



Ministero dell'Istruzione e del Merito

Ufficio Scolastico Regionale per il LAZIO

LICEO SCIENTIFICO STATALE "LOUIS PASTEUR"

Liceo Matematico

Via G. Barellai, 130 - 00135 ROMA ☎ 06121123440-063386628

Distretto 27 – Ambito 8 - Cod. Fisc. 80218970582 – Cod. Mecc. RMP526000V

rm526000v@istruzione.it pec: rm526000v@pec.istruzione.it web: www.liceopasteur.edu.it

CIRCOLARE n. 101

Roma, 30 ottobre 2025

ALLE/AI DOCENTI

Sede

ALLE STUDENTESSE e

AGLI STUDENTI

Sede

AI GENITORI/TUTORI

ALLA DSGA

Sede

OGGETTO: Attività FSL (ex PCTO) UNIVERSITA' SAPIENZA Ambito Umanistico

Sapienza Università di Roma nell'anno scolastico 2025-2026 organizza, come progetti di Formazione Scuola Lavoro (ex PCTO) le seguenti attività:

- 1. "Media-Pop. Narrazioni popolari e conflitti politici: come interpretarli attraverso film, serie TV e social media"**

CLASSI QUARTE e QUINTE

Ambito: Studi umanistici (lettere, filosofia, antichità, arte, storia, lingue, comunicazione, pedagogia)

Struttura

DIPARTIMENTO DI STORIA ANTROPOLOGIA RELIGIONI ARTE SPETTACOLO

Descrizione

Le attività del PCTO proposto si inseriscono nel PRIN Circulating Populist Sentiments in 21st Century Film and TV Fiction in Italy (2022), coordinato dal Prof. Dominic Holdaway (Università di Urbino) e di cui è responsabile per l'unità romana il Prof. Valerio Coladonato. Il progetto di ricerca ha l'obiettivo di esaminare il ruolo del cinema e delle serie TV nel promuovere e dare forma a narrazioni e culture politiche populiste nell'Italia contemporanea. Il PCTO si inserisce anche all'interno del progetto di Terza Missione del Dipartimento SARAS intitolato "Pace e conflitto nel terzo millennio. Viaggio ai confini dell'Europa" (coordinato dal Prof. Alessandro Saggiaro), attraverso un'attenzione particolare rivolta a come i media costruiscono l'immaginario e le narrazioni identitarie.

Partendo da alcuni degli esiti di ricerca prodotti, il percorso ha l'obiettivo di sensibilizzare le nuove generazioni, stimolandole a riconoscere le relazioni triangolari esistenti tra:

- 1) La circolazione di prodotti mediatici apparentemente "neutri" e/o di intrattenimento (come film comici, serie televisive, ma anche pubblicità, video promozionali, contenuti social, etc.).
- 2) La diffusione di narrazioni pubbliche stereotipiche, identitarie e divisive (noi/loro, popolo/elite, etc.) attraverso cui leggere momenti di crisi socio-economica.
- 3) L'affermarsi di dinamiche di polarizzazione politica e di marginalizzazione culturale, e le situazioni di conflittualità che ne derivano.

Attraverso l'esame di una serie di casi-studio tematici, la produzione di materiali e contenuti audiovisivi, esercizi di scrittura e di dibattito, e la simulazione di un dibattito parlamentare sul tema, gli studenti e le studentesse saranno chiamati/e a interrogarsi criticamente sull'intreccio tra media e culture politiche popolari. Particolare rilievo verrà dato a promuovere una maggiore consapevolezza dell'impatto politico e culturale dei prodotti audiovisivi e delle norme che ne regolano la produzione e la circolazione, soprattutto in relazione alla diffusione di narrazioni identitarie nazionaliste e/o xenofobe.

A tale scopo, il corso sarà strutturato in sei incontri da 4 ore ciascuno. I primi cinque incontri si svolgeranno presso la sede delle Ex Vetriere Sciarra in via dei Volsci 122, e ognuno sarà



strutturato in due moduli, uno teorico e uno laboratoriale. L'ultimo incontro consisterà nella simulazione di un dibattito o inchiesta parlamentare. Qualora le condizioni lo permetteranno, siamo in contatto con il progetto "Parlamento e Commissione Europea - Esperienza Europa Roma" per realizzare l'ultimo incontro del percorso presso le loro strutture (<https://visiting.europarl.europa.eu/it/visitor-offer/other-locations/europa-experience/rome>).

