



**LA NUOVA FIGURA PROFESSIONALE  
"SVILUPPATORE DI VIDEOGIOCHI PER PIATTAFORME  
MOBILE"**

## **Indice**

- 1. Scuola e società: lavori in corso**
- 2. Analisi di Contesto**
- 3. Profilo Professionale in Uscita**
- 4. Articolazione del percorso**
- 5. Curvatura del Curricolo**
- 6. Strumenti, metodologie e risorse**

## **1. SCUOLA E SOCIETÀ: LAVORI IN CORSO**

Negli ultimi anni, la focalizzazione sulle priorità dell'istruzione e della formazione è ulteriormente cresciuta, anche per il pesante impatto della crisi economica sull'occupazione giovanile. Poiché la domanda di abilità e competenze di livello superiore nel 2020 si prevede crescerà ulteriormente, i sistemi di istruzione devono impegnarsi ad innalzare gli standard di qualità e il livello dei risultati di apprendimento per rispondere adeguatamente al bisogno di competenze e consentire ai giovani di inserirsi con successo nel mondo del lavoro. La missione generale dell'istruzione e della formazione comprende obiettivi come la cittadinanza attiva, lo sviluppo personale e il benessere, ma richiede anche che siano promosse le abilità trasversali, tra cui quelle digitali, necessarie affinché i giovani possano costruire nuovi percorsi di vita e lavoro, anche autoimprenditoriale, fondati su uno spirito pro-attivo, flessibile ai cambiamenti del mercato del lavoro, cui sempre più inevitabilmente dovranno far fronte nell'arco della loro carriera.

Nel nostro Paese la collaborazione formativa tra scuola e mondo del lavoro ha registrato in tempi recenti importanti sviluppi in due direzioni: - il potenziamento dell'offerta formativa in alternanza scuola - lavoro, previsto dalla legge 13 luglio 2015, n. 107 e la valorizzazione dell'apprendistato finalizzato all'acquisizione di un diploma di istruzione secondaria superiore, in base alle novità introdotte dal decreto legislativo 15 giugno 2015, n. 81, attuativo del JOBS ACT1.

Il modello dell'alternanza scuola-lavoro intende non solo superare l'idea di disgiunzione tra momento formativo e quello prettamente lavorativo, ma si pone l'obiettivo più incisivo di accrescere la motivazione allo studio e di guidare i giovani nella scoperta delle vocazioni personali, degli interessi e degli stili di apprendimento individuali, arricchendo la formazione scolastica con l'acquisizione di competenze maturate "sul campo". Tale condizione garantisce un vantaggio competitivo rispetto a quanti circoscrivono la propria formazione al solo contesto teorico, offrendo nuovi stimoli all'apprendimento e valore aggiunto alla formazione della persona.

A tal fine è utile che le scuole costituiscano una rete di collaborazioni in grado di garantire esperienze diversificate, corrispondenti alla varietà delle competenze che gli studenti potranno sviluppare.

## **2. ANALISI DI CONTESTO**

La fotografia che emerge dal bilancio pubblicato da AESVI, l'Associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia, ed elaborato sulla base di dati della società di ricerca GfK Italia, è quella di un mercato dei videogiochi in salute ed in crescita esponenziale. E tutto fa pensare che sarà così anche nei prossimi 10 anni.

Lo scenario è positivo e rispecchia un settore in movimento sia sul fronte del mercato che sul fronte dei consumatori. Cresce il mercato dei videogiochi e cresce anche il pubblico dei videogiocatori che diventa sempre più allargato, in maniera trasversale all'età e al genere. Rispetto a qualche anno fa, gli utenti sono più adulti e consapevoli e c'è una percentuale femminile in crescita. In Italia il popolo dei videogiocatori ha ormai toccato quota 29 milioni di persone.

Dopo aver chiuso il 2014 con un giro d'affari di quasi 900 milioni di euro, il mercato dei videogiochi si è confermato nel 2015 con un trend positivo, registrando un +6,8% a fine anno. A trainare le vendite sono i segmenti dell'hardware (+1,2%) e degli accessori (+6,8%), insieme al software digitale (+20%) di cui circa il 60% è relativo a giochi sviluppati per piattaforma mobile..

