

Laboratori generativi di Accademia SantaGiulia

UN ECOSISTEMA DI ORIENTAMENTO MODULARE

Proposte flessibili che ogni Istituto può combinare e co-progettare, per generare un percorso di scoperta unico e su misura per le proprie classi. Un'esperienza personalizzata per valorizzare ogni talento.



DOCENTE DI SCUOLA SUPERIORE?

QUI È POSSIBILE CONOSCERE
I LABORATORI GENERATIVI
E LE ATTIVITÀ DI ORIENTAMENTO
PENSATI PER ACCENDERE IL POTENZIALE
DEGLI STUDENTI E GUIDARLI
VERSO LA LORO SCELTA FUTURA

I NOSTRI

Laboratori generativi

INCONTRI DI ORIENTAMENTO:

mettere a fuoco la scelta

Spazi di confronto per navigare tra i nostri corsi, comprendere le dinamiche del sistema arte e definire i propri sbocchi professionali.

> in Accademia SantaGiulia e nelle scuole

CREATIVE DAYS:

dare forma alle idee

Laboratori pratici per attivare il talento degli studenti e sperimentare sul campo i diversi percorsi.

> in Accademia SantaGiulia

OPEN DAY:

conoscere da vicino Accademia SantaGiulia

Possibilità di partecipare a giornate di presentazione dei corsi visitando la sede e scoprendo i progetti realizzati dagli studenti.

> in Accademia SantaGiulia

INCONTRI E LABORATORI GENERATIVI

sperimentare la didattica attraverso l'esperienza.

Lezioni e laboratori di orientamento riconoscibili come ore di FSL (Formazione Scuola-Lavoro), nati per far vivere in anticipo la realtà dell'Accademia.

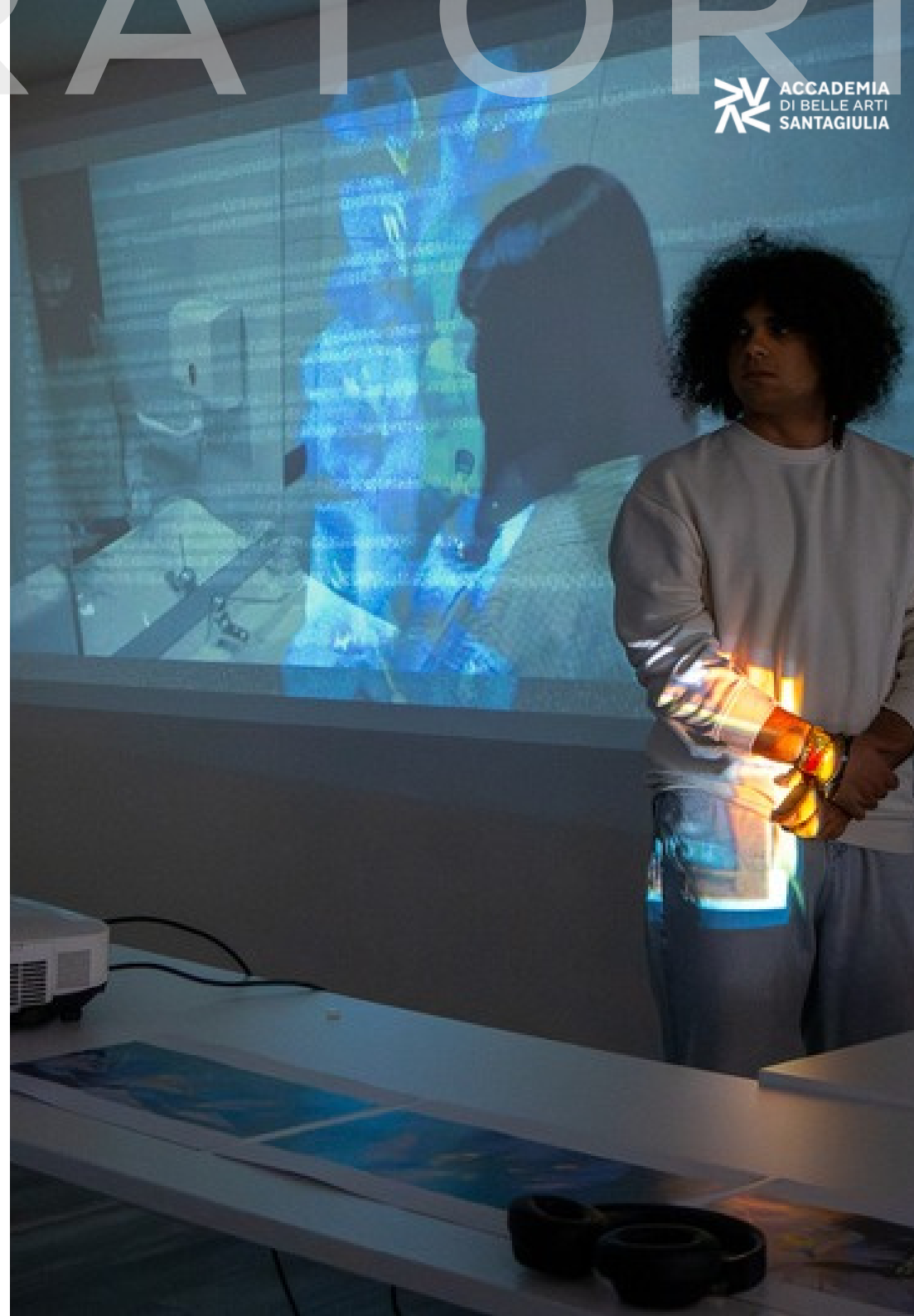
> nelle scuole superiori

ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE CIVICA:

imparare, confrontarsi, partecipare.

