



B350 - 18 n. 41159 TECNICHE DELLA COMMEDIA DELL'ARTE - Le Maschere, l'Attore, le Scene

Sezione 1 - DATI GENERALI

Ente/sede di formazione:	B350 - CONSORZIO CAA
Sede:	CONSORZIO CAA
Atto di indirizzo:	2127 - FPL - 2022 - Programma (GOL) e Direttiva pluriennale formazione per il lavoro periodo 2021-2024 - MacroAmbiti 1 e 2 - anno formativo 22/23
PSO:	2127 - FPL - 2022 - RP - C0 - MA1GOL - Avviso Macro Ambito 1 e Programma GOL
Scheda corso di riferimento:	
Percorso standard di riferimento:	
Titolo del percorso:	TECNICHE DELLA COMMEDIA DELL'ARTE - Le Maschere, l'Attore, le Scene
Titolo che verrà riportato nell'attestazione finale:	TECNICHE DELLA COMMEDIA DELL'ARTE - Le Maschere, l'Attore, le Scene
Descrizione per l'orientamento:	<p>L'Improvvisa è il nome proprio del fenomeno teatrale che solo più tardi è andato sotto il nome di Commedia dell'Arte, la pratica di un genere tradizionale che inventa il Teatro Moderno. I Comici dell'Arte italiani dalla 2a metà del '500 (per due secoli e mezzo) furono portatori del nuovo teatro: del principio di spettacolo e di compagnia; segnarono l'anello di congiunzione tra le forme di un teatro pagano- ritualistico e il teatro dei Professionisti. Furono Artisti di grande abilità e di fama europea; l'Attrice, la donna in scena, fu innovazione epocale della Commedia dell'Arte.</p> <p>Il Percorso Formativo "TECNICHE TEATRALI DELLA COMMEDIA DELL'ARTE - Le Maschere, l'Attore, le Scene", ha come obiettivo il fornire ai partecipanti gli strumenti di base per la professionalizzazione nell'interpretazione della Commedia dell'Arte, dall'evoluzione storica, ai linguaggi, alle maschere passando per la disamina dei tipi fissi e curando la costruzione dell'improvvisazione attraverso lo studio di schemi Fissi ed i canovacci: giovani amanti e sognatori, i vecchi sciocchi e severi, servi squattrinati e furbi, soldati vanagloriosi e parassiti; personaggi fissi che danno vita a farse ricche si equivoci, giochi di parole volgari, interventi magici, capriole e agnizioni.</p> <p>La validazione di competenze in obiettivo al Percorso consentirà ai partecipanti di essere inseriti in produzioni mirate alla commedia dell'arte i.e partecipazioni attoriali, camei, doppiaggi, collaborazioni alla stesura e messa in scena di canovacci.</p> <p>Si studierà la nascita del teatro come lo conosciamo con la costituzione attraverso la Commedia delle prime compagnie teatrali costituite da professionisti e professioniste: si sottolineerà il primo apparire delle donne in scena nel '500, in totale rottura con il passato. Particolare rilievo sarà dato alla contestualizzazione di questa forma di arte teatrale inizialmente all'aperto con la successiva nascita di spazi teatrali per la prima volta accessibili</p>

a pagamento.

Il corso si terrà presso la sede del Consorzio CAA in Corso Svizzera 165, si effettueranno visite didattiche in occasione del Summerland Fest, al Castello di Moncalieri presso la struttura teatrale del Giardino delle Rose, in cui i discenti parteciperanno ad una rappresentazione teatrale della Commedia dell'arte, nel contesto della visita didattica stessa.

Durata della prova [hh]: 8

Durata iter: 1

Annualita'	N. ore di corso	N. ore di stage	N. ore e-learning	N. ore prova
1	90	0	0	8
Totale	90	0	0	8

Certificazione prevista in uscita: 10 - VALIDAZIONE DELLE COMPETENZE

Tipo prova: 01 - Prova di agenzia, senza commissione esterna

Prova finale: La Pcv finale ha una soglia per il superamento di pt. 60/100, durata 8 ore e consiste dei seguenti elementi:

Credito valutativo dal percorso formativo: Peso relativo al voto finale 20 punti su 100

Prova tecnico operativa: messa in scena collettiva e presentazione di canovacci in forma di saggio-esercitazione finale, in aula didattica c/o Consorzio CAA

Item di valutazione per ciascun allievo:

- Efficacia nella collaborazione alla preparazione della messa in scena
- Adattamento del corpo e del movimento al personaggio
- Efficacia nell'improvvisazione
- Ottimizzazione dell'occupazione dello spazio scenico

Soglia per il superamento della prova pt. 60/100 tempo a disposizione 8 ore. Peso relativo al voto finale 80 punti su 100.

Normativa di riferimento da riportare sull'attestato:

Ulteriori indicazioni:

Annotazioni:

I docenti impegnati nel Percorso Formativo provengono dall'Accademia di Formazione Teatrale Mario Brusa, in particolare **Mauro Piombo**:

attore, regista, autore, insegnante di discipline teatrali, mimo corporeo, maschere didattiche e di scena, educazione ai linguaggi del corpo, improvvisazione, teatro d'Arte – comico popolare di tradizione. È maestro di Commedia dell'Arte. Pratica la Commedia da oltre tre decenni. Dal 2003 ha diretto, con Santibriganti Teatro, un progetto di ricerca, formazione e produzione sulla Commedia dell'Arte: spettacoli, conferenze-studio, conferenze- spettacolo, seminari, festivals, progetti di docenza presso DAMS-Università di Torino. Ha avviato e diretto decine di attrici e attori alla pratica delle maschere dell'Arte e all'arte del 'comico'. Ha lavorato in Italia, Spagna, Francia, Germania, Portogallo, Repubblica Moldava. Si occupa di docenza e formazione professionale per attori da 25 anni. È socio fondatore del SAT-commedia.it, associazione internazionale per la diffusione della Commedia dell'Arte nel mondo.

Ha coordinato il 'World Commedia dell'Arte Day 2011' evento centrale a Torino; e il progetto europeo Europa in Maschera in partnership con cinque paesi europei. È ideatore, direttore artistico di progetti culturali per il teatro e lo spettacolo dal vivo.

All'attivo circa quarantacinque messe in scena in carriera, come autore o co-autore, regista, attore, collaboratore artistico, ideatore, drammaturgo.