Il software è stato il principale contributore del mercato dei videogiochi nel 2015. Il prodotto fisico continua ad avere un peso rilevante, con un fatturato di 346,5 milioni di euro, che rappresenta il 39% del totale mercato. Parallelamente il prodotto digitale ha portato con sé un'ondata di dinamicità nel settore, generando un fatturato di 180 milioni di euro e arrivando al 20% del totale mercato.

L'attenzione verso le tematiche inerenti alle figure professionali dell'industria dei videogiochi è in forte crescita, basti pensare che ormai sono numerosi i corsi di laurea con specializzazione in videogame make and design. Tra i più importanti possiamo annoverare la "Laurea magistrale in Informatica con orientamento Video Game" del Politecnico di Milano, oppure il Corso di Laurea triennale erogato da IUDAV \ LinkCampus in "Animazione e Videogiochi". In questo contesto si inserisce il corso di "Sviluppatore di Giochi Mobile" che si andrà a presentare di seguito.

L'obiettivo è quello di formare figure junior, con basi solide nella programmazione e nel design di prodotti dell'industria del VideoGioco, che sia in grado agevolmente di proseguire il loro corso di studi successivamente con un corso di laurea specifico Informatico oppure di inserirsi da subito in aziende del settore come figure operative pronte al lavoro e orientate alla crescita.

### **3.PROFILO PROFESSIONALE IN USCITA**

Il corso di Sviluppatore di Video Giochi Mobile si sviluppa in tre anni, al termine dei quali gli studenti saranno in possesso di competenze di base e competenze specifiche che permetteranno loro di entrare nell'industria, partendo da posizioni "junior" o da tirocini, o di proporsi come come freelance, riuscendo a ricoprire in azienda ruoli come Game Designer, Programmatore, Concept Artist, per poi specializzarsi direttamente "sul campo" in base alle richieste del mercato, alle competenze acquisite e alle preferenze personali. Da non sottovalutare anche la possibilità di lanciarsi nello sviluppo e nella produzione indipendenti, lavorando in proprio o fondando start-up che si inseriscano nel mercato indie.

La declinazione delle competenze nel dettaglio sarà oggetto di condivisione in seno al CTS prima e poi nei singoli Consigli di Classe a seguito della rilevazione dei bisogni del mercato del lavoro. Inoltre, il presente documento con le caratteristiche della figura professionale in questione deve essere inserito nel PTOF che l'istituto invierà al MIUR.

Pertanto, l'attività dello SVILUPPATORE DI VIDEO GIOCHI MOBILE consiste nel saper:

- Proporre e Pianificare le migliori soluzioni possibili per la realizzazione di prodotti informatici;
- Analizzare i punti di forza e di debolezza di un'idea e capire la competizione della stessa all'interno del mercato;

- Identificare le diverse tipologie di Video Giochi, le loro dinamiche ed i relativi modelli di business;
- Scrivere ed ideare "storie" alla base dei prodotti Video Gioco (game design);
- Capire la psicologia del Video Giocatore e identificare le migliori tecniche di fidelizzazione dello stesso.
- Conoscere e utilizzare i linguaggi di programmazione (ad oggetti e non) e conoscere ed utilizzare con familiarità elevata i migliori Framework e Tool per lo sviluppo di Video Giochi (Corona Framework, Unity, Unreal Engine etc).

Per operare nel settore dei video giochi, quindi, lo sviluppatore deve possedere le seguenti competenze in uscita:

- a) **Programmazione:** avere familiarità con i linguaggi e gli strumenti per lo sviluppo del progetto informatico alla base;
- b) **Game Design:** deve avere conoscenza delle tecniche di scrittura e creazione della "storia" alla base del videogioco;
- c) **Social Media Marketing:** come promuovere con i social il proprio prodotto Video Gioco, e come integrarlo con gli stessi in modo da venderlo online;
- d) **Economia:** identificare i diversi modelli di business alla base dell'economia dei Video Giochi e scegliere il modello più opportuno da adottare in base al gioco.

