



ISTITUTO PROFESSIONALE indirizzi SERVIZI PER LA SANITÀ E L'ASSISTENZA SOCIALE e SERVIZI CULTURALI E DELLO SPETTACOLO  
ISTITUTO TECNICO AGRARIO-GESTIONE DELL'AMBIENTE E DEL TERRITORIO  
LICEO ARTISTICO indirizzi GRAFICA e AUDIOVISIVO E MULTIMEDIALE - Sede Acquaviva  
ISTITUTO PROFESSIONALE PER L'ENOGASTRONOMIA E L'OSPITALITÀ ALBERGHIERA - Sede Casamassima

Casamassima, 21 Settembre 2023

*Ai Docenti*  
*Ai tutor PCTO*  
*Agli studenti delle classi*  
*IV e V*  
*Alle loro Famiglie*  
*Al Dsga*

## COMUNICAZIONE N. 29

**Oggetto: "Punti Cardinali" - Attività PCTO classi IV e V IPSSEOA**

Si fornisce qui di seguito l'elenco delle attività dei PCTO di prossima attivazione, a disposizione delle classi IV e V del nostro Istituto e organizzate dall'associazione "PUNTI CARDINALI" in collaborazione con il Comune di Casamassima e la Regione Puglia.

I corsi, che si svolgeranno presso il plesso IPSSEOA, a Casamassima, mirano all'acquisizione, da parte degli studenti, di competenze utili al loro percorso di vita e di lavoro.

Ogni corso potrà essere frequentato da un numero limitato di studenti. Pertanto, per permettere il loro corretto svolgimento, gli alunni di una stessa classe saranno distribuiti in maniera equa. Gli studenti dovranno quindi segnalare il corso che preferirebbero seguire, riferendo la propria scelta al TUTOR PCTO del corso prescelto.

### **IMPORTANTE**

Per poter partecipare ai corsi, è necessario **scaricare e compilare** il modello (in formato Word) allegato alla presente email, stamparlo e firmarlo, così come di seguito specificato:

- nel caso di **alunni maggiorenni**, il modello può essere compilato e firmato dall'alunno stesso, il quale allegherà una copia della carta d'identità;
- nel caso di **alunni minorenni**, il modello deve essere compilato e firmato dal genitore/legale tutore che dovrà allegare il proprio il documento d'identità e quello dello studente interessato.

Per qualsiasi chiarimento gli alunni potranno fare riferimento ai TUTOR PCTO.

# ELENCO CORSI EROGATI

## Partner SICURALA

1) **Il teatro dei mestieri** – laboratorio teatrale – Durata 12 ore (26/09 – 28/09 – 3/10 )

### **CONTENUTI ED OBIETTIVI**

Il teatro è qui inteso come strumento per orientare gli studenti delle Scuole, per supportarli nella scelta del loro obiettivo personale e professionale mediante spettacoli teatrali dinamici ed interattivi che mirano alla conoscenza delle professioni. L'obiettivo sarà rendere consapevoli gli studenti della creatività, dell'ingegno, della dinamicità e delle le principali peculiarità che caratterizzano i mestieri.

2) **Storytelling e scrittura creativa RAP** – Durata 12 ore (5/10 – 10/10 – 12/10)

### **CONTENUTI ED OBIETTIVI**

Il laboratorio mira a far emergere la dimensione professionale dello studente mediante il racconto di sé, ricostruendo la propria storia ed esercitandosi nella propria presentazione in contesto professionale. I benefici di questa impostazione sono molteplici, per il fatto che l'attività pone al centro l'importanza dell'uso della parola e della musicalità rap, invitando gli studenti a nuove sperimentazioni verbali in rima.

3) **Giocando si impara! Gamification Lab** – Durata 6 ore (26/09 – 28/09)

### **CONTENUTI ED OBIETTIVI**

Gli studenti, attraverso espedienti ludici, hanno l'opportunità di riflettere sul proprio futuro per avere una maggior consapevolezza dei percorsi possibili una volta terminato il percorso scolastico. La *Gamification* implica l'applicazione delle meccaniche e delle dinamiche di gioco a situazioni non di gioco: in questo modo può essere potenzialmente applicata a qualsiasi tipo di attività nonché a qualsiasi processo di produzione industriale.