Descrizione sintetica prova di ingresso o di orientamento:
(da percorso std/scheda corso)

Ulteriore descrizione prova di ingresso o di orientamento:

Prerequisiti in ingresso (da percorso std/scheda destinatario):

Altri prerequisiti in ingresso:	Colloquio orientativo - motivazionale e Curriculum con formazione nelle performing art e attività teatrali svolte. E' richiesto un attestato di idoneità fisica.
Presenza di allegati al percorso:	No
Numero di allegati al percorso:	0

Sezione 2 - DESTINATARI

Numero	Descrizione
1	Eta' min - max: >= 18 Liv. Scolarita'(min - max): Scuola secondaria II grado / diploma professionale

Sezione 3 - FIGURE/PROFILI/OBIETTIVI DEL PERCORSO

PROFILO - INDIRIZZO DI RIFERIMENTO

AREA - SOTTOAREA

CULTURA INFORMAZIONE E TECNOLOGIE INFORMATICHE - SERVIZI CULTURALI E DI SPETTACOLO

Attore - 2013

Tipo utilizzo: PARZIALE

Tipologia profilo: Profili formativi professionalizzanti

Descrizione: L'Attore è colui che interpreta il ruolo di un personaggio sulla scena, attraverso gli strumenti della recitazione, delle tecniche vocali e del canto e delle tecniche legate al movimento e al corpo avendo coscienza di ogni dettaglio della sua performance. Deve essere in grado di comprendere e tradurre in pratica le indicazioni di un regista ma anche creare un suo percorso interpretativo autonomo, può interpretare testi letterari esistenti o lavorare sulla scrittura di scena e l'improvvisazione. Deve sapersi relazionare con i suoi compagni di lavoro, di scena anzitutto ma anche con tutte le altre figure professionali con cui può avere a che fare nell'ambito dello spettacolo. Deve avere coscienza in ogni momento delle persone che compongono il pubblico e sapere entrare in relazione con loro. Deve essere in grado di orientarsi nel mercato del lavoro partecipando ad audizioni e informandosi sulle attività di produzione esistenti. Sa aggiornare e verificare le proprie competenze in modo costante anche in relazione ai settori complementari allo spettacolo dal vivo, quali, tra gli altri, radiofonia, cinema, doppiaggio e televisione.

COMPETENZA N. 1 : Riconoscere i generi teatrali

ABILITA' MINIME	UF
✓ Collocare cronologicamente ed esteticamente un testo	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✗ Contestualizzare gli autori all'interno della storia del teatro e della letteratura	
✗ Analizzare la struttura e il contenuto di un testo	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Storia del teatro e dello spettacolo	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✗ Storia dell'arte dell'attore	
✗ Elementi di cultura musicale	

COMPETENZA N. 2 : Sviluppare l'espressività nel linguaggio vocale

ABILITA' MINIME	UF
✗ Riconoscere i meccanismi dell'emissione	
✗ Potenziare l'estensione vocale	
✗ Individuare nella voce forme simboliche ed espressive	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF

<input checked="" type="checkbox"/> Foniatria e Logopedia	
<input checked="" type="checkbox"/> Dizione	
<input checked="" type="checkbox"/> Voce/canto	
<input checked="" type="checkbox"/> Lettura espressiva	

COMPETENZA N. 3 : Promuovere l'espressività nel linguaggio fisico

ABILITA' MINIME	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Prendere coscienza della propria fisicità	
<input checked="" type="checkbox"/> Ricercare la precisione e la qualità del movimento	• Messa in scena nella Commedia dell'arte
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretare coreografie espressive	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Acrobatica	
<input checked="" type="checkbox"/> Danza	
<input checked="" type="checkbox"/> Tecniche del movimento	• Messa in scena nella Commedia dell'arte

COMPETENZA N. 4 : Interpretare un ruolo

ABILITA' MINIME	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Recepire le indicazioni del regista	
<input checked="" type="checkbox"/> Osservare i comportamenti umani reali o letterari	
<input checked="" type="checkbox"/> Attingere dalla propria esperienza di vita e culturale	
<input checked="" type="checkbox"/> Costruire una relazione in scena con i propri compagni e con il pubblico	• L'Improvvisazione
<input checked="" type="checkbox"/> Costruire il personaggio utilizzando gli strumenti fisici e vocali della propria espressività	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Interpretazione	
<input checked="" type="checkbox"/> Recitazione	
<input checked="" type="checkbox"/> Improvvisazione e scrittura scenica	• L'Improvvisazione

ALTRI STANDARD UTILIZZATI**Competenze chiave di cittadinanza - 2011**

Tipo utilizzo: PARZIALE

Descrizione: L'obiettivo fa riferimento al Decreto MPI n. 139 del 22/08/2007 relativo alle COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria, così come descritte nell'Allegato 2. Il concetto di cittadinanza descrive un percorso formativo unitario teso a raggiungere gli specifici Traguardi per lo sviluppo delle competenze, così come configurato nelle Indicazioni per il curricolo. Pertanto i Traguardi si connotano come "l'indispensabile premessa per il conseguimento delle otto competenze chiave di cittadinanza previste a conclusione dell'obbligo di istruzione". L'elevamento dell'obbligo di istruzione a dieci anni intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale, sociale e professionale.

COMPETENZA N. 1: Imparare ad imparare

ABILITA' MINIME	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Individuare proprie strategie di metodo di studio/lavoro	
<input checked="" type="checkbox"/> Organizzare il proprio apprendimento	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Metodologie e strategie di apprendimento	

COMPETENZA N. 2: Progettare

ABILITA' MINIME	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Evidenziare punti di forza e debolezza ed opportunità	
<input checked="" type="checkbox"/> Correlare le informazioni	
<input checked="" type="checkbox"/> Definire obiettivi realistici e coerenti con il progetto	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
<input checked="" type="checkbox"/> Metodi e strategie di progettazione delle attività	
<input checked="" type="checkbox"/> Tecniche di verifica	

COMPETENZA N. 3: Comunicare

ABILITA' MINIME	UF
✗ Comprendere messaggi di genere diverso	
✗ Rappresentare eventi, concetti e norme utilizzando linguaggi diversi	
✗ Rappresentare atteggiamenti, stati d'animo ed emozioni utilizzando linguaggi diversi	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Principi e tecniche di comunicazione e relazione	

COMPETENZA N. 4: Collaborare e partecipare

ABILITA' MINIME	UF
✗ Comprendere le aspettative dell'interlocutore	
✓ Agire il proprio ruolo attraverso contributi personali	• L'Improvvisazione
✗ Reagire assertivamente in situazioni conflittuali	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Tecniche e metodi del lavoro di gruppo	• L'Improvvisazione

COMPETENZA N. 5: Agire in modo autonomo e responsabile

ABILITA' MINIME	UF
✗ Collaborare e partecipare in gruppo	
✗ Individuare i propri e gli altrui diritti e bisogni	
✗ Riconoscere opportunità comuni, limiti, regole e responsabilità	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Ambiente sociale e regole di comportamento	
✗ Ruoli e responsabilità individuali e collettive	

COMPETENZA N. 6: Risolvere problemi

ABILITA' MINIME	UF
✗ Individuare le caratteristiche del problema	
✗ Ipotizzare soluzioni integrando contenuti e metodi delle diverse discipline	
✓ Verificare la fattibilità delle soluzioni in base al contesto	• L'Improvvisazione
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Tecniche di diagnosi, di strategie correttive e di problem solving	• L'Improvvisazione

