



Istituto di Istruzione Superiore Statale

Liceo Artistico Caravaggio



PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA 2016-2019



sez. III GLI INDIRIZZI DI STUDIO

INDICE	PAG.2
GLI INDIRIZZI	PAG.3
PIANO ORARIO SETTIMANALE	PAG.4
PERCORSI FORMATIVI POST DIPLOMA	PAG.5
ARCHITETTURA E AMBIENTE	PAG.6
ARTI FIGURATIVE E PITTORICHE	PAG.7
DESIGN DELL'ARREDAMENTO	PAG.8
DESIGN DEL METALLO	PAG .9
GRAFICA	PAG.10
SCENOGRAFIA	PAG.11

GLI INDIRIZZI DI STUDIO NEL TRIENNIO 2016-2019

Il liceo artistico propone un'opzione educativa e culturale basata su una semplice convinzione, ossia che la prassi artistica sia anche prassi conoscitiva.

È questa un'idea che trova conferma nella grande tradizione artistica italiana ed è il principio ispiratore di un percorso di studi in cui il momento teorico-analitico non è mai disgiunto dal momento tecnico-creativo (dalla progettazione al prodotto finito).

L'istruzione artistica (come arte pura e applicata) è tesa quindi a promuovere la formazione di cittadini attenti, educati alla cultura del gusto e della bellezza, consapevoli del valore del nostro patrimonio collettivo e capaci di coglierne le opportunità, nel senso del buon vivere e del lavoro.

Obiettivi formativi che interagiscono e si integrano con la realtà per il raggiungimento delle conoscenze attraverso il saper fare, valorizzando le facoltà individuali e di gruppo, stimolando l'impegno e l'attenzione, sviluppando il pensiero creativo, attivando processi di coinvolgimento, dedizione, autostima e senso critico.

In quest'ottica gli studenti partecipano a concorsi ed eventi culturali proposti dalla scuola, da Enti, Associazioni, Aziende con prototipi e manufatti artistici esposti e premiati nelle sedi istituzionali come il MART di Rovereto, Il MUST di Lecce, il MACRO e il MAXXI, il Comune di Roma.

L'allievo è così guidato a maturare le competenze necessarie per accedere con successo al mondo del lavoro e dell'Università.

Il Piano dell'Offerta Formativa del Liceo Artistico integra le attività progettuali e di laboratorio delle arti applicate, proprie della tradizione di un Istituto d'Arte con gli aspetti innovativi introdotti dalla didattica multimediale; prepara all'Università e all'Alta Formazione Artistica ma è anche una scuola che avvicina al mondo del lavoro, attraverso stages e tirocini. In conformità con le linee-guida della Riforma, nel nostro Liceo artistico, dopo un biennio comune, gli studenti possono scegliere attualmente tra cinque indirizzi:



BIENNIO COMUNE A TUTTI GLI INDIRIZZI		
TRIENNIO	Architettura e ambiente	
	Arti figurative	
	Design	<i>dell'arredamento</i>
		<i>dell'oreficeria e dei metalli (solo in Via Argoli,45)</i>
	Grafica	<i>(solo in Via Argoli,45)</i>
	Scenografia	

PIANO ORARIO SETTIMANALE

Il **primo biennio** è finalizzato all'iniziale approfondimento e sviluppo delle conoscenze e delle abilità e a una prima maturazione delle competenze caratterizzanti le singole articolazioni del sistema liceale fra cui le tecniche audiovisive e multimediali.

La scuola segue le indicazioni nazionali sui programmi scolastici e garantisce la funzione orientativa dei laboratori artistici verso gli indirizzi attivi dal terzo anno con un criterio modulare a rotazione nell'arco del biennio. Al fine di consentire quindi una scelta consapevole dell'indirizzo da parte dello studente, la scuola garantisce una rotazione della frequenza dei laboratori attivi nell'arco del biennio.

Il successivo **triennio** è caratterizzato dall'approfondimento delle tematiche legate all'indirizzo di studio scelto.

Nella tabella è possibile leggere il **piano orario settimanale** dei cinque anni di studio.

