

LA VITA CIVILE

Sistema Toscana – Progetto 1

“Firenze Pistoia Prato”

Alternanza scuola lavoro in intesa MIUR/MIBACT

“La formazione come esperienza di valorizzazione del patrimonio, il patrimonio come esperienza di potenziamento della formazione”

PRIORITA' DI INVESTIMENTO

Migliorare la pertinenza dei sistemi di istruzione e formazione al mercato del lavoro, con particolare riguardo alle professionalità legate alla valorizzazione del patrimonio culturale. In quest'ambito, favorire il passaggio dall'istruzione al lavoro, anche mediante meccanismi di anticipazione delle capacità, l'adeguamento al curriculum, l'introduzione e lo sviluppo di programmi di alternanza scuola lavoro.

OBIETTIVI SPECIFICI

Potenziare l'efficacia del sistema di istruzione in chiave di interdipendenza con la tutela e la valorizzazione concreta del patrimonio culturale, storico e artistico

Formare risorse umane per la cura e la valorizzazione del patrimonio

Creare condizioni e occasioni di sviluppo culturale, sociale ed economico per il Territorio

Potenziare l'offerta formativa delle scuole attraverso l'alternanza scuola lavoro (legge 107/2015)

Coniugare le novità dell'alternanza scuola lavoro con il valore e le risorse del patrimonio

Fornire agli studenti strumenti ed esperienze per l'orientamento e l'occupabilità;

Rafforzare le competenze previste dai Profili in uscita dei percorsi scolastici curricolari

Favorire lo sviluppo di competenze trasversali e nuove rispetto ai Profili

Qualificazione dell'offerta formativa da svolgersi all'interno dei luoghi del patrimonio culturale mediante la messa a sistema dell'asse istruzione e cultura.

RISULTATO DA PERSEGUIRE

Qualificazione di una formazione congiunta che si basi sull'esperienza attiva del paesaggio e del patrimonio culturale, in quanto risorsa di identità e opportunità di esperienza orientante e di competenze interculturali, multiculturali e tecnico-professionali, di per sé capaci di agire lungo un processo graduale e progressivo che è insieme occasione diretta di conoscenza, sperimentazione di professionalità diverse, come di coerente e prammatica valorizzazione del patrimonio.

AZIONE

Creazione di percorsi di alternanza scuola lavoro, in riferimento alla legge 107/2015, presso il Sistema del Patrimonio Culturale presente nella regione Toscana. Si tratta di rigenerare con tre modelli di percorsi uno dei paesaggi archeologici e storici di maggior rilievo mondiale attraverso la messa a sistema di un sistema culturale comune, affidando all'esperienza dei giovani in alternanza scuola lavoro quella formazione che è già valorizzazione e consapevolezza dell'identità territoriale.

Il primo modello si definisce lungo il contesto territoriale di Firenze Prato Pistoia. Seguiranno in due progetti distinti gli itinerari a) Siena Arezzo; b) Lucca Pisa Costa tirrenica

DESTINATARI

Alunni del III, IV e V anno degli istituti di istruzione secondaria di II grado appartenenti alle scuole dell'area identificata d'intesa con l'Ufficio Scolastico Regionale della Toscana.

DESCRIZIONE AZIONE: FINALITÀ E ARTICOLAZIONE

Le “Conclusioni del Consiglio Europeo del 21 maggio 2014, relative al patrimonio culturale come risorsa strategica per un'Europa sostenibile”, riconoscono che la salvaguardia e lo sviluppo del patrimonio culturale europeo, inteso in tutte le sue forme e gli aspetti (materiali, immateriali, digitali), è un'imprescindibile scelta di prospettiva per il XXI secolo. Il senso di questa scelta include l'idea di un'istruzione che è esperienza diretta, attiva, condivisa, processuale. Attorno a questa decisione nasce il Protocollo d'Intesa tra il MIUR e il MIBACT “per creare occasioni di accesso al sapere attraverso la messa a sistema di istruzione e cultura, al fine di sviluppare una società della conoscenza”.

Il patrimonio, nelle sue “sfide legate a trasformazioni di carattere culturale, ambientale, sociale, economico e tecnologico”, è di per sé il primo banco di verifica di una cultura che sappia essere profondamente contemporanea e cioè capace di sviluppare il capitale sociale (e le vere declinazioni di una piena consapevolezza del patrimonio: partecipazione, qualità della vita, dialogo, differenza e appartenenza, inclusività e coesione sociale, intergenerazionalità, accessibilità, senso di responsabilità). Il patrimonio è salvaguardato, tutelato, valorizzato quanto risulti una forma

potenziale di crescita, cioè un cantiere aperto di metodologie, di problematicità ed esperienze – quel living lab che procura non solo la trasmissione di saperi e tecniche ma soprattutto un’altezza di desideri: le prospettive stesse della creatività.

Lungo quest’orizzonte l’istruzione, la stessa acquisizione di competenze, abilità e memorie (un dinamismo di adattabilità, leadership e lavoro di gruppo e così di scelta, perseveranza, creatività, velocità) si mettono in gioco come un modello attivo di “learning by doing”.

La recente introduzione a sistema dell’alternanza scuola lavoro, attraverso la legge 107 del 13 luglio 2015, negli ultimi tre anni dei percorsi liceali, tecnici e professionali, diventa una straordinaria occasione per ampliare l’offerta formativa delle scuole, per far incontrare la formazione in aula con esperienze di laboratorio e nei luoghi di lavoro, per fare della formazione un volano per la tutela e la valorizzazione del patrimonio culturale (“La Repubblica promuove lo sviluppo della cultura e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione”, Articolo 9 della Costituzione).

L’istruzione risulta di per sé un progetto culturale strategico. Se vuole essere un’esperienza avanzata e innovativa, deve implicare

- un rapporto stretto con i territori e i suoi enti pubblici e privati;
- una formazione che risulti permanente e congiunta quanto più sappia essere lavoro, cioè la prospettiva di un bene comune, la produzione di beni e servizi di identità sociale già durante il periodo scolastico.

Il tema strategico del patrimonio, dunque, verticalizza un’idea di istruzione che non è mai formalistica acquisizione di abilità e competenze, bensì un concreto, consapevole esercizio del senso civico:

- la cura del paesaggio e delle cose;
- la realizzazione di beni e azioni culturali che rilancino il patrimonio, come la memoria e la ricchezza di una problematicità aperta a cui ciascuna generazione deve dare la propria risposta;
- la prospettiva di un’alternanza scuola lavoro nel significato pregnante di attiva formazione congiunta per cui l’esperienza, “imparare ad imparare”, è sempre, a partire dai patrimoni dei territori, un’aggiunta di beni e valori collettivi, quell’idea di lavoro come già sviluppo e rappresentazione inclusiva della società;
- il profilo autenticamente contemporaneo di una scuola che è asse e volano della creatività, del patrimonio culturale, della coesione sociale e multiculturale dei territori.