COMPETENZA N. 7: Individuare collegamenti e relazioni

ABILITA' MINIME	UF
✗ Riconoscere analogie e differenze tra fenomeni, eventi e concetti	
✗ Descrivere correlazioni logiche	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Basi del ragionamento induttivo e deduttivo	
✗ Ragionamento per analogie e differenze	

COMPETENZA N. 8: Acquisire ed interpretare l'informazione

ABILITA' MINIME	UF
✗ Selezionare fonti e strumenti informativi	
✗ Verificare l'attendibilità e l'utilità delle informazioni	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Le fonti ed i processi informativi	
✗ Selezione delle informazioni	

Competenze Digitali Trasversali - 2021

Tipo utilizzo: PARZIALE

Descrizione: L'obiettivo professionalizzante è costituito da più competenze modulabili. La finalità è di soddisfare l'esigenza di una formazione di base per molteplici profili sia di carattere informatico che non strettamente informatici. Le competenze presenti nel profilo possono essere utilizzate individualmente contestualizzandole all'interno dei percorsi professionali presenti nel repertorio. È consentito l'utilizzo parziale del profilo.

COMPETENZA N. 1: Ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

ABILITA' MINIME	UF
✗ Impostare ricerche per l'individuazione di dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	
✗ Applicare tecniche per la definizione di strategie di ricerca all'interno degli ambienti digitali	
✗ Valutare in maniera critica i dati, le informazioni e i contenuti digitali acquisiti	
✗ Proporre soluzioni atte a standardizzare le ricerche di contenuti e informazioni negli ambienti digitali	
✗ Fornire un contributo attivo nella ricerca di contenuti e informazioni professionali negli ambienti digitali	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Tecniche di ricerca delle informazioni negli ambienti digitali	

COMPETENZA N. 2: Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

ABILITA' MINIME	UF
✗ Riconoscere le tipologie di dati presenti negli ambienti digitali	
✓ Archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali	• Accoglienza
✗ Organizzare in modo sistematico dati, informazioni e contenuti digitali	
✗ Adeguare la struttura di archiviazione alle prassi professionali di riferimento	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Concetto di dato in un ambiente digitale	
✓ Tecniche di acquisizione e archiviazione di dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali	• Accoglienza

COMPETENZA N. 3: Interagire e condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali

ABILITA' MINIME	UF
✗ Identificare i mezzi di comunicazione adeguati al contesto professionale di riferimento	
✗ Identificare ed integrare le tecnologie digitali più adeguate nella pratica professionale	
✗ Proporre soluzioni per la condivisione di dati, informazioni e contenuti alternativi ai processi professionali tradizionali	
✗ Applicare norme comportamentali nella condivisione delle informazioni	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Tecniche di cloud computing	
✗ Elementi di netiquette	

COMPETENZA N. 4: Attivare processi collaborativi e di cittadinanza attiva attraverso le tecnologie digitali

ABILITA' MINIME	UF
✗ Utilizzare in modo consapevole i servizi digitali per partecipare alla vita sociale (ad esempio Facebook, Instagram, Twitter, Whatsapp e LinkedIn)	
✗ Utilizzare strumenti di comunicazione digitale per favorire l'inclusione sociale	
✗ Utilizzare in ambito professionale strumenti digitali di condivisione (ad esempio Drive, Wiki e reti aziendali)	
✗ Proporre soluzioni personalizzate per la creazione di ambienti di collaborazione digitale	
✗ Conoscere le problematiche connesse alla gestione dell'identità digitale	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Elementi di cittadinanza digitale	
✗ Concetti di sicurezza, trattamento dell'identità digitale	
✗ Disposizioni aziendali in materia di privacy	

COMPETENZA N. 5: Sviluppare contenuti digitali

ABILITA' MINIME	UF
✗ Individuare lo strumento digitale adeguato all'ambito professionale di riferimento	
✗ Realizzare semplici contenuti digitali	
✗ Creare soluzioni personalizzate all'ambito professionale di riferimento integrando e/o rielaborando i contenuti	
✗ Conoscere le principali regole di copyright da applicare a dati, informazioni e contenuti digitali	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Le principali tecniche per lo sviluppo dei contenuti digitali	
✗ Il copyright	

COMPETENZA N. 6: Proteggere dispositivi, dati personali e la privacy

ABILITA' MINIME	UF
✗ Individuare le diverse tipologie di rischio e/o minaccia in un ambiente digitale	
✗ Individuare le modalità per proteggere dispositivi e contenuti digitali	
✗ Individuare le modalità per la corretta gestione dei dati personali e per la difesa della privacy	
✗ Integrare le conoscenze acquisite in materia di protezione dei dispositivi digitali, dei dati personali e della privacy nel proprio ambito professionale	
✗ Individuare le modalità per la protezione dei possibili rischi per la salute derivanti dall'utilizzo delle tecnologie digitali	
✗ Riconoscere e attuare buone pratiche per minimizzare l'impatto ambientale delle tecnologie digitali	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Le tipologie di rischio negli ambienti digitali	
✗ La gestione della privacy	
✗ La protezione dei dati personali	
✗ Buone pratiche ambientali	

COMPETENZA N. 7: Attivare processi di self empowerment in ambito digitale

ABILITA' MINIME	UF
✗ Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche	
✗ Identificare i gap di competenza digitale presenti nel proprio ambito professionale	
✗ Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	
✗ Attivare processi e/o percorsi di crescita professionale	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Il profilo personale e professionale	
✗ Tecniche di self empowerment	

Formazione generale alla salute e sicurezza per i lavoratori - 2013

Tipo utilizzo: COMPLETO

Descrizione: La formazione generale alla salute e sicurezza per i lavoratori (con esclusione del comparto costruzioni) si pone l'obiettivo di fare acquisire competenze per lo svolgimento in sicurezza dei rispettivi compiti in azienda. La parte generale è di tipo trasversale e dà credito formativo permanente. La parte generale dovrà essere integrata con una seconda parte definita secondo la specificità del rischio della mansione svolta dal lavoratore.

✓ **COMPETENZA N. 1:** Comprendere i fattori generali che regolano l'organizzazione della sicurezza aziendale

ABILITA' MINIME	UF
✓ Individuare gli attori della sicurezza aziendale	• Messa in scena nella Commedia dell'arte
✓ Riconoscere diritti e doveri dei vari attori della sicurezza	• Messa in scena nella Commedia dell'arte
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Organizzazione della sicurezza aziendale	• Messa in scena nella Commedia dell'arte

Orientamento - 2011

Tipo utilizzo: COMPLETO

Descrizione: La competenza riferita all'orientamento è finalizzata a mettere in grado gli studenti di descrivere le proprie risorse, personali e professionali, ad elencare i vincoli e le opportunità del contesto educativo e formativo, a descrivere ed argomentare il progetto personale, formativo e professionale, con l'obiettivo del successo formativo come pre-requisito per l'occupabilità. La scelta del percorso di formazione professionale, nell'ambito del quale investire le risorse personali, si inserisce in un progetto di vita più ampio grazie al quale il soggetto si proietta consapevolmente nel proprio futuro, sia in rapporto ai valori ed ai modelli individuati e consapevolmente assunti, sia in rapporto alle opportunità e ai vincoli posti dall'ambiente relazionale, sociale, lavorativo e professionale.