DISCIPLINE	1° BIENNIO		3° ANNO	4° ANNO	5° ANNO
	I	II	III	IV	V
LINGUA E LETTERATURA ITALIANA	4	4	4	4	4
INGLESE	3	3	3	3	3
STORIA E GEOGRAFIA	3	3			
STORIA			2	2	2
FILOSOFIA			2	2	2
MATEMATICA	3	3	2	2	2
FISICA			2	2	2
SCIENZE NATURALI	2	2	2*	2*	
CHIMICA			2**	2**	
STORIA DELL'ARTE	3	3	3	3	3
DISCIPLINE GRAFICHE E PITTORICHE	4	4			
DISCIPLINE GEOMETRICHE	3	3			
DISCIPLINE PLASTICHE E SCULTOREE	3	3			
LABORATORIO ARTISTICO	3	3			
SCIENZE MOTORIE	2	2	2	2	2
RELIGIONE	1	1	1	1	1
MATERIE DEGLI INDIRIZZI DI SPECIALIZZAZIONE					
LABORATORIO			6 5 [^]	6 5 [^]	8 7 [^]
DISEGNO GEOMETRICO E SCENOGRAFICO			2 [^]	2 [^]	2 [^]
PROGETTAZIONE			6 5 [^]	6 5 [^]	6 5 [^]
* GRAFICA ** NON GRAFICA ^ SCENOGRAFIA					
TOTALE COMPLESSIVO DELLE ORE	34	34	35	35	35

PERCORSI FORMATIVI POST DIPLOMA

Con il diploma di Maturità Artistica nell'indirizzo Architettura e Ambiente, si può accedere a tutte le facoltà universitarie come Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo, Facoltà di Beni culturali, Facoltà di Lettere e Filosofia, a corsi specifici di Arredamento d'interni, d'Industrial Design, all'Istituto Superiore per le Industrie Artistiche, all'Accademia di Belle Arti ai Corsi di post Diploma, es. operatori informatici di C.A.D.

In particolare alle seguenti tipologie di corsi di laurea afferenti la Facoltà di Architettura:

- Architettura
- Disegno Industriale
- Gestione del processo edilizio - Project management
- Scienze dell'architettura
- Architettura (restauro)
- Architettura del paesaggio
- Design degli interni
- Design del prodotto (product design)
- Design, comunicazione visiva e multimediale

SBOCCHI LAVORATIVI :

Lo studente dopo il conseguimento della Maturità Artistica nell'indirizzo Architettura e Ambiente può:

svolgere la libera professione;

realizzare arredamenti per set televisivi, cinematografici e teatrali;

progettare stand fieristici ed espositivi;

allestire spazi per il commercio;

lavorare come arredatore presso studi professionali di settore, industrie, mobilifici e negozi;

partecipare a concorsi pubblici, nazionali, regionali, provinciali.

LINEE PROGRAMMATICHE DEGLI INDIRIZZI

ARCHITETTURA E AMBIENTE

Partendo dalle conoscenze dei fondamenti storico-stilistici, morfologici e tipologici che guidano il processo artistico per la trasformazione e il recupero del territorio, lo studente gestirà con creatività e fantasia aspetti formali, funzionali, tecnologici e materici atti a migliorare la vita quotidiana dell'uomo.

Sarà guidato a controllare in maniera autonoma e critica le regole grafico-progettuali per l'analisi del contesto e la produzione personale nell'ottica dell'innovazione, dell'originalità, della sostenibilità, della salvaguardia e valorizzazione ambientale.

L'acquisizione delle regole della percezione visiva, della geometria descrittiva, dei software per l'elaborazione C.A.D., della foto-cinematografia e dell'animazione e modellazione virtuale, permetteranno all'allievo di cimentarsi nel campo della progettazione e riqualificazione di organismi architettonici, spazi per il verde, complementi d'arredo; tematiche fondamentali per l'elaborazione multimediale di scenari virtuali da divulgare tramite la rete WEB come architetture, spazi museali e ambiti produttivi per il commercio e per l'ideazione di set cinematografici, teatrali e televisivi.

Svilupperà un percorso teorico-pratico, dall'analisi delle esigenze, all'ideazione e rappresentazione sino alla definizione del prototipo in laboratorio di modellistica e alla comunicazione e presentazione dell'artefatto in laboratorio informatico.

Il processo terrà conto delle logiche costruttive e delle innovazioni tecnologiche, dei campi d'intervento e dei ruoli delle figure professionali coinvolte nella progettazione, nella produzione, nella pubblicizzazione.

Quindi una maieutica di processo e non di prodotto, dove la creazione dell'oggetto diventa non il fine ultimo ma uno snodo di un sistema più complesso per far emergere tematiche come: sostenibilità, consumismo, omologazione, accessibilità, fruibilità dei beni.

