



# ENJOY ACADEMIA



Le attività di orientamento e i laboratori di Accademia SantaGiulia per accompagnare gli studenti di **quinta superiore** verso una scelta consapevole.

**Proposte di orientamento modulari**, che ogni Istituto Superiore può **comporre come desidera** per costruire un **percorso personalizzato**.

Ogni Istituto Superiore può scegliere tra:

## ATTIVITÀ A SCUOLA

**Incontri di orientamento trasversali**, legati alla scelta, all'offerta formativa di Accademia SantaGiulia, alla conoscenza dei corsi e delle professioni in uscita.

**Lezioni e laboratori di orientamento**, che possono essere riconosciuti come FSL - Formazione Scuola-Lavoro, **legati ad ognuno dei 10 corsi triennali** di Accademia SantaGiulia.

Lezioni e laboratori legati al tema dell'**educazione civica**.

## ATTIVITÀ NELLA SEDE DI ACCADEMIA SANTAGIULIA

**Creative Days**: laboratori tematici alla scoperta di uno dei corsi di Accademia SantaGiulia

Possibilità di partecipare alle giornate di **OPEN DAY** di Accademia SantaGiulia



# INDICAZIONI OPERATIVE

Le attività di Enjoy Accademia si possono svolgere:

## > in presenza presso le sedi degli Istituti superiori:

In tutta Italia, concordando la data con l'ufficio orientamento, in caso di **incontri orientamento trasversali** (pagina 2)

Entro i 100 km da Brescia e previa verifica della disponibilità dei relatori in caso di **lezioni e laboratori di orientamento** (da pagina 3) e di **incontri sull'educazione civica**.

## > presso la sede di Accademia SantaGiulia (Via Nicolò Tommaseo 49 - Brescia)

Nel caso dei **Creative Days** in giornate da concordare con la scuola a seconda della disponibilità di spazi (per le attività artistico-laboratoriali il periodo di svolgimento sarà dal 9 al 20 febbraio 2026).

Nel caso di partecipazione agli **Open Day** nelle giornate individuate dall'ufficio orientamento, sia come gruppo classe che per i singoli studenti interessati.

Tutte le attività di orientamento proposte da Accademia SantaGiulia possono essere **riconosciute come FSL - Formazione Scuola-Lavoro tramite il rilascio di attestati di partecipazione nominali**, con indicazione delle ore svolte.

Nel caso l'Istituto superiore voglia un'attestazione formale di attività FSL - Formazione Scuola-Lavoro (esclusivamente per le lezioni e laboratori di orientamento) tramite convenzione e patti formativi, sia per le attività che si svolgono in sede, che per le attività che si svolgono presso gli Istituti Superiori, è necessario che tutti gli studenti siano in possesso di formazione per la sicurezza generale di 4 ore e specifica di 12 ore, e che vengano consegnati all'ufficio orientamento gli attestati (non i libretti) che ne certificano lo svolgimento secondo un format che verrà fornito.

Alcuni incontri si possono svolgere eccezionalmente in modalità online, previo confronto con l'ufficio orientamento e per le classi quinte di Licei Artistici particolarmente distanti dalla città di Brescia. Giorni e orari di svolgimento degli incontri saranno definiti insieme ai referenti dei singoli istituti e ai relatori di Accademia SantaGiulia. La partecipazione di una classe ad un percorso di orientamento o di FSL - Formazione Scuola-Lavoro è a titolo gratuito.

Le attività sono rivolte solo alle classi quinte.

## ADESIONE ALLE ATTIVITÀ:

Per richiedere una collaborazione e iscrivere le classi alle attività di Enjoy Accademia è possibile contattare l'Ufficio Orientamento di Accademia SantaGiulia:

**Tel. 030 38 33 68 int. 4 | WhatsApp 337 14 51 551 | orientamento@accademiasantagiulia.it**

- **Le richieste per gli incontri di orientamento trasversali e per la partecipazione agli Open Day sono aperte tutto l'anno.** Le attività si possono svolgere da settembre 2025 a maggio 2026 definendo insieme all'ufficio orientamento giorno, orario e modalità.
- **Le richieste per le lezioni e laboratori di orientamento, per i Creative Days, per gli incontri sull'educazione civica devono essere inviate all'ufficio orientamento ENTRO IL 21 NOVEMBRE 2025**

## ACADEMIA SANTAGIULIA PER UNA SCELTA CONSAPEVOLE:

La proposta che Accademia SantaGiulia porta agli Istituti Superiori nasce con l'intento di perseguire obiettivi e rispondere alle esigenze che emergono dal **dialogo costante tra l'Istituzione, l'Ufficio Scolastico Territoriale e gli Istituti del territorio**. Le attività strutturate intendono:

- permettere agli Istituti superiori (del territorio e non) di potere assolvere ad alcuni degli **obblighi in termini di realizzazione di percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento**;
- dare agli Istituti superiori la piena autonomia nella possibilità della scelta delle **tematiche e delle modalità di fruizione delle attività**, grazie alla possibilità di costruzione modulare dei percorsi e con il pieno supporto logistico organizzativo del personale interno all'istituzione;
- offrire agli studenti degli Istituti superiori una visione il più possibile completa del **panorama formativo di un'Accademia di Belle Arti oggi** (che indubbiamente si completa di nuove professioni).

L'identità dei percorsi e le specificità che essi prevedono, sono accomunate da un unico elemento: l'assunzione del **processo creativo tra tradizione e innovazione** come metodologia didattica che si muove tra la costruzione di solide basi culturali e l'applicazione pratica.

Un processo attivo di apprendimento che pone sin da subito in chiaro la necessità per lo studente di immergersi nelle **professioni creative** cogliendone il più possibile tutte le sfumature.

# INCONTRI DI ORIENTAMENTO TRASVERSALI

legati alla scelta, all'offerta formativa di Accademia SantaGiulia, alla conoscenza dei corsi e delle professioni in uscita.

- **DETTAGLI DELLE ATTIVITÀ**
- Durata: 1 ora
- Modalità: sia in presenza che online

## LA SCELTA POST - DIPLOMA

Come funziona il mondo della formazione post-diploma? Dove è possibile trovare le informazioni utili alla scelta? Quali sono le differenze tra Università, Accademie di Belle Arti e ITS (Istituti Tecnici Superiori)? Un referente cercherà di aiutare gli studenti ad orientarsi tra le diverse possibilità che si aprono al termine della scuola superiore, supportandoli nel compiere una scelta il più consapevole possibile.

## ACCADEMIA SANTAGIULIA: L'UNIVERSITÀ DELLA TUA CREATIVITÀ

Un incontro dedicato agli studenti delle classi quarte e quinte per conoscere la struttura e l'offerta formativa di Accademia SantaGiulia. 10 corsi triennali che spaziano dalla pittura, la scultura e la decorazione fino all'interior design e la scenografia, passando per l'ambito digitale (con graphic design, web e comunicazione d'impresa, nuove tecnologie dell'arte) fino alla didattica dell'arte per i musei e la comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico. Verranno illustrate caratteristiche, progetti, opportunità, sbocchi lavorativi e modalità di ammissione ai corsi.

## I MESTIERI DELL'ARTE

Un incontro alla scoperta delle professioni creative richieste oggi nel mondo del lavoro. Dall'artista al decoratore, dall'interior designer allo scenografo, dal visual designer al web strategist, dal videomaker all'animatore digitale, fino all'educatore museale e al project manager dell'arte. Figure che si occupano di sviluppare idee, progettare, realizzare, gestire, valorizzare e comunicare. Scopriremo insieme le professioni creative e le competenze necessarie per lavorare nel mondo dell'arte, oggi.



## INCONTRO DI ORIENTAMENTO PERSONALIZZATO

Un incontro creato ad hoc per l'Istituto superiore, sulla base di tematiche definite dal referente dell'orientamento a seconda dell'interesse degli studenti o di altri progetti e approfondimenti svolti a scuola. L'incontro può essere tenuto dall'ufficio orientamento o da un Docente di Accademia SantaGiulia a seconda della tematica definita.

## PARTECIPAZIONE ALLE GIORNATE DI ORIENTAMENTO

I referenti dell'orientamento di Accademia SantaGiulia sono disponibili a partecipare alle giornate e agli eventi di orientamento organizzati dagli Istituti Superiori.

## NEW! DA STUDENTE A STUDENTE

Laboratorio di orientamento tenuto da alcuni studenti, per una testimonianza su Accademia SantaGiulia da chi ogni giorno la vive.