Gli incontri avranno caratteri tematico, secondo il seguente schema:

INTRODUZIONE (Prof. Valerio Coladonato) - Lunedì 12 Gennaio 2026

Distinguere i concetti, riconoscere le narrazioni: di cosa parliamo quando parliamo di narrazioni populiste o popolari? Il modulo ha l'obiettivo di proporre una mappa introduttiva delle categorie di "populismo" e "popolare," evidenziandone la natura ambivalente e pervasiva. Tra gli aspetti che verranno considerati: il concetto di "populismo banale", ossia la ripetizione quotidiana di narrazioni semplificanti nei discorsi pubblici e istituzionali; la circolazione di narrazioni identitarie oppostive noi/loro; il ruolo dei prodotti audiovisivi come potenziali catalizzatori di conflitti politici e dinamiche di marginalizzazione culturale e sociale. Nel modulo laboratoriale, gli studenti e le studentesse metteranno alla prova gli strumenti acquisiti attraverso una serie di attività interattive e ludiche, mirate a riconoscere articolazioni discorsive populiste/popolari attraverso diversi media.

MEDIA E GASTROPOPULISMO (Dr. Giulia Crisanti) - Lunedì 19 Gennaio 2026

Il modulo teorico introdurrà il concetto di gastropopulismo e la sua articolazione narrativa attraverso una serie di produzioni audiovisive italiane ed europee, con l'obiettivo di evidenziare il contributo dei media alla circolazione di immaginari gastronomici nazionalisti. Particolare attenzione verrà data: a) alla rappresentazione del cibo e delle culture gastronomiche europee attraverso il cinema e la televisione; b) alla diffusione di narrazioni culturali identitarie e xenofobe attraverso il discorso pubblico su cibo e italianità/europeità; c) alla stereotipizzazione, attraverso i media, di culture gastronomiche straniere e/o di minoranze etniche; d) all'interpretazione del gastropopulismo come una forma di populismo "banale." Nella parte laboratoriale, gli studenti e le studentesse verranno coinvolte in un dibattito aperto intorno ad un caso studio sul tema "gastropopulismo e media," con l'obiettivo di proporre argomentazioni per, alternativamente,

costruire e decostruire la relazione tra identità nazionali e circolazione di immaginari gastronomici fondati su banalizzazioni e logiche oppositive (noi/altri).

SERIALITÀ (Dr. Luana Fedele) - Lunedì 26 Gennaio 2026

Il modulo teorico esplorerà come la serialità televisiva, attraverso trame, personaggi e ambientazioni, contribuiscono alla costruzione di immaginari collettivi che mettono in relazione (o in tensione) identità nazionali, locali ed europee. In particolare, si analizzeranno i modi in cui i prodotti audiovisivi raccontano il “popolo” e “gli altri”: le élite, i burocrati, le istituzioni, i migranti, i marginalizzati, etc. Nella parte laboratoriale, gli studenti e le studentesse verranno suddivisi in gruppi: a partire da un caso studio, ogni gruppo dovrà elaborare una visione congiunta (capace quindi di mediare tra le diverse posizioni individuali), supportando o contrastando le argomentazioni proposte dal prodotto audiovisivo preso in esame.

ADVERTISING (Dr. Valerio Di Paola) - Lunedì 2 Febbraio 2026

Il modulo analizzerà il ruolo dell’advertising nella costruzione delle narrazioni polarizzanti, con l’obiettivo di fornire strumenti critici per riconoscere e decostruire le tecniche comunicative promozionali e le loro ricadute sul condizionamento sociale. La comunicazione pubblicitaria sarà indagata come dispositivo culturale capace di modellare immaginari collettivi e di influenzare la percezione dei concetti di “popolo” e “altro”, attraverso strategie visive, linguistiche e retoriche. L’attenzione sarà rivolta in particolare alle dinamiche della retorica, all’uso di dicotomie identitarie che contrappongono “noi” e “loro” e alle forme di storytelling che trasformano valori sociali e bisogni in strumenti di appartenenza e consumo. Nella parte laboratoriale, gli studenti e le studentesse suddivisi in gruppi lavoreranno a partire su casi di studio selezionati per i quali, attraverso l’utilizzo di una matrice di design della comunicazione propria dell’advertising e delle relative tecniche di copyright, costruiranno un’argomentazione pubblicitaria forte, finalizzata a influenzare la propensione all’acquisto. L’attività consentirà di sperimentare in modo concreto le dinamiche persuasive che caratterizzano la comunicazione promozionale e di riflettere criticamente sulle responsabilità connesse al loro impiego.