Dalla progettazione dell'artefatto a quello dell'esperienza, dall'ideazione alla realizzazione.

Un criterio che attiva il pensiero divergente creativo che si pone come obiettivo le acquisizioni di competenze nel dominio della pratica del problem solving, nella risoluzione di situazioni reali e concrete preventivamente individuate e delineate.

Una metodologia inclusiva, incentrata sulla sperimentazioni, sulla ricerca-azione che genera una cultura pluridisciplinare e aperta alla pratica digitale e multimediale così da padroneggiare più linguaggi espressivi.

Un metodo vicino al modo di pensare dei nativi digitali che sappia focalizzare i problemi e trovare più soluzioni spendibili in vari campi del sapere e negli studi universitari.

IL PROGRAMMA DIDATTICO DI ARCHITETTURA E AMBIENTE

La sezione di architettura e ambiente, annovera docenti inseriti nel mondo del lavoro con laurea magistrale e specializzazione nelle materie di indirizzo capaci di innovare le prassi scolastiche tradizionali promuovendo il binomio scuola - inclusione sociale.

Una maieutica che valorizza il processo insegnamento-apprendimento e la sintesi tra tecnica e creatività per risolvere problemi reali, coniugando bisogni e aspettative occupazionali degli studenti con le esigenze del mercato del lavoro e degli studi superiori.

Un'offerta formativa, coinvolgente, stimolante e spendibile che agevola il saper apprendere incentivando l'interesse e la passione per la cultura e per lo studio, dove l'allievo è attore principale della sua crescita personale attraverso la partecipazione a concorsi di progettazione, mostre, seminari e manifestazioni del settore; momenti di dialogo e confronto con i coetanei per acquisire autostima, sicurezza e intraprendenza, prerogative essenziali per il successo personale nel far emergere il talento e cogliere nuove opportunità d'inserimento sociale con conseguente gratificazione e appagamento.

ARTI FIGURATIVE

L'indirizzo di Arti Figurative si propone di sviluppare negli allievi le competenze relative alle immagini bidimensionali e tridimensionali, destinate alla rappresentazione, alla comunicazione e all'espressione nelle varie forme e tecniche proprie della contemporaneità, sia statiche sia in movimento.

Con il termine Arte s'intende l'abilità di produrre immagini, forme intenzionali capaci di svolgere funzioni cognitive, espressive e comunicative, capacità di sintesi, ideazione e produzione.

L'indirizzo di Arti Figurative è propedeutico a quella che sarà poi la preparazione professionale affidata agli studi post-diploma dell'allievo e si propone come corso di formazione preliminare per tutti quelli che intendono approfondire poi la propria preparazione nelle università e nei corsi di specializzazione. Il corso intende sviluppare, sia metodi didattici tradizionali sia contemporanei, imitazione della realtà attraverso lezioni teorico-pratiche frontali per acquisire le competenze degli elementi costitutivi della forma grafico-pittorica, nei suoi aspetti espressivi e comunicativi di base.

Si affronta il problema della comunicazione attraverso l'immagine che presenta i principali campi di applicazione nel linguaggio visivo.

Il corso prevede alcune ore di laboratorio artistico atto a sviluppare le capacità creative e tecniche, insegna a osservare e analizzare, a ipotizzare e verificare, a immaginare e sintetizzare, a comporre argomentare e progettare.

Il laboratorio è il luogo della didattica, dove è possibile incrementare le competenze dell'alunno anche attraverso nuove tecniche espressive e di sperimentazione.

Il corso intende fornire agli studenti una precisa metodologia progettuale generale, anche su alcune figure professionali dei diversi settori artistici, anche in funzione di un orientamento in itinere degli studenti. Si prevede altresì la conoscenza eventualmente applicativa di messaggi multimediali.



DESIGN DELL'ARREDAMENTO

Al design è affidato il compito di migliorare la qualità della vita quotidiana nell'ottica della sostenibilità ambientale, di anticipare le mutazioni tecnologiche e culturali, di captare le oscillazioni del gusto, di definire le strategie di visualizzazione e di comunicazione con cui un'istituzione o un territorio scelgono di valorizzarsi e di comunicare la loro attiva presenza.