✓ **COMPETENZA N. 1:** Sviluppare il proprio progetto formativo, di vita personale e professionale, in rapporto alle proprie risorse ed orizzonti valoriali e ai vincoli ed opportunità del contesto

ABILITA' MINIME	UF
✓ Individuare punti di forza, limiti personali, risorse e vincoli emergenti dal contesto di riferimento	• Accoglienza
✓ Individuare il proprio sistema di valori tra le molteplici proposte ambientali	• Accoglienza
✓ Definire strategie di valorizzazione di sé coerenti con i diversi contesti formali e informali	• Accoglienza
✓ Ipotizzare soluzioni diverse per il proprio progetto formativo e professionale e verificarne la fattibilità	• Accoglienza

✓ Selezionare strategie idonee per la ricerca di opportunità formative ed occupazionali	• Accoglienza
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Le caratteristiche personali	• Accoglienza
✓ Il contesto di riferimento del percorso formativo	• Accoglienza
✓ Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale	• Accoglienza
✓ Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale	• Accoglienza

Parità fra uomini e donne e non discriminazione - 2015

Tipo utilizzo: PARZIALE

Descrizione: La competenza riferita alle pari opportunità è finalizzata ad integrare i concetti e gli strumenti delle pari opportunità nel sistema formativo ed educativo attraverso interventi di informazione, sensibilizzazione e formazione.

COMPETENZA N. 1: Esprimere comportamenti e linguaggi coerenti con la cultura delle pari opportunità

ABILITA' MINIME	UF
✗ Riconoscere le specificità del soggetto	
✓ Adeguare il linguaggio alle pari opportunità	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✓ Valorizzare le differenze nelle pari opportunità	• Accoglienza • L'Improvvisazione
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Interculturalità e Pari Opportunità	• Accoglienza • Origini e storia della Commedia dell'Arte • L'Improvvisazione

Sviluppo sostenibile per la tutela del patrimonio ambientale e per il risparmio energetico - 2021

Tipo utilizzo: PARZIALE

Descrizione: Le competenze riferite allo sviluppo sostenibile sono finalizzate a sviluppare consapevolezza, responsabilità e iniziativa personale/professionale sui temi della difesa dell'ambiente e del risparmio energetico, spendibili nella vita quotidiana e nell'attività lavorativa, tramite l'utilizzo e l'implementazione di strumenti, tecniche e tecnologie innovative

COMPETENZA N. 1: Contribuire allo sviluppo sostenibile e alla difesa dell'ambiente

ABILITA' MINIME	UF
✗ Individuare obiettivi e linee d'azione delle politiche ambientali	
✗ Adottare comportamenti a tutela degli ecosistemi e della biodiversità	
✗ Utilizzare in modo sostenibile le risorse naturali prevenendo comportamenti scorretti	
✗ Applicare buone pratiche per perseguire la sostenibilità ambientale	
✗ Coniugare la dimensione ambientale, etica ed economico-sociale	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Tematiche e orientamenti ambientali previsti a livello UE, nazionale, regionale e locale	
✗ Vulnerabilità degli ambienti naturali	
✗ Modalità di gestione delle risorse ambientali ed energetiche	
✗ Nuovi modelli di consumo e di mobilità a basso impatto ambientale	
✗ Problematiche sociali e sanitarie	

COMPETENZA N. 2: Contestualizzare i principi dello sviluppo sostenibile nelle attività economico-produttive del settore di riferimento

ABILITA' MINIME	UF
✗ Monitorare il consumo di risorse, utilizzando le tecnologie disponibili	
✗ Razionalizzare l'utilizzo di risorse e di energia nei processi di lavoro anche con l'uso di F.E.R. e tecniche di risparmio energetico	
✗ Valutare gli impatti ambientali delle proprie azioni utilizzando gli strumenti della sostenibilità ambientale	
✓ Ottimizzare la gestione dei rifiuti favorendo il riuso e il riciclo dei materiali	• Messa in scena nella Commedia dell'arte
✗ Contrastare l'inquinamento derivante dalle attività di ruolo	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Legislazioni ambientali e incentivazioni economiche di settore	
✗ Principali strumenti e tecniche di osservazione	
✗ Legame di causa/effetto delle azioni umane sull'ambiente	
✗ Soluzioni e tecnologie per il risparmio di risorse e l'efficiamento energetico	

✓ Principi fondamentali della gestione dei rifiuti e di materiali da riciclo, in un'ottica di circolarità

• Messa in scena nella Commedia dell'arte

Tecnologie informatiche - 2021
Tipo utilizzo: PARZIALE

Descrizione: L'obiettivo professionalizzante è costituito da più competenze modulabili. La finalità è di soddisfare l'esigenza di una formazione di base per molteplici profili sia di carattere informatico che non strettamente informatici. In particolare, pone le basi per: l'utilizzo consapevole dell'ambiente operativo e dell'accesso ad Internet a livello utente; l'utilizzo degli applicativi nell'ambito dell'automazione di ufficio; la programmazione strutturata e ad oggetti; la connessione di dispositivi ad una rete.

COMPETENZA N. 1: Utilizzare le funzioni di base di un sistema di elaborazione

ABILITA' MINIME	UF
✗ Comprendere il concetto di algoritmo e le modalità di rappresentazione dei dati	
✗ Riconoscere l'hardware di base di un computer: i dispositivi di memorizzazione, le periferiche di input e output	
✗ Comprendere i concetti di base relativi al software	
✗ Comprendere i concetti legati alle reti di computer e al trasferimento di dati	
✗ Riconoscere la ricaduta dell'informatica nel quotidiano, in termini di modalità di comunicazione, comunità virtuali, tutela della salute e dell'ambiente	
✗ Rispettare le regole di base relative all'autenticazione, alla sicurezza dei dati soprattutto rispetto ai virus	
✗ Riconoscere gli aspetti giuridici legati ai diritti di riproduzione e alla protezione dei dati personali	
✗ Utilizzare il sistema operativo per la gestione di file e cartelle di lavoro: duplicare, spostare, eliminare, ripristinare e ricercare	
✗ Utilizzare i programmi di utilità per la compressione di file e per la protezione dai virus	
✗ Effettuare la stampa di documenti settando le impostazioni	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Fondamenti della tecnologia dell'informazione	
✗ Funzioni di base del sistema operativo	