Inoltre, il percorso si inserisce al **livello 4** del Quadro Europeo delle Qualificazioni, **EQF**, declinato in:

#### **Obiettivi formativi:**

- a) Conoscere se stessi, le proprie attitudini e motivazioni, il proprio progetto di vita.
- b) Saper lavorare in gruppo in modo attivo e coinvolgente, sviluppando il pensiero laterale creativo e gestendo in modo autonomo e produttivo i problemi ed i conflitti.
- c) Essere in grado di attivare gli strumenti dell'ascolto attivo e dell'assertività per comunicare in modo efficace il proprio punto di vista e la propria visione.
- d) Riconoscere ed integrare nel proprio progetto di vita le competenze non formali ed informali con quelle formali.

#### **Competenze trasversali:**

- a) Comprendere/produrre testi e comunicazioni di diversa tipologia, continui e non continui, utilizzando un lessico adeguato rispetto all'utenza ed allo scopo comunicativo.
- b) Acquisire ed usare in modo efficace strategie di ricerca e di studio per l'apprendimento in contesti di studio e di lavoro
- c) Sapersi gestire autonomamente, nel quadro di istruzioni in un contesto di lavoro o di studio, di solito prevedibili, ma soggetti a cambiamenti, gestendo con successo l'imprevisto.
- d) Sorvegliare il lavoro di routine di altri, assumendo una certa responsabilità per la valutazione e il miglioramento di attività lavorative o di studio

#### **Competenze di indirizzo**

Essere in grado di:

- a) Impiegare uno stile comunicativo e relazionale appropriato in relazione al target di utenza di riferimento, adottando tecniche e strategie comunicative differenziate ed utilizzando un lessico informale e/o un lessico formale e client oriented

- b) Organizzare in modo professionale ed autonomo il lavoro d'ufficio, rispettando gli ordini di servizio ed il mansionario,
- c) Conoscere ed usare in situazione le norme sulla sicurezza e sulla privacy.
- d) Conoscere ed usare in situazione le modalità di funzionamento di un gruppo di lavoro, il problem solving, l'ascolto attivo, la comunicazione assertiva
- e) Conoscere ed usare in situazione i termini ricorrenti del proprio indirizzo di studi e la terminologia del settore turistico in modo appropriato ed efficace
- f) Analizzare contenuti e situazioni
- g) Organizzare contenuti e processi
- h) Formulare piani d'azione e predisporre attività
- i) Stendere ed eseguire procedure
- j) Gestire i tempi di lavoro e rispettare i termini di consegna

## 4.ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO

### Piano formativo triennale

Il corso di sviluppatore di VideoGiochi Mobile si svilupperà attraverso due tipologie di insegnamenti: materie teoriche e laboratori pratici. Il percorso culturale intende fornire agli allievi un approfondito approccio storico-culturale che permetta loro di avere una visione critica e metodologica attraverso lo studio di opere, tecniche ed autori che hanno fatto la storia dell'animazione e dei videogiochi oltre che dei segmenti di mercato in cui si innestano.

Esso si articolerà attraverso lezioni frontali, laboratori pratici, esercizi individuali e di gruppo, visione di video, film, spezzoni di gameplay, trailer. Particolare attenzione sarà data allo studio delle maggiori realtà produttive, in modo che gli allievi possano imparare ad utilizzare, in maniera puntuale, i software e gli altri "strumenti del mestiere".

Le lezioni saranno orientate a una maturazione professionale completa sotto diversi punti di vista, essendo le materie in gioco molteplici. Il corso mira a creare non semplici operatori di settore, ma figure professionali complete che, posseggano competenze e conoscenze multidisciplinari sia teoriche che pratiche, che le dotino dunque di flessibilità e capacità di adattamento al polimorfo ambiente lavorativo del mondo dell'animazione e dei videogiochi. L'obiettivo finale da raggiungere sarà quello della produzione di un portfolio di prodotti giocabili su piattaforme mobile.