Il design va inteso come progetto di definizione di scenari d'uso, di previsione o sollecitazione di comportamenti; una disciplina capace di stabilire connessioni tra linguaggi artistici diversi in modo da utilizzarne le sinergie ed ampliare i campi di intervento. Design non solo produttore di oggetti ma, principalmente, generatore di processi di trasformazione, o di conservazione e valorizzazione.

In quest'ottica lo studente svilupperà la sua creatività nel campo della progettazione degli ambienti domestici e pubblici, del complemento d'arredo, degli spazi esterni e dei giardini, della valorizzazione dei beni culturali, delle installazioni per il commercio e per allestimenti museografici, di set cinematografici, televisivi e teatrali.

Sarà guidato a maturare una sensibilità multidisciplinare così da conoscere i diversi saperi specialistici legati al design coniugando tradizioni artistico-culturali, originalità, innovazione e sperimentazione.

Un approccio sistemico che coinvolge genius loci, aspetti compositivi, espressivi, di modellazione, comunicazione, gestione e promozione del progetto e del prodotto sul mercato.

L'allievo, oltre a gestire con competenza le tecniche progettuali tradizionali, sarà guidato a sviluppare la creatività digitale e multimediale in laboratori informatico interfacciandosi con la rete WEB, con i software per l'elaborazione C.A.D., della foto-cinematografia e dell'animazione e modellazione virtuale per la comunicazione del prodotto finale.

Un processo teorico-pratico dove la creazione dell'oggetto diventa non il fine ultimo ma uno snodo di un sistema più complesso incentrato sulle regole della geometria descrittiva e della percezione visiva, per indagare aspetti estetici e funzionali, per conoscere le potenzialità espressive dei materiali e le tecniche di lavorazione; dall'ideazione alla realizzazione attraverso la sperimentazione in laboratorio di ebanisteria e modellistica.

Un criterio che attiva il pensiero divergente creativo che si pone come obiettivo le acquisizioni di competenze nel dominio della pratica del problem solving, nella risoluzione di situazioni reali e concrete preventivamente individuate e delineate.

Una didattica coinvolgente, flessibile, aperta alle diverse espressioni artistiche dove si apprende attraverso l'applicazione diretta per trasformare il sapere in saper fare così da affrontare con successo la complessità del mondo lavorativo e degli studi superiori in continua trasformazione.

- IL PROGRAMMA DIDATTICO DI DESIGN DELL'ARREDAMENTO

La sezione di arredamento, annovera docenti inseriti nel mondo del lavoro con laurea magistrale e specializzazione nelle materie di indirizzo capaci di innovare le prassi scolastiche tradizionali promuovendo il binomio scuola - inclusione sociale.

Una maieutica che valorizza il processo insegnamento-apprendimento e la sintesi tra tecnica e creatività per risolvere problemi reali, coniugando bisogni e aspettative occupazionali con le esigenze del mercato del lavoro e degli studi superiori, (investitori, medie e piccole imprese, Università, Enti Pubblici).

Un'offerta formativa, coinvolgente, stimolante e spendibile che agevola il saper apprendere incentivando l'interesse e la passione per la cultura e per lo studio, dove l'allievo è attore principale della sua crescita personale attraverso la partecipazione a concorsi di progettazione, mostre, seminari e manifestazioni del settore; momenti di dialogo e confronto con i coetanei per acquisire autostima, sicurezza e intraprendenza, prerogative essenziali per il successo personale nel far emergere il talento e cogliere nuove opportunità d'inserimento sociale con conseguente gratificazione e appagamento.

DESIGN DELL'OREFICERIA E DEI METALLI

Il corso intende fornire allo studente gli strumenti necessari per affrontare tematiche progettuali relative ad oggetti di design del metallo. Vengono affrontate tematiche relative ai principi compositivi di ideazione e rappresentazione degli artefatti, alla qualità dei materiali, alla qualità della luce e del colore, affinché lo studente possa sviluppare un'autonoma capacità di analisi critica dei progetti di Design, capacità di controllo delle fasi progettuali, dei processi di rappresentazione delle fasi costruttive e possa acquisire le competenze per la modellazione 3D solida e virtuale e di comunicazione del "concept".

Nella sede di Via Argoli è attivo il corso di Design articolabile su Metalli-Oreficeria, dove lo studente potrà acquisire le basi, sia artigianali che seriali, per ideare e sviluppare oggetti d'uso innovativi, secondo una metodologia progettuale decisamente orientata verso l'Industrial Design e rispondente alle esigenze delle imprese, su presupposti di sostenibilità e di rispetto dei principi ergonomici.