COMPETENZA N. 2: Realizzare documenti con programmi di elaborazione testi

ABILITA' MINIME	UF
✗ Effettuare le personalizzazioni per migliorare la produttività	
✗ Gestire i file di documenti con l'applicazione	
✗ Inserire in un documento un testo, selezionandolo e modificandolo	
✗ Utilizzare i comandi di formattazione per il testo, per il paragrafo e per la gestione degli stili	
✗ Utilizzare semplici oggetti, come creare una tabella e formattarla o come inserire oggetti grafici	
✗ Realizzare la stampa unione, preparando l'origine dati e il modello ed effettuando le stampe	
✗ Gestire la stampa dei documenti, impostando le preferenze delle stampanti e controllando il processo di stampa	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Principi di elaborazione testi	

COMPETENZA N. 3: Realizzare fogli di calcolo

ABILITA' MINIME	UF
✗ Effettuare le personalizzazioni per migliorare la produttività	
✗ Lavorare con il foglio elettronico utilizzando l'applicazione	
✗ Utilizzare le celle per inserire, selezionare, modificare, ordinare, copiare, spostare e cancellare	
✗ Utilizzare il foglio di lavoro, gestendo righe e colonne e i diversi fogli di lavoro	
✗ Utilizzare formule e funzioni	
✗ Applicare i comandi di formattazione, differenziando numeri, date e contenuto e impostando allineamento, bordi ed effetti	
✗ Creare e modificare grafici gestendo le origini dei dati	
✗ Effettuare la preparazione della stampa, impostando l'area di stampa e le opzioni di stampa	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Elementi di foglio elettronico	

COMPETENZA N. 4: Utilizzare basi dati

ABILITA' MINIME	UF

✗ Organizzare le informazioni utilizzando il database e le relazioni	
✗ Operare sulle tabelle, inserendo e modificando i record e definendo la struttura e le proprietà dei campi	
✗ Effettuare interrogazioni per cercare informazioni, utilizzando le query con specifici criteri	
✗ Utilizzare le maschere per visualizzare le informazioni	
✗ Esportare i dati in altri formati	
✗ Predisporre le stampe utilizzando i report e impostando le preferenze di stampa	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Elementi di basi dati	

COMPETENZA N. 5: Realizzare presentazioni multimediali

ABILITA' MINIME	UF
✗ Realizzare presentazioni utilizzando l'applicazione	
✗ Effettuare le personalizzazioni per migliorare la produttività	
✗ Sviluppare una presentazione impostando le differenti visualizzazioni, definendo le diapositive e gli schemi diapositiva	
✗ Inserire testi, tabelle, grafici ed organigrammi gestendo la relativa formattazione	
✗ Utilizzare oggetti grafici inserendo e modificando immagini e disegnando oggetti	
✗ Impostare la presentazione inserendo transizioni ed effetti	
✗ Predisporre la stampa della presentazione	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Elementi di presentazione multimediale	

COMPETENZA N. 6: Utilizzare Internet e le sue funzionalità

ABILITA' MINIME	UF
✗ Utilizzare il browser per la navigazione di base, impostando le preferenze e i segnalibri, con particolare attenzione alla sicurezza informatica	
✓ Utilizzare il web per inserire e ricercare informazioni, utilizzando moduli per raccolta dati e motori di ricerca	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✗ Utilizzare il web per comunicare in sicurezza	
✗ Utilizzare la posta elettronica per l'invio e la ricezione di messaggi e per la gestione degli allegati, impostando le opzioni per migliorare la produttività, garantendo la sicurezza	
✗ Gestire i messaggi, organizzare il drive e sincronizzare i contatti e calendari con le applicazioni presenti sui dispositivi	
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✗ Concetti e termini relativi ad Internet	
✓ Elementi di navigazione	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✗ Elementi di posta elettronica	
✗ Elementi di sicurezza informatica	

COMPETENZA N. 7: Connettersi ai servizi di rete

ABILITA' MINIME	UF
✓ Individuare le possibili connessioni	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✓ Collegarsi ad una rete	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
CONOSCENZE ESSENZIALI	UF
✓ Caratteristiche delle reti informatiche e dei dispositivi di rete	• Origini e storia della Commedia dell'Arte
✗ Sicurezza delle reti informatiche	
✗ Elementi di Cloud computing	

ALTRE COMPETENZE**Sezione 4 - STRUMENTI E MODALITA'**

ELEMENTI RICHIESTI DA PERCORSO STANDARD

Tipo elemento	Descrizione
Nessun elemento associato trovato	

ELEMENTI DI AGENZIA ASSOCIATI AL PERCORSO

CODICE ELEMENTO: 2148 - ATTREZZATURA**Denominazione:** KIT: SOSTENIBILITA' E GESTIONE AMBIENTALE**Descrizione:**

Il KIT contiene una serie di strumenti funzionali alla trattazione degli aspetti di carattere generale e specifico: normativa di settore, le nuove strategie UE in materia di sviluppo sostenibile, il sesto programma in materia di ambiente e indicatori specifici quali le buone prassi di settore e la specificità della sostenibilità relative al profilo

Disponibilità: 20 **Innovazioni didattiche:** No**CODICE ELEMENTO:** 2189 - ATTREZZATURA**Denominazione:** ACCOGLIENZA**Descrizione:**

Scheda Presentazione corso
Regolamento del corso
Calendario corso
Patto di aula
Scheda colloquio di accoglienza
Scheda di autovalutazione

Disponibilità: 20 **Innovazioni didattiche:** No**CODICE ELEMENTO:** 2196 - ATTREZZATURA**Denominazione:** PIATTAFORMA E-LEARNING**Descrizione:**

La piattaforma in hosting utilizzata per la FAD dal Consorzio permette la realizzazione del modello formativo interattivo nella forma di collaborazione interpersonale all'interno di gruppi didattici strutturati

Le principali caratteristiche presenti sono:

- Linguaggio piattaforma PHP
- Utilities eXe Softonic che convertono file Word, PDF, xls e Power Point in contenuti fruibili in HTML.
- Server di caratteristiche tecniche e di dotazione software adeguate alla gestione di applicazioni Internet based.
- Piattaforma software per la gestione ed erogazione dei corsi FAD, provvista delle seguenti funzioni:
Funzioni in grado di consentire la gestione organizzativa dei corsi erogati in e-learning oltre che l'erogazione e lo scaricamento di materiale.

Funzioni di supporto alla comunicazione e interazione on-line (sincrona e asincrona), le quali possono basarsi su strumenti diversi, tra cui citiamo, a titolo d'esempio, la posta elettronica, le bacheche elettroniche e le chat;

Funzioni di supporto al lavoro e apprendimento cooperativo e collaborativo, le quali possono basarsi su strumenti diversi tra cui citiamo, a titolo d'esempio, i forum, i gruppi di discussione e strumenti per la condivisione in tempo reale di documenti (testo, audio e video).