### Piano formativo triennale

Il programma si articola in tre anni ed il suo sviluppo è il seguente:

#### Primo Anno :

CHI	CHE COSA	STRUMENTI METODOLOGIA	ORE	DOVE	QUANDO
Docenti della Scuola in Organico Potenziato, Docenti della scuola preposti all'Orientamento	<b>Attività di Orientamento</b>	In base alle scelte dell'Istituto Scolastico	26	in aula e/o in laboratorio	Febbraio

Coordinatori di Classe					
Formatore Esperto Inail, Consulente abilitato per la sicurezza sul lavoro, Resp. le Sicurezza dell'istituto	<b>Sicurezza nei luoghi e negli ambienti di lavoro</b> Come da indicazioni della legge 107/2015, si presenteranno le nozioni fondamentali sulla sicurezza sul lavoro e l'insieme delle misure preventive da adottare per rendere sicuri e salubri i luoghi di lavoro, sì da evitare o ridurre l'esposizione dei lavoratori ai rischi connessi.	video e lezione dialogata  studi di caso	12	In aula	Marzo
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Storia del video gioco e sua evoluzione</b>	Lezioni in aula, letture e video da fruire anche a distanza.  Slides, Video, Webinar	6	in aula e/o in laboratorio a distanza	Febbraio
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Il lavoro in team, strumenti e tecniche per la collaborazione tra membri della squadra.</b>	Lezioni in aula, ed esercitazioni da fare in presenza e a distanza.  Trello GitHub Slack	6	In aula	Marzo
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Linguaggi di programmazione, il linguaggio C++</b>	Lezioni in aula, ed esercitazioni da fare in presenza e a distanza.  Compilatore C++  Sistema Operativo Linux  Editor C++	10	In aula e Laboratorio	Marzo
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Tecniche di scrittura di Game Play / Game Design</b>	Lezioni in aula e letture di testi ed esempi pratici  Slides e Webinar	10	In aula	Marzo/Aprile
Tutor del corso	<b>Tirocinio in azienda</b>	On the Job con ruoli e compiti aziendali	30	In azienda	Aprile/Maggio

Al termine del primo anno di corso gli studenti avranno acquisito le nozioni di base della storia del video gioco, e saranno in grado di utilizzare il linguaggio C++ e le principali librerie grafiche per lo sviluppo di semplici giochi. L'output del primo anno sarà un mini

gioco elementare con grafica scarna ma con le dinamiche di movimento e collisione ben acquisite.

Inoltre gli studenti acquisiranno le competenze tecniche per il lavoro in team, verranno presentati gli strumenti di collaborazione utilizzati nelle maggiori aziende ed il progetto sviluppato dovrà esser frutto anche del lavoro di squadra coordinato.

L'articolazione delle competenze nel dettaglio sarà oggetto di condivisione e riprogettazione in seno al CTS e al Consiglio di Classe a seguito dell'attività di monitoraggio e valutazione sul percorso progettuale stesso.

## **Secondo Anno**

CHI	CHE COSA	STRUMENTI METODOLOGIA	ORE	DOVE	QUANDO
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Analisi dei casi di successo dei videogiochi Indy</b>	Lezioni in aula, letture e video da fruire anche a distanza.  Slides, Video, Webinar	12	in aula e/o in laboratorio a distanza	Ottobre
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Linguaggi di programmazione, il linguaggio di markup HTML5 e Javascript</b>	Lezioni in aula, ed esercitazioni da fare in presenza e a distanza.  Editor HTML5  Console Javascript  Software in Cloud	36	In aula e in laboratorio	Novembre
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Tecniche di scrittura di Game Play / Game Design</b>	Lezioni in aula e letture di testi ed esempi pratici.  Webinar , Slides, Video  Powerpoint	24	In aula e/o a distanza	Febbraio
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Analisi dei modelli di Business dei Video Giochi.</b>	Lezioni in aula e letture di testi ed esempi pratici.  Webinar , Slides	12	In aula e/o a distanza	Marzo
Formatore Esperto Inail, Consulente abilitato per la sicurezza sul lavoro, Resp. Sicurezza dell'istituto	<b>Sicurezza nei luoghi e negli ambienti di lavoro</b> Per il secondo anno gli incontri sui temi della sicurezza saranno dedicati a momenti di recupero informazioni attraverso un maggiore coinvolgimento degli studenti. Si utilizzerà	Flipped classroom studi di caso	12	In aula	Marzo

	la metodologia flipped classroom per entrare di più in casi reali.				
Tutor del corso	<b>Tirocinio in azienda</b>	On the Job con ruoli e compiti aziendali	44	In azienda	Aprile/Maggio