Al termine del percorso liceale lo studente

- conoscerà e saprà gestire, in maniera autonoma, i processi progettuali e operativi inerenti al design individuando gli aspetti tecnico-formali comunicativi, espressivi, economici e concettuali che interagiscono e caratterizzano la produzione di design.
- conoscerà e sarà in grado di impiegare in modo appropriato le diverse tecniche e tecnologie, gli strumenti e i materiali, processi industriali artigianali e informatiche più diffusi;
- comprenderà e applicherà i principi e le regole della composizione e le teorie essenziali della percezione visiva.
- Sarà in grado di analizzare e svolgere la principale produzione delle arti applicate del passato e del design contemporaneo, distinguendo la produzione seriale con il pezzo unico artigianale.
- Svilupperà le competenze adeguate del progetto, nell'uso del disegno a mano libera e tecnico, dei mezzi informatici, delle nuove tecnologie, della modellazione 3D e sarà in grado di individuare e utilizzare le relazioni tra le forme artistiche e le esigenze strutturali e commerciali. La concentrazione sull'esercizio continuo delle attività tecnico-cognitive e della loro interazione intesa come progettualità e verifica laboratoriale è fondamentale per il raggiungimento di una piena autonomia creativa; avendo sempre di mira il titolo e il valore culturale ed economico.
- Sarà in grado infine di svolgere le tecniche grafiche rispetto al mercato e alla moda, di gestire l'iter progettuale di un prodotto di design, coordinando i periodi di produzione scanditi dal rapporto sinergico tra la progettazione e il laboratorio.

VERIFICA E VALUTAZIONE. Saranno oggetto di valutazione

1. Le capacità operative;
2. La capacità di ricerca e di analisi;
3. La padronanza dei linguaggi;
4. La conoscenza delle tecniche e delle tecnologie;
5. La capacità di gestione di un progetto;
6. La capacità di stesura di una relazione tecnica.



GRAFICA

La **grafica** è un settore della **comunicazione** molto vasto e si divide in altrettanti due settori: grafica editoriale e grafica pubblicitaria.

Il corso di grafica del Liceo Artistico Caravaggio, tenuto da docenti e professionisti del settore, Diplomatici all'Accademia d'Arte di Roma e all'ISIA di Urbino, prepara gli studenti a sviluppare prima di tutto il pensiero creativo, l'osservare soggetti, oggetti e situazioni con un occhio ed una mente libera da stereotipi. Questo avviene già dall'inizio del terzo anno scolastico e fino alla preparazione dell'esame di Stato.

L'alunno che sceglie il percorso di grafica, verrà accompagnato nella conoscenza dei due mondi, **editoriale e pubblicitario**, sviluppando competenze nella progettazione: sviluppo del pensiero e dell'idea creativa, brain storming con i compagni di classe, preparazione di rough, layout, finished layout, story board, mockup. **Dal segno a matita**, allo studio del lettering, degli elementi grafici, della forma e controforma (Gestalt Theory), all'elaborazione digitale, al prodotto finito.

Finita la fase progettuale, il progetto viene elaborato con **software dedicati**, Adobe InDesign, Photoshop, Illustrator, per ciò che riguarda lo sviluppo di immagini, illustrazioni, testi ed elementi grafici. Mentre relativamente allo sviluppo multimediale, vengono utilizzati Adobe Premiere e After Effects.

Il percorso di studi prevede l'approfondimento e **sperimentazione del colore** e delle sue applicazioni e reazioni su vari tipi di materiali CMYK e su monitor e schermi RGB.

Vista la pluriennale esperienza del corpo docente in tutti i settori della grafica e comunicazione, vengono tenute lezioni e seminari relativi alla comunicazione editoriale e pubblicitaria, dal rapporto con il cliente, (committenza), alla pianificazione di campagne pubblicitarie, allo studio dei reparti dell'agenzia e delle professionalità che ne fanno parte, alla pianificazione dei costi, all'acquisto di spazio e tempo, ecc.

Gli studenti studieranno anche come vestire un prodotto, involucro e immagine dello stesso. Lo studio e la realizzazione di mockup di **packaging** di vari formati e con difficoltà a più livelli, relativi alla progettazione della fustella.