Nell’inquadramento proposto, i moduli da attivare hanno l’obiettivo del miglioramento e dell’esercizio concreto dell’offerta formativa con riferimento allo sviluppo delle competenze e

delle abilità trasversali per l'occupazione, in stretto rapporto alle offerte del patrimonio culturale.

Si tratta innanzitutto di favorire le proposte che vengono dal basso e dalle necessità che solo le reti territoriali, in primis la scuola, sanno individuare per rilanciare l'istruzione come identità del patrimonio culturale.

Il modulo primario è quello delle **Officine culturali territoriali**. Sono laboratori didattici che agiscono nell'ambito del dominio paesaggistico-culturale secondo un processo operativo di rete (scuola, enti pubblici che mettono a disposizione siti, privati, associazioni, imprese). Le strutture pubbliche da rigenerare diventano centri laboratoriali condivisi con la scuola, alla presenza di tutor, esperti e professionisti del settore. Le officine culturali territoriali sperimentano e elaborano:

- un processo di sistema territoriale;
- una formazione capace di realizzare prodotti e servizi di identità locale;
- uno stimolo a competenze, professionalità nella piena e consapevole adesione al patrimonio in quanto risorsa per la valorizzazione della creatività e delle vocazioni personali, come di imprese specifiche da costituire.

Le Officine culturali territoriali includono obiettivi molteplici, nella prospettiva di una formazione congiunta e realmente permanente:

- favoriscono l'orientamento dei giovani per valorizzarne gli interessi e gli stili di apprendimento individuali;
- collegano l'offerta formativa allo sviluppo culturale, sociale ed economico del territorio.
- per la particolare delocalizzazione formativa, contrastano il disagio giovanile, la dispersione e l'abbandono scolastico;
- inducono ad una formazione equilibrata tra competenze tecnico-pratiche e competenze conoscitive e comunicative.
- sviluppano le capacità di orientamento, di scelta e di inserimento nel mondo del lavoro.
- rafforzano i collegamenti della formazione con il mondo del lavoro, appropriandosi delle opportunità di brand territoriali importanti come quelli del patrimonio.
- rendono i percorsi più flessibili, creativi e personalizzati.

ASPETTI METODOLOGICI OPERATIVI

Gli interventi formativi debbono essere progettati in modo che possano consolidare il ruolo e l'azione della scuola quale soggetto protagonista territoriale strategico capace di ideare e costituire nuovi processi di pubblico/privato. Tali interventi debbono essere pensati coerentemente sia alle attività curriculari (e agli eventuali interventi di rafforzamento delle competenze di base) sia al carattere e alle specificità di risorsa del patrimonio culturale. I laboratori sono dunque esperienze che rigenerano una formazione avanzata,

metodologicamente delocalizzata, nella misura stessa in cui sappiano cogliere ed esplorare le opportunità del patrimonio locale, rilanciando il “learning by doing”.

La metodologia didattica, fortemente induttiva e con modalità partecipative, partirà da situazioni reali: analisi del contesto, memoria del territorio e dell’identità, domanda economico-culturale. L’obiettivo è offrire l’esperienza di un piano integrato di competenze trasversali e complementari; un’attitudine e insieme una capacità di visione del processo professionale come sistema di risposte e di creatività in relazione alle opportunità del patrimonio. La didattica è sempre attiva, laboratoriale, strumentalmente delocalizzata: suscita e moltiplica la percettività, la velocità, l’inventività e curiosità personale quanto almeno la necessità di un proficuo co-working; l’acquisizione della consapevolezza problematica (la base della creatività) del peso storico ed esperienziale che ci presenta il patrimonio culturale.

I docenti garantiscono un sapere codificato quanto e più sappiano lavorare per efficacia di “situazioni/problema” e di pianificazione (obiettivi a breve termine), in modo che risulti un fatto concreto e prammatico, mai generico, quel processo educativo composto di modi di pensare (il modello del lavoro di squadra), di metodi di lavoro (tecnologie, versatilità, manualità, collaborazione), secondo una formazione che si misura tanto sull’eterogeneità degli alunni quanto sulla capacità di quest’ultimi di offrire soluzioni alle domande di sviluppo del territorio – e cioè lavoro concreto con beni e servizi (brevetti, sperimentazioni di start up) di utilità sociale e culturale.

PROGETTO: POSSIBILI LINEE GUIDA PROGETTUALI

Di seguito si propongono alcune idee progettuali che possono ispirare la costruzione dei percorsi di alternanza da parte delle scuole. Ovviamente, essendo il percorso di alternanza coprogettato insieme agli enti/alle imprese che ricevono i ragazzi, la sua declinazione spetterà alla fase di interscambio tra le scuole e queste realtà. Queste esemplificazioni guida vengono intese per suscitare l’interesse attorno ad una sintesi culturale coerente e suggestiva, che dunque prende a modello la morfologia storica del patrimonio toscano con la prospettiva di includere città e territori circostante e limitrofi.

La vita civile è il progetto n. 1: si sviluppa sul percorso Firenze Pistoia Prato. Il titolo è tratto da un capolavoro del Quattrocento fiorentino, a firma di Matteo Palmieri. Non è una divagazione generica. Ieri come oggi, *La vita civile* sintetizza quell’idea di umanesimo che mette al centro della civiltà umana un “fare” che è equilibrio, reciprocità, complementarità attiva di saperi e tecniche. *La vita civile* è l’idea di un’istruzione concreta e processuale, è il segno di una consapevolezza aperta ai valori dei territori, degli individui e delle collettività. *La vita civile* significa costruire insieme, guardare ad un concetto di lavoro che è molto di più che semplice occupazione; ad una scuola che è educazione ai principi della cittadinanza: la responsabilità, la creatività, la partecipazione, l’inclusione della vita comune; la centralità dell’identità culturale e della tutela del paesaggio e dell’ambiente.

La Toscana e il progetto *La vita civile* esprimono un perfetto esempio storico di “learning by doing”. In tal senso, si tratta di disegnare l’eccellenza nell’ambito dell’alternanza scuola lavoro, favorendo la massima interrelazione tra scuole di ordine diversi e il lavoro delle istituzioni culturali come delle imprese. *La vita civile*, in quanto progetto coerente lungo la rete territoriale di siti culturali, musei, scuola, enti, privati, imprese e nella prospettiva di una formazione in itinere, capace di produrre esperienza e, al tempo stesso, la valorizzazione di prodotti e servizi di identità locale, si realizza razionalmente come il primo tableau del sistema toscano:

- *Firenze, la nascita di una civiltà;*
- *Pistoia, la rigenerazione delle “ville” e dei “giardini”;* _
- *Prato, l’impresa aperta dei “saperi del lavoro”.*

FIRENZE. La nascita di una civiltà. Il percorso si sviluppa su due binari:

- Firenze, il laboratorio umanistico;
- Firenze, la cultura dell’accoglienza.

a) Firenze, il laboratorio umanistico;

La location sono le Gallerie dell’Uffizi. Si tratta di intervenire su quei caposaldi della “formazione umanistica” (la statuaria classica) attorno a cui elaborare un’alternanza scuola lavoro attiva e inclusiva di esperienze analoghe realizzate su altri territori nazionali.