# PITTURA e SCULTURA

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### IL SISTEMA DELL'ARTE

Un incontro introduttivo sul sistema dell'arte, su quanto questo sia importante per l'artista di oggi. Un viaggio alla scoperta dei suoi meccanismi e degli attori che lo compongono. Incontro trasversale alle scuole di Pittura e Scultura

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Vera Canevazzi

### CHE COS'È LA SCULTURA OGGI?

Una riflessione sull'ampissima fenomenologia della produzione scultorea attuale, pensata per stimolare lo studente a conoscere e comprendere i molti possibili modi con cui oggi si può intervenire tridimensionalmente nello spazio.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Daniela Zangrando

### «LO POTEVO FARE ANCH'IO». UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA E ALLA COMPRENSIONE DELLA Pittura contemporanea

Un incontro volto a sfatare i principali pregiudizi nei confronti dell'arte contemporanea, tra cui innanzitutto quello - diffusissimo - secondo il quale le opere degli artisti dei nostri giorni «le potevo fare anch'io». Durante l'incontro, si esploreranno alcuni esempi assai significativi di pittura di ispirazione e gusto schiaramente contemporanei, anche se realizzati - dal punto di vista tecnico - in modo "tradizionale".

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Daniela Zangrando

## WORKSHOP | 4 ORE

### PELLE: FARE ARTE CON GLI ARTISTI

Non stare nella pelle. Nella pelle di un altro. Vender cara la pelle. Rischiare la pelle. Salvare la pelle. Questione di pelle. Sono alcuni modi di dire che ci ricordano quanta importanza la pelle riveste nella nostra vita: è il confine tra il nostro corpo e il mondo esterno. Il laboratorio parte dall'esplorazione della mano di un'altra persona: un gesto davvero semplice, ma inevitabilmente fonte di un po' di imbarazzo, perché mettere a contatto la pelle della propria mano con quella della mano di un'altra persona richiede grande disponibilità e accettazione cosciente di un contatto probabilmente non desiderato. L'attività principale del laboratorio consiste nel far aderire perfettamente e con molta cura un sottile foglio di alluminio colorato ad alcune parti del nostro corpo o a quelle di altri partecipanti, mettendo in evidenza - doppiandole - le forme delle parti del corpo selezionate. Dare forma è sempre un atto che impegna sia la percezione che la comprensione. Percepiamo una forma avvolgendola e ne perfezioniamo il contorno (la "pelle") cercando di evidenziare ogni particolare; comprendiamo la forma avvolta nell'alluminio grazie alla cura nel rendere evidente ogni particolare che nell'esplorazione tattile ci appare come significativo.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale fornito da Accademia SantaGiulia: rotolo di carta d'alluminio  
Prof.ssa Damiana Gatti



## LABORATORIO | 4 ORE

### RACCONTARE UNA STORIA LABORATORIO DI ILLUSTRAZIONE

“Raccontare una storia” è un laboratorio che aiuta a sviluppare il linguaggio, l'immaginazione, la capacità di immedesimarsi in un racconto e aumenta la consapevolezza di sé e delle proprie emozioni. Un workshop che guida i partecipanti nella costruzione di un Leporello, un libro a fisarmonica senza rilegatura che può essere letto come un libro, esposto come un oggetto d'arte o incorniciato come un quadro. Senza il limite della singola pagina, tipica del libro tradizionale, questo formato offre una prospettiva particolare della narrazione, quasi un viaggio senza interruzioni dove l'autore sceglie liberamente il proprio stile e il proprio ritmo. L'obiettivo è stimolare le competenze degli studenti dal punto di vista espressivo, cognitivo e simbolico (competenza narrativa) e, partendo dalla lettura di un albo illustrato, accompagnarli nella rielaborazione del racconto o nella creazione di uno nuovo.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza (Incontro disponibile da febbraio 2026)

Materiale richiesto alla scuola: fogli A4 bianchi, fogli colorati anche di riciclo, cartoncini di riciclo (ad esempio quelli delle scatole dei cereali da colazione/pasta/riso), forbici, colla stick, pannarelli  
Prof. AntonGionata Ferrari



# DECORAZIONE ARTISTICA

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### IL DECORATORE ARTISTICO: LA PROFESSIONE TRA TRADIZIONE E CONTEMPORANEITÀ

Il Decoratore artistico è un artigiano in grado di operare nel campo dell'arte conoscendo materiali e tecniche artistiche diverse: ha una formazione multidisciplinare che gli permette di capire e raccogliere le idee e trasformarle in realtà, attraverso lo studio e l'interpretazione delle tradizioni centenarie con l'approccio a metodologie progettuali, dal disegno, al colore, al CAD 3D. Durante l'incontro un ex studente, oggi Decoratore professionista, racconterà la sua esperienza, mostrando alcuni lavori svolti e analizzando le specificità tecniche utilizzate, ma anche facendo comprendere agli studenti come muoversi nel contesto della committenza contemporanea.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM

Prof.ssa Isabella Tosi



## WORKSHOP | 4 ORE

### LA VETRATA ISTORIATA PROGETTARE UNA VETRATA ARTISTICA

Durante il laboratorio gli studenti lavoreranno alla progettazione di una vetrata artistica detta "istoriata" (perché tradizionalmente includeva una narrazione a storie): dalla scelta del soggetto e la sua realizzazione a dimensione reale, fino ad arrivare alla simulazione del taglio dei colori che compongono la vetrata. Nel dettaglio, partendo da un soggetto (tradizionale, moderno o contemporaneo) si progetterà una vetrata artistica che possa essere di base per realizzare un esecutivo reale. Il tutto avverrà con una selezione di carte e cartoncini, ma simulando un'esecuzione reale. Prima si riporterà il soggetto scelto su un cartone grande al vero, per poi occuparsi di definire nel dettaglio alcuni particolari salienti del cartone. Successivamente si entrerà nella fase di scelta colori: utilizzando dei fogli grandi da colorare con pennenesse al momento, in modo da "simulare" le scelte dei vetri, si procederà con la progettazione del cartone in misura al vero e il calcolo dei tagli. Con dei pennarelli (o pennelli) si andrà a ricalcare la "filettatura" dell'opera e poi, con delle forbici, si procederà al taglio dei singoli "vetri" (cartoncini colorati) e al loro assemblaggio sul cartone grande, aggiungendo una "grisaille" a chiaroscuro (a carboncino o matite) su alcune parti del soggetto. Dopo l'incollaggio definitivo delle varie sezioni la "vetrata" sarà pronta per essere appesa.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza presso Licei Artistici con laboratori attrezzati per lo svolgimento dell'attività, oppure presso la sede di Accademia SantaGiulia.

Materiale necessario (richiesto alla scuola nel caso di svolgimento presso i suoi spazi, fornito da Accademia SantaGiulia se nella propria sede): fogli di grandi dimensioni, matite colorate o carboncini, tempere e pennenesse, phon, carboni, sanguigne, gomme pane e non, pennarelli neri grossi. Tavola luminosa per sovrapporre i cartoncini e "filettare".

Prof. Andrea Mariconti

## LABORATORIO | 4 ORE

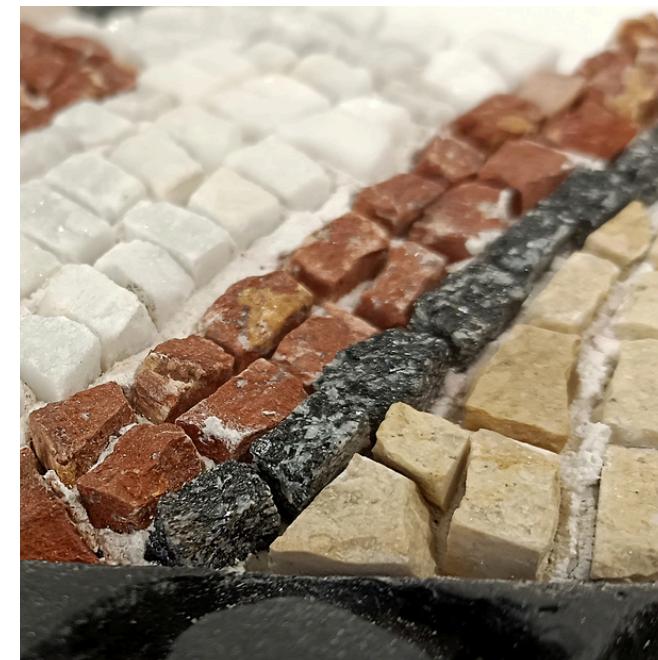
### PROGETTARE UN MOSAICO

Ti sei mai domandato come viene progettato un mosaico? Quali sono le regole da seguire? Durante questo incontro avrai la possibilità di toccare con mano l'antica arte del Mosaico. Partiremo con una breve introduzione sulla storia della tecnica, degli strumenti che ancora oggi vengono utilizzati per il taglio dei materiali e infine progetteremo insieme una piccola opera musiva. Ogni partecipante, seguendo le indicazioni della docente, progetterà il proprio mosaico utilizzando semplici materiali di cancelleria. L'elaborato progettuale rimarrà di proprietà dello studente che potrà portarlo con sé in ricordo di questa esperienza.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: album da disegno formato A4, Matite da disegno, Matite colorate, Acquerelli, Pennelli, Ciotoline, Colla stick, Carte stampate, Forbici.