Nel corso è previsto lo studio degli **stand fieristici** progettati e realizzati in scala con tutti gli elementi compositivi e di comunicazione aziendale.

Al corso di Grafica è affiancato un corso di **Fotografia**, grazie all'attrezzatissimo laboratorio e agli ambienti di ripresa presenti nell'Istituto. Tale corso prevede lo sviluppo di competenze nella ripresa video e fotografica, di elaborazione del materiale ripreso con i software dedicati, laborazione di effetti cromatici e fotomontaggi. Sarà in grado di esportare il materiale video e fotografico per utilizzi on line o per la realizzazione di master per proiezioni.

Ultimato l'ultimo anno di corso, lo studente avrà le **competenze professionali** necessarie per poter affrontare un colloquio di lavoro presso studi di grafica editoriale e pubblicitaria e agenzie di pubblicità. Avrà sviluppato una **mentalità recettiva** atta all'acquisizione di informazioni e aggiornamenti nel settore professionale della comunicazione aziendale, a tutti i livelli.

Gli studenti verranno invitati a leggere di tutto, ad informarsi sempre con curiosità, ad operare come **professionisti** con dedizione, passione e amore.

SCENOGRAFIA

Il percorso favorisce l'acquisizione dei metodi specifici della ricerca e della produzione artistica e la padronanza dei linguaggi e delle tecniche relative.

Guida lo studente ad approfondire e a sviluppare le conoscenze e le abilità e a maturare le competenze necessarie per dare espressione alla propria creatività e capacità progettuale nell'ambito delle arti.

Il sapere acquisito nel triennio consentirà ai diplomati di operare oltre che nel campo televisivo, cinematografico e teatrale nei vari ambiti dell'interior design, di set video-fotografici; dell'allestimento di mostre, eventi, concerti, installazioni d'arte contemporanea e di tutti quei contesti creativi in cui lo "spazio emozionale" è chiamato a svolgere una funzione espressiva e comunicativa.

Inoltre, l'acquisizione di una capacità di analisi critica, gli consentirà nella fase creativa di sostenere una dialettica costruttiva con i concetti e le interpretazioni formulate dal regista, dal drammaturgo o dal coreografo.

Gli studenti, a conclusione del percorso di studio, saranno condotti a:

- conoscere gli elementi costitutivi dell'allestimento scenico, dello spettacolo, del teatro e del cinema;
- avere consapevolezza delle radici storiche e delle linee di sviluppo nei vari ambiti della progettazione e della realizzazione scenografica;
- saper individuare le corrette procedure di approccio nel rapporto spazio scenico-testo-regia, nelle diverse funzioni relative a beni, servizi e produzione;
- saper identificare e usare tecniche e tecnologie adeguate alla definizione del progetto e alla realizzazione degli elementi scenici;
- saper individuare le interazioni tra la scenografia e l'allestimento di spazi finalizzati all'esposizione (culturali, museali, etc);
- conoscere e saper applicare i principi della percezione visiva e della composizione dello spazio scenico;
- conoscere le tecniche che consentano loro di organizzare i processi di produzione artistica, imparare a lavorare in gruppo, utilizzare programmi di progettazione 2D e 3D e di media audiovisivi, oltre a varie tecniche di rappresentazione grafica.

- IL PROGRAMMA DIDATTICO DI SCENOGRAFIA

La sezione di scenografia, annovera docenti inseriti nel mondo del lavoro e specializzazione nelle materie di indirizzo capaci di innovare le prassi scolastiche tradizionali promuovendo il binomio scuola - inclusione sociale.

Una maieutica che valorizza il processo insegnamento-apprendimento e la sintesi tra tecnica e creatività per risolvere problemi reali, coniugando bisogni e aspettative occupazionali con le esigenze del mercato del lavoro e degli studi superiori, (investitori, medie e piccole imprese, Università, Enti Pubblici).

Un'offerta formativa, coinvolgente, stimolante e spendibile che agevola il saper apprendere incentivando l'interesse e la passione per la cultura e per lo studio, dove l'allievo è attore principale della sua crescita personale attraverso la partecipazione a concorsi di progettazione, mostre, seminari e manifestazioni del settore; momenti di dialogo e confronto con i coetanei per acquisire autostima, sicurezza e intraprendenza, prerogative essenziali per il successo personale nel far emergere il talento e cogliere nuove opportunità d'inserimento sociale con conseguente gratificazione e appagamento.