

**“LE PROFESSIONI NEL DESIGN”**  
PROPOSTA FORMATIVA PCTO

**1. Presentazione del soggetto proponente**

L'Accademia Italiana di Arte, Moda, Design è un istituto **internazionale** e **multidisciplinare** che forma talenti nell'ambito delle arti applicate.

Tra i valori fondativi di Accademia vi sono lo sviluppo delle Competenze dei propri studenti e la creazione di una comunità ed è per questo motivo che la relazione con il territorio regionale è uno dei punti cardini dell'attività didattica e professionale della scuola.

Per questo Accademia Italiana ha scelto, già da alcuni anni, di mettere a disposizione le competenze del suo staff, dei docenti ma anche le conoscenze dei propri studenti per la realizzazione di percorsi di P.C.T.O. con le scuole del proprio territorio.

**2. Finalità e obiettivi del progetto formativo**

*“Ogni nazione, se intende rimanere competitiva sul mercato, deve avere una solida base manifatturiera. Anche oggi, quasi un quarto dell'economia statunitense è frutto diretto della produzione manifatturiera di beni fisici. Se si considera anche la loro distribuzione e la loro vendita, stiamo parlando di quasi tre quarti dell'economia americana” (Anderson 2012).* Con queste parole, Chris Anderson, in uno dei lavori pionieristici sulla quarta rivoluzione industriale, provava già nel 2012 a descrivere l'esigenza di rilanciare le economie dei Paesi industrializzati a partire dal sistema manifatturiero.

Secondo il CEDEFOP, in Italia, il 28,8% della domanda di lavoro sarà nel settore manifatturiero. Il sistema Excelsior di Unioncamere stima una difficoltà del 64% nel 2020 nel reperimento di professionisti nel settore del disegno industriale e professioni assimilate per il 51% per mancanza di candidati.

Il progetto si pone l'obiettivo principale di **orientare** gli studenti del triennio delle scuole superiori alla **scoperta delle professioni nelle arti applicate e del design** partendo dalla scoperta delle nuove professioni, delle competenze richieste e del mercato del lavoro in un settore in continuo rinnovamento.

Gli obiettivi formativi e di competenze per il progetto formativo sono:

1. **Incoraggiare l'orientamento alle professioni** o alla scelta futura degli studi stimolando la conoscenza degli studenti delle competenze richieste nel settore delle arti applicate: dal design di prodotto e degli interni, al graphic design, alla fotografia, al design della moda e al design del gioiello.
2. Sviluppare **competenze tecniche professionali specifiche nel settore delle arti applicate** attraverso gli strumenti messi a disposizione dalle attività laboratoriali (fotografia, video, modellismo, design ecc.) utilizzando anche metodologie “peer to peer” di collaborazione diretta tra gli studenti di secondaria superiore e gli studenti universitari.
3. Rafforzare le **competenze trasversali** degli studenti con un particolare focus sulle capacità progettuali, il lavoro di gruppo e la risoluzione di problemi concreti attraverso attività laboratoriali che li portino a stimolare la loro curiosità nei confronti del mondo e a sperimentare il lavoro di progettazione nelle professioni creative.
4. Stimolare la competenza in materia di **consapevolezza ed espressione culturale** attraverso la presentazione delle idee creative e progetti artistici

### **3. Descrizione del percorso formativo**

Il percorso formativo, **gratuito per tutte le scuole**, sarà realizzato in modalità blended e verrà realizzato in tre fasi.

Le tre attività potranno essere svolte **in sequenza** o le scuole potranno **aderire ad una o più fasi del percorso**.

Il percorso avrà un monte ore massimo di **30 ore** così suddivise:

#### 1^FASE

**Le professioni nel design:** una serie di quattro **incontri di orientamento** sulle professioni nelle arti applicate. Gli incontri saranno realizzati attraverso attività interattive e coinvolgenti per gli studenti e prevedranno l'intervento di esperti del settore che racconteranno i loro percorsi di studi e di lavoro, illustreranno le competenze trasversali necessarie per queste professioni e daranno consigli pratici agli studenti che vogliono intraprenderle. Parteciperanno a questi incontri anche gli ex studenti dell'Accademia che si confronteranno con gli studenti raccontando la loro esperienza di studi ed i primi passi nel mercato del lavoro.

- a. **Ore:** 5 incontri da un'ora e mezzo ciascuno: 7,5 ore totali
- b. **Modalità di erogazione:** online
- c. **Date:** Gennaio - Febbraio 2022
- d. **Numero di partecipanti:** massimo di 250 partecipanti a webinar ma potranno essere realizzate più edizioni se la richiesta sarà elevata

#### 2^ FASE

Gli studenti saranno invitati a partecipare ad alcune **lezioni laboratoriali svolte dai docenti** di Accademia Italiana che saranno propedeutiche alla realizzazione del progetto. Le lezioni saranno anch'esse svolte insieme agli studenti di Accademia proprio per rafforzare ulteriormente l'attività di orientamento degli studenti attraverso la metodologia del peer to peer.

Gli studenti saranno suddivisi in gruppo e a ciascuno sarà assegnato un tutor (studente di Accademia) che li guiderà durante le lezioni e spiegherà le attività ed i contenuti dei moduli di insegnamento. La scelta dei corsi e delle materie sarà co-progettata con i docenti referenti PCTO di ciascuna scuola aderente. La partecipazione ai corsi sarà in presenza o a distanza per i corsi erogati in DAD. Tutti i corsi in Accademia Italiana sono erogati in doppia lingua, italiano e inglese, essendo l'Accademia frequentata da innumerevoli stranieri. Sarà questa quindi un'opportunità interessante per gli studenti partecipanti di confrontarsi anche con culture differenti e mettere alla prova le proprie competenze linguistiche.

- a. **Ore:** 1 o più incontri da due ore ciascuno: 4 o 8 ore
- b. **Modalità di erogazione:** in sede a Roma o online
- c. **Date:** Febbraio - Marzo 2022
- d. **Numero di studenti:** 25 studenti per ogni lezione se in presenza - 50 online

#### 3^ FASE

**Designer per un giorno:** in seguito a queste attività propedeutiche gli studenti partecipanti saranno divisi in gruppi di lavoro e parteciperanno a **"giornate dell'innovazione"** che consentiranno loro di cominciare a sperimentare alcune competenze trasversali come lo spirito d'innovazione, la capacità di lavorare in team, co-progettando un progetto di ricerca multidisciplinare. Attraverso la metodologia del "design thinking" gli studenti partiranno da un "design brief" introdotto da un esperto del settore che presenterà loro un problema per il quale dovranno trovare una soluzione attraverso un lavoro di coprogettazione. Ogni gruppo, guidato dai docenti e dagli studenti di Accademia, progetterà e prototiperà la propria soluzione. Le attività si svolgeranno nei laboratori di Accademia Italiana che saranno a disposizione degli studenti per tutta la durata del progetto. In particolare, si metteranno a

disposizione, oltre al laboratorio di fotografia e all'aula informatica, il laboratorio di modellismo del corso di design, il laboratorio di fashion design, la sartoria ed il laboratorio di gioiello.

- a. **Ore:** 2 mezze giornate da 4 ore ciascuna: 8 ore totali + 6,5 ore di lavoro a casa di preparazione
- b. **Modalità di erogazione:** in sede a Roma
- c. **Date:** Aprile - Maggio 2022
- d. **Numero di studenti:** 50 studenti per ogni workshop - possibilità di organizzare fino a 5 workshops in presenza

## Monte ore del percorso

Fase	Ore erogate
1^ - Webinar orientamento	7,5
2^ - Lezioni in Accademia	8
3^ - Giornate innovazione	8 + 6,5
<b>TOTALE</b>	<b>30</b>

## Metodologie didattiche

Per realizzare il progetto verranno utilizzati vari metodi didattico-formativi che si affiancheranno ad alcuni iniziali momenti di didattica tradizionale frontale. In particolare, verranno usati i metodi:

**Peer education:** il percorso di orientamento prevede un costante affiancamento studenti superiori e studenti dell'Accademia. La metodologia della peer education, o educazione tra pari, comporta un radicale cambio di prospettiva nel processo di apprendimento, ponendo gli studenti al centro del sistema educativo. Il focus è sul gruppo dei pari, che costituisce una sorta di laboratorio sociale, in cui sviluppare dinamiche, sperimentare attività. Questo metodo verrà usato nelle prime due fasi del progetto

**Design Thinking:** la definizione di Design Thinking è un modello progettuale utilizzato per risolvere problemi complessi impiegando una visione e una gestione creative. Questa metodologia fa proprie alcune caratteristiche dell'attività di design e le utilizza per creare una soluzione ad un problema empatizzando con coloro che hanno tale problema. È una metodologia molto usata negli approcci imprenditoriali ma è anche una metodologia molto efficace per stimolare le competenze trasversali dei ragazzi partendo dalla loro creatività, favorendo il lavoro di gruppo e stimolando la creazione di idee con un approccio innovativo ed efficace. Questa metodologia verrà utilizzata durante la fase 3 del nostro progetto.

**Imparare facendo** (attività laboratoriali). Nella fase 3 verrà inoltre utilizzato il "Learning by doing": tutte le attività saranno realizzate attraverso un'esperienza diretta sul campo che servirà a fissare nella mente le informazioni ricevute durante le precedenti attività didattiche. Fondamentale perché questo metodo funzioni sarà il riscontro e la riflessione continua sugli apprendimenti degli studenti.