Esemplificazioni.

- Sala 33 dei *Ritratti Greci*. Ritratti di filosofi, atleti, oratori in straordinarie copie romane tardo repubblicane e imperiali. E’ il “Gabinetto degli uomini illustri”. Si tratta di rileggere il patrimonio con progetti di marketing culturale e di realtà aumentata. Importante avviare una collaborazione con i progetti in alternanza presso il Museo di Napoli Capodimonte per realizzare, nella sala degli Uffizi, la visione virtuale della “galleria dei filosofi” presenti nel museo napoletano, con un obiettivo di nuove e comuni narrazioni, secondo un reciproco arricchimento dell’itinerario turistico dei due musei;
- Sala 34 del *Giardino di San Marco*. “Era il Giardino di San Marco tutto pieno di anticaglie e di eccellenti cose molto adorno. Teneva di continuo Miche Agnolo la chiave di questo luogo” (G. Vasari). E’ il più raffinato museo di marmi antichi della Firenze del XV; è *l’hortus conclusus* in cui si sperimenta la leadership della Firenze medicea e umanista. Nel 1494 venne saccheggiato e, nella sua perfezione, disperso. Si tratta di rigenerare la compiutezza del Giardino attraverso laboratori di archivio, stampante 3 d e rigenerazione virtuale.

- Sala 38 dell'*Ermafrodita*. Raffinata copia romana di un originale ellenistico del II a.C. *L'Allegoria della virtù* di Jacopo Ligozzi, rientrato agli Uffizi nel 2014, e il *Ritratto di Gabrielle d'Estrées* della Scuola di Fontainebleau. Si tratta di arricchire in metodologie di realtà aumentata e design un tema che implica anche la diretta collaborazione del progetto di alternanza in itinere a Ercolano, Villa dei Papiri, così da proporre una presenza virtuale del mondo romano in Campania.
- Sala 42 delle *Niobe*. Scoperte come copie romane a fine Cinquecento a Villa Medici (Roma) e portate agli Uffizi a fine Settecento, narrano di Niobe che vede le sette figlie e i sette figli sterminati dalla furia di Apollo e di Artemide. Si tratta di arricchire in metodologie di realtà aumentata, di marketing culturale e design un tema che implica anche la diretta collaborazione del progetto di alternanza in itinere a Pompei, "Virtula Pompei".
- Sala 56 dei *Marmi Ellenistici*. E' il riferimento del Rinascimento. Secondo Vasari, fu l'ellenismo, specie di Lisippo, a cambiare la forza rude primitiva italiana realizzando la "maniera". *Ercole Farnese* di Lisippo, il *Torso Gaddi*, forse un originale, la *Venere* copia romana di un originale di Doidalsas del III, lo *Spinario*, noto anche per il bronzo dei Musei Capitolini. Si tratta di sperimentare la visione globale del "mondo antico" mettendo a regime la presenza di esplorazioni realizzate in alternanza presso i Musei Capitolini e il Sistema Pompei, come i progetti "La città dell'Iride" e l'"Opus epigraphicum".
- Itinerario *Museo Nazionale del Bargello, Museo di San Marco, Galleria dell'Accademia di Firenze*. Si tratta di mettere al meglio l'esperienza d'intesa tra MIUR e MIBACT, specie per i Musei del Bargello e dell'Accademia. I progetti di alternanza sfruttano al massimo la coerenza culturale dei musei specie sotto il profilo dell'esperienza dell'"antico" e delle sue "immagini" nella prospettiva della formazione dell'"uomo umanistico". Gli itinerari debbono esaltare i percorsi informativi, di marketing culturale e di narrazioni artistico-scientifica.

b) *Firenze, la cultura dell'accoglienza.*

Le location sono i luoghi in cui sia già stata sperimentata un'esperienza positiva di alternanza scuola lavoro. Le Cappelle Medicee, la Loggia dei Lanzi, la Biblioteca Medicea Laurenziana, il Chiostro dello Scalzo, il Palazzo Davanzati. Altri luoghi fiorentini diverranno assi di incontro con i percorsi di Pistoia (per ex. Il Giardino di Boboli) e di Prato (per ex. Museo delle Porcellane, Museo degli Argenti, Museo dell'Opificio delle Pietre Dure).

Il tema generale del percorso è quello degli "*Ambasciatori*", già realizzato con successo negli anni trascorsi. Si tratta di arricchirlo e di farlo diventare un sistema integrato di comunicazione culturale. Gli studenti diventano gli ospiti che narrano i luoghi dei musei specie al mondo dei giovani turisti in visita. Gli studenti usano immagini grafiche, fotografie, brevi film insieme a piccole *mise en espace* in lingua inglese, capaci di coinvolgere al meglio il pubblico dei visitatori. Si tratta ovviamente di implementare l'esperienza di identità e di partecipazione dei giovani; e quindi di consolidare l'azione

sistemica di un'esperienza di "accoglienza culturale" che include linguaggi e strumenti diversi, in prospettiva di competenze trasversali.

Esemplificazioni.

