



**Università  
degli Studi  
di Palermo**



**Finanziato  
dall'Unione europea**  
NextGenerationEU

## **PROGRAMMA/PERCORSO DI ORIENTAMENTO**

**Istituzione:** Università degli Studi di Palermo – Centro Orientamento e Tutorato - Dipartimento di ARCHITETTURA

**Anno scolastico di riferimento:** 2023/2024 – 2024/25 – 2025/26

**Referente dell'Istituzione per il Programma di Orientamento:**

prof. Benedetto Inzerillo

**Titolo del Programma/Percorso:** PROGETTIAMO IL BRAND DELLA NOSTRA SCUOLA

**Scuole coinvolte:** Triennio dei Licei, istituti Tecnici, Istituti Professionali

**Numero Alunni partecipanti:** minimo 15 con 70% di presenze

**N. Ore Orientamento programmate:** 15 ore

**Orario di svolgimento:** da concordare

**Soglia minima di frequenza del Corso per l'ottenimento del certificato:** 70% (11 ore)

**Tipologia di formazione erogata:** in presenza o in modalità mista (almeno 2/3 di attività in presenza)

**Comune in cui si svolge:** Palermo e provincia (o province limitrofe)



**Università  
degli Studi  
di Palermo**



**Finanziato  
dall'Unione europea**  
NextGenerationEU

### **Finalità generale del Programma/Percorso:**

- 1) Conoscere il contesto della formazione superiore e del suo valore in una società della conoscenza, informarsi sulle diverse proposte formative quali opportunità per la crescita personale e la realizzazione di società sostenibili e inclusive.
- 2) Fare esperienza di didattica disciplinare attiva, partecipativa e laboratoriale, orientata alla metodologia di apprendimento al metodo scientifico.
- 3) Autovalutare, verificare e consolidare le proprie conoscenze per ridurre il divario tra quelle possedute e quelle richieste per il percorso di studio di interesse.
- 4) Consolidare competenze riflessive e trasversali per la costruzione del progetto di sviluppo formativo e professionale.
- 5) Conoscere i settori del lavoro, gli sbocchi occupazionali possibili nonché i lavori futuri sostenibili e inclusivi e il collegamento fra questi e le conoscenze e competenze acquisite.

**Data di avvio del Programma/Percorso:** da definire

**Data di fine del Programma/Percorso:** da definire

**Luogo di svolgimento:** da definire

### **Contenuto del Percorso:**

COT – 3 ore

Piattaforma di pre-orientamento universitario (questionario sulle *soft skills* e sulle aree professionali) e presentazione del mondo universitario/Laboratorio sulle tecniche e strategie di apprendimento (anche per studenti con disabilità o DSA).

Dipartimento – 12 ore

Il progetto punta alla realizzazione della “brand identity” delle scuole secondarie di secondo grado che partecipano. La brand identity è il segno distintivo ed identificativo con cui un’azienda, una scuola, un’istituzione ecc, si presentano al mondo esterno, attraverso elementi come: nome, logo, storia, prodotti e servizi. L’identità del brand determina quindi la riconoscibilità di un’azienda e dipende dal modo in cui essa vuole essere percepita all’esterno. La sua realizzazione è uno dei progetti più complessi del mondo del Design e richiede passaggi fondamentali: ricerca, brainstorming, fase di bozza e test, realizzazione del progetto digitale.



**Università  
degli Studi  
di Palermo**



**Finanziato  
dall'Unione europea**  
NextGenerationEU

Gli alunni che partecipano al progetto saranno guidati dai docenti e dai tutors a guardare, la loro scuola, che fa parte della loro vita quotidiana da studenti, con uno sguardo diverso, sviluppando in loro “lo sguardo critico”, elemento fondamentale per ogni progettista.

La prima fase di lavoro verterà su analisi del contesto, storia, rilievo di informazioni propedeutiche, interviste agli attori della scuola. A seguire gli studenti, divisi in gruppi, dovranno sviluppare le proposte di brand. La fase finale consisterà nella presentazione delle proposte progettuali al dirigente scolastico e al personale docente e tecnico dell'istituto. Questa attività didattica permetterà a ciascun alunno di crescere nella capacità di lavorare in gruppo, di migliorare la comprensione delle personali potenzialità e di conoscere gli elementi basilari dei software per la grafica 3D e la digitalizzazione.