**PROGETTO di ALTERNANZA SCUOLA LAVORO**

**“Giudizio Universale. Michelangelo and the Secrets of the Sistine Chapel”**

1. **PRESENTAZIONE DEL SOGGETTO PROPONENTE**

Artainment Worldwide Shows nasce nel 2016 nell’ambito della Worldwide Shows Corporation, holding specializzata nella progettazione e realizzazione di grandi eventi live, come le cerimonie Olimpiche. È in un contesto professionale di questo tipo che Artainment prende forma con l’obiettivo di proporre al grande pubblico una modalità innovativa di divulgazione del nostro patrimonio raccontando la cultura italiana al mondo intero con un linguaggio visivo contemporaneo: *Giudizio Universale, Michelangelo e i segreti della Cappella Sistin*a costituisce il primo esempi di spettacolo di Artainment.

Artainment Worldwide Shows si rivolge a un pubblico ampio, ma con particolare attenzione ai giovani, non solo per l’acquisizione di conoscenze verticali storico-artistiche, ma anche e soprattutto per avvicinarli a un contesto professionale complesso e sfaccettato, in cui il risultato finale si ottiene grazie al mix e all’integrazione tra professionalità specifiche e peculiari, digitali e analogiche. Conoscenze, competenze trasversali e soft skylls si integrano in maniera armoniosa e rendono possibile la realizzazione e il funzionamento di una macchina tecnologica complessa come quella che sta dietro uno show come *Giudizio Universale.*

1. **FINALITÀ E OBIETTIVI DEL PROGETTO FORMATIVO**

Il XXI secolo, il secolo dei grandi cambiamenti e dei millennials.

Cambia la gestione del tempo, il modo di relazionarci, di comunicare, di fare. E cambiano anche mestieri e professioni: alcune spariscono, altre si evolvono e di nuove ne nascono. Professioni specializzate, di cui abbiamo sentito parlare o che addirittura non sapevamo neanche che esistessero.

Peculiarità di Artainment è quella di essere un ambiente aperto e dinamico in cui competenze sofisticate molto diverse tra loro, lavorando in sinergia, diventano team in grado di dare forma ad eventi di estrema complessità, sia dal punto di vista analogico, sia digitale.

Che cosa, o meglio, chi c’è dietro? Quante e quali figure professionali? Quanti e quali artisti? Chi fa che cosa?

Il **progetto Alternanza Scuola Lavoro Artainment** nasce proprio da questa riflessione e mira a coinvolgere i ragazzi inserendoli all’interno di un ecosistema professionale nuovo ed evoluto, per far loro toccare con mano e scoprire mestieri vecchi e nuovi, mestieri che grazie alla tecnologia prendono una nuova forma o nuovi che ne nascono. Un modo per incuriosirli e farli riflettere su percorsi che potrebbero costituire il loro futuro.

1. **Il lavoro sulle conoscenze**

Conoscere il patrimonio culturale da un punto di vista storico artistico per poi analizzare i suoi aspetti strategici come risorsa economica importante per il Paese.

1. **Le competenze chiave**

Individuare ed entrare in contatto con professioni che rendono possibile la crescita dello studente e l’acquisizione di competenze chiave strategiche, con particolare riferimento a:

* Competenza digitale
* Imparare a imparare
* Competenza imprenditoriale
* Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

1. **La centralità delle soft skyll trasversali**Uno dei principali obiettivi del progetto di Alternanza Scuola Lavoro Artainment è quello di fornire ai ragazzi un quadro esperienziale efficace che li porti a capire e ad assimilare soft skyll trasversali e spendibili in diversi contesti secondo quanto previsto dalle norme ministeriali: “Istruzione, formazione e apprendimento permanente di qualità e inclusivi offrono a ogni persona occasioni per sviluppare le competenze chiave, pertanto gli approcci basati sulle competenze possono essere utilizzati in tutti i contesti educativi, formativi e di apprendimento nel corso della vita”.
2. **IL PROGETTO**Ore totali: 46

Il progetto è strutturato in 3 macro fasi (Preparatoria, Operativa esperienziale, Operativa auto-valutativa) ciascuna delle quali organizzata in diversi momenti, teorici e operativi, pensati per un percorso a 360° che consenta ai ragazzi di mettere in pratica un’esperienza formativa completa e coerente con quanto previsto dalla normativa inerente l’Alternanza Scuola Lavoro.