- a) *Chiostro dello Scalzo*. E' il luogo più prezioso del rinascimento fiorentino: il capolavoro di Andrea del Sarto. Ma è anche il sito che meglio racconta il dinamismo e la vitalità – stilistica, spirituale – del disegno e dell'arte cinquecentesca. La versatilità di queste immagini può permettere una variante infinita dello stesso tema di "mostra". Si tratta di immaginare, insieme ad allievi di competenze diverse e percorsi crossmediali un processo di "curatele" diverse. I ragazzi debbono diventare inventori dell'esplorazione del patrimonio; creatori di varianti sperimentate con gli strumenti linguistici di loro maggior agio; debbono risultare i protagonisti di una comunicazione "integrata" del patrimonio e dell'identità culturale italiana.
- b) *Palazzo Davanzati*. Il Palazzo ha una particolare vocazione alla dimensione 3D. La scala, gli studioli, la sala dei merletti e dei ricami, la sala dei pappagalli giocano l'idea della riscrittura "perpetua". di un segno culturale antico. Come in una scuola di calligrafia, Palazzo Davanzati mette a sintesi l'artigianato e l'apprendimento in quanto esercizio del fare artistico. Il Palazzo potrebbe diventare un vero e proprio scenario di idee e di reinvenzioni, affidate a giochi informatico-digitali, app o web designer, con una predilezione al racconto suggestivo del sito. Palazzo Davanzati deve diventare un "cantiere aperto" di idee ed elaborazioni con la destinazione di un nuovo avanzato designer e artigianato contemporaneo.
- c) *Giardino di Boboli (asse su Pistoia)*. Esempio massimo del giardino "all'italiana", il Giardino di Boboli è il trionfo dell'architettura vegetale e del rapporto uomo, corpo, spazio. Notevole è l'importanza che nel giardino assumono le statue e le parti fabbricate (la particolarissima settecentesca Kaffeehaus come la Palazzina della Meridiana, il Prato delle Colonne e quello dell'Uccellare). I giochi delle gallerie formate dalle "cerchiate" di lecci, il disegno dei cipressi, le piante acquatiche e tropicali del Giardino Botanico Superiore, infine la limonaia, sono le caratteristiche di un labirinto che può funzionare come una vera e propria "sceneggiatura" per operazioni di alternanza scuola lavoro, nella piena creatività culturale degli allievi. Un esempio suggestivo di sperimentazione può essere il Giardino del Conte: il bassorilievo a forma d'ananas sui pilastri della cancellata ricorda come qui si tenessero esperimenti botanici di insediamento di piante esotiche.
- d) *Uffizi: La Primavera di Botticelli*. Il quadro racconta la dovizia della natura: sulla tela scopriamo oltre 500 specie di piante e di fiori. I ragazzi saranno chiamati ad individuare quelle specificità, che appartengono sia alle scienze botaniche tramesse dal mondo antico sia alla realtà del territorio toscano (ville e giardini). Il gioco del "riconoscimento" impone un'esplorazione delle fonti, una riscrittura della cultura pittorica: infine, una consapevolezza del concetto stesso di moderna biodiversità. Studenti di formazione diversa potranno lavorare sulla piattaforma semantica della tema attraverso linguaggi informatici e virtuali, capaci di proporre vere e proprie App e giochi virtuale-interattivo.

B) **PISTOIA**. Il percorso delle “ville” e dei “giardini” permette innanzi tutto di centrare la coerenza identitaria di un territorio che si definisce, specie nella provincia di Pistoia, come un accorpamento di territori divisi, in una conseguenza di elementi culturali eterogenei. Le Ville, con le loro diverse destinazioni (il modello mediceo che guarda alla corte di Firenze, quello più militare oppure quello di caratura agricola), offrono una matrice di percorsi differenziati e plurimi. Se aggiungiamo il tema del “giardino”, che muta di stile e di contenuto in rapporto alle generazioni dei proprietari che storicamente lo gestiscono (una volta è pura rappresentanza, un'altra serve a “nascondere” la villa, nel Seicento non trascura il dato utilitaristico di ricchezza agricola, nell'Ottocento diventa vivaio e vendita di piante esotiche), possiamo offrire, in alternanza, una piattaforma di riscrittura creativa con forti ricadute di valorizzazione socio-culturale, certo turistica, del territorio.

Esemplificazioni di percorsi:

- a) **Villa Puccini di Scornio**. Villa settecentesca, include un giardino all'italiana che, alla metà dell'Ottocento, raggiunge la massima estensione di circa 123 ettari. La villa, che ospita oggi le sedi della Scuola Comunale di Musica e di Danza “Teodulo Mabellini” e della “Fondazione Accademia di Musica Italiana per Organo”, è di proprietà del Comune di Pistoia, insieme con il giardino circostante ed una parte del parco, a nord, che comprende il lago grande con l'isola. Le statue, le panchine e le decorazioni all'antica, dovevano evocare i modelli buontalentiani e gli esempi più illustri del Rinascimento e del barocco fiorentino. Per completare il lavoro, Giuseppe Puccini risistemò il semicerchio di prato di fronte all'ingresso del Villone e fece dare tre mani di vernice bianca, a simulare il marmo, sulle statue settecentesche che delimitano ancora oggi il semicerchio del prato, poste su piedistalli che decorò con emblemi a mosaico ormai quasi completamente perduti. L'impresa di maggior rilievo fu la ristrutturazione della «fabbrica degli stanzoni degli agrumi» e della nuova casa del giardiniere, collegati attraverso un camminamento sotterraneo alla villa padronale. Al giardino collaborarono negli anni molti professionisti. Tra questi ebbe un ruolo fondamentale, tra il 1824 e il 1844, Luigi Facchinelli, scenografo del teatro “La Pergola” a Firenze, vero e proprio “*factotum*”, che proponeva le sue idee, presentava schizzi al Puccini, seguiva i lavori, ed infine dipingeva molti degli edifici a *trompe-l'oeil*, trasformando preesistenti strutture coloniche in fascinosi scenari romantici, sempre sotto l'attenta regia del proprietario. L'esperienza di scenografo e maestro di prospettiva del Facchinelli garantivano al committente la buona riuscita dell'artificio ed un'efficace ambientazione di edifici come il Castello Gotico sulle rive del lago, con torretta merlata e ponte levatoio, completamente dipinto e arredato all'interno in stile neogotico. La parte pubblica del parco costituisce un vero polmone verde alle porte della città, meta di famiglie e di sportivi: dalla villa infatti si dipanano sentieri ombrosi che raggiungono il lago grande di Scornio, e lungo i percorsi, attraverso le fronde di alberi secolari, si può ancora godere di scorci suggestivi sugli originari monumenti del giardino.

- b) **Ville Sbertoli a Collegliato.** Il complesso – anche per quanto riguarda i giardini - ha una vicenda architettonica complessa e progressiva nel tempo, con inizi settecenteschi. Al momento della redazione del nuovo catasto, nel 1823, non sono attestati giardini annessi, ma solo terreni vitati, olivati e a pastura, oltre all'orto e al bosco. Il giardino documentato per la prima volta, nel 1864, è quello realizzato da Girolamo de' Rossi. Maestosa nel suo sviluppo longitudinale e sormontata da una colombaia a tre archi, la villa Giovacchino Rosati aveva di fronte un grande giardino geometrico che si sviluppava ai lati della salita del viale di accesso. Sul retro si trovava un parco di alberi ad alto fusto. Le scelte botaniche sono evidentemente quelle tipiche dell'eclettismo di fine Ottocento, e non stupisce di vedere ancora oggi, nel totale degrado e abbandono di questi spazi, sopravvivere palme e piante esotiche accanto a conifere, cipressi e piante autoctone caratteristiche del paesaggio di queste colline, tra cui un leccio ultracentenario censito come albero monumentale della Provincia. Il punto di snodo è quando, nel 1868, il complesso delle Ville Sbertoli diventa la sede dell'ospedale psichiatrico cittadino, dismesso a partire dal 1979 e definitivamente chiuso nel 2009. Trasferiti gli ultimi malati, l'area dello storico manicomio è stata lasciata in totale abbandono. Nella nuova configurazione manicomaniale gli edifici erano tutti ben collegati tra loro, anche attraverso il telefono, attivo fin dal 1881, ed erano serviti da un acquedotto privato. L'ex villa de' Rossi fu destinata alle signore, la nuova villa di Levante ai signori, mentre l'ex villa Giovacchino Rosati fu riservata ai clienti più abbienti di ambo i sessi. Il parco costituiva un vero e proprio tessuto connettivo tra gli edifici e le sue funzioni terapeutiche erano innegabili, così come evidenziava il materiale pubblicitario della struttura: i pazienti meno gravi potevano passeggiare nei viali, o praticare sport nel campo da tennis. Data la necessità di isolare i casi di pazienti agitati o violenti, furono realizzati al confine settentrionale del parco, forse su progetto di Torello Marini, due piccoli edifici, detti «Villini» ciascuno con sei camere e con intorno un piccolo giardino cinto da un alto muro. Il complesso delle Ville Sbertoli si configurava ormai come un sistema autonomo, con quindici edifici di pregio, un grande parco attrezzato costituito da cipressi, cedri, querce, palme e piante esotiche, oltre a una vasta tenuta agricola con case coloniche dove si praticavano l'allevamento e le colture tradizionali della collina pistoiese: olivo, vite e graminacee.