Prof.ssa Silvia Naddeo



# INTERIOR DESIGN

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### DESIGN, FUTURO E AI: PROSPETTIVE PROGETTUALI E PROFESSIONALI

Il modulo introduce gli studenti al significato contemporaneo del design e al metodo progettuale come strumento per risolvere problemi complessi. Con l'ausilio di progetti e tesi realizzati da ex studenti, si rifletterà sul ruolo del design nell'economia circolare e sul suo impatto nella società. Cosa significa oggi "fare design" in presenza dell'AI? In che modo un progetto può contribuire a modificare la società e il futuro? Qual è il ruolo del visual designer e come affronta le sfide tra contenuto e contenitore?

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof. Michele Scarpellini

## WORKSHOP | 4 ORE

### LA MICROARCHITETTURA COME RISPOSTA ALL'EMERGENZA AMBIENTALE E SOCIALE

Il workshop affronta le sfide globali legate alle emergenze ambientali e sociali (inondazioni, terremoti, calamità naturali) proponendo la microarchitettura come possibile risposta progettuale. Gli studenti saranno guidati nella produzione di idee e soluzioni creative attraverso schizzi, disegni e brevi testi descrittivi del progetto. L'attività si conclude con la presentazione di progetti sul tema sviluppati dagli studenti di Accademia SantaGiulia.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale necessario: Blocchi disegno, fogli, matite, gessetti colorati, riga, squadra, PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Alessandra Coppa

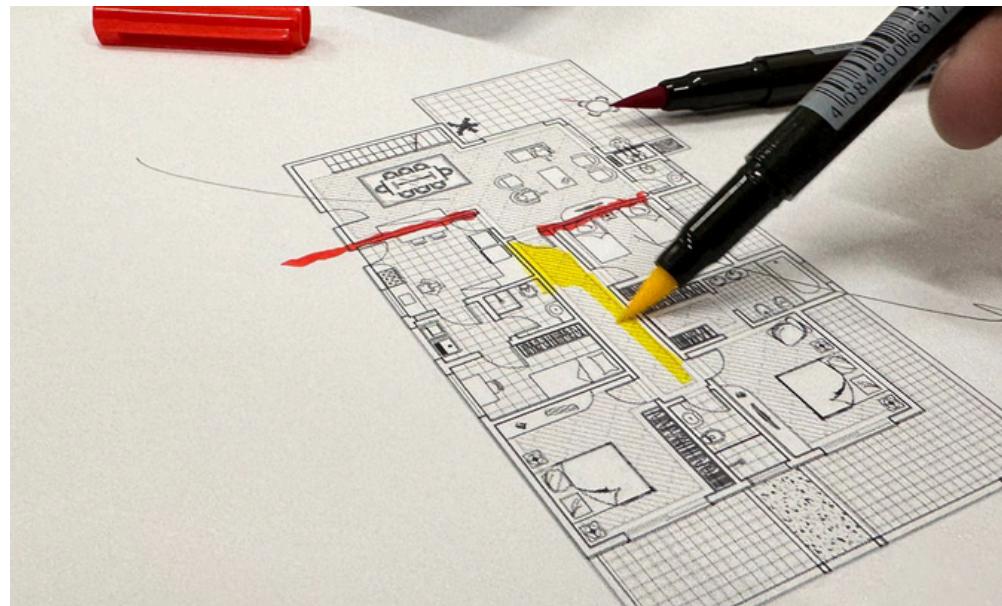
## LABORATORIO | 4 ORE

### PERSONALIZZARE GLI SPAZI ABITATIVI PER UNA SOCIETÀ PIÙ FLESSIBILE

Il laboratorio esplora il tema dell'abitare contemporaneo, sempre più legato a processi industriali ma con una crescente domanda di personalizzazione. Gli studenti lavoreranno su proposte progettuali per spazi interni multifunzionali e flessibili, sperimentando la possibilità di modificare funzioni e servizi in base alle esigenze. Attraverso schizzi, mappe concettuali e idee progettuali, rifletteranno sul valore aggiunto della personalizzazione nell'abitare.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale necessario: Blocchi disegno, fogli, matite, gessetti colorati, riga e squadra, PC fisso o portatile (opzionale), PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Elena Rogna



# SCENOGRAFIA - SET DESIGN

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### SGUARDI SULLA SCENA CONTEMPORANEA

#### LAVORARE NELLA SCENOGRAFIA OGGI

Un incontro alla scoperta delle molteplici declinazioni della scenografia contemporanea, attraverso lo sguardo e l'esperienza di un professionista a livello nazionale ed internazionale che lavora tra allestimenti urbani, teatro per opera e prosa, allestimenti per la vetrinistica. Dal primo schizzo al progetto finale, passando per bozzetti, disegni e fotografie, vedremo come un'idea possa prendere corpo e diventare spazio, luce, atmosfera. Un viaggio nel dietro le quinte della creazione scenografica di oggi — per capire cosa significa davvero progettare e costruire luoghi che emozionano.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Alice Benazzi

## WORKSHOP | 4 ORE

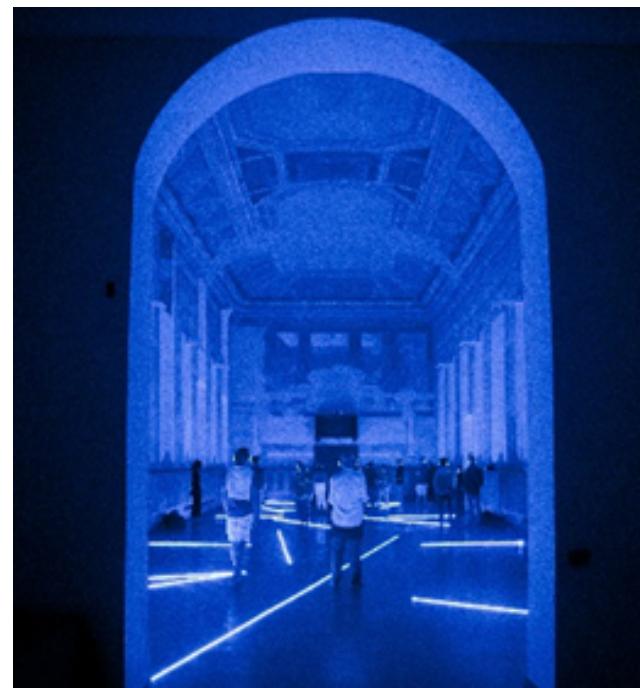
### DALLA PAROLA ALLA SCENA

#### QUANDO IL TESTO SI TRASFORMA IN SPAZIO

Cosa succede quando una canzone o un racconto si trasformano in uno spazio visivo e tridimensionale? In questo laboratorio esploriamo il passaggio dalla parola alla scenografia, imparando a dare forma ai testi: paesaggi, arredi, strutture e oggetti di scena che raccontano, evocano e costruiscono atmosfere. Come veri scenografi, partiremo da un testo musicale per ideare un'immagine, progettarla e vederla prendere vita grazie alla scenotecnica — fino a farla diventare realtà sul palco o nello spazio pubblico. Un'occasione per scoprire come le parole possano farsi materia, spazio e immaginazione, in dialogo con il docente di riferimento dell'istituto coinvolto.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM, materiale di cancelleria.  
Prof. Andrea Colombo



## LABORATORIO | 4 ORE

### SCENA AUMENTATA

#### IL VIDEO TRA REALE E VIRTUALE

Hai mai immaginato il video non solo come immagine, ma come materia che dialoga con attori, spazio e spettatore? In questo laboratorio scopriremo come il linguaggio audiovisivo possa trasformare la scena dal vivo, aprendoci a nuove possibilità narrative e poetiche. Nella prima parte, la docente ci guiderà in un viaggio storico e creativo: dai primi esperimenti con lanterna magica e proiezioni, fino alle pratiche più innovative di videomapping, realtà estesa e virtuale. Analizzeremo esempi significativi in cui l'immagine in movimento interagisce con il corpo, la materia e lo spazio, modificando la percezione dello spettatore. Nella seconda parte attraverso esercitazioni pratiche, sperimentiamo la composizione visiva e la proiezione su superfici diverse, esplorando come il video possa incidere sulla spazialità, la drammaturgia visiva e il rapporto tra reale e virtuale. Un'occasione unica per capire come tecnologia e scena possano fondersi, e per provare direttamente il potere del video come linguaggio performativo.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM. Se possibile un pc per ogni studente, oppure uno smartphone per ogni studente.  
Dott.ssa Giulia Argenziano