Lo scopo è sempre quello di rendere più coinvolgente e piacevole le attività previste. Il *gaming* sgisce quindi al livello della motivazione del giocatore attraverso l'adozione di specifiche meccaniche di gioco quali, ad esempio: punti, livelli, sfide, ricompense, leaderboard, badge, progress.

La *Gamification* incoraggia il divertimento, la concentrazione, la competitività, la collaborazione, lo spirito cameratesco, la memoria, la padronanza (mastery), le scelte significative, la produttività, la creatività e l'esplorazione.

4) **Time out – In guardia per il futuro: laboratorio sportivo** – Durata 6 ore (3/10 – 5/10)

### **CONTENUTI ED OBIETTIVI**

Il percorso mira a trasmettere un'idea dello sport non come fenomeno agonistico ma soprattutto come spazio formativo e di crescita personale. Il laboratorio avrà come obiettivo la valorizzazione delle relazioni interpersonali attraverso lo sviluppo di esperienze significative di pratiche sportive all'insegna della non violenza, capaci di attivare e promuovere i talenti giovanili, rafforzando nei destinatari i valori educativi dello sport, come lo spirito di squadra, l'impegno continuativo, la lealtà e il rispetto reciproco.

## Partner MTM Project srl

### 1) Lavorare con la Realtà Virtuale - Durata 12 ore (26/09 – 28/09 – 3/10 )

Obiettivo: introdurre e comprendere i possibili utilizzi e le potenzialità della realtà virtuale

Contenuti:

- **Concetti base:**
  - Che cosa è la VR
  - Come si utilizza per programmare un contenuto (Video immersivo o Game interattivo)
  - A cosa può servire la VR e in che ambito si può utilizzare (Oltre il gaming)
- **Gravity Lab:**
  - Gravity Lab è un puzzle game di fisica ed elettronica che ti terrà impegnato a trovare soluzioni ed esplorare una base lunare abbandonata.
  - 55 puzzle rompicapo, con 3 varianti ciascuno
- **Video 360**
  - Video 360 (culturali, intrattenimento)
- **National Geographic:**
  - Viene proposta la scoperta di due dei luoghi più iconici del pianeta:
    - l'Antartide, con una spedizione intorno agli iceberg in kayak, la scalata di una piattaforma di ghiaccio e una colonia di pinguini imperatori;
    - Machu Picchu, in Perù, città inca ricostruita in digitale, per assistere rituali incas anche attraverso le fotografie di Hiram Bingham, che ha scoperto il sito di Machu Picchu.

### 2) Il settore IT: cosa vuol dire lavorare in questo settore?

(Durata 12 ore ( 26/09 – 28/09 – 3/10 )

Obiettivo: avvicinare il discente alla disciplina informatica, all'apprendimento di concetti di base su internet e di codice html:

Contenuti:

1. Informatica come insieme di applicazioni e manufatti.
2. Informatica come tecnologia che realizza applicazioni
3. Informatica come disciplina scientifica che fonda e rende possibile specifiche tecnologie
4. IoT: Gli sviluppi futuri

## Partner IFOA:

### “START LAB” - Durata: 6 ore (26/09/23)

Strumenti e metodi per la creazione di impresa: sfide e opportunità dell'innovazione tecnologica

## Tabella riassuntiva delle attività proposte

	orario	DATE	Orario	Date	Orario	Date	TOT. ORE
1) " Lavorare con la Realtà Virtuale"	14 – 18	26/09/23	14 – 18	28/09/23	14 - 18	3/10/23	12
2) "Il settore"	14 – 18	5/10/23	14 – 18	10/10/23	14 - 18	12/10/23	12
						<b>Totale ore</b>	<b>16</b>
1) "Il teatro dei mestieri "	14 – 18	26/09/23	14 – 18	28/09/23	14 - 18	3/10/23	12
2) _Storytelling e scrittura creativa RAP	14 – 18	5/10/23	14 – 18	10/10/23	14 – 18	12/10/23	12
3) _Giocando si impara	14 – 17	26/09/23	14 – 17	28/09/23			6
4) Time out	14 – 17	3/10/23	14 – 17	5/10/23			6
						<b>Totale ore</b>	<b>36</b>
"START LAB"	12 – 18	26/09/23					6
						<b>Totale ore</b>	<b>6</b>



IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Rocco Fazio

(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 D. Lgs. N. 93/1993)