Al termine del secondo anno di corso gli studenti avranno rafforzato la loro conoscenza delle tematiche di Game Design, saranno in grado di scrivere con padronanza "storie" di giochi, e acquisiranno le nozioni fondamentali per distinguere le diverse tipologie di modelli di business alla base dei giochi. Inoltre, saranno in grado di padroneggiare il linguaggio HTML5 e Javascript e produrranno un mini gioco da pubblicare come web application.

L'articolazione delle competenze nel dettaglio sarà oggetto di condivisione e riprogettazione in seno al CTS e al Consiglio di Classe a seguito dell'attività di monitoraggio e valutazione sul percorso progettuale stesso.

### **Terzo anno**

CHI	CHE COSA	STRUMENTI METODOLOGIA	ORE	DOVE	QUANDO
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Il mercato dei videogiochi mobile</b>	Lezioni in aula, letture e video da fruire anche a distanza.  Slides, Video, Webinar	4	in aula e/o in laboratorio a distanza	Ottobre
Esperto in programmazione videogiochi	<b>Il framework di sviluppo mobile Corona ed il linguaggio di programmazione LUA.</b>  <b>Gli ambienti di sviluppo Unity/Unreal/GameMaker</b>	Lezioni in aula, ed esercitazioni da fare in presenza e a distanza.  Corona Framework  Unity Engine  Editor	10	In aula e in laboratorio.	Novembre
Docenti di Discipline della Finanza e Relazioni Internazionali – Lingue e Letterature Straniere anche in organico potenziato	<b>Service Design Thinking:</b> può essere definito come un approccio progettuale sistemico per la gestione di persone, infrastrutture, comunicazione e oggetti di un servizio. Il suo scopo è quello di migliorare la qualità dell'interazione tra il fornitore di un servizio e i suoi clienti. La particolarità del metodo del service design è quella di ragionare nell'ottica del cliente e di	In base alle scelte dell'Istituto Scolastico	27	In aula	Gennaio

	<p>lavorare al suo fianco, o mettersi nei suoi panni, perché il servizio sia progettato per essere facile da capire e perché lasci un segno positivo nel cliente. La metodologia è utilizzata nelle scuole sia per trovare nuove tecniche di apprendimento, sia per l'ideazione pratica di servizi da parte di chi conosce le esigenze del pubblico. In questo modulo i ragazzi imposteranno delle idee basate su necessità reali del territorio apprese grazie alle conoscenze del territorio e delle tematiche affrontate.</p>				
Docenti di Discipline dell'Economia e Finanza- anche in organico potenziato; referenti di organismi pubblici e/o di associazioni di categoria	<p><b>Autoimprenditorialità</b> Gli studenti attraverso l'utilizzo di tecniche e strumenti messi a disposizione da organismi pubblici e/o associazioni di categoria svilupperanno competenze per capire se posseggono le skills utili per diventare imprenditore e come potenziarle.</p>	<p>metodologie e/o strumenti presenti tra le offerte formative pubbliche delle associazioni di categorie come ad esempio <a href="http://www.filo.unioncamere.com">www.filo.unioncamere.com</a> con il software Delfi</p>	32	In aula	febbraio
Esperto in legislazione privacy	<p><b>Legislazione sulla privacy, copyright e contenuti online.</b></p>	<p>Problem Solving Strategies Prezi</p>	4	In aula	Marzo
Esperto in programmazione videogiochi	<p><b>Tecniche di grafica 2d e gestione del suono, effetti speciali e musica</b></p>	<p>Lezioni in aula, ed esercitazioni da fare in presenza e a distanza.  Webinar, Slides</p>	8	In aula	Marzo
Esperto in programmazione videogiochi	<p><b>Integrazione del gioco con i principali Social Network ed uso di questi per la relativa promozione e vendita.</b></p>	<p>Lezioni in aula, ed esercitazioni da fare in presenza e a distanza.  Slides</p>	30	In aula	Aprile
Tutor del corso	<p><b>Tirocinio in azienda</b></p>	<p>On the Job con ruoli e compiti aziendali</p>	45	In azienda	Maggio