L'IDENTITÀ NELLA POLITICA SULL'AUDIOVISIVO (Dr. Federica D'Urso) - Lunedì 9 Febbraio 2026

Il modulo affronterà il tema del finanziamento pubblico alla produzione audiovisiva. In particolare, ci si interrogherà su quali criteri orientino oggi il sostegno economico a film e serie tv



da parte di istituzioni nazionali ed europee e su quale ruolo abbiano le politiche culturali nel promuovere (o eventualmente scoraggiare) opere che veicolano narrazioni identitarie, divisive o potenzialmente populiste. Nella parte laboratoriale, gli studenti e le studentesse (divisi in gruppi) verranno coinvolti/e nella simulazione di un dibattito sul tema della relazione tra finanziamento pubblico alla produzione audiovisiva e supporto a narrazioni collettive identitarie. L'esercizio prevederà una prima fase di discussione; una successiva fase di mediazione, elaborazione e argomentazione delle posizioni assunte dai vari gruppi; una terza fase di dibattito sul tema.

SIMULAZIONE DI UN DIBATTITO PARLAMENTARE (Prof. Valerio Coladonato) - Lunedì 16 Febbraio 2026

Gli studenti e le studentesse partecipanti verranno divisi in due gruppi, con il compito di argomentare la propria posizione intorno a un macro-tema di interesse pubblico connesso alla questioni trattate nei precedenti incontri. In particolare, si simulerà un dibattito parlamentare, proponendo possibili pratiche di risoluzione e mediazione tra prospettive politiche divergenti e conflittuali. Al centro del dibattito, verrà posto il tema della rappresentazione pubblica dell'identità culturale europea, ragionando sulla relazione tra le diverse identità nazionali e l'inclusione (anche in termini di rappresentazione) di minoranze etniche, locali e straniere. Una parte del materiale prodotto nei primi cinque incontri verrà usato per la costruzione delle argomentazioni da presentare nel dibattito finale.

Metodologie

Il corso adotta un approccio metodologico multidisciplinare, spaziando tra competenze e prospettive proprie delle scienze sociali e politiche, e degli studi sui media e la comunicazione. Verranno discusse e problematizzate categorie politiche diventate d'uso comune negli ultimi anni (populismo, popolare, etc), analizzando contestualmente la loro diffusione attraverso una varietà di piattaforme mediatiche e prodotti audiovisivi. Sono inoltre inclusi moduli laboratoriali incentrati su tecniche e competenze legate alla produzione, distribuzione e promozione di prodotti audiovisivi, oltre che sulla relazione tra questi ultimi e la diffusione di narrazioni identitarie divisive. Attraverso la simulazione di una serie di dibattiti, nonché di un dibattito parlamentare, si intende promuovere un diretto coinvolgimento degli studenti e delle studentesse in pratiche di cittadinanza attiva e di

decostruzione di immaginari collettivi fondati su stereotipi conflittuali e/o xenofobi.

Per garantire un'opportuna alternanza tra moduli teorici e moduli laboratoriali, e quindi un'attenzione e interazione costante con gli studenti e le studentesse, ogni incontro (4 ore) sarà diviso in due sezioni: una prima parte di approfondimento su un tema specifico; una seconda parte in cui si prevede di svolgere una serie di attività tra cui: visione di clip e estratti di serie televisive e film, produzione di materiali da usare nell'attività finale, dibattiti, esercizi di scrittura, esposizione di argomentazioni e simulazioni di campagne promozionali.

Competenze

Competenze dialogiche, di confronto e di argomentazione su temi di attualità; conoscenze relative all'intreccio tra dispositivi legislativi e politiche di produzione e promozione audiovisiva; capacità critica di discernere pratiche e narrazioni popolari, divisive e/o identitarie, sia all'interno del dibattito pubblico (social media, interventi e interviste di figure pubbliche, articoli di giornale, etc.), che in prodotti audiovisivi di fiction (film, serie tv); competenze relative alla stesura di norme e regolamentazioni sull'audiovisivo; apprendimento di pratiche e forme della cittadinanza attiva attraverso la simulazione di un dibattito parlamentare.

