



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
POLO TECNICO-PROFESSIONALE "GALILEO"
IIS "CARLO URBANI"

Presidenza e Segreteria: Via dell'Idroscalo, 88 - 00121 Roma - Municipio X - Distretto XXI - Ambito X - Cod. IPA istsc_rmis03300b
Codice Istituzione RMIS03300B - Codice fiscale 97196850586 - Conto corrente postale 25157025 - Cod. Fattura Elettronica UFZFN8

Sito Istituto: www.istitutocarlobarbani.edu.it/

✉ rmis03300b@istruzione.it - ✉ rmis03300b@pec.istruzione.it - ☎ 06.12.11.26.360 📠 06.12.11.26.361

SEDE ASSOCIATA DI OSTIA: Via dell'Idroscalo, 88 - 00121 Roma - SEDE ASSOCIATA DI ACILIA: Via di Saponara, 760 - 00125 Roma

ISTITUTO TECNICO: Grafica e Comunicazione

ISTITUTO PROFESSIONALE: Servizi Commerciali - Design per la Comunicazione Visiva e Pubblicitaria / Odontotecnico / Industria e Artigianato per il Made in Italy: Grafica

Roma, 05.01.2020

Circolare n. 77

Sedi di Ostia e Acilia

Ai coordinatori delle classi terze e della classe 2AT
Ai docenti delle classi terze e della classe 2AT
Agli studenti delle classi terze e della classe 2AT
Ai tutor PCTO
Alla DSGA

Oggetto: presentazione P.C.T.O. (ex A.S.L.) con Accademia Italiana Videogiochi triennio (Aa.Ss. 2020-21, 2021-22, 2022-23)

Con riferimento al Protocollo d'intesa già in vigore dall'A.S. 2018-19 tra l'I.S.S. CARLO URBANI e l'Accademia Italiana Videogiochi (A.I.V.), **il giorno 15 gennaio 2021** si terrà on line un incontro di presentazione dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (in precedenza noti come Alternanza Scuola Lavoro) destinati agli studenti **delle terze classi e alla 2At**.

L'iniziativa ha l'obiettivo di esplorare la conoscenza di un universo tra i più frequentati dai nostri ragazzi, nonché di cogliere le abilità e competenze che questi possono sviluppare attraverso i linguaggi che il videogioco veicola. Compito della scuola è quello di affiancarli e orientarli all'uso consapevole e selettivo, oltre che di promozione sociale, delle tecnologie avanzate a loro disposizione.

A.I.V. mette a disposizione del nostro istituto tre percorsi triennali:

- Game Design; 20 posti tot
- Programmazione per videogiochi; 20 posti tot
- Grafica 3D per videogiochi; 20 posti tot

che gli attuali studenti del secondo e terzo anno potranno frequentare nel pomeriggio, per ora in modalità online, con frequenza settimanale, durante quest'anno e nei due anni successivi (Aa.Ss. 2020-21, 2021-22, 2022-23).

Le attività di P.C.T.O. si svolgeranno online – orientativamente tra fine gennaio inizio febbraio.

Modalità di svolgimento della giornata di presentazione:

GIORNATA: 15 gennaio 2021

ORARIO : 15:00 –16:00

Classi coinvolte: tutte le classi TERZE e la classe 2AT

PIATTAFORMA UTILIZZATA: GOOGLE MEET

PRECISAZIONI:

In considerazione del limitato numero di posti disponibili per la frequenza dei percorsi, riconosciuti dall'A.I.V. quali percorsi triennali di P.C.T.O., sarà somministrato un test d'ingresso (utilizzando GOOGLE MODULI - il link verrà comunicato durante la presentazione) a cura dei docenti dell'Accademia, **da svolgere subito dopo la presentazione il giorno stesso.**

N.B. Il test è rivolto agli studenti seriamente interessati a partecipare ai percorsi P.C.T.O.

DI COSA HAI BISOGNO SE VUOI INTRAPRENDERE UNO DEI P.C.T.O. CON A.I.V.?

DEDIZIONE, PASSIONE e COSTANZA.

Inoltre: un blocco per gli appunti e una penna, sicuramente fondamentali, così come un pc portatile di fascia medio/alta. Andrà benissimo un pc da gaming, o comunque un pc che abbia un minimo di 12 giga di RAM e una scheda video dedicata possibilmente recente.



Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Elisabetta Giustini

Elisabetta Giustini