Alla fine del terzo anno di corso gli studenti avranno acquisito completamente le tecniche di sviluppo di Giochi mobile attraverso l'utilizzo di tool e framework professionali. L'output del terzo anno sarà la realizzazione di un videogioco per piattaforma mobile (iOS, Android) e la sua pubblicazione negli store di competenza. Il gioco sarà un prodotto completo, con una sua articolazione ed avrà l'aspetto di un prodotto altamente professionale, con una storia, una grafica ed un sound di livello eccelso.

Inoltre gli studenti apprenderanno le tecniche di promozione ed integrazione del prodotto sviluppato con i principali social network de momento , al fine di acquisire le competenze di base per impostare semplici campagne di marketing in maniera autonoma.

L'articolazione delle competenze nel dettaglio sarà oggetto di condivisione e riprogettazione in seno al CTS e al Consiglio di Classe a seguito dell'attività di monitoraggio e valutazione sul percorso progettuale stesso.

## 5.CURVATURA DEL CURRICOLO

Alla luce della legge 107|2015 il percorso necessario per procedere alla curvatura del curriculum vede i Consigli di Classe, a seguito della proposta di indirizzo del CTS dell'Istituto, impegnati a svolgere la funzione di individuare le competenze e gli obiettivi da raggiungere nel percorso di alternanza scuola-lavoro (ASL) nell'ottica di una programmazione didattica integrata con il territorio che vada a definire un profilo professionale in uscita dal ciclo di studi.

**Pertanto, i C.d.C. convocati con la presenza della componente genitori e alunni nonché della azienda partner** provvedono a curvare la loro programmazione in base al percorso di ASL proposto così come di seguito indicato:

a) **INGLESE** - Termini tecnici e stesura dei materiali promozionali in lingua

d) **ITALIANO** –tecniche di Storytelling

e) **INFORMATICA** – Realizzare un software partendo dal design dello stesso.

f) **GESTIONE D'IMPRESA**- Budget e analisi finanziaria del prodotto video gioco e dei costi della Start Up

g) **MATEMATICA** – Equazioni della Fisica dei corpi e della cinematica, analisi dei moti degli oggetti e della statica dei corpi con relativo approfondimento alle forze.

h) **TECNOLOGIA E PROGETTAZIONE** – Studio ed impostazione di un progetto informatico e relativa progettazione funzionale ed operativa.

I C.d.C. sempre in piena sinergia con l'azienda partner elaborano le procedure e gli strumenti di verifica, valutazione e certificazione delle competenze acquisite al termine del percorso di ASL che costituiscono parte integrante del giudizio finale degli allievi.

## 6.STRUMENTI, METODOLOGIE E RISORSE

### 6.1.1 Strumenti per la progettazione e la valutazione

Allegati da compilare per la progettazione:

- **Allegato a** - Modello di presentazione progetto di alternanza scuola lavoro
- **Allegato b** - Patto Formativo dello studente (Modulo di adesione ai percorsi di alternanza scuola lavoro)

- **Allegato c** - Convenzione tra Istituzione Scolastica e Soggetto Ospitante
- **Allegato d** - Valutazione dei rischi per attività di alternanza scuola lavoro

Allegati da compilare per la valutazione:

- **Allegato e** - Scheda di valutazione studente a cura della Struttura ospitante
- **Allegato f** - Scheda di valutazione del percorso di alternanza scuola lavoro da parte dello studente
- **Allegato g** - Griglia delle attività dell'Impresa Formativa Simulata
- **Allegato h** - Attestato di certificazione delle competenze
- **Allegato i** - Link di riferimento alle "buone pratiche" delle camere di commercio, industria, artigianato e agricoltura

### **6.1.2 Strumenti per la valutazione per competenze dell'attività di alternanza: compiti di prestazione e rubriche di valutazione**

Le attività realizzate sia in aula che in azienda e/o in workexperience, verranno adeguatamente documentate al fine di monitorare e valutare i risultati dell'esperienza.