L'attività proposta si svolgerà in presenza presso una sede esterna alla Città Universitaria nei mesi di gennaio e febbraio nelle giornate di lunedì in un orario da definire

ORE TOTALI: 24

2. GEOGRAFIE DA NARRARE

CLASSI TERZE E QUARTE

Ambito: Studi umanistici (lettere, filosofia, antichità, arte, storia, lingue, comunicazione, pedagogia)

Struttura

DIPARTIMENTO DI LETTERE E CULTURE MODERNE

Descrizione

Il progetto PCTO "Geografie da narrare" si propone di coinvolgere gli/le studenti nella realizzazione di materiali multimediali (audiovisivi e podcast) dedicati al patrimonio geografico e geocartografico del Museo della Geografia dell'Università Sapienza di Roma. Il Museo, di recente



istituzione (2022), conserva un ricco patrimonio, materiale e immateriale, costituito principalmente da strumenti scientifici e sussidi didattici raccolti e utilizzati nel corso di quasi 150 anni di attività dell'ex Gabinetto di Geografia dell'Università Sapienza divenuto poi Istituto e oggi confluito nel Dipartimento di Lettere e Culture moderne. Da diversi anni sono in corso studi su tale patrimonio con l'intento di censirlo, studiarlo, valorizzarlo e renderlo accessibile nella convinzione che mediante la fruibilità diffusa delle collezioni si possa far conoscere la geografia proponendone una visione che vada ben oltre lo stereotipo nozionistico radicato nell'immaginario collettivo. Lo scopo culturale e sociale del Museo della Geografia riguarda la sensibilizzazione del pubblico verso l'educazione geografica e la familiarizzazione con una disciplina dall'alto valore sociale benché sottovalutata soprattutto in ambito scolastico.

Concretamente il progetto PCTO consiste nel realizzare contenuti multimediali sul patrimonio geografico e geocartografico del Museo della Geografia dell'Università Sapienza che andranno a popolare uno spazio web dedicato (sito internet esposizione digitale o sito internet del museo) creando una sorta di video gallery o tour virtuale. Questo permetterà di ampliare l'accessibilità e la fruibilità delle collezioni da parte del pubblico grazie al contributo degli/le studenti e al tempo stesso consentirà loro di conoscere approfonditamente il Museo e le sue collezioni, di diffondere tale conoscenza all'esterno e di conoscere e apprezzare le potenzialità scientifiche e formative della geografia.

Gli/le studenti divisi in piccoli gruppi realizzeranno una videonarrazione su un oggetto delle collezioni del Museo. Il progetto si articola in quattro fasi. Una prima fase formativa in cui verrà presentata la storia del Museo e verranno illustrate le sue collezioni. Inoltre, il Museo sarà inquadrato quale museo scientifico universitario con le specifiche peculiarità relative alla sua mission anche in rapporto alla nuova definizione di museo dell'ICOM. Nella seconda fase gli/le studenti divisi in piccoli gruppi dovranno scegliere un oggetto appartenente al patrimonio geografico e geocartografico del Museo e fare una ricerca bibliografica e sitografica (opportunamente guidati) finalizzata alla scrittura di un breve testo che assieme a foto e a brevi video, realizzati sempre da loro con semplici strumenti come lo smartphone, costituiranno il materiale di base per la realizzazione della videonarrazione. La terza fase sarà dedicata alla realizzazione vera e propria della videonarrazione mediante semplici software ad accesso libero come ad esempio Canva. I contenuti multimediali così realizzati andranno a popolare ed arricchire i siti internet dedicati al Museo e saranno accessibili a tutti. La quarta fase (eventuale) si svolgerà

durante la Notte Internazionale della Geografia che vedrà le/gli studenti impegnati nell'organizzare forme di valorizzazione del lavoro.

Metodologie:

Le metodologie utilizzate fanno riferimento complessivamente al learning by doing e al cooperative learning. Il primo step del progetto costituita dalla fase formativa sarà svolto da tutti/e contemporaneamente mediante lezioni frontali e brevi esercitazioni durante le quali sarà posta particolare attenzione al coinvolgimento attivo degli/le studenti e ai loro feedback. L'obiettivo sarà di introdurre i/le partecipanti all'interno del complesso sistema del Museo della Geografia, di attivare conoscenze geografiche pregresse e di sollecitare curiosità e interesse per il lavoro che si andrà a svolgere in seguito. La seconda fase e la terza fase saranno svolte in gruppi scaglionati in base alla disponibilità di spazi e postazioni di lavoro. La seconda fase sarà improntata inizialmente sul learning by doing e consisterà essenzialmente nella raccolta dei materiali utili alla realizzazione della videonarrazione. Tali materiali provveranno da una ricerca bibliografica guidata e da un'esplorazione delle collezioni finalizzata alla selezione dell'oggetto di interesse. In seguito prevarrà il cooperative learning quando i piccoli gruppi dovranno rielaborare i materiali raccolti per la scrittura del breve testo esplicativo riferito all'oggetto prescelto e acquisire immagini e video a esso relativi. Anche la terza fase si baserà sul learning by doing e sul cooperative learning in quanto i piccoli gruppi dovranno realizzare il contenuto multimediale vero e proprio combinando testi, immagini, brevi video e audio. L'obiettivo finale sarà di inserire le videonarrazioni sui siti del Museo, ed eventualmente su quello della scuola, dando visibilità agli autori e alle autrici con il duplice fine di valorizzare il lavoro e i prodotti degli/le studenti e promuovere la loro consapevolezza in merito alla condivisione della conoscenza del patrimonio del Museo della Geografia della Sapienza come veicolo di diffusione di sapere geografico.