Funzioni di gestione degli allievi, le quali devono permettere l'abilitazione e l'iscrizione degli allievi al corso e il monitoraggio delle attività di fruizione svolte, le funzioni di reporting che consentano l'elaborazione e la stampa di report contenenti la correlazione fra i dati anagrafici degli utenti e i dati di interazione/fruizione delle risorse didattiche, la registrazione e stampa delle prove di valutazione e verifica degli apprendimenti.

- Connessione a Internet con banda adeguata, sia in ingresso che in uscita, in funzione del numero di utenti contemporanei e del 'peso' delle informazioni in ingresso/uscita dalla piattaforma, ma non inferiore a 2MB.

Disponibilità: 50 **Innovazioni didattiche:** No**CODICE ELEMENTO:** 2198 - ATTREZZATURA**Denominazione:** STRUMENTI IN DOTAZIONE AL DOCENTE**Descrizione:**

Su richiesta del docente saranno disponibili in aula a supporto delle lezioni i seguenti strumenti:

- Personal Computer portatile (disponibile sempre su richiesta del docente connessione a internet)
- Videoproiettore

- Televisore
- Videoregistratore
- Videocamera miniDV digitale
- Scanner
- Lavagna luminosa
- Lucidi
- Dispensa
- Estratti da testi specialistici
- Bibliografia
- Filmati
- Questionari di verifica dell'apprendimento
- Valutazione apprendimento e efficacia
- Questionario soddisfazione docenti

Inoltre ogni aula è dotata di lavagna a fogli mobili e materiale di cancelleria a disposizione di allievi e docenti.
Si precisa che le dispense saranno stampate con modalità fronte/retro e su carta da riciclo e saranno messi a disposizioni cestini per la raccolta differenziata dei rifiuti.

Disponibilità: 20 **Innovazioni didattiche:** No

CODICE ELEMENTO: 2482 - ATTREZZATURA

Denominazione: STRUMENTI IN DOTAZIONE ALL'ALLIEVO

Descrizione:

Scheda per esercitazione individuale
Schede di simulazione
Scheda autovalutazione
Scheda presenze stage

Disponibilità: 20 **Innovazioni didattiche:** No

CODICE ELEMENTO: 16391 - ATTREZZATURA

Denominazione: DISPENSA PARI OPPORTUNITA' E NON DISCRIMINAZIONE

Descrizione:

Dispensa di produzione interna in tema integrazione delle prospettive di genere e della non discriminazione in quanto ad età, genere, credenze politiche o religiose, provenienza culturale o territoriale, limitate abilità o disabilità etc.
Rapporto allievo strumento 1:1

Disponibilità: 20 **Innovazioni didattiche:** No

CODICE ELEMENTO: 26367 - ATTREZZATURA

Denominazione: DISPENSA LA COMMEDIA DELL'ARTE

Descrizione:

Cos'è la commedia dell'arte? Definizione
Caratteristiche della commedia dell'arte
Attori, personaggi, maschere della commedia dell'arte
La recitazione nella commedia dell'arte
Il successo della Commedia dell'Arte
Concetti chiave

Disponibilità: 20 **Innovazioni didattiche:** No

CODICE ELEMENTO: 2140 - AULA

Denominazione: AULA DIDATTICA

Descrizione:

Aula a norma riguardo il Dlgs. 81/08 relativamente alla sicurezza nei luoghi di lavoro, dotata della strumentazione per l'erogazione di lezioni frontali e esercitazioni pratiche: videoproiettore, pc, lavagna a fogli mobili, postazioni per almeno 14 allievi.
L'aula risponde alle esigenze normative e di protocollo interno per il contenimento dell'emergenza sanitaria da Covid-19.
Presso l'aula, organizzata per garantire il distanziamento interpersonale con relativa cartellonistica, sono disponibili: gel disinfettante, termoscanner, mascherine chirurgiche, smartphone con installato software per la lettura del green pass, divisori in plexiglass per l'accoglienza.
Contiguo all'aula si trovano servizi igienici attrezzati per l'emergenza covid-19.

Superficie: 40 **Disponibilità:** 30 **Innovazioni didattiche:** No

CODICE ELEMENTO: 2190 - LABORATORIO **Classificazione:** LABORATORIO DI INFORMATICA

Denominazione: LABORATORIO INFORMATICO

Descrizione:

N° postazioni: 14; Rapporto strumenti allievi 1/1

Caratteristiche Hardware: Processore Intel® C ore i3/i5/i7, Intel Xeon (dalla serie 5100) , 8 Gb di RAM

Scheda video certificate ISV per C AD 3D; lettore cd - dvd, monitor LC D 19 pollici marca Lg; Caratteristiche Software: S.O. Windows 7; Office 2010, Winzip, Acrobat Reader, Sophos Antivirus; C cleaner, Real Player, accesso alla rete Internet con ADSL dedicata alle aule e protetta da Firewall Linux1 per la ricerca di dati attraverso i più importanti motori di ricerca
Stampante laserjet a colori in rete

Superficie: 35 **Disponibilità:** 20 **Innovazioni didattiche:** No

CODICE ELEMENTO: 1471 - MODALITA' **Classificazione:** ESERCITAZIONE PRATICA

Denominazione: ESERCITAZIONI PRATICHE E GRUPPI DI LAVORO

Descrizione:

Il gruppo classe viene suddiviso in sottoinsiemi meno numerosi e viene assegnato a ciascuno un compito da svolgere in un tempo predeterminato, per presentarne poi i risultati in plenaria.

Innovazioni didattiche: No

CODICE ELEMENTO: 2181 - MODALITA' **Classificazione:** LEZIONE TEORICA

Denominazione: LEZIONE FRONTALE

Descrizione:

La finalità prevalente del momento formativo che il Consorzio CAA garantisce è costituita dalla trasmissione di concetti e schemi interpretativi: l'esposizione accurata da parte di relatori esperti dell'argomento oggetto di lezione, perché portatori di esperienza professionale oltre che di know-how, viene costantemente integrata e supportata da sperimentazioni operative, progettate nell'ottica di dare un ritorno applicativo alle conoscenze acquisite. L'obiettivo è duplice: informare in modo mirato e completo rispetto alle aree tematiche proposte, incidendo a livello teorico e concettuale e, congiuntamente, creare coinvolgimento ed interazione, per dare al rapporto docente-discente il sapore di uno scambio vivo.