Si tratta dunque di coinvolgere in alternanza scuola lavoro studenti del territorio, provvisti di curricula diversi sul tema della rigenerazione culturale dei giardini quale carattere della “vita civile” nel sistema città/villa/contado. La metodologia comune, con il fine di una esaltazione fruibile della specificità dei territori, è sempre una piattaforma di riscrittura creativa a vari ordini di linguaggi secondo percorsi molteplici.

- a) La forza virtuale della *Villa Puccini* è già nel suo carattere scenografico originario. Si può immaginare di ripristinare la statuaria settecentesca voluta dal Puccini e oggi perduta, attraverso un lavoro sulle fonti e una realizzazione in stampante 3 D. Gli scenari romantici possono diventare scenari di simulazioni e storytelling che mettono insieme i camminamenti, la natura sociale del giardino e del lago e infine le varie elaborazioni, anche in realtà aumentata, della Villa Puccini come modello di villa-città.
- b) la prepotenza del carattere di città-falansterio delle *Ville Sbertoli*, la razionalità utopica di un complesso o parte di esso destinato, in quanto “manicomio”, ad un’urbanità

altra”, consente un ampio laboratorio didattico di alternanza, in cui il tema dell’archivio, quello della consapevolezza in realtà aumentata, quello della rigenerazione architettonica-virtuale dei percorsi, secondo una cornice di analisi storiche delle disabilità e diverse abilità, risultino un’occasione perfetta per garantire agli allievi un’esperienza identitaria di rilancio del territorio.

L’obiettivo generale dell’alternanza scuola lavoro è la sperimentazione di conoscenze, di linguaggi e metodologie didattiche varie e complementari, nella prospettiva di una piena rigenerazione culturale dei siti. Dall’ambiente alla storia, dalla malattia alla gestione di complesse forme sociali: la consapevolezza si fa direttamente proporzionale alla capacità degli studenti di declinare e reinventare luoghi “fantasma” ancora ricchi di senso.

C) PRATO o la “mescola ad arte”. La premessa generale rispetto al Prato è il suo paradosso di città. Per un verso, la sua identità soffre di un’insufficienza informativa, ai limiti della sotto stima: Prato appare quale l’unica città toscana estranea al sistema culturale; come dire, la città meno culturalmente toscana. Per un altro verso, la sua storia, il suo patrimonio storico-archeologico dichiarano l’opposto: Filippo Lippi, con le *Storie di San Sebastiano e San Giovanni Battista* al Duomo, presenta (con piena consapevolezza dei contemporanei e del Vasari) un esempio decisivo ed essenziale per comprendere il Rinascimento. Il paradosso corre anche lungo il piano della filiera imprenditoriale: da una parte, la realtà delle imprese cinesi risulta il fenomeno “immaginario” per eccellenza, vissuto fin dalle origini con grande preoccupazione; dall’altra, quella stessa realtà è il volano garante della rigenerazione (specie nel passaggio “distretto tessile a “pronto moda”) di un settore economico che per vari motivi, in primis la crisi del 2008, ha subito una profonda devastazione.

Il paradosso segna profondamente Prato. Ma, al tempo stesso, ne rilancia l’incredibile opportunità di città e di territorio. Prato può realizzare a pieno l’idea di un incubatore di ricerca euro-asiatica, mirando a rendere il territorio un parco tecnologico-artistico sul tema della “moda”. I punti essenziali del processo sono: a) attrarre gli investimenti del Governo cinese attorno ad una formazione linguistico-tecnico-culturale asiatica nella prospettiva di far emergere, sul territorio di Prato, le eccellenze e i cervelli, specie tra gli italiani di seconda generazione; b) favorire un incubatore di ricerca sul tessile-moda, nella prospettiva di portare gli stessi ragazzi di radici locali a partecipare a quei processi di crescita formativa; c) stabilire un asset territoriale di forte network, in modo da mantenere continui i rapporti tra la produzione e i centri di ricerca.

In tal senso, le azioni di alternanza scuola lavoro attorno al patrimonio possono innervare: 1) processi altamente partecipativi di formazione, specie nel rapporto studenti e imprese cinesi; b) sperimentazione delle competenze trasversali attraverso percorsi crossmediali che sappiano reinventare/riscrivere il patrimonio culturale quale “scenario” del parco artistico-tecnologico messo in vigore. Esempi possibili:

- **Centro per l’Arte Contemporanea Luigi Pecci.** E’ il luogo di esplorazioni informatiche e in realtà aumentata attorno ai racconti possibili dell’arte contemporanea, specie per la prospettiva moda.

- **Patrimonio archeologico (Duomo, fabbrica, Palazzo Pretorio).** Luoghi di accoglienza culturale (modello “Ambasciatori”) nella prospettiva di una piena interculturalità, che permetta di raccontare le forme rinascimentali in “sincronia” con le storie e le forme della cultura cinese. Lo stesso Museo del tessuto o palazzo Datini possono tornare utili come “piattaforme” di progetti in alternanza.
- **La Calvana.** Il giardino verticale può essere raccontato, allestito scenograficamente, reso un fatto culturale attraverso percorsi molteplici che includono la biodiversità e la cultura del paesaggio.

