTI COINVOLTI: 30

NOME SCUOLA: LICEO CLASSICO "M. D'AZEGLIO" - Torino

PROGETTO: ANDARE A BOTTEGA

ENTE: Reggia di Venaria

DESCRIZIONE: Nato dalla collaborazione tra la Fondazione per la Scuola della Compagnia di San Paolo, l'Ufficio Scolastico Regionale per il Piemonte, il Consorzio di Valorizzazione Culturale "La Venaria Reale" e il Centro Conservazione e Restauro "La Venaria Reale", il progetto ANDARE A BOTTEGA ha offerto l'opportunità agli studenti di 12 classi terze di altrettanti licei di Torino di svolgere un percorso di alternanza scuola-lavoro in un contesto di eccellenza del patrimonio artistico culturale. I ragazzi hanno avuto l'occasione di confrontarsi con professionalità diverse, ottenendo una prima forma diretta ed esperienziale di orientamento nell'ambito della conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio nazionale. Alla Reggia di Venaria gli studenti hanno affrontato esperienze lavorative nei campi della comunicazione digital e social, dell'organizzazione di mostre, dei servizi educativi, dell'attività di ricerca e studio e del restauro.

RAGAZZI COINVOLTI: 25

DOCENTI COINVOLTI: 2

NOME SCUOLA: LICEO CLASSICO "G.LEOPARDI" - Lecco (Lombardia)

PROGETTO: COSTRUIAMO IL VILLAGGIO

ENTE E IMPRESE: Teka Edizioni, Scatolificio Iariano, ICAM spa, Conf-ar, Gildo dei f.lli Ciresa W. & c., Galli Ezio spa, Coffee time srl, API Lecco, Confcommercio Lecco

DESCRIZIONE: Il progetto ha coinvolto tutti gli studenti del triennio, organizzati per gruppi. Ciascun gruppo, coordinato dai docenti dei diversi dipartimenti disciplinari, ha collaborato con realtà imprenditoriali del territorio, utilizzando le discipline apprese nei percorsi liceali come linguaggi capaci di descrivere la realtà imprenditoriale. I gruppi di studenti, infatti, hanno individuato possibili servizi da offrire al "cliente". Ad esempio, hanno realizzato un catalogo ragionato dei dipinti che costituiscono la collezione dell'Associazione Piccole e Medie Imprese della Provincia di Lecco e delle brochure turistiche per il Comune di Lecco.

RAGAZZI COINVOLTI: 160

DOCENTI COINVOLTI: 25

NOME SCUOLA: CONVITTO NAZIONALE "VITTORIO EMANUELE II" - Roma

PROGETTO: UNIVERSITÀ, SCUOLA E IMPRESE

ENTE: Huawei

BREVE DESCRIZIONE: Il progetto ha come obiettivo quello di permettere un raccordo fra scuola, università e imprese al fine di garantire agli studenti l'acquisizione di competenze necessarie per l'ingresso nel mondo del lavoro. Le attività previste sono diverse: visite in Cina organizzate per gruppi di studenti, stage di lavoro presso il Centro Innovazione della Huawei a Roma, organizzazione di eventi formativi (Tavole rotonde e Convegni con Delegazioni Istituzionali e Commerciali straniere), finalizzati all'orientamento universitario (in questo ambito si inserisce il progetto " Make the link: Technology supporting Emergencies" sull'uso della tecnologia in situazioni d'emergenza svolto in collaborazione con la Oxfam Italia), costituzione di gruppi di lavoro in cui gli studenti, dopo aver seguito dei seminari, lavorano su temi quali la tecnologia, l'informatica e il commercio internazionale e infine realizzazione di materiale pubblicitario e di promozione delle attività durante il loro svolgimento.