Innovazioni didattiche: No

CODICE ELEMENTO: 16389 - MODALITA' **Classificazione:** ALTRO

Denominazione: METODOLOGIE FORMATIVE DI GENERE e NON DISCRIMINAZIONE

Descrizione:

Per 'metodologie formative di genere' intendiamo tutte quelle pratiche che si sono rivelate efficaci nella individuazione, nella valorizzazione e nello sviluppo delle attitudini, delle competenze e delle capacità delle donne e degli uomini inseriti in percorsi di formazione. L'approccio di genere si connota per l'attenzione alla creazione di condizioni organizzative che rendano fruibili le occasioni formative sia agli uomini che alle donne. Al fine di favorire l'innalzamento della consapevolezza circa il proprio modo di essere persona (uomo/donna) in ogni contesto, è prevista l'introduzione di metodologie e contenuti per la promozione delle pari opportunità, in un'ottica di mainstreaming, in modo capillare, nella maggior parte delle aree formative. In particolare si prevede di applicare in tutte le situazioni (in tutti i moduli/materie) il linguaggio sessuato e non sessista.

Si valorizzeranno altresì le differenze intese come non discriminazione di età condizione, convincimenti politici e religiosi, provenienza culturale e territoriale, età etc.

Innovazioni didattiche: No

CODICE ELEMENTO: 16390 - MODALITA' **Classificazione:** ALTRO

Denominazione: SVILUPPO SOSTENIBILE E SOSTENIBILITA' AMBIENTALE

Descrizione:

La presente modalità prevede un approccio trasversale ed organico ai temi della sostenibilità ambientale, improntato ad un approccio metodologico che parta dalle strategie volte alla preservazione e tutela dell'ambiente e delle relative risorse, anche energetiche

Innovazioni didattiche: No

CODICE ELEMENTO: 26368 - MODALITA' **Classificazione:** DIDATTICA LABORATORIALE

Denominazione: LA COMEDIA DELL'ARTE

Descrizione:

Urgenza, ritmo, energia, segno, sensibilità e duttilità corporea (specifici esercizi all'uopo)

Posizioni, pesi, equilibri, dinamiche, camminate, ritmi, voce, gestualità, pensieri, emozioni e semantiche correlate. Neutro e eccentrico.

Osservazione e mimesi del mondo animale, degli elementi e delle materie. Questo tipo di lavoro è sia dell'allievo su se stesso che su varie tipologie esterne. Dai molti personaggi e tipizzazioni possibili, si arriverà ai tipi classici della Commedia dell'Arte. Questo processo farà sì gli allievi possano affrontare, Zanni, Pantalone, Arlecchino il Capitano, il Dottore, gli Innamorati, eccattenti alla coerenza tra fisicità, pensiero e sentimento, al fine di una comprensione viva e efficace.

Il corpo maschera e la maschera

La maschera in Commedia dell'Arte

I tipi di Commedia (Pantalone, Zanni, Arlecchino, Capitano, Dottore,

Innamorati, ecc)
 Canovaccio e improvvisazione. Composizione drammaturgica
 Creazione e messa in scena di un canovaccio.

Innovazioni didattiche: No

Sezione 5 - STRUTTURA DEL PERCORSO

TABELLA DI SINTESI

Denominazione	Ore
Annualità: Prima	
UF : Contestualizzare i principi dello sviluppo sostenibile nelle attività economico-produttive del settore di riferimento	0
UF : Accoglienza	4
UF : Origini e storia della Commedia dell'Arte	16
UF : L'Improvvisazione	26
UF : Messa in scena nella Commedia dell'arte	36
	Stage
	Prova finale
	TOTALE
	90

ANNUALITA': Prima

1 - UF: Contestualizzare i principi dello sviluppo sostenibile nelle attività economico-produttive del settore di riferimento **Durata: 0**

Descrizione: Nell'UF Messa in scena nella Commedia dell'arte, si contestualizzeranno i temi dello Sviluppo sostenibile per la tutela del patrimonio ambientale e per il risparmio energetico, attraverso l'ottimizzazione delle risorse, il riciclo dei materiali ed il ricorso a soluzioni di illuminazione naturale

CONOSCENZE ESSENZIALI LIBERE

STRUMENTI E MODALITA'

Elenco elementi

2 - UF: Accoglienza **Durata: 4**

Descrizione: Questa unità formativa si propone di favorire lo sviluppo di un clima positivo e di una comunicazione partecipata da parte di tutti gli attori del processo formativo. Gli allievi familiarizzano con un modello di apprendimento nel quale sono chiamati a prendersi attivamente carico della propria formazione. L'accoglienza è un momento cruciale del percorso formativo: le due realtà, Ente di formazione/allievi, entrano in contatto e nell'incontro vengono scambiate aspettative, desideri e vengono definite le modalità di lavoro al fine di massimizzare efficacia ed efficienza dell'intervento formativo. Si tratteranno contestualizzandoli i temi della sostenibilità per 1 ora in ordine a Le prassi in uso in agenzia: -- la raccolta differenziata, le tipologie di rifiuti, i punti di raccolta, le modalità di smaltimento -- l'uso controllato dell'energia elettrica e delle apparecchiature elettroniche -- l'uso controllato di termoventilatori e condizionatori -- il rispetto del divieto di fumo -- l'areazione dei locali, l'utilizzo di supporti multimediali per le dispense con leggibilità multidispositivo, attribuzione di un'area riservata al corso sulla piattaforma aziendale. All'interno di questa UF vengono trattate, in modo contestualizzato, alcune tematiche connesse alla PARITA' e PARI

OPPORTUNITA' con particolare attenzione ai temi dell'inclusione sociale veicolata per elezione dal mondo teatrale. Si contestualizzeranno inoltre anche i temi delle Competenze digitali trasversali indicamdo modalità di ricerca e pubblicazione di materiali su piattaforme digitali.

PROFILO - Competenza: Competenze Digitali Trasversali - 2 - Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

ABILITA' MINIME

- Archiviare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Tecniche di acquisizione e archiviazione di dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali
Saperi:

PROFILO - Competenza: Orientamento - 1 - Sviluppare il proprio progetto formativo, di vita personale e professionale, in rapporto alle proprie risorse ed orizzonti valoriali e ai vincoli ed opportunità del contesto

ABILITA' MINIME

- Individuare punti di forza, limiti personali, risorse e vincoli emergenti dal contesto di riferimento
- Individuare il proprio sistema di valori tra le molteplici proposte ambientali
- Definire strategie di valorizzazione di sé coerenti con i diversi contesti formali e informali
- Ipotizzare soluzioni diverse per il proprio progetto formativo e professionale e verificarne la fattibilità
- Selezionare strategie idonee per la ricerca di opportunità formative ed occupazionali

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Le caratteristiche personali
Saperi:
- Il contesto di riferimento del percorso formativo
Saperi:
- Definizione e valutazione dei propri progetti: personale e professionale
Saperi:
- Valorizzazione dei propri progetti: personale e professionale
Saperi:

PROFILO - Competenza: Parità fra uomini e donne e non discriminazione - 1 - Esprimere comportamenti e linguaggi coerenti con la cultura delle pari opportunità

ABILITA' MINIME

- Valorizzare le differenze nelle pari opportunità

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Interculturalità e Pari Opportunità
Saperi:

CONOSCENZE ESSENZIALI LIBERE

STRUMENTI E MODALITA'

Elenco elementi

3 - UF: Origini e storia della Commedia dell'Arte

Durata: 16

Descrizione: Nella presente UF si tratterà delle origini, fioritura e decadenza della Commedia dell'Arte, delle Maschere (Tipi, significati, codici estetici. Impostazione gestuale e interpretativa), dei dei Tipi Fissi Zanni (i Servi), Capitani, Vecchi (il Magnifico e il Graziano), Innamorati, La Fantesca - Servetta, Varianti; nel contesto di tale tematica si integreranno Le Pari Opportunità, per due ore complessive, sottolineando il fatto che la Commedia dell'arte è stata la culla della prima apparizione delle attrici e che era normale il multilinguismo e l'approccio aperto alle differenze. Si contestualizzeranno inoltre anche i temi delle Competenze digitali trasversali indicamdo modalità di ricerca e pubblicazione di materiali su piattaforme digitali.