Prato ha rappresentato uno degli esempi più esaltanti di sviluppo dal basso: un sistema di lavoro e di impresa che ha continuato a proliferare, mantenendo dimensioni aziendali minuscole. La presenza e la crescita dell’imprenditoria cinese è stato e resta un dato di grande rilievo. La situazione certo è complessa. Oggi pesa un fenomeno statistico inquietante: elementi di tensione tra le due comunità (locale e cinese) imprenditoriali; forme e segni di abbandono del territorio da parte delle imprese asiatiche (nel 2011, per la prima volta dopo un ventennio di crescita ininterrotta, si è ridotto il numero delle imprese di abbigliamento cinesi). E’ difficile non ritenere che gli effetti di una tale uscita finirebbero per indebolire l’intera economia dell’area, se non altro per il venir meno di energie lavorative e imprenditoriali utili per il rinnovamento dell’economia e della società locale, nella nuova prospettiva dell’economia globale. Se la consapevolezza dei vantaggi reciproci, derivanti dall’integrazione economica e sociale delle due comunità, si consolidasse, l’intero distretto potrebbe trarne vari vantaggi. Occorre, quindi, favorire il più possibile lo sviluppo di relazioni fra i due gruppi. La “mescola”, dalla pura tradizione industriale delle diverse fibre tessili, deve essere esplorata e condotta al livello alto e partecipato della cultura. Non basta l’incrocio tra diversità: occorre il radicale esercizio di un’attiva, reciproca interculturalità. Di fatto, il volano di un rilancio del territorio sta nella piena realizzazione di una nuova identità globale.

PERCORSI. LINEE GENERALI

PERCORSO INFORMATICO

I percorsi dell’indirizzo informatico, realizzati in collaborazione con aziende di settore ed enti del territorio, consentono agli allievi di sviluppare l’istruzione informatica basilare, la sperimentazione di linguaggi e strumenti, l’acquisizione di competenze specifiche richieste alle seguenti figure professionali: esperto gestione archivi; tecnico hardware e software; programmatore informatico; programmatore di App.

PERCORSO MARKETING CULTURALE

I percorsi dell'indirizzo marketing ed "economia della cultura", realizzati presso aziende ed enti del territorio, consentono agli allievi di conseguire una consapevolezza essenziale dei "contesti", dei caratteri dei territori e della loro comunicazione di brand sul mercato. Consentono competenze specifiche richieste alle seguenti figure professionali: web designer; promoter di promozione/pubblicità, distribuzione, vendita, assistenza alla clientela, etc; amministratore economico, contabile e finanziario di un ente pubblico, nel settore del bene culturale. Includono anche lo sviluppo di quei settori formativi (per esempio, la moda e il design) che, ispirandosi alle pitture romane, possono mirare a brevetti e brand fashion da proporre sul mercato.

PERCORSO AMBIENTE E PAESAGGIO

I percorsi di ambiente e paesaggio, realizzati presso aziende ed enti del territorio, consentono una consapevolezza essenziale dei "contesti ambientali e paesaggistici", sul piano culturale e su quello morfologico, geografico, topografico, enogastronomico della cultura materiale e della biodiversità, favorendo la lettura di progetti strutturali, architettonici, immateriali e l'acquisizione di comunicazione di brand e di offerta di beni e prodotti turistico-culturali sul mercato. I percorsi prevedono attività specifiche di formazione professionale: mediatori scientifici, mediatori di cultura materiale, progettazione assistita al computer, organizzazione, accoglienza alberghiera.

PERCORSO ARTISTICO-SCIENTIFICO-ARTIGIANALE

I percorsi di scienza e arte, in collaborazione con studi di ricerca, aziende che operano nel settore dell'artigiano e della creatività, biblioteche. I percorsi consentono di acquisire competenze specifiche richieste alle figure professionali qualificate per operare in modo creativo-produttivo sia nel settore del rigenerazione creativa del patrimonio con tecnologie avanzate, sia in quello artigianale e della mediazione e comunicazione scientifica.

PERCORSO TECNICO-DIAGNOSTICO

I percorsi che affrontano il tema generale del restauro conservativo e delle indagini diagnostiche legate alla conservazione e alla salvaguardia dell'insieme dei materiali, delle opere, delle strutture architettoniche, in breve: di tutto l'impianto urbano del sito. Un percorso che consentirebbe ai ragazzi di capire come funziona il recupero e la salvaguardia delle testimonianze dell'antico e della cultura materiale di cui il luogo è espressione e testimonianza. Il percorso dovrebbe sostanziarsi in una concreta attività di assistenza svolta a fianco dei tecnici di soprintendenza (restauratori, tecnici di laboratorio, fotografi, documentalisti) mettendo gli studenti in situazioni di apprendimento e di orientamento professionale molto concrete.

PERCORSO SERVIZI AMBIENTALI

I percorsi includono “servizi” all’ambiente e “servizi” alle persone. Nella disamina della morfologia ambientale, sanno offrire servizi di arricchimento culturale al contesto territoriale, affrontando a tutto tondo il tema idrico e quello del riscaldamento, le terme, le luci, l’illuminazione delle forme urbane architettoniche. Nella prospettiva di offrire servizi specifici alle persone, i percorsi includono servizi socio-sanitari e di accoglienza per invalidi, disabili, minori, anziani, secondo una modalità che è sempre di inclusione e di apertura attiva a tutte le forme di debolezza sociale.

Figure professionali coinvolte

Per l’attuazione dei vari interventi laboratoriali dovranno essere coinvolti soggetti diversi con competenze professionali specifiche ma complementari all’interno di un progetto che agisce all’interno e attorno ad un luogo della cultura. Un’occasione importante di formazione per chi forma persone. Il Sistema Pompei indica un’esperienza sperimentale del tutto nuova perché coinvolgerà, con iniziative di formazione congiunte, i docenti referenti del progetto di alternanza nelle singole scuole aderenti all’iniziativa, il responsabile del servizio educativo e i suoi collaboratori, il personale della Soprintendenza. Questa iniziativa, in linea con quanto sancito dal Protocollo MIUR-MiBACT del 2014, fornirà alle due principali figure professionali attive gli strumenti più efficaci per costruire insieme gli aspetti cardine del progetto di alternanza scuola lavoro.

- **Docente Referente** interno dell’istituzione scolastica o formativa. Il suo ruolo è anche di accompagnatore nel raccordo scuola, studente, famiglia e strutture ospitanti. Deve elaborare, insieme al tutor esterno, il progetto formativo, garantire il rispetto di standard condivisi, sostenere il processo di apprendimento, controllare e revisionare la documentazione, monitorare in itinere le attività, effettuare il report sull’attività progettuale al Collegio dei Docenti, valorizzando infine gli obiettivi raggiunti e le competenze acquisite. Il suo ruolo è soprattutto di stimolatore delle proposte e delle soluzioni che vengono dagli studenti. L’importante è che il docente referente sia soprattutto capace di tenere aperto ed esperienziale il processo didattico in forma congiunta di scuola/lavoro, dando priorità alle novità di procedure offerte dalla stessa creatività degli allievi e delle allieve.
- **Responsabile del servizio** educativo di Soprintendenza, coadiuvato dai tecnici e dai funzionari di volta in volta chiamati in causa dalle specificità dei laboratori (archeologi, architetti, archivisti, fotografi, restauratori, responsabile della comunicazione, eccetera). Questa figura collabora con il docente nella redazione del progetto, pianifica e organizza le attività in base al progetto formativo, si assicura che la struttura divenga luogo di apprendimento ‘integrato’ e assistito dove lo studente possa sviluppare nuove competenze combinando preparazione scolastica e esperienza

diretta sul posto di lavoro. Fornisce all'istituzione scolastica gli elementi concordati per valutare le attività dello studente e l'efficacia del processo formativo. Coinvolge lo studente nel processo di valutazione dell'esperienza

- **Tutor esterno**, referente dell'impresa, dell'ente o di altre strutture ospitanti per i vari laboratori didattici di officine culturali territoriali nei diversi settori. La sua qualità primaria è di “facilitatore di apprendimento”. In stretta collaborazione con il docente di riferimento è tenuto a fornire all'istituzione scolastica gli elementi concordati, in modo da garantire una coerente qualità di sistema sia sul piano ideativo sia su quello della ricaduta nella buona esperienza di apprendimento e sia, infine, sulla qualità professionale del prodotto culturale espresso dal laboratorio. Rappresenta la figura di riferimento dello studente all'interno dell'impresa o dell'ente. Coinvolge lo studente nel processo di valutazione dell'esperienza.
- **Esperto** di chiara fama con riferimento alle iniziative e ai format predisposti.
- **Tutor aggiuntivo** di supporto alle persone con disabilità.

DURATA

I moduli possono avere una durata di 120/160 ore distribuite sul secondo biennio e l'ultima annualità.

I moduli hanno una durata corrispondente a: 200 ore, distribuite sul secondo biennio e l'ultimo anno di corso per gli indirizzi liceali; 400 ore distribuite sul secondo biennio e l'ultimo anno di corso per gli indirizzi tecnici e professionali.

Esemplificazione del modulo di 200 ore:

- 30 ore dedicate alla formazione in aula, comprensiva della formazione relativa alla sicurezza sui luoghi di lavoro e all'orientamento pre e post esperienza pratica;
- 50 ore dedicate alla formazione sul posto, per la conoscenza dello status giuridico del sito (compreso l'assetto finanziario) e dei diversi, possibili settori di attività quanto a: analisi e lettura dei beni e delle opere, interventi conservativi, ricerca, diagnostica, documentazione, accoglienza, manutenzione, itinerari di visita, apparati informativi e di comunicazione, merchandising e diritti d'autore eccetera
- 120 ore di esperienza pratica presso una struttura esterna territoriale per un periodo di tre settimane.

Va sottolineato che le scuole possono organizzare l'arco temporale secondo un piano specifico nella piena garanzia che l'Alternanza Scuola Lavoro rientri a tutti gli effetti nel curriculum scolastico.

È lasciata alla responsabilità di ogni singola istituzione scolastica la scelta di come individuare gli allievi fruitori dei percorsi attivati.

VALUTAZIONE

L'utilizzo della metodologia dell'alternanza rinnova il modello di apprendimento legato alle singole discipline in un diverso modello, che costituisce il risultato di un processo, a più fattori, che consente il riconoscimento in termini di competenze e di potenziale successo formativo dello studente e riconosce il valore degli apprendimenti acquisiti anche negli spazi fisici, esperienziali e formativi messi a disposizione dal patrimonio culturale.

Nei percorsi in alternanza risulteranno pertanto particolarmente funzionali procedure di valutazione che permettano l'accertamento di processo e di risultato. L'attenzione al processo e ai risultati, agli atteggiamenti e ai comportamenti dello studente, dovrà confluire nella valutazione periodica e finale della scuola, pena il rischio di vanificare l'esperienza di alternanza e le potenzialità in gioco sia per la formazione e l'orientamento dello studente sia per la valorizzazione delle risorse del patrimonio e del territorio. Per il loro accertamento si utilizzeranno criteri, modalità e strumenti complementari a quelli della tradizionale didattica disciplinare, per es. prove esperte, schede di osservazione, relazioni, diari di bordo.

La definizione dei criteri, delle modalità e delle procedure di valutazione durante e al termine del percorso di apprendimento nei luoghi e nei laboratori del patrimonio dovrà avvenire in sede di predisposizione dei singoli progetti e delle relative convenzioni, e costituire parte integrante dei Piani dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, ai fini della necessaria trasparenza e della realizzazione di un patto formativo condiviso scuola-studenti-famiglie-enti e soggetti esterni, a garanzia dell'indispensabile motivazione e responsabilità di tutti gli attori e portatori di interesse coinvolti.

La valutazione prevede una serie di fasi e di ruoli diversi. Lo studente, chiamato ad "esprimere una valutazione sull'efficacia e sulla coerenza dei percorsi di alternanza con il proprio indirizzo di studio", si conferma centrale nel momento in cui, conclusa l'esperienza, è chiamato a considerarla nel suo complesso e in rapporto all'efficacia che le attribuirà rispetto al suo percorso di formazione. La scuola al termine di ogni anno scolastico valuta, su una scheda apposita, la struttura che ha accolto l'esperienza di alternanza per analizzarne le ulteriori potenzialità formative, in chiave di miglioramento continuo, così come le eventuali difficoltà di collaborazione.

Il processo di valutazione presenta la seguente scansione:

- valutazione iniziale, relativa alla fase di avviamento del progetto e relativa agli aspetti propri della progettazione, delle risorse disponibili, dell'esistenza dei prerequisiti da parte degli studenti, ecc.;
- valutazione intermedia, di tipo formativo, connessa con il percorso di studio e il lavoro dello studente; monitoraggio svolto con schede, test e questionari somministrati agli allievi:

osservazione del processo insegnamento – apprendimento che consentirà l’eventuale riorganizzazione del corso sulle esigenze reali dei partecipanti.

- valutazione finale, di tipo sommativo, connessa a specifiche prove finali,

I tutor aziendale e scolastico, alla fine del percorso, consegneranno una relazione finale unitamente ad un prospetto con la valutazione di ogni singolo alunno.

Particolare attenzione verrà posta all’auto-valutazione, intesa come strumento per migliorare l’efficacia dell’insegnamento ed i risultati dell’apprendimento.

Saranno inoltre usati i seguenti strumenti di verifica:

- Schede di osservazione
- Diario
- Griglie di valutazione delle competenze tecnico-professionali
- Relazione tecnica
- Verifiche multidisciplinari

Il Collegio dei Docenti, i Consigli di Class/Interclasse, in sede di valutazione finale, tengono conto nella valutazione complessiva del profitto di ciascun allievo e degli esiti del percorso di alternanza scuola lavoro. Si impegnano a trasferire nelle valutazioni curriculari degli studenti partecipanti i risultati conseguiti nei percorsi offerti dal PON.

CERTIFICAZIONE

La certificazione delle competenze rappresenta uno degli snodi necessari per l’innovazione e per l’efficacia del sistema d’istruzione e per la valorizzazione dell’alternanza scuola lavoro. In attuazione degli impegni assunti dall’Italia in sede UE, il decreto legislativo n. 13/2013 indica le norme generali e i livelli essenziali delle prestazioni per la definizione e validazione degli apprendimenti non formali e informali e gli standard minimi di servizio del sistema nazionale di certificazione delle competenze.