# GRAPHIC DESIGN

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### FARE PROGETTAZIONE GRAFICA OGGI: LE FIGURE DEL GRAPHIC DESIGNER E DEL VISUAL DESIGNER

Incontro di presentazione della Scuola di Grafica con un focus sulle figure professionali in uscita. L'incontro sarà tenuto dal coordinatore e dal tutor, accompagnati da uno studente in corso e/o da un ex studente ora inserito in uno degli ambiti legati alla progettazione grafica della comunicazione visuale. L'incontro consiste nella descrizione delle peculiarità trasversali del corso, con un approfondimento su cosa significhi "fare grafica oggi". Verranno illustrate le figure del progettista e del graphic designer della comunicazione visuale. Le parole dei relatori saranno accompagnate da immagini per mostrare i progetti, i risultati, i processi fenomenologici e i loro esiti, elaborati durante lo svolgimento degli anni accademici, nella didattica e su richiesta della committenza esterna.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza  
Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof. Massimo Tantardini



## WORKSHOP | 4 ORE

### ESSERE NELLO SPAZIO: LA FOTOGRAFIA A 360° E ALCUNI SUOI MISTERI (360° IMAGE RETOUCHING)

Partecipando al laboratorio potrai vivere un'esperienza pratica e immersiva nell'ambito del ritocco delle immagini a 360°, dalla scoperta delle tecniche di scatto e ritocco fino alla visualizzazione del lavoro finale. Dopo un'introduzione sulla fotografia a 360° e sul ritocco fotografico, si passerà alla rielaborazione di alcune immagini scattate con la fotocamera a 360° al fine di creare un piccolo tour virtuale. Gli studenti lavoreranno editando, ritoccando e applicando informazioni anche testuali su immagini "esplose" equirettangolari. Le immagini verranno poi caricate su un portale di visualizzazione VR e tramite un cardboard si potrà visualizzare in modalità immersiva / fotografica quanto realizzato.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza  
Materiale richiesto alla scuola: 1 pc per ogni studente con installato Photoshop (con il plug in flexify gratuito per 30 giorni dall'attivazione <http://www.flamingpear.com/flexify-2.html>) e accesso al portale kuula <https://kuula.co/> per realizzare il virtual tour.  
Prof. Roberto Freddi



## LETTERE IN COLLAGE WORKSHOP CREATIVO DI LETTERING

Che forma hanno le lettere? Impariamo a riconoscere i segni della lingua scritta fin da bambini, ma quante volte ci siamo fermati a guardarle veramente? Questo workshop stimola lo spirito d'osservazione e l'immaginazione: possiamo ritrovare le lettere nelle immagini, nelle forme che gli oggetti creano involontariamente? Come chi guarda le nuvole interpreta le forme e costruisce una storia, cercheremo di costruire un alfabeto espressivo estratto da ciò che ci circonda. Si propone un workshop artistico di tipo pratico, che stimoli l'educazione all'osservazione e le competenze espressive, cognitive e simboliche. Partendo da immagini di riviste, si potrà creare un proprio alfabeto illustrato.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza  
Materiale richiesto alla scuola: fogli A4 bianchi, riviste illustrate (da ritagliare), forbici, colla stick, pennarelli  
Prof. Andrea Amato  
Classi a cui è rivolto: preferibilmente non di indirizzo Grafico

# GRAPHIC DESIGN

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## MONSTER PRINT - LETTERE MOSTRUOSE CON I MATTONCINI MODULARI

Un laboratorio analogico in cui gli studenti utilizzano mattoncini modulari lisci per costruire lettere e simboli, trasformandoli in vere e proprie creature tipografiche. Le composizioni vengono poi inchiostrate e stampate su carta, dando vita a un bestiario tipografico a colori. Un'esperienza manuale e sperimentale che unisce progettazione su griglia, costruzione modulare e stampa creativa.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: Mattoncini modulari lisci + basi quadrate, Inchiostri/tamponi colorati (tipo timbri), Carta bianca e colorata formato A4/A3, Matite e pennarelli per schizzi preparatori, Panni/stracci per pulire i materiali

Prof.ssa Francesca Rosina

## ALFABEST - IL BESTIARIO TIPOGRAFICO MODULARE

Il laboratorio introduce gli studenti al mondo della tipografia modulare, intesa come linguaggio visivo e creativo.

Partendo da una griglia geometrica, le lettere diventano creature e simboli fantastici, generando un “bestiario tipografico” collettivo. L'attività alterna una fase analogica (schizzi su carta) e una fase digitale con Fontstruct.com, un software gratuito per creare font online. L'obiettivo è mostrare come dalle regole della tipografia possano nascere forme espressive nuove, giocose e comunicative.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: Aula informatica con PC e connessione internet, Proiettore o LIM, Stampante A3 (o A4 in alternativa), Fogli A4 con griglia modulare (fornita in PDF), Matite, pennarelli, gomme

Prof.ssa Francesca Rosina

## LABORATORIO | 4 ORE

### BASIC DESIGN: UN VIAGGIO TRA FORMA, COLORE E SPAZIO

Il Basic Design è una disciplina fondamentale per la formazione dei graphic designer, sviluppata nei primi del Novecento da esponenti del Bauhaus come Johannes Itten, László Moholy-Nagy e, successivamente, Tomás Maldonado alla Hochschule für Gestaltung di Ulm. Il suo obiettivo è di fornire ai graphic designer gli strumenti teorici e pratici per comprendere e manipolare gli elementi visivi di base come forma, colore, texture e spazio. Questo laboratorio vuole introdurre i partecipanti ai principi fondamentali del Basic Design attraverso tre esercitazioni pratiche: Esercizio di Scioltezza Gestuale: dopo un'introduzione all'esercizio e la spiegazione dell'importanza del gesto libero nel design, i partecipanti passeranno alla parte pratica: ad occhi chiusi useranno pastelli a cera per disegnare liberamente su carta da disegno, concentrandosi sui movimenti del polso e del braccio. Si condivideranno poi i lavori realizzati e le sensazioni provate. Esercizio di esplorazione tattile: in una stanza poco illuminata i partecipanti, bendati, immergeranno il braccio in quattro contenitori cercando di fissare le sensazioni provocate. Ogni partecipante verrà guidato attraverso l'esplorazione, costruendo una forte relazione tra soggetto e accompagnatore. Una volta rimosse le bende, i partecipanti cercheranno di tradurre le sensazioni tattili provate in disegno e rappresentazioni grafiche su carta. Verranno discusse e condivise le esperienze spiegando le scelte fatte. Esercizio di pattern non gerarchici: dopo un'introduzione sul concetto di pattern non gerarchico, i partecipanti creeranno dei pattern su rettangoli allungati utilizzando bande verticali di colore piatto e trame isometriche in bianco e nero. Si condivideranno poi i risultati creati, focalizzandosi sulla percezione delle gerarchie visive. Il laboratorio si chiude con un riassunto delle attività svolte e una discussione aperta sull'importanza del Basic Design.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: Carta da disegno (A3 o A2), Matite, pennarelli, pastelli colorati, penne a sfera e a gel a punta fine nere, Inchiostri colorati e acquerelli, pennelli di diverse dimensioni, tavoli ampi e ben illuminati. Materiale fornito da Accademia SantaGiulia: bende per occhi, quattro contenitori con materiali senso-tattili differenti (sabbia fine per bambini, palline di plastica, sassi, gelatina per bambini, anelli di metallo), acqua e schiuma di sapone, carta assorbente, musica rilassante di sottofondo.

Prof.ssa Francesca Rosina



# NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

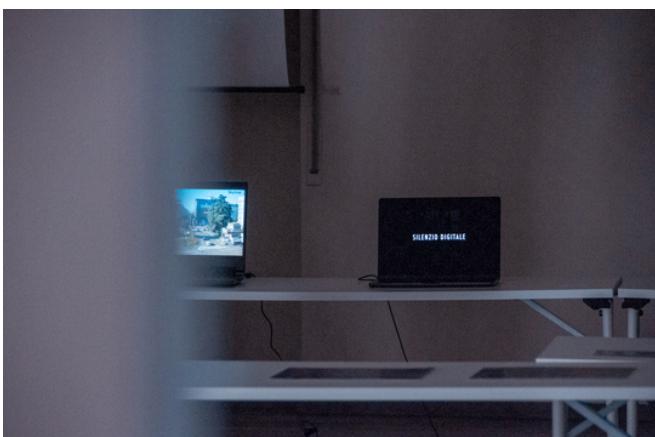
## LEZIONE | 2 ORE

### UN VIAGGIO ALL'INTERNO DELLA NET ART: LA STORIA DI INSIDE MY LAPTOP

L'incontro parte dall'introduzione da parte di Marco Cadioli, artista e docente, del concetto di Net Art, disciplina artistica oggetto del suo laboratorio presente al I anno di Nuove tecnologie dell'arte in Accademia SantaGiulia. Gli studenti avranno l'opportunità di vedere l'evolversi di questa disciplina e saranno guidati nella comprensione delle principali evoluzioni dell'arte in rete dalla fine degli anni '90 ad oggi. Il Professore Cadioli continuerà raccontando l'esperienza in Accademia SantaGiulia e si soffermerà su Inside My Laptop, la mostra interattiva di opere degli studenti che nel 2024 è giunta alla sua undicesima edizione. Una mostra che negli anni ha cambiato la sua organizzazione, è passata dall'essere in presenza fino a diventare "in the cloud", interattiva e fruibile totalmente online, per poi ritornare in presenza. Le opere stesse negli anni hanno seguito l'evoluzione dell'arte digitale, dai glitch fino ad arrivare oggi all'utilizzo dell'intelligenza artificiale. L'incontro si concluderà, infine, con l'invito per gli studenti a visitare la prossima edizione della mostra, che si terrà nel 2025. (Su richiesta del docente potranno essere rilasciati certificati di partecipazione anche per la visita alla mostra).

Durata: 2 ore / Modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof. Marco Cadioli



## WORKSHOP | 4 ORE

### IL POTERE DEL SUONO: EMOZIONI, NARRAZIONE E IDENTITÀ.

L'audio determina il sentimento di chi guarda un prodotto audiovisivo, che si tratti di una pubblicità, un film, un evento sportivo ecc. Quando vediamo un film horror, possiamo chiudere gli occhi, c'è però un canale di comunicazione che resta sempre aperto, grazie all'evoluzione dell'essere umano: il canale uditivo. Chiudere gli occhi quindi ci preserva dalla visione paurosa, ma sentirla ci fa accedere all'immaginario, quindi rende una scena dell'horror non vista, potenzialmente più paurosa. In un videogioco, un film animato, parteggiamo per un personaggio, proviamo antipatia per un altro, per il brano musicale che lo anticipa ed accompagna, la musica ci fa empatizzare per colui che chi ha composto il brano decide. Durante la nostra lezione vedremo la figura del poker nella storia del cinema ed analizzeremo i brani musicali che lo hanno caratterizzato e contraddistinto. Ci occuperemo di altri personaggi emblematici di film animati e videogame e della loro caratterizzazione musicale. Nella presentazione ascolteremo brani che hanno determinato la storia di film iconici, proseguiremo sperimentando la potenza del sound design nei film, e nei supporti audio contemporanei, sui social, podcast ecc. inoltre attraverso slide illustrate, esempi audio e video gli studenti verranno coinvolti in un veloce viaggio all'origine del suono nel cervello umano, e di come influisce così radicalmente su di esso. Passando per la vita intrauterina e i suoni percepiti dal feto, per il babbytalking e le sintonizzazioni affettive i ragazzi prenderanno consapevolezza della potenza comunicativa del suono e dei suoi utilizzi nel mondo multimediale. Il percorso terminerà con l'illustrazione dei contenuti del corso e delle figure professionali in uscita.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale necessario: PC con proiettore o LIM, due casse Bluetooth  
Prof. Simone Lombardi

## LABORATORIO| 4 ORE

### PRODUZIONI CONTEMPORANEE DI AUDIOVISIVI IN FORMA BREVE

Il percorso parte dall'illustrazione dei contenuti del corso e delle figure professionali in uscita. Si propone poi una panoramica sulle possibilità comunicative dei video brevi, destinati alla pubblicazione sui social network. In particolare, si propone la realizzazione di una comunicazione verticale di 20 o 30 secondi, utilizzando immagini, grafiche e suoni, per veicolare un preciso messaggio (coerente con le necessità dell'Istituto). Dopo una parte iniziale di progettazione (cosa vogliamo comunicare e come), il progetto sarà realizzato con Adobe After Effects, lo strumento digitale standard per la realizzazione professionale di animazioni grafiche, effetti video e compositing. Si utilizzerà il pc del docente e si potranno realizzare prodotti quali animazioni del personaggio, infografiche, reel. Gli obiettivi sono: offrire una panoramica sulle potenzialità della comunicazione tramite le forme contemporanee degli audiovisivi, in particolar modo quelle progettate e prodotte per il web e i social; mostrare l'efficacia delle produzioni video, in particolare quelle di motion graphics, nella società contemporanea; dare una visione sui metodi con cui si affronta un progetto di comunicazione audiovisivo, e svelare alcuni step di produzione per raggiungere un prodotto finito; ottenere un prodotto finito, tangibile per gli studenti.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: proiettore o LIM per condividere lo schermo del docente.  
Prof.ssa Margherita Zacchi



# WEB E COMUNICAZIONE D'IMPRESA

PERCORSO SUL TEMA: BRAND TRA STRATEGIA E CREATIVITÀ

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **uno o più incontri** a scelta tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### BRAND POSITIONING E TONO DI VOCE

I mercati dentro cui si muovono i brand oggi, sono spesso saturi e competitivi. Distinguersi è fondamentale per il successo e la riconoscibilità di un brand. Un elemento su cui si può lavorare strategicamente è il tono di voce. In questa lezione di due ore, esploreremo attraverso molti esempi, diverse sfumature di tono di voce e capire come definire il tono di voce per creare un'identità di marca unica e riconoscibili.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Giordana Francini



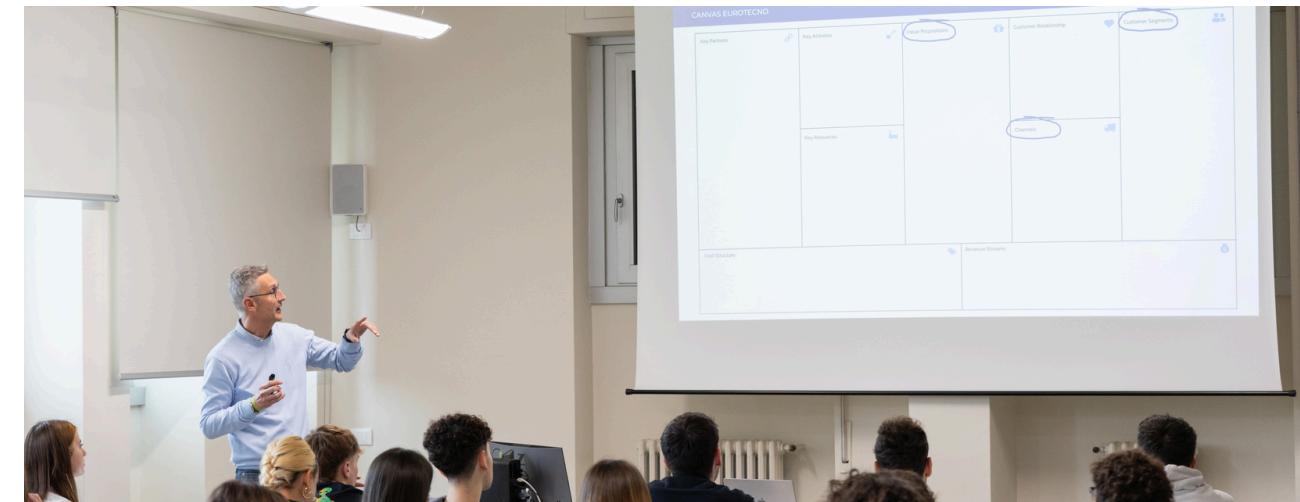
## WORKSHOP | 4 ORE

### COME CAMBIA IL LAVORO DEL WEB DESIGNER?

Viviamo in un contesto sociale in cui le aziende nascono vivono e muoiono sempre più rapidamente. In questo contesto la dematerializzazione e la virtualizzazione di servizi e addirittura alcuni prodotti apre nuove possibilità e nuove sfide. Capire come sta cambiando il mondo è importante per capire come cambia anche il lavoro nell'ambito del web: come saranno i lavori e le aziende del futuro? Come possiamo analizzare e progettare il cambiamento? Dopo l'analisi di alcuni casi studio, gli studenti saranno guidati dal docente nella realizzazione di idee progettuali (schizzi, disegni, concetti, contenuti scritti, diagrammi, mappe concettuali) per rispondere alle sollecitazioni sui temi trattati. Il workshop si chiude con la presentazione di alcuni progetti realizzati dagli studenti di Web e comunicazione d'impresa di Accademia SantaGiulia.