PROFILO - Competenza: Attore - 1 - Riconoscere i generi teatrali

ABILITA' MINIME

- Collocare cronologicamente ed esteticamente un testo

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Storia del teatro e dello spettacolo
Saperi:

PROFILO - Competenza: Parità fra uomini e donne e non discriminazione - 1 - Esprimere comportamenti e linguaggi coerenti con la cultura delle pari opportunità

ABILITA' MINIME

- Adeguare il linguaggio alle pari opportunità

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Interculturalità e Pari Opportunità
Saperi:

PROFILO - Competenza: Tecnologie informatiche - 6 - Utilizzare Internet e le sue funzionalità

ABILITA' MINIME

- Utilizzare il web per inserire e ricercare informazioni, utilizzando moduli per raccolta dati e motori di ricerca

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Elementi di navigazione
Saperi:

PROFILO - Competenza: Tecnologie informatiche - 7 - Connettersi ai servizi di rete

ABILITA' MINIME

- Individuare le possibili connessioni
- Collegarsi ad una rete

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Caratteristiche delle reti informatiche e dei dispositivi di rete
Saperi:

CONOSCENZE ESSENZIALI LIBERE

STRUMENTI E MODALITA'

Elenco elementi

4 - UF: L'Improvvisazione

Durata: 26

Descrizione:

La presente UF è destinata a declinare la conoscenza essenziale in tema di improvvisazione, *L'Improvvisa* è il nome proprio del fenomeno teatrale che solo più tardi è andato sotto il nome di Commedia dell'Arte. In forma laboratoriale si affronteranno i temi dei canoni relativi alle varie maschere presenti nella commedia dell'arte. Si forniranno agli allievi / attori i canovacci: sarà poi loro compito interpretare le scene provvedendo ad inscenare con l'improvvisazione le battute stesse.

L'approccio sarà quello del learning by doing guidati dall'insegnante.

In questo contesto si contestualizzeranno i temi delle Competenze Chiave di cittadinanza attraverso l'applicazione fra le altre delle competenze Collaborare e partecipare, Risolvere problemi ed imparare ad imparare.

Si contestualizzeranno inoltre i temi della parità sottolineando come nella Commedia dell'arte ed in particolare nell'improvvisazione non ci sono ruoli minori basati sul genere. Si contestualizzeranno inoltre i temi della parità sottolineando come nella Commedia dell'arte ed in particolare nell'improvvisazione non ci sono ruoli minori basati sul genere.

PROFILO - Competenza: Attore - 4 - Interpretare un ruolo

ABILITA' MINIME

- Costruire una relazione in scena con i propri compagni e con il pubblico

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Improvvisazione e scrittura scenica
Saperi:

PROFILO - Competenza: Competenze chiave di cittadinanza - 4 - Collaborare e partecipare

ABILITA' MINIME

- Agire il proprio ruolo attraverso contributi personali

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Tecniche e metodi del lavoro di gruppo
Saperi:

PROFILO - Competenza: Competenze chiave di cittadinanza - 6 - Risolvere problemi

ABILITA' MINIME

- Verificare la fattibilità delle soluzioni in base al contesto

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Tecniche di diagnosi, di strategie correttive e di problem solving
Saperi:

PROFILO - Competenza: Parità fra uomini e donne e non discriminazione - 1 - Esprimere comportamenti e linguaggi coerenti con la cultura delle pari opportunità

ABILITA' MINIME

- Valorizzare le differenze nelle pari opportunità

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Interculturalità e Pari Opportunità
Saperi:

CONOSCENZE ESSENZIALI LIBERE

STRUMENTI E MODALITA'

Elenco elementi

5 - UF: Messa in scena nella Commedia dell'arte

Durata: 36

Descrizione: La Presente UF declinerà i saperi relativi alla messa in scena di canovacci storici della commedia dell'arte ed all'espressività del linguaggio fisico. Si utilizzerà il contesto teatrale del Santibriganti Teatro – Corte Palestro per realizzare una messa in scena dalla preparazione alla rappresentazione di pieces della Commedia dell'arte curando gli aspetti organizzativi e operativi della messa in scena stessa. Nella realizzazione della presente UF si contestualizzeranno i temi dello Sviluppo sostenibile per la tutela del patrimonio ambientale e per il risparmio energetico, attraverso l'ottimizzazione delle risorse, il riciclo dei materiali ed il ricorso a soluzioni di illuminazione naturale. Si contestualizzeranno, nell'agirli i temi generali della sicurezza osservando l'applicazione della prevenzione e protezione dei contesti teatrali, segnatamente il relazione ai processi di antincendio ed evacuazione.

PROFILO - Competenza: Attore - 3 - Promuovere l'espressività nel linguaggio fisico

ABILITA' MINIME

- Ricercare la precisione e la qualità del movimento

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Tecniche del movimento
Saperi:

PROFILO - Competenza: Formazione generale alla salute e sicurezza per i lavoratori - 1 - Comprendere i fattori generali che regolano l'organizzazione della sicurezza aziendale

ABILITA' MINIME

- Individuare gli attori della sicurezza aziendale
- Riconoscere diritti e doveri dei vari attori della sicurezza

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Organizzazione della sicurezza aziendale
Saperi:

PROFILO - Competenza: Sviluppo sostenibile per la tutela del patrimonio ambientale e per il risparmio energetico - 2 - Contestualizzare i principi dello sviluppo sostenibile nelle attività economico-produttive del settore di riferimento

ABILITA' MINIME

- Ottimizzare la gestione dei rifiuti favorendo il riuso e il riciclo dei materiali

CONOSCENZE ESSENZIALI

- Principi fondamentali della gestione dei rifiuti e di materiali da riciclo, in un'ottica di circolarità
Saperi:

CONOSCENZE ESSENZIALI LIBERE

STRUMENTI E MODALITA'

Elenco elementi

Sezione 6 - STAGE

Totale ore stage:

Descrizione: