



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

Promuovere la Realtà Immersiva

SOGGETTO PROPONENTE

ISTITUTO FORMAZIONE FRANCHI S.R.L.

e-mail

info@istitutoformazionefranchi.it
--



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	Promuovere la Realtà Immersiva
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
Grado di scuola a cui è rivolto	secondaria secondo grado
Distretti territoriali	CA
Giorni della settimana di disponibilità	Martedì; Giovedì; Mercoledì; Lunedì; Sabato; Venerdì
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	20
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

Istituto Formazione Franchi è agenzia formativa specializzata nell'erogazione di percorsi formativi in lingua inglese, sulle tecnologie digitali e sulle metodologie didattiche applicate alle TIC. IFF è accreditata presso la Regione Toscana (Accr. OF0180) dal 2003, presso la Regione Liguria (Accr. dgr 1394/13) dal 2013, presso la Regione Sicilia (Accr. Cir. dry252) dal 2016 e presso la Regione Sardegna (Accr. Det. 2777/55152) dal 2021, oltre a essere certificata ISO 9001 e Ente accreditato MIUR

Descrizione ambito

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

Descrizione sintetica del progetto

Il modulo, in ottica PCTO, vuole trasferire le competenze ai allievi per proporre alle aziende le soluzioni della Realtà Immersiva e aumentata in ottica di comunicazione e promozione. Con attività diretta ad alcune aziende verranno veicolate le competenze per capire le esigenze del cliente e sviluppare storyboard da valutare con la committenza, che serviranno poi da guida al materiale da produrre. Gli allievi, partendo dalla specifica attività aziendale sapranno creare immagini da utilizzare come reference per la creazione di modelli, e ambienti.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Inoltre pianificheranno e creeranno i testi dei messaggi promozionali, da usare nei doppiaggi e nelle voci fuori campo.

Tutte le fasi del progetto dovranno essere seguite dal team che gestirà i tempi di realizzazione degli oggetti e pianificherà i lavori da svolgere in tema di modellazione e assemblaggio.

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

Obiettivo del modulo è di trasferire ai allievi le capacità di promuovere un'attività di promozione innovativa, sensibilizzando le aziende alla realtà immersiva, mettendo in pratica una Start-up innovativa sui nuovi paradigmi di comunicazione di impresa. L'esperienza di contatto con le aziende e di comprensione e contestualizzazione delle esigenze, il coordinamento del progetto, anche con i partecipanti dei moduli relativi alle altre due fasi di progetto, permetterà di trasferire ai allievi la logica di un'attività imprenditoriale, del Team Work e della delega lavorativa.

Il modulo, punta a sviluppare le seguenti competenze, nello specifico:

- ✓ Saper lavorare in gruppo;
- ✓ Applicare tecniche di problem solving;
- ✓ Collaborare in modo attivo
- ✓ Individuare collegamenti e relazioni
- ✓ Avere spirito di iniziativa ed imprenditorialità
- ✓ -Comunicare in maniera efficace

Articolazione in fasi/attività

Il progetto è strutturato per svolgersi in incontri di 2/3 ore da calendarizzare con l'Istituto Scolastico.

Verranno svolti incontri di accompagnamento in ingresso, itinere ed uscita.

Saranno svolte azioni di Monitoraggio e Valutazione del progetto oltre ad un costante Tutoraggio svolto da un nostro Esperto.