RAGAZZI COINVOLTI: 20

DOCENTI COINVOLTI: 5

NOME SCUOLA: IIS "GALILEI FERRARI" – Torino

PROGETTO: HERA LACINIA

ENTE: NITAL Torino

DESCRIZIONE: Dagli studi condotti dall'archeologo Paolo Orsi sul sito di Capo Colonna ed in tutta la Magna Grecia, nasce la collaborazione tra l'Istituto D' Azeglio e il Galilei Ferrari. Grazie al mix di competenze dei ragazzi delle due scuole, si è potuto realizzare un progetto di "ricostruzione virtuale e reale" del tempio dedicato al culto di Hera. La ricostruzione virtuale si basa sulla realizzazione di disegni tridimensionali al computer, attraverso tecniche CAD dei singoli elementi marmorei del tempio. La ricostruzione virtuale utilizza modelli matematici per la successiva realizzazione in scala degli stessi, grazie alle stampanti 3D in dotazione presso gli istituti. Completa il progetto l'assemblaggio di un plastico del santuario da parte degli allievi. Sulla base della positiva esperienza di collaborazione in rete, le scuole ora intraprendono un percorso analogo con l'obiettivo di riportare virtualmente alla luce il tempio di Apollo Aleo, situato a 50 km a nord sulla stessa costa, nei pressi di Punta Alice.

RAGAZZI COINVOLTI: 10

DOCENTI COINVOLTI: 2

NOME SCUOLA: ISIS "E.PASCAL" - Napoli

PROGETTO: "VIRTUAL POMPEI"- "POMPEI TRA ARTE E FEDE"- "NEW GENERATION"

ENTE: Soprintendenza archeologica del sito di Pompei

DESCRIZIONE: Il progetto Sistema Pompei comprende tre articolazioni: **Virtual Pompei** che vede gli studenti, realizzare la modellazione virtuale di alcuni manufatti architettonici dell'area archeologica di Pompei tramite tecniche di rilievo e restituzione di ultima generazione. I risultati delle elaborazioni digitali andranno a costituire la base dati di un museo virtuale on line. **New Generation**, un progetto che prevede percorsi di storytelling digitale e marketing per i beni culturali. Presso il sito degli scavi di Pompei, i giovani, accompagnati da personale esperto, realizzano la sceneggiatura di una storia nella quale far rivivere l'antica Pompei, diventando essi stessi registi, operatori video e informatici e producendo un racconto storico-digitale interattivo. **Pompei arte e fede** prevede la realizzazione di una miniguide per la promozione turistica tra arte e fede.

RAGAZZI COINVOLTI: 213

DOCENTI COINVOLTI: 15

NOME SCUOLA: ISIS "T. CAMPANELLA - Lamezia Terme (Calabria)

PROGETTO: ARCHE', MUSEI, SITI E BOTTEGHE

ENTE E IMPRESE: Museo Diocesano; Imprese Ceramica Concreta E Figulus

DESCRIZIONE: Nel percorso *"Che santo è", tra antropologia e iconografia sacra: formarsi alla bellezza e diventare educatori di bellezza e di storia*, gli studenti del Liceo hanno frequentato uno stage di Iconografia sacra presso il Museo Diocesano di Lamezia Terme al termine del quale hanno, in una prima fase, istruito le classi di alcuni Istituti Comprensivi e, con giochi guidati, le hanno avvicinate al mondo dell'arte e alla vita dei Santi. Successivamente hanno accompagnato "i piccoli" alla scoperta delle opere originali conservate nel Museo diocesano. Il percorso **Keramos: fare impresa a scuola** ha portato gli studenti nell'antica "bottega del vasaio", alla riscoperta delle radici magno-greche e bizantine. Dopo un percorso di formazione teorica, presso la "bottega figulina Keramos", gli studenti sotto la guida di due esperti ceramisti, hanno realizzato diversi manufatti in ceramica decorati con la tecnica del graffito, realizzando riproduzioni artistiche di esemplari del IV e V secolo a.C. e hanno creato un'impresa per la loro commercializzazione.

RAGAZZI COINVOLTI: 80

DOCENTI COINVOLTI: 5

NOME SCUOLA: IIS "F. PACINI" - Pistoia "

PROGETTO: *ALTERNANZA NEI LICEI*

ENTE: Fondazione Conservatorio San Giovanni Battista

DESCRIZIONE: La IV del Linguistico ha ricostruito attraverso ricerche di archivio la storia della scuola. Le classi IV dello scientifico, invece, hanno lavorato al recupero lapideo delle colonne e del chiostro cinquecentesco dell'edificio. I due lavori hanno trovato la sintesi nella stesura di un libro dal titolo "I cento anni del Pacini". Gli altri progetti realizzati dalle classi del Linguistico sono: "Ambasciatori dell'Arte", che ha visto gli studenti accompagnare turisti e pistoiesi in visita alle principali opere della città; organizzare eventi letterari, come addetti stampa e ideatori di blog, collaborare con UNISER al convegno "Etica ed estetica del paesaggio". Inoltre, i ragazzi dell'indirizzo scientifico hanno realizzato un progetto sulla "Sicurezza alimentare" e uno strettamente legato all'attività vivaistica di Pistoia, "Architetti dei giardini".

RAGAZZI COINVOLTI: 200

DOCENTI COINVOLTI: 11

NOME SCUOLA: LICEO CLASSICO "VITTORIO EMANUELE II" - Napoli "

PROGETTO: *ART & SCIENCE ACROSS ITALY*

ENTE: Istituto Nazionale Fisica Nucleare, CERN, Università Federico II

DESCRIZIONE: Il progetto "Art & Science across Italy" è rivolto agli studenti del terzo e quarto anno dei Licei Classici, Artistici e Scientifici della città di Napoli. Suddiviso in tre fasi: una prima di formazione con seminari ed incontri presso le scuole, i laboratori INFN e le Università e delle visite guidate dei Musei cittadini di Scienza e d'Arte, la seconda fase vede gruppi di studenti realizzare una composizione artistica su uno dei temi scientifici affrontati, coadiuvati da esperti dell'INFN, dell'Università e dell'Accademia delle Belle Arti. Nell'ultima fase gli studenti organizzeranno una mostra in cui saranno esposte le loro composizioni e una collezione artistica del CERN denominata art@CMS. Lo scopo principale del progetto Art & Science across Italy è quello di avvicinare gli studenti liceali al mondo della Scienza e della Ricerca usando l'Arte come linguaggio di comunicazione: si parte dalla fisica e dalla scienza in generale per arrivare alla realizzazione di una composizione artistica. Il progetto si svolge anche nelle città di Firenze, Milano, Padova e Venezia, e ad oggi conta in totale la partecipazione di 105 classi per un totale di 2750 studenti.

RAGAZZI COINVOLTI: 45

DOCENTI COINVOLTI: 3

NOME SCUOLA: IISS "FRANCESCO SAVERIO NITTI - Napoli

PROGETTO: ESR-L'Educatore per lo Sviluppo del Rugby-Arbitro nel gioco del Rugby

ENTE PARTNER: Fondazione Italiana Rugby

DESCRIZIONE: Il Liceo scientifico Scienze Applicate - Sezione Sportiva offre esperienze orientanti verso la prosecuzione negli studi universitari legati allo sport e verso l'inserimento lavorativo nel mondo dello sport business, management dello sport, giornalismo sportivo, preparatori fisici esperti di allenamento, organizzatori eventi sportivi agonistici, amatoriali, educativi. Questa esperienza di ASL si propone di offrire anche l'opportunità di seguire un percorso per l'acquisizione del titolo di ESC- Educatore sviluppo del Rugby-Allievo Arbitro o di RSC-Responsabile Sviluppo Club, tecnico-manager, esperto nella promozione del Rugby e nel suo sviluppo in ambito societario. Le attività sono svolte con la FIR / C.R. Campania in linea con protocollo d'intesa siglato MIUR/FIR per favorire conoscenza e pratica del Rugby.

RAGAZZI COINVOLTI: 15

DOCENTI COINVOLTI: 12