



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la Programmazione  
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia  
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per  
l'istruzione e per l'innovazione digitale  
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

Istituto d'Istruzione Superiore "Confalonieri - De Chirico"

Istituto Professionale di Stato per i Servizi Commerciali - Istituto Tecnico Tecnologico Grafica e Comunicazione

Liceo Artistico

Via B. M. de Mattias, 5 - 00183 Roma - Tel. 06121122085/86 – CF 80200610584

E-mail: [rmis09700a@istruzione.it](mailto:rmis09700a@istruzione.it) - Pec: [rmis09700a@pec.istruzione.it](mailto:rmis09700a@pec.istruzione.it)

Circolare n. 100 del 16/12/2019

A TUTTI I DOCENTI

AGLI STUDENTI DELLE CLASSI QUARTE e QUINTE

Liceo Artistico e Istituto Professionale

e per loro tramite alle famiglie

AL PERSONALE ATA

#### **OGGETTO: Orientamento post diploma – NABA**

Si comunica che possono essere attivati workshop di orientamento presso NABA (Nuova Accademia di Belle Arti) rivolti agli studenti delle classi quarte e quinte. I workshop potranno essere attivati nel mese di gennaio, con gruppi composti da minimo 10 studenti a massimo 24 studenti.

Le adesioni dovranno pervenire alla prof.ssa Lanni entro l'8 gennaio 2020 scrivendo al seguente indirizzo e-mail [lannimarilina@gmail.com](mailto:lannimarilina@gmail.com)

#### **WORKSHOP ATTIVABILI**

##### **FASHION DESIGN**

I Must del guardaroba femminile

Il workshop si articola in un dibattito basato sui must del guardaroba femminile: indumenti che indossiamo tutti i

giorni, ma che raccontano storie diverse, che si trasformano, riacquistano valore con il passare degli anni e delle

generazioni e possono cambiare significato all'interno della società.

##### **DESIGN**

Indovina (di) chi

Un esercizio creativo che lascia ampio spazio all'immaginario di ogni team che creerà scenari improbabili per trasformarli alla fine, attraverso disegni e modellini di cartone, in una sorta di architettura reale. Due mazzi di carte, uno

composto da personaggi noti (del design e non) definisce le personalità di un possibile (o impossibile) committente,

l'altro determina la tipologia di spazio insolito sul quale lavorare. La combinazione casuale delle due componenti, se da un lato stabilisce dei limiti, dall'altro è una risorsa infinita di ispirazioni come punto di partenza.

### **GRAPHIC DESIGN E ART DIRECTION**

Talkin' can

Introdotta da una parte teorica sulla comunicazione integrata, il workshop propone lo studio e l'ideazione creativa

di brand name, logo, packaging, comunicazione pubblicitaria, guerrilla, digital a sostegno di una bevanda gassata

che permette di imparare la lingua straniera desiderata dissetandosi. È un esercizio che permette di integrare approccio strategico e progettazione grafica-comunicazionale nel nome del learning by doing, divertendosi.

### **MEDIA DESIGN E ARTI MULTIMEDIALI**

Non Linear Storytelling

Le opere interattive raccontano una storia a quattro mani, in cui le scelte del fruitore sono importanti tanto quanto

le opzioni predisposte dal designer. Questo workshop introduce agli elementi minimi dell'intrattenimento, dalla costruzione di una struttura narrativa funzionale alla definizione dei meccanismi di suspense, passando attraverso le

varie fasi che contraddistinguono il viaggio dell'eroe.

### **PITTURA E ARTI VISIVE**

Todraw – Tomorrow

Il workshop aziona una serie di pratiche sperimentali con lo scopo di destrutturare il linguaggio del disegno che nella sua ripetizione costante rischia di ossidarsi. Resettare il disegno, smontarlo per poi ricostruirlo con efficacia

e vitalità nuove, permette non solo di fare esperienza dei meccanismi con cui nasce, ma segnala possibili e future

strategie di utilizzo, fornendoci strumenti preziosi per interpretare il presente e immaginare il domani.

### **SCENOGRAFIA**

Giocare con lo Spazio

Cos'è la scenografia? Una disciplina che non è più solo creare nel palcoscenico, ma progettazione di spazi effimeri,

eventi, mostre, vetrine, convention, feste e tutto quello che fa spettacolo. Il workshop si articola nella progettazione

di un piccolo spazio scenografico, facendo conoscere allo studente tutte le possibili sfaccettature che la professione

dello scenografo richiede ed offre.

### **CREATIVE TECHNOLOGIES**

Game Development

Il workshop si propone di avvicinare lo studente al mondo dei videogiochi dal punto di vista dello sviluppatore e del designer: tramite software facilmente installabili in classe, verranno introdotte tecniche e fondamenti di game

development, al fine di realizzare un videogioco. Inoltre, partendo da una serie di assets forniti dal docente, il progetto potrà ispirarsi ad argomenti trattati nelle materie studiate in classe (es.: letteratura, storia, scienze, etc.).

Il docente referente

M. Lanni

f.to Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Nadia PETRUCCI

Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 del D. Lgs. n.  
39/1993