A ciascuno studente verrà fornita una scheda di valutazione come spunto di riflessione sulle competenze apprese attraverso il laboratorio.

Le attività proposte intendono promuovere competenze: "trasversali" (soft-skills), molto richieste dalle imprese e competenze linguistiche.

Alle competenze "trasversali" afferiscono l'area socioculturale, l'area organizzativa e l'area operativa, che consentono allo studente di migliorare la propria capacità di lavorare in gruppo (teamworking), di leadership, di assumere responsabilità, di rispettare i tempi di consegna, di iniziativa, di delegare studiando meccanismi di controllo, di razionalizzare il lavoro.

Le competenze linguistiche trovano il pieno coinvolgimento delle discipline umanistiche, includendo abilità di comunicazione connesse al contesto ed allo scopo da raggiungere.

#### **a. Compiti di Prestazione**

Nel percorso di Alternanza Scuola Lavoro un aspetto fondamentale è l'individuazione dei compiti di prestazione che gli studenti devono effettuare per calarsi realmente nelle situazioni "reali" del settore di riferimento.

#### **b. Rubriche di Valutazione**

Le rubriche di valutazione sono lo strumento di verifica del grado di acquisizione delle competenze legate alla figura professionale secondo l'attività dei compiti di prestazione sopra enunciati.

### **6.2 Procedure per l'alternanza scuola-lavoro: i CTS/CS**

Come previsto dai nuovi ordinamenti, e in linea con l'attività degli ultimi anni della DELIVERY UNIT CAMPANIA, la scuola deve innovare la propria struttura organizzativa attraverso l'articolazione del Collegio dei docenti in Dipartimenti e la costituzione del Comitato Tecnico Scientifico negli istituti tecnici e professionali e del Comitato Scientifico nei licei.

Il **Comitato Tecnico Scientifico** (o il Comitato Scientifico per i licei) svolge un ruolo di raccordo sinergico tra gli obiettivi educativi della scuola, le innovazioni della ricerca scientifica e tecnologica, le esigenze del territorio e i fabbisogni professionali espressi dal mondo produttivo.

In relazione agli obiettivi da conseguire, ci sono due tipi di CTS/CS: uno relativo al singolo istituto ed uno di territorio che raccoglie le istanze di più istituti (di territorio o di rete).

Il **CTS/CS** di rete o di filiera tiene conto delle tipologie di scuole all'interno di una zona più o meno ampia e collega istituzioni scolastiche dello stesso ordine di studi, ad esempio solo licei, o solo istituti tecnici e/o professionali, oppure una rete di scuole di diversa tipologia presenti in uno stesso territorio.

Il **CTS/CS** deve costituirsi con il tutor esterno della azienda o realtà produttiva con cui intraprendere il percorso formativo e soprattutto deve essere costituito dal coordinatore della DELIVERY UNIT CAMPANIA (Dott.ssa Orabona) da un referente dell'Unione industriali di Napoli (Dott.ssa D'Angelo) e/o dal referente di Confindustria Campania e dal referente dell'Assessorato all'Istruzione della Regione Campania (si allegano i relativi modelli).

### **6.3 Risorse per l'alternanza scuola-lavoro: corpo docente**

Secondo la **legge 107 del 13 luglio 2015** le scuole, grazie al piano di assunzioni, hanno a disposizione un organico potenziato funzionale alla realizzazione di una offerta formativa più ricca e rispondente alle esigenze degli allievi e del territorio; perciò gli stessi docenti, a discrezione del dirigente scolastico e secondo le proprie competenze, possono essere inseriti nei progetti di alternanza scuola-lavoro come tutor, per garantire una presenza costante e dedicata a questo tipo di attività.