### 3. Attività (suddivise in fasi) con definizione dei tempi e dei luoghi

ATTIVITA'	QUANDO	DOVE
Attività di coprogettazione con le scuole	Novembre/Dicembre	A SCUOLA (o a casa, in modalità DAD)
1. Le professioni nel design: incontri di orientamento	Gennaio	Online (piattaforme didattiche Google Meet o ZOOM)
2. Lezioni e laboratori	Febbraio/Marzo	Nella sede di Accademia Italiana a Roma o Online su richiesta
3. Designer per un giorno	Aprile Maggio	Nella sede di Accademia italiana
4. Valutazione finale	Maggio	Valutazione degli apprendimenti a cura dei docenti con supporto dei tutor di Accademia Italiana + autovalutazione delle competenze acquisite dagli studenti

### 4. Risultati attesi/competenze in uscita

Il progetto vuole dare la possibilità agli studenti di avere una visione concreta delle opportunità professionali nel settore delle arti applicate e delle competenze trasversali che servono per approcciarle.

Risultati attesi in termini di competenze in uscita:

- presa di coscienza delle modalità pratiche da **utilizzare per trasferire le conoscenze teoriche nel lavoro quotidiano**;
- presa di coscienza dell'importanza di **saper lavorare in gruppo**;
- favorire l'acquisizione di **competenze coerenti all'indirizzo di studio**;
- compiere **scelte autonome** in relazione ai propri percorsi di studio e di lavoro lungo tutto l'arco della vita nella prospettiva dell'apprendimento permanente;
- comprendere i principali **concetti relativi al design** di interni e del prodotto, al fashion design, alla fotografia ed in generale al mercato del lavoro nelle arti applicate;
- utilizzare i concetti e i **fondamentali strumenti delle diverse discipline** dal design, alla fotografia, alla moda, per comprendere la realtà e operare in campi applicativi;
- padroneggiare l'uso di **strumenti tecnologici** con particolare attenzione ai più recenti software di progettazione;
- **individuare i problemi** attinenti al proprio ambito di competenza e impegnarsi nella loro soluzione collaborando efficacemente con gli altri;

- utilizzare **strategie orientate al risultato**, al lavoro per obiettivi e alla necessità di assumere responsabilità nel rispetto dell'etica e della deontologia professionale;
- **utilizzare le tecnologie** specifiche del settore delle arti applicate e sapersi orientare nella normativa di riferimento.

## 5. ***Struttura organizzativa e risorse coinvolte***

L'intervento formativo sarà co-progettato dai docenti referenti P.C.T.O. delle scuole aderenti e dallo staff tecnico ed dai docenti di Accademia Italiana.

Il progetto prevedrà una fase di lancio interna sia negli Istituti di diffusione e presentazione per la raccolta delle adesioni degli studenti.

Le attività verranno interamente organizzate dal personale di Accademia Italiana che raccoglierà le adesioni degli studenti, organizzerà le attività online fornendo gli inviti per la partecipazione ai webinar ed organizzerà gli incontri in sede con il supporto dei docenti coordinatori del P.C.T.O. di ciascun istituto.

Accademia Italiana stipulerà una convenzione P.C.T.O. con ciascun istituto stabilendo i temi principali, il numero di studenti coinvolti e le modalità di rendicontazione delle ore svolte da ciascuno studente.

Al termine di ogni attività gli studenti avranno modo di valutare l'esperienza formativa appena vissuta e di autovalutare le competenze apprese. Al termine del progetto ciascuno studente riceverà un attestato di partecipazione con la certificazione delle ore. Accademia Italiana fornirà inoltre ai docenti delle scuole coinvolte un supporto per la valutazione finale delle competenze e conoscenze acquisite da ciascuno studente nelle fasi laboratoriali ed in presenza.

Per le attività in sede sarà richiesta la partecipazione di un docente della scuola a supporto dei formatori di Accademia Italiana.

## 6. ***Destinatari***

L'intervento è rivolto agli studenti di terza, quarta e quinta di tutte le scuole secondarie di secondo grado interessati ad approfondire la conoscenza delle professioni legate alla creatività e alle arti applicate.

Per le sue peculiarità, può essere personalizzato nella durata e nei contenuti e adottato da tutte le tipologie di indirizzo di studio: dai Licei, ai Tecnici e Professionali.

Le scuole possono aderire con una o più classi ad una o più fasi del progetto.

Potranno aderire al percorso didattico **fino a 50 classi in tutto il territorio regionale**. Se la richiesta sarà maggiore Accademia Italiana valuterà l'opportunità di realizzare ulteriori attività formative online o in presenza.