Durata e modalità: 4 ore in presenza

Materiale richiesto alla scuola: blocchi disegno, fogli, matite, gessetti colorati, riga e squadra  
Prof. Pietro Pecchini



## LABORATORIO | 4 ORE

### IL PROCESSO DI PERCEZIONE DELLA COMUNICAZIONE

Come il processo di percezione della comunicazione è in grado di modificare la nostra vita? Come influenza sulle nostre scelte della vita di tutti i giorni? Come questa attività può diventare un mestiere? Un viaggio alla scoperta di come le aziende possono reinventarsi con il supporto e la consulenza di un professionista. Storytelling, Social Network e siti web, i servizi creativi che oggi fanno la differenza nel mondo della comunicazione. Gli studenti saranno infine guidati nella realizzazione di idee progettuali (tramite schizzi, disegni, concetti, contenuti scritti, diagrammi, mappe concettuali) per rispondere alle sollecitazioni dei docenti in modo creativo.

Durata e modalità: 4 ore in presenza

Materiale richiesto alla scuola: blocchi disegno, fogli, matite, gessetti colorati, riga e squadra, pc fisso o portatile (non obbligatorio)  
Prof.ssa Gaetana Della Sala

# WEB E COMUNICAZIONE D'IMPRESA

PERCORSO SUL TEMA: ECONOMIA CIRCOLARE, SOSTENIBILITÀ E MARKETING DIGITALE

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **tutti gli incontri** tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### ECONOMIA CIRCOLARE E SOSTENIBILITÀ NELLA COMUNICAZIONE WEB

Le sfide ambientali, l'economia circolare e la sostenibilità sono temi di crescente centralità nelle nostre vite. Sempre più persone orientano le proprie scelte di consumo verso un minor impatto ambientale, consapevoli delle criticità ecologiche che il pianeta sta affrontando. In questo contesto, le aziende si trovano a dover adeguare la propria comunicazione alle mutate aspettative dei consumatori. La comunicazione web, in particolare, assume un ruolo fondamentale per veicolare messaggi coerenti con i valori di sostenibilità e responsabilità sociale.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM

Prof.ssa Giordana Francini

## WORKSHOP | 4 ORE

### USABILITÀ WEB (UX) TRA BIAS COGNITIVI E NECESSITÀ FUNZIONALI

In un mondo digitale in continua evoluzione, l'usabilità web (UX) assume un ruolo fondamentale per garantire un'esperienza utente ottimale e soddisfacente. La lezione si propone di esplorare il complesso rapporto tra UX, bias cognitivi e necessità funzionali, fornendo ai partecipanti gli strumenti necessari per creare siti web e applicazioni web usabili, efficaci e accessibili. La parte pratica consisterebbe nella definizione di un layout di pagina web che risolva le necessità dell'utente e dell'azienda.

Durata e modalità: 4 ore in presenza

Materiale richiesto alla scuola: fogli, penne e pennarelli.

Prof. Filippo Centenari

## LABORATORIO | 4 ORE

### DISEGNIAMO LA PAGINA WEB SU FIGMA

Riprendendo i layout di pagina che i partecipanti hanno realizzato nella scorsa lezione, lavorando a gruppi, si convergerà verso un unico layout di pagina che il docente predisporrà tramite il software di prototipazione così da definire la metodologia e la corretta progettualità richiesta.

Durata e modalità: 4 ore in presenza

Materiale richiesto alla scuola: fogli, penne e pennarelli, 1 PC per ogni studenti con installato il software Figma o essere in possesso di un account per l'accesso online

Prof. Filippo Centenari



# DIDATTICA DELL'ARTE PER I MUSEI

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **tutti gli incontri** tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### ARTE & EDUCAZIONE UN LAVORO CREATIVO E MULTIFORME

Incontro di presentazione della struttura e delle caratteristiche della scuola di Didattica dell'arte per i musei. Verranno posti in risalto gli aspetti principali del lavoro di chi si occupa di didattica dell'arte con particolare attenzione alle competenze e alle conoscenze richieste: la storia dell'arte, i principi pedagogici e didattici che favoriscono l'espressività e il potenziamento della creatività fuori e dentro il museo e, ovviamente, i criteri generali per la progettazione e la conduzione di qualunque attività di mediazione e di avvicinamento all'arte.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Camilla Gualina

## WORKSHOP | 4 ORE

### UN'OPERA D'ARTE, MILLE STORIE LA NARRAZIONE COME STRUMENTO DI MEDIAZIONE ALL'INTERNO DEI MUSEI

Davanti ad alcune opere proposte dal docente, i partecipanti divisi in gruppi sono invitati a sceglierne una e a cercare le informazioni necessarie per l'invenzione e la narrazione di una storia che aiuti a scoprire e comprendere, anche a partire da un particolare dell'opera stessa, "quel che c'è dietro". Al termine verrà presentato e letto il racconto ispirato all'opera.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Milena Cordioli

## LABORATORIO | 4 ORE

### BENVENUTI AL MI.M.I. IL MIO MUSEO IMMAGINARIO

I partecipanti divisi in gruppi saranno invitati a ipotizzare un museo immaginario, nella sua struttura così come nel suo allestimento e ordinamento, in cui esporre l'opera indagata nell'incontro precedente insieme ad altre opere d'arte e oggetti personali che, per affinità, coerenza tematica o altro criterio a scelta da dichiarare, potranno costruire un discorso e un dialogo creando una sorta di narrazione. Il Mi.M.I. potrà essere costruito attraverso un'elaborazione grafica e/o l'utilizzo di materiali diversi (messi a disposizione dal docente) oppure presentato con powerpoint o altri strumenti digitali.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale necessario: i materiali di cancelleria e di riuso necessari (come fogli, colori, matite, cartoncini, colla, forbici) verranno indicati all'attivazione del laboratorio e saranno in parte o in toto forniti da Accademia SantaGiulia.  
Prof.ssa Camilla Gualina



# COMUNICAZIONE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO

Struttura: **Incontro di orientamento** (1 ora) e **tutti gli incontri** tra quelli proposti

## LEZIONE | 2 ORE

### ARTE & TERRITORIO CONOSCERE, COMUNICARE E VALORIZZARE IL PATRIMONIO CULTURALE

Incontro di presentazione della struttura e delle caratteristiche della scuola di Comunicazione e valorizzazione del patrimonio artistico. Verranno posti in risalto gli aspetti principali del lavoro di chi si occupa di comunicazione e valorizzazione del patrimonio, con particolare attenzione alle competenze e le conoscenze richieste: storia dell'arte contemporanea, storia dell'architettura, beni culturali e ambientali, fondamenti di marketing culturale, museologia, relazioni pubbliche, catalogazione e gestione degli archivi, metodologia progettuale della comunicazione visiva, criteri generali per la scelta e la conduzione di qualunque attività di mediazione e avvicinamento all'arte.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM  
Prof.ssa Camilla Gualina



## WORKSHOP | 4 ORE

### ARTE E SPAZIO PUBBLICO PERCORSI DI VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO

Dopo la presentazione di un patrimonio culturale o ambientale appositamente selezionato, i partecipanti, divisi in piccoli gruppi, saranno invitati a cercare le informazioni necessarie per la presentazione della storia del patrimonio stesso e l'invenzione di un possibile percorso di valorizzazione. Al termine ogni gruppo presenterà il proprio progetto.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM, per gli studenti pc o tablet per la stesura dei progetti.  
Prof.ssa Lorenza Roverato



## LABORATORIO| 4 ORE

### LA CULTURA IN ASCOLTO LE POTENZIALITÀ DEI PODCAST PER LA VALORIZZAZIONE DI UN BENE CULTURALE O AMBIENTALE

I partecipanti saranno invitati, in piccoli gruppi, a raccontare e presentare in modo evocativo un bene culturale e ambientale realizzando un materiale audio dedicato a un determinato target di pubblico. Il prodotto audio realizzato si baserà su tutte le informazioni raccolte durante l'esperienza di workshop.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: il laboratorio deve svolgersi in due aule (se possibile vicine). Sono richiesti almeno 6 pc portatili con installato, prima dell'inizio del laboratorio, il software gratuito Reaper. Saranno inoltre necessari due audioparlanti (speaker bluetooth), proiettore (LIM) e audio nelle due classi.  
Prof. Maurizio Rinaldi



# I PROGETTI DI ACCADEMIA SANTAGIULIA PER L'EDUCAZIONE CIVICA

Incontri e laboratori per formare cittadini responsabili

## COMUNICARE PER CAMBIARE: DUE PROGETTI DI EDUCAZIONE CIVICA ATTRAVERSO L'ARTE E LA CREATIVITÀ

L'incontro presenta **due esperienze progettuali** che uniscono linguaggio visivo e impegno per la cittadinanza, dimostrando come la creatività possa diventare strumento di responsabilità sociale. Il primo progetto, ispirato alla **Convenzione di Istanbul**, ha visto protagonisti gli studenti del corso di Grafica nel realizzare una campagna di sensibilizzazione contro la violenza di genere, in collaborazione con importanti realtà del territorio. Attraverso **manifesti e installazioni** diffuse negli spazi urbani, gli studenti hanno tradotto in immagini il diritto alla libertà, alla dignità e alla protezione, invitando la cittadinanza a riflettere sul tema. Il secondo progetto, sviluppato nell'ambito del tavolo "Brescia città amica delle persone con demenza", racconta il valore dell'empatia e dell'accoglienza. Gli studenti, dopo un percorso di approfondimento sul tema, hanno ideato manifesti e campagne visive per promuovere una cultura della cura e dell'inclusione, culminata nella selezione del **manifesto ufficiale per la tappa bresciana dell'Alzheimer Fest 2025**. Tutti i manifesti realizzati sono poi diventati una **mostra itinerante** per tutte le tappe della manifestazione. Entrambi i percorsi testimoniano come l'arte e la comunicazione possano farsi strumenti di consapevolezza, partecipazione e cittadinanza attiva.

Durata: 1 ora / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM.

Prof.ssa Francesca Rosina

## COMUNICARE L'INCLUSIONE: LABORATORIO DI REINTERPRETAZIONE CREATIVA

In questo laboratorio pratico, gli studenti saranno invitati a **reinterpretare i manifesti** realizzati dagli studenti dell'Accademia di Belle Arti SantaGiulia per i progetti dedicati alla **Convenzione di Istanbul** contro la violenza di genere e all'**Alzheimer Fest 2025**.

Utilizzando **materiali di cancelleria** e **diverse tecniche** come collage, disegno, lettering, illustrazione, i partecipanti esploreranno la **comunicazione visiva** come strumento di riflessione e partecipazione sociale. L'attività vuole stimolare la **creatività**, la **collaborazione** e la sensibilità verso i temi dei diritti, dell'inclusione e della cittadinanza, trasformando i messaggi dei manifesti in nuove e personali interpretazioni visive.

Durata: 3 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM, materiale di cancelleria.

Prof.ssa Francesca Rosina



## OH CRAAP!

### GIOCO DA TAVOLO PER ALLENARE IL PENSIERO CRITICO E SCOPRIRE IL CONFINE TRA VERITÀ E MANIPOLAZIONE.

**Se pensi che smascherare una fake news sia facile, ripensaci.**

Chiara, laureata triennale in Graphic Design presso Accademia SantaGiulia e ora studentessa del biennio di Grafica e Comunicazione, ha progettato e realizzato **concept, packaging, grafica, filtri colorati e carte illustrate**. Obiettivo del gioco? Attraverso discussioni serrate, i giocatori diventano veri **investigatori dell'informazione**: un'esperienza dinamica e provocatoria, dove gioco e arti visive si intrecciano per insegnarci (divertendoci) a non farci fregare.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza

Materiale richiesto alla scuola: aula con tavoli.

Docente: Chiara, studentessa magistrale di Accademia SantaGiulia

# CREATIVE DAYS

laboratori tematici alla scoperta di uno dei corsi di Accademia SantaGiulia

## PROGRAMMA DEI CREATIVE DAYS:

- ore 9.00: arrivo della classe e dei docenti in Accademia SantaGiulia
- ore 09.10: incontro di orientamento e presentazione dell'attività
- ore 10.00: visita della sede e momento di pausa insieme
- ore 10.30: inizio attività laboratoriale (fino al termine della mattinata)

## PITTURA

### MICROBI

Sei pronto a entrare nel mondo affascinante della pittura in miniatura? In questo laboratorio, ti ispiriamo alla serie dei "Sette microbi" di Max Ernst, un'opera surrealista che gioca con il piccolo e il grande, il dettagliato e l'immaginario. Realizzeremo paesaggi, ritratti e nature morte in formato mini. Un'opportunità unica per esplorare il potere del dettaglio e della creatività.

Materiale richiesto: Penne, tratto-pen, gomma e carboncino o sanguigna a scelta

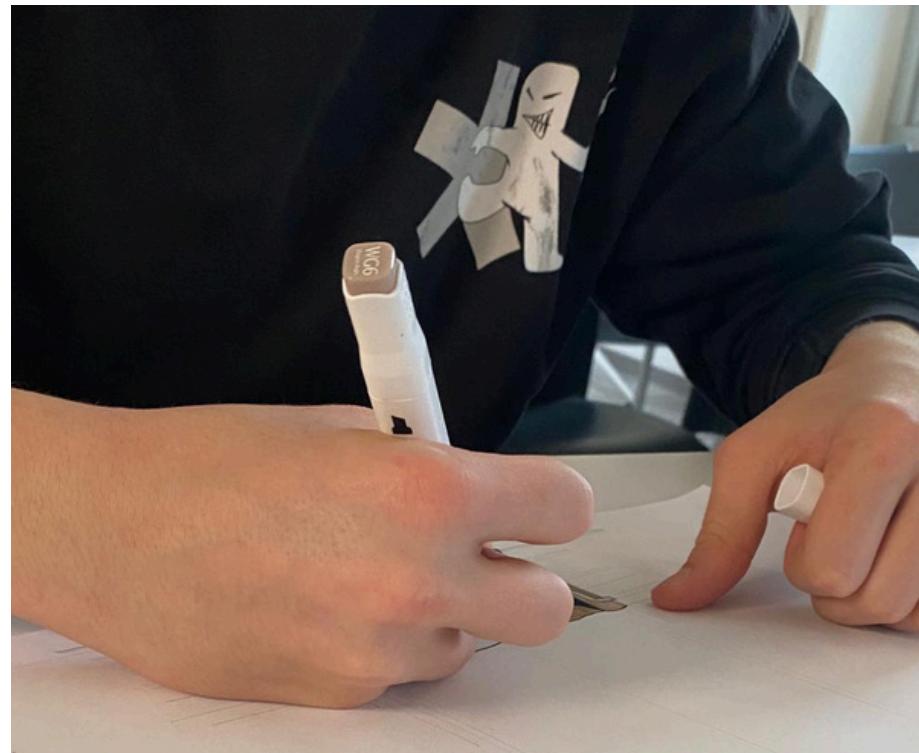
Durata: 3 ore | Prof.ssa Debora Fella

## SCULTURA

### SHOEFLY

Una scarpa racconta chi siamo. Partendo dalla suggestione del film Big Fish, in questo laboratorio esploreremo la scarpa come simbolo e oggetto d'arte. Con filo di ferro, lana e materiali diversi, daremo forma a calzature tridimensionali da appendere, proprio come nell'immaginario del film. Un'esperienza tra identità, design e sperimentazione.

Durata: 4 ore | Prof. Mario Branca | Attività per massimo 10 studenti



## DECORAZIONE ARTISTICA

### CROMATOLOGIA CREATIVA: GIOCA CON I COLORI E LA PERCEZIONE

Il laboratorio consente al partecipante di scoprire i segreti della cromatologia e come l'occhio umano vede e percepisce luci e colori. Come funzionano le illusioni ottiche e come le percepiamo? Come si abbinano i colori? Quando un abbinamento funziona? Dopo un'introduzione teorica si lavorerà alla realizzazione di un collage con la creazione di sfumature cromatiche scegliendo e sovrapponendo carte di varie tinte.

Durata: 2 ore | Prof.ssa Isabella Tosi

# CREATIVE DAYS

laboratori tematici alla scoperta di uno dei corsi di Accademia SantaGiulia

## PROGRAMMA DEI CREATIVE DAYS:

- ore 9.00: arrivo della classe e dei docenti in Accademia SantaGiulia
- ore 09.10: incontro di orientamento e presentazione dell'attività
- ore 10.00: visita della sede e momento di pausa insieme
- ore 10.30: inizio attività laboratoriale (fino al termine della mattinata)

## INTERIOR DESIGN

### LA TUA CASA, IL TUO DESIGN: COSTRUISCI UNO SPAZIO IDEALE GIOCANDO

Il laboratorio permette di creare il proprio spazio ideale! Disegnando la pianta, ritagliando gli arredi e disponendoli con creatività seguendo le regole del gioco, lo studente potrà mettere alla prova la propria creatività per trasformare un mini-appartamento in un capolavoro di design.