FASE PREPARATORIA  
Luogo: in classe

La fase preparatoria è propedeutica alla successiva fase esperienziale/operativa. Prevede la creazione di laboratori in classe partendo dai materiali didattici multimediali disponibili su [www.artainmentatschool.com](http://www.artainmentatschool.com). Obiettivo: approfondire i contenuti storico-artistici dello show necessari per una visione più consapevole ed efficace dal punto di vista didattico. Approfondire alcune professioni coinvolte nello show.

I contenuti multimediali consentono la creazione di lezioni multimediali da proiettare con la LIM in classe e per far studiare i ragazzi a casa. Per ciascun capitolo una accurata selezione di link al web provenienti da fonti di qualità permette di approfondire ulteriormente i temi trattati e di esplorare i luoghi dell’arte e della storia attraverso virtual tour e geolocalizzazioni.

FASE OPERATIVA-ESPERIENZIALE

Luogo: Auditorium della Conciliazione

1. **Giorno 1 – Momento 1  
   VISIONE DELLO SHOW**

* **Giorno 1 – Momento 2***ENTERTAINMENT E ARTAINMENT***: Professioni e sbocchi – fase teorica formativa**  
  A fine spettacolo i ragazzi rimangono in sala dove ha inizio la parte formativa organizzata in 2 parti:  
  - **Parte 1**: Docufilm, - I mestieri dell’artainment  
  - **Parte 2**: Il mondo dell’entertainment, la peculiarità dell’azienda Artainment e gli sbocchi professionali: che cos’è, quali sono le sue caratteristiche, perché è un settore strategico dal punto di vista professionale. I numeri, i target, le opportunità di emploiability e il trend del settore.  
  - **Parte** 3: Gli studenti avranno modo di conoscere e interfacciarsi con alcune delle **figure professionali dello show** di seguito elencate, in modo da capire come funziona una macchina complessa come Artainment e quali sono le specificità di ciascun professionista.
* Allestimento : scenografia, costumi
* Produzione
* Effetti speciali
* Comunicazione e marketing
* Promozione
* Ufficio stampa
* Le figure on stage : attori e ballerini

**FASE OPERATIVA-AUTOVALUTATIVA**

(luogo: in classe)

1. *CREAZIONE DI UN ELABORATO DIGITALE*I ragazzi, sulla base di quanto appreso durante la fase preparatoria e durante la fase operativa dovranno realizzare un elaborato digitale (video/presentazione) che raccolga e riassuma la propria esperienza durante il percorso di ASL (secondo indicazioni e linee guida specifiche che verranno fornite)
2. *AUTOVALUTAZIONE E ORIENTAMENTO*Per mettere a fuoco e a frutto quanto appreso, viene fornito ai ragazzi un test di autovalutazione con domande chiuse e aperte, con l’obiettivo di farli riflettere sull’esperienza vissuta e consentire loro una eventuale scelta del percorso di studi che si apprestano a intraprendere attinente al settore e alle professionalità che hanno avuto modo di conoscere e approfondire.
3. **ATTIVITÀ (SUDDIVISE IN FASI) CON DEFINIZIONE DEI TEMPI**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **LUOGO** | **ORE** |
| FASE PREPARATORIA | Scuola – in classe | 20 |
| FASE OPERATIVA GIORNO | Auditorium della Conciliazione | 6 |
| FASE OPERATIVA  Creazione elaborato | Scuola – In classe | 18 |
| FASE OPERATIVA Autovalutazione | Scuola – In classe | 2 |

1. **RISULTATI ATTESI**

* Orientamento al lavoro;
* consapevolezza del sé, ottenuta attraverso il test sul bilancio delle competenze e le prestazioni rese in azienda.
* Acquisizione conoscenze verticali e competenze strategiche trasversali

I dati raccolti dai questionari somministrati ai ragazzi verranno analizzati ed elaborati dal team Education in modo da avere un quadro chiaro dei risultati di progetto e soprattutto delle attese professionali dei ragazzi.

1. **DESTINATARI**

Studenti delle terze, quarte e quinte classi delle Istituzioni scolastiche secondarie di secondo grado.