Competenze:

Il progetto PCTO "Titolo" consentirà di acquisire diverse competenze sia disciplinari sia soprattutto trasversali. Al termine del percorso gli/le studenti saranno in grado di orientarsi tra i principali strumenti della geografia e tra gli oggetti costituenti i beni patrimoniali del Museo della Geografia della Sapienza, (carte, carte murali, atlanti, fotografie e lastre fotografiche, strumenti di misurazione, guide turistiche, testi, ecc.) sapendone cogliere criticamente il valore d'uso nel passato e il valore documentale nel presente svilupperanno capacità specifiche in ambito digitale



soprattutto relative alla selezione e valutazione critica delle fonti; alla creazione di contenuti digitali; alla comunicazione e condivisione di idee e informazioni (DigComp). Gli/le studenti rafforzeranno o svilupperanno alcune competenze chiave europee: competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressioni culturali. Il progetto PCTO “Geografie da narrare” è infatti concepito per sollecitare, mediante l’applicazione su casi specifici di valorizzazione museale attraverso le tecnologie digitali (DigComp), soprattutto la dimensione sociale dell’apprendimento, la co-costruzione della conoscenza intesa come prodotto culturale critico e situato, la condivisione e la diffusione del sapere in ottica partecipativa, inclusiva e sostenibile, la riflessione sul benessere personale e sociale derivante dalla partecipazione a iniziative culturali (LifeComp, GreenComp, DigiComp).

IL PCTO si svolgerà in presenza presso la Città Universitaria nei mesi di gennaio, febbraio, marzo e aprile e nelle giornate di lunedì, martedì, mercoledì, giovedì e venerdì (presumibilmente in orario mattutino)

ORE TOTALI: 45

3. Maschi d’altri luoghi, maschi d’altri tempi. Rappresentazioni del maschile tra culture storiche e immaginari pop

CLASSI TERZE QUARTE e QUINTE

Ambito: Studi umanistici (lettere, filosofia, antichità, arte, storia, lingue, comunicazione, pedagogia)

Struttura:

DIPARTIMENTO DI STORIA ANTROPOLOGIA RELIGIONI ARTE SPETTACOLO

Descrizione

Il percorso si propone di esplorare la pluralità delle rappresentazioni della maschilità attraverso un approccio interdisciplinare che intreccia arti visive, culture performative e prodotti della cultura pop contemporanea, soprattutto extra-occidentale. Il progetto parte dall'osservazione di rappresentazioni maschili presenti in fumetti, canzoni e videoclip musicali (in particolare nel pop e nel rap), serie televisive, contenuti digitali (social media, meme), pièce teatrali, cinema, letteratura e altre arti, per mettere in luce modelli maschili provenienti da epoche storiche differenti e da culture altre. Una parte del progetto sarà dedicata, in particolare, all'approfondimento delle rappresentazioni della maschilità violenta nella storia e nella contemporaneità, analizzando come queste siano state veicolate e rafforzate attraverso il cinema, la serialità televisiva e la musica, che raccontano di figure maschili la cui identità si definisce attraverso il potere e il dominio. Questo particolare focus mira a fornire agli studenti strumenti critici per riconoscere e decostruire tali rappresentazioni del maschile, promuovendo modelli alternativi di risoluzione dei conflitti, basati sulla empatia e sulla responsabilità.