In attesa di una compiuta disciplina della materia all’interno del sistema nazionale d’istruzione, il Progetto Sistema Pompei sperimenta nella concreta azione didattica strumenti volti a garantire la trasparenza dei percorsi formativi e il riconoscimento delle competenze.

In relazione allo studente, la certificazione delle competenze in generale:

- testimonia la valenza formativa del percorso, offre indicazioni sulle proprie vocazioni, interessi e stili di apprendimento con una forte funzione di orientamento
- facilita la mobilità, sia ai fini della prosecuzione del percorso scolastico o formativo per il conseguimento del diploma, sia per gli eventuali passaggi tra i sistemi, ivi compresa l’eventuale transizione nei percorsi di apprendistato;
- sostiene l’occupabilità, mettendo in luce le competenze spendibili anche nel mercato del lavoro;

- promuove l'auto-valutazione e l'auto-orientamento, in quanto consente allo studente di conoscere, di condividere e di partecipare attivamente al conseguimento dei risultati, potenziando la propria capacità di autovalutazione sul modo di apprendere, di misurarsi con i propri punti di forza e di debolezza, di orientarsi rispetto alle aree culturali, economiche e professionali che caratterizzano il mondo del lavoro, nell'ambito del patrimonio e del suo contesto.

Al termine dell'anno scolastico, per ciascuno studente che abbia regolarmente frequentato con profitto almeno i tre quarti del monte ore complessivamente previsto per l'alternanza scuola lavoro, la scuola procede al rilascio della certificazione delle competenze sulla base della valutazione degli esiti delle attività svolte in alternanza e della loro ricaduta sui risultati di apprendimento attesi, distinti in risultati attesi comuni agli indirizzi ordinamentali, in competenze tecnico-professionali e trasversali.

COMPETENZE DI BASE

AREA DEI LINGUAGGI: Potenziamento consapevole delle abilità comunicative in vari contesti e settori; consolidamento di un'autonoma capacità di lettura e interpretazione critica di messaggi espressi nei diversi linguaggi; potenziamento della creatività e dell'orientamento professionale;

AREA TECNOLOGICA: Rielaborazione autonoma e creativa di conoscenze per la realizzazione di prodotti;

AREA STORICO-SOCIO-ECONOMICA: Sensibilizzazione e orientamento alla cultura d'impresa e all'etica del lavoro

PRINCIPALI RISULTATI DI APPRENDIMENTO COMUNI AI LICEI

- padroneggiare la lingua italiana in contesti comunicativi diversi, utilizzando registri linguistici adeguati alla situazione;
- comunicare in una lingua straniera almeno a livello B2 (QCER);
- elaborare testi, scritti e orali, di varia tipologia in riferimento all'attività svolta;
- stimolare la propria creatività di linguaggio e argomentazione;
- orientamento nella cultura imprenditoriale;
- argomentare le proprie tesi, interpretando e valutando i diversi punti di vista, e riconoscendo gli aspetti fondamentali delle diverse culture e tradizioni (letteraria, artistica, filosofica, religiosa, italiana, europea ed extraeuropea);
- agire conoscendo i presupposti culturali e la natura delle istituzioni politiche, giuridiche, sociali ed economiche, con riferimento particolare all'Europa oltre che all'Italia, e secondo i diritti e i doveri dell'essere cittadini;
- padroneggiare il linguaggio specifico e le rispettive procedure della matematica, delle scienze fisiche e delle scienze naturali;

- utilizzare criticamente strumenti informatici e telematici per svolgere attività di studio e di approfondimento, per fare ricerca e per comunicare;
- operare in contesti professionali e interpersonali svolgendo compiti di collaborazione critica propositiva nei gruppi di lavoro;

PRINCIPALI RISULTATI DI APPRENDIMENTO COMUNI AGLI ISTITUTI TECNICI:

- a) utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.
- b) stimolare la propria creatività di linguaggio e argomentazione;
- c) stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro.
- d) utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento permanente.
- e) utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
- f) padroneggiare la lingua inglese e, ove prevista, un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi e utilizzare i linguaggi settoriali relativi ai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti professionali, al livello B2 del quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).
- g) utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.
- h) identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti
- i) redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
- j) individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione anche multimediali e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.

PRINCIPALI RISULTATI DI APPRENDIMENTO COMUNI AGLI ISTITUTI PROFESSIONALI:

- a) utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana con creatività argomentativa secondo le esigenze comunicative nei vari contesti: sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.
- b) stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in una prospettiva interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro.
- c) utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi anche ai fini dell'apprendimento permanente.

- d) utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
- e) padroneggiare la lingua inglese e, ove prevista, un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi e utilizzare i linguaggi settoriali relativi ai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti professionali, al livello b2 quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).
- f) utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.
- g) applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- h) redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni professionali.
- i) individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione anche multiculturali e di team working più appropriati per intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.

COMPETENZE TECNICO-PROFESSIONALI E TRASVERSALI NEI DIVERSI PERCORSI E INDIRIZZI

- Esperienza diretta del mondo del lavoro e della sua organizzazione;
- Assistenza al lavoro svolto nell'azienda e sperimentazione di alcuni aspetti innovativi delle professionalità e delle tecnologie;
- Conoscenza delle differenze e integrazioni tra il lavoro individuale e il lavoro di gruppo;
- Sviluppo di semplici esercitazioni progettuali;
- Uso di computer e linguaggi multimediali,
- Uso di strumentazione d'ufficio;
- Rispetto dei comportamenti organizzativi (diritti e doveri): rispetto degli orari, della gerarchia, delle norme di sicurezza, etc...;
- Applicazione e impegno nello svolgere i compiti assegnati;
- Capacità di adattarsi ad un ambiente lavorativo;
- Sviluppo del fare pratico e spirito di iniziativa;
- Sviluppo della consapevolezza delle proprie attitudini e capacità di adattamento, di flessibilità di affrontare e risolvere problemi nuovi;
- Capacità di assumersi responsabilità;
- Mettersi alla prova in un ambiente non "protetto" come quello della scuola, ma retto da regole, procedure, logiche, valori, riconoscimenti di natura assai diversa

A seguito dell'autorizzazione del progetto, a ciascun Istituto Scolastico è richiesto di individuare specifici indicatori e modalità di verifica dei risultati attesi da documentare nel sistema GPU. In relazione a ciascun destinatario è previsto:

- inserimento online della votazione nelle principali materie curriculari pre e post intervento;

- la documentazione online delle prove di verifica delle competenze di ingresso e in uscita dagli interventi;
- la somministrazione di questionari online sulla percezione dell'offerta formativa.

A conclusione di ciascun modulo, una scheda di autovalutazione raccoglierà le indicazioni sulle risorse impiegate, sui risultati raggiunti e sulle criticità riscontrate nella realizzazione dello stesso.