Materiale richiesto: squadre, righe, matite e penne

Durata: 3 ore | Prof.ssa Elena Rogna

## SCENOGRAFIA - SET DESIGN

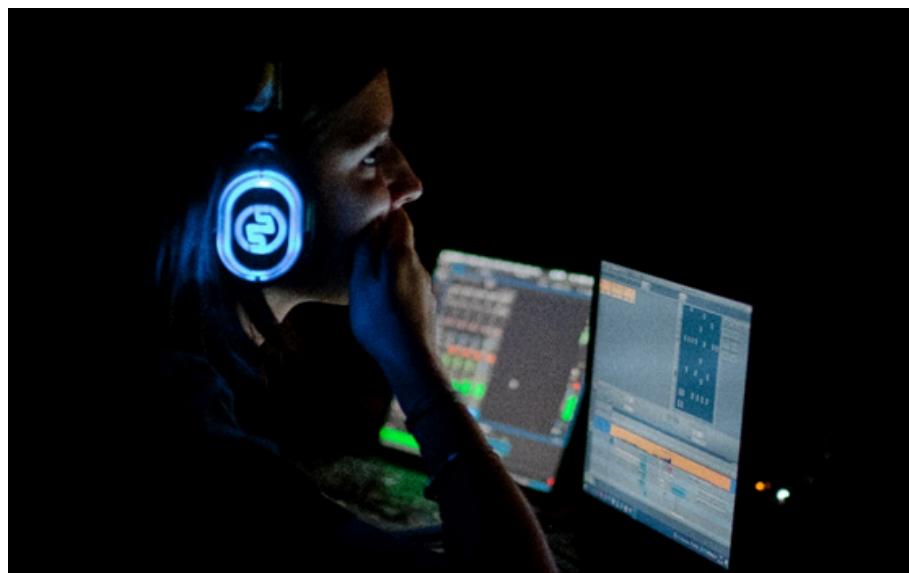
### ESERCIZI DI VISIONE SONORA

#### IL SUONO COME STRUMENTO SCENICO

Hai mai pensato al suono come a una vera e propria materia per creare spazi e immagini? In questo laboratorio scopriremo come il suono possa dare forma a un'idea, evocare un luogo o trasformare la percezione di ciò che ci circonda. Partiremo da esercizi di ascolto e registrazione, esploreremo il mondo delle pratiche microfoniche e giocheremo con l'elaborazione digitale del suono. L'obiettivo? Realizzare un intervento sonoro site-specific, capace di dialogare con lo spazio e di farci "vedere" attraverso le orecchie. Un'esperienza per chi vuole sperimentare, immaginare e sentire — letteralmente — in un modo nuovo.

Materiale richiesto: Una penna e fogli per appunti per ogni partecipante, Smartphone personali.

Durata: 3 ore | Prof. Fabrizio Saiu



# CREATIVE DAYS

laboratori tematici alla scoperta di uno dei corsi di Accademia SantaGiulia

## PROGRAMMA DEI CREATIVE DAYS:

- ore 9.00: arrivo della classe e dei docenti in Accademia SantaGiulia
- ore 09.10: incontro di orientamento e presentazione dell'attività
- ore 10.00: visita della sede e momento di pausa insieme
- ore 10.30: inizio attività laboratoriale (fino al termine della mattinata)

## GRAPHIC DESIGN

### FUMETTI, MANGA E CREATIVITÀ: UN VIAGGIO NEL MONDO DELLE IMMAGINI E DELLE STORIE

Sei appassionato di fumetti e manga e vuoi scoprire cosa si nasconde dietro le tue storie preferite? Questo laboratorio ti porterà in un viaggio affascinante attraverso le diverse forme di fumetto, dai comics occidentali ai manga giapponesi, esplorando come questi mondi si sono evoluti e come influenzano l'industria editoriale e l'intrattenimento di oggi.

Materiale richiesto: Matite, gomma e cancelleria varia

Durata: 3 ore | Prof.ssa Francesca Follini

## WEB E COMUNICAZIONE D'IMPRESA

### CREA LA TUA APP PER SERIE TV: DALL'IDEA AL PROTOTIPO

Sei appassionato di serie TV e ti piacerebbe trasformare questa passione in un progetto concreto? In questo laboratorio, inizierai con un gioco creativo che ti farà riflettere sull'importanza delle scelte progettuali. Poi, lavorerai in gruppo per creare un wireframe di un'app che ti aiuti a tenere traccia delle serie TV che hai visto (e di quelle che vorrai guardare!).

Materiale richiesto: matite e pennarelli

Durata: 3 ore | Prof. Alessandro Maculotti



## NUOVE TECNOLOGIE DELL'ARTE

### INSIDE MY LAPTOP 13 - 3 FEBBRAIO 2026

Inside my Laptop è l'ormai storico appuntamento che vede esposte le opere interattive realizzate dagli studenti del I anno del triennio di Nuove tecnologie dell'arte durante il corso di Net Art del Prof. Marco Cadioli. Gli studenti interessati potranno visitare la dodicesima edizione scoprendo i progetti in mostra e confrontandosi direttamente con i ragazzi che li hanno pensati e realizzati.

Durata: 2 ore | Prof. Marco Cadioli

# CREATIVE DAYS

laboratori tematici alla scoperta di uno dei corsi di Accademia SantaGiulia

## PROGRAMMA DEI CREATIVE DAYS:

- ore 9.00: arrivo della classe e dei docenti in Accademia SantaGiulia
- ore 09.10: incontro di orientamento e presentazione dell'attività
- ore 10.00: visita della sede e momento di pausa insieme
- ore 10.30: inizio attività laboratoriale (fino al termine della mattinata)

## DIDATTICA DELL'ARTE PER I MUSEI

### DIETRO LE OPERE:

#### LA DIDASCALIA COME STRUMENTO DI DIALOGO

Cosa significa essere mediatori museali e come si costruisce una didascalia interpretativa? I partecipanti saranno invitati a "studiare" alcune opere d'arte e a formulare ipotesi di didascalie informali, dialogiche e narrative con l'obiettivo di orientare il lettore – fruitore in modo aperto.

Durata: 2 ore | Prof.ssa Camilla Gualina

## COMUNICAZIONE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO

### PATRIMONI, PERCORSI E RELAZIONI

Sei pronto a scoprire come il patrimonio culturale può diventare vivo e interessante? In questo laboratorio, partiremo da una riflessione sul significato di "valorizzazione" e "patrimonio culturale", esplorando progetti innovativi che hanno saputo raccontare la cultura in modo nuovo e coinvolgente. Poi, passeremo al lavoro creativo lavorando in gruppo: immaginerai e proporrà un percorso che colleghi patrimoni diversi, conosciuti e ancora da scoprire, per dar loro nuova vita. Scoprirai come far emergere legami inaspettati e come guardare il nostro patrimonio con occhi nuovi, creando un'esperienza unica per chi lo vive.

Durata: 2 ore | Prof.ssa Camilla Gualina



# OPEN DAY

Presentazione dei corsi, visite ai laboratori e alle aule di Accademia SantaGiulia

Partecipa con l'intera classe al nostro Open Day per vivere una giornata alla scoperta di Accademia SantaGiulia e dei corsi triennali per l'anno accademico 2026/27

## OPPORTUNITÀ ED ESPERIENZE:

Gli studenti potranno:

- assistere alle **presentazioni dei corsi**
- Confrontarsi e con referenti e studenti riguardo **Placement e lavoro, Ammissioni** e iscrizioni, Vita dello **studente**, Opportunità **Erasmus+**
- Partecipare ad una **lezione aperta**, in calendario per la giornata
- **Visitare aule, laboratori** e spazi della nostra sede.

## QUANDO?

Gli Open Day si svolgono nelle seguenti giornate:

- 15 dicembre 2025
- 27 gennaio 2026
- 6 marzo 2026
- 23 aprile 2026
- 20 maggio 2026

Si possono creare programmi personalizzati con orari diversificati ed esperienze specifiche, sulla base dell'esigenza dei singoli Istituti. Al termine della giornata è possibile richiedere l'attestato di partecipazione, valido come ore di orientamento e/o FSL - Formazione Scuola-Lavoro.



## PER MAGGIORI INFORMAZIONI:

Contattare l'ufficio orientamento alla mail [orientamento@accademasantagiulia.it](mailto:orientamento@accademasantagiulia.it), oppure chiamando il numero 337 1451551 o il 030 383368 - int. 4