In generale, l'obiettivo è guidare gli studenti e le studentesse in un percorso di analisi critica e consapevole dei linguaggi della contemporaneità, aiutandoli a riconoscere come le immagini e i racconti del maschile siano costruiti, trasmessi e spesso stereotipati attraverso i media, la musica, la rete e i prodotti d'intrattenimento. Allo stesso tempo, si promuove il confronto con rappresentazioni più storicizzate o culturalmente lontane, per decostruire l'idea di una maschilità unica e universale, aprendo invece alla comprensione della maschilità come costruzione sociale, simbolica e culturale, mutevole nel tempo e nello spazio.

Il percorso prevede 20 ore di attività articolate in momenti di lezione partecipata, laboratori di analisi visiva e sonora, confronto guidato su testi audiovisivi, narrazioni multimediali e produzioni artistiche. Saranno stimulate attività di gruppo, esercitazioni di osservazione critica e momenti di restituzione creativa.

Il percorso si propone inoltre come occasione di orientamento alle professioni culturali e creative, introducendo gli studenti al lavoro su testi, immagini, suoni e media in chiave critica e comunicativa. In questo senso, offre competenze trasversali legate alla lettura dei linguaggi contemporanei, alla riflessione sulle identità e alla capacità di comunicare in modo consapevole attraverso strumenti visivi e narrativi.

Destinato in particolare a studenti e studentesse del triennio, il progetto può essere adatto sia a indirizzi liceali (artistico, classico, scientifico, linguistico) sia a istituti tecnici e professionali con interesse per i linguaggi multimediali, la comunicazione e l'educazione civica.



Metodologie:

Approccio interdisciplinare: Integrazione di arti visive, culture performative, cultura pop, storia, letteratura, cinema, musica e media digitali.

Lezione partecipata: Coinvolgimento attivo degli studenti nel processo di apprendimento.

Laboratori di analisi visiva e sonora: Attività pratiche di osservazione e interpretazione critica di immagini e suoni. Confronto guidato su testi audiovisivi e produzioni artistiche: Discussione collettiva su materiali multimediali (serie TV, film, videoclip, meme, ecc.).

Esercitazioni di osservazione critica: Attività finalizzate allo sviluppo di uno sguardo analitico sui contenuti mediali.

Restituzione creativa: Produzione da parte degli studenti di elaborati (probabilmente artistici o comunicativi) come sintesi del percorso.

Attività di gruppo: Lavoro collaborativo per stimolare il confronto e lo sviluppo di soft skills.

Orientamento alle professioni culturali e creative: Introduzione alle competenze professionali legate a media, cultura e comunicazione.

Competenze:

Competenze critiche e interpretative: Capacità di leggere e decostruire le rappresentazioni della maschilità nei media. Analisi critica dei linguaggi contemporanei e delle narrazioni simboliche. Consapevolezza culturale e identitaria. Comprensione della maschilità come costruzione sociale e culturale, non universale. Apertura verso la diversità storica e culturale delle rappresentazioni di genere.

Competenze comunicative: Utilizzo consapevole di strumenti visivi e narrativi per comunicare; espressione di idee e riflessioni in modo efficace e creativo. Competenze trasversali: Lavoro di gruppo, confronto, ascolto e collaborazione; empatia e responsabilità nella lettura e produzione di contenuti.

Alfabetizzazione mediale: Capacità di analizzare contenuti digitali (meme, social, videoclip); saper riconoscere stereotipi e meccanismi di potere nei prodotti culturali. Orientamento professionale: Conoscenza introduttiva delle professioni in ambito culturale, artistico, performativo e comunicativo.

IL percorso di FSL si svolgerà in presenza presso la Città Universitaria nei mesi di marzo, aprile e maggio nelle giornate di lunedì, martedì, mercoledì, giovedì, venerdì e sabato in orario da definire

ORE TOTALI: 20

Gli studenti interessati alle precedenti attività di PCTO possono inoltrare la loro richiesta compilando il modulo fornito al seguente LINK:

<https://forms.office.com/e/RNwBW8i4Bi?origin=lprLink> entro e non oltre venerdì 15 novembre. I posti disponibili sono pochi e la selezione viene fatta in parte dai docenti referenti e in parte dai tutor dell'Università.

Gli alunni selezionati dovranno essere disposti a raggiungere autonomamente la struttura presso la Città Universitaria o la sede distaccata indicata dalla Sapienza.

Per ulteriori chiarimenti potete contattare la prof.ssa Loredana Vozzi su Teams o all'indirizzo loredana.vozzi@liceopasteur.edu.it

La referente

Prof.ssa Loredana Vozzi

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Dott.ssa Carmen Maria Clara Iuliano

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi e per gli effetti dell'art. 3, c. 2 D. Lgs n. 39/93