Lezioni e workshop dedicati all'educazione civica, per sensibilizzare gli studenti e promuovere la consapevolezza sul tema.

> nelle scuole superiori



incontri di orientamento

INCONTRI TRASVERSALI LEGATI ALLA SCELTA,
ALL'OFFERTA FORMATIVA DI ACCADEMIA
SANTAGIULIA, ALLA CONOSCENZA DEI CORSI E
DELLE PROFESSIONI IN USCITA.

DETTAGLIO DELLE ATTIVITÀ:

Durata degli incontri: **1 ora**

Dove: in **Accademia SantaGiulia** o presso le **Scuole Superiori**

Modalità: sia in **presenza** che **online**

Relatore: un **Referente orientamento** di Accademia SantaGiulia

Incontri rivolti a: classi **quarte** e **quinte**

ADESIONE DELLE ATTIVITÀ:

Per richiedere un incontro di orientamento 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 sono aperte tutto l'anno.

Le attività si possono svolgere da settembre 2026 a maggio 2027 definendo insieme all'ufficio orientamento giorno, orario e modalità.



incontri di orientamento

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. 11 corsi triennali che spaziano dalla pittura, la scultura, la decorazione e l'illustrazione e fumetto 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.

DIETRO IL PROGETTO: IL CORSO NASCOSTO

Riuscirai a riconoscere in quale corso dell'Accademia è nato ciò che stai osservando? Un laboratorio dinamico e partecipativo, pensato da Accademia SantaGiulia di Brescia per le classi quarte e quinte delle scuole superiori. Dopo una breve introduzione sulla struttura di un'Accademia di Belle Arti e sui percorsi formativi di Accademia SantaGiulia, i ragazzi saranno coinvolti in un gioco-interattivo: mostreremo alcuni progetti realizzati dai nostri studenti e loro dovranno indovinare da quale corso provengono. Attraverso confronto, intuizioni e curiosità, scopriremo insieme l'anima pratica e laboratoriale dei nostri indirizzi di studio, esplorando come nascono davvero le idee e i lavori che animano l'Accademia.



incontri di orientamento

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.

DA STUDENTE A STUDENTE

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

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.



creative days

LABORATORI DEDICATI ALLA CREATIVITÀ E ALLA SPERIMENTAZIONE, PER DARE FORMA ALLE IDEE, ATTIVARE IL TALENTO DEGLI STUDENTI E SCOPRIRE CONCRETAMENTE I DIVERSI PERCORSI.

DETTAGLIO DELLE ATTIVITÀ:

Durata degli incontri: **dalle 2 alle 4 ore**, con possibilità di aggiungere alla visita un incontro di orientamento ed un tour della sede.

Dove: in **Accademia SantaGiulia**

Modalità: **in presenza**

Relatore: un **Referente orientamento** e un **Docente** di Accademia SantaGiulia

Incontri rivolti a: classi **quinte**

POSSIBILE PROGRAMMA DELLA GIORNATA:

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)

ADESIONE DELLE ATTIVITÀ:

Per richiedere un Creative Days è possibile contattare l'Ufficio Orientamento di Accademia SantaGiulia **ENTRO IL 20 NOVEMBRE 2026**:

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

Le giornate di svolgimento sono da concordare con la scuola a seconda della disponibilità di spazi (per le attività artistico-laboratoriali il periodo di svolgimento sarà dall'8 al 20 febbraio 2027). Le attività possono essere riconosciute dalla scuola come FSL - Formazione Scuola-Lavoro tramite il rilascio di attestati di partecipazione nominali, con indicazione delle ore svolte.



creative days

PITTURA E SCULTURA

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

PITTURA

IL LIBRO D'ARTISTA. MEMORIA, MATERIA E NARRAZIONE CONTEMPORANEA

Il workshop introduce il libro d'artista come opera autonoma e spazio di sperimentazione e narrazione personale. Dopo una breve presentazione teorica, ogni partecipante sarà guidato nella progettazione e nella realizzazione del proprio libro, utilizzando carte, fotografie, disegni, collage, tessuti e materiali di recupero. Il libro sarà concepito come un diario visivo nel quale raccogliere ricordi, emozioni, esperienze e immagini. L'attività permette di sperimentare il rapporto tra forma, materia e contenuto, combinando liberamente disegno, scrittura, fotografia e collage.

Materiale richiesto: carta scenografica da spolvero o da schizzo, colla vinilica, matite morbide, pastelli a cera, carboncini, acquerelli, pennini, china nera, pennelli e nastro adesivo di carta - Attrezzature: PC con proiettore o LIM
Durata: 4 ore | Prof. Mauro Pipani



SCULTURA

EQUILIBRIO E TENSIONE. COSTRUIRE LA FORMA NELLO SPAZIO

Che cosa permette a una forma di restare in equilibrio? Come possono materiali leggeri e di uso quotidiano trasformarsi in una scultura? Dopo una breve introduzione ai concetti di equilibrio, tensione, sospensione, massa e vuoto nella scultura contemporanea, gli studenti saranno guidati nella progettazione e nella realizzazione di una piccola struttura tridimensionale. Attraverso schizzi preparatori, prove compositive e assemblaggi, sperimenteranno il rapporto tra stabilità e instabilità e scopriranno come la scultura possa svilupparsi nello spazio. L'attività si concluderà con la presentazione dei lavori e un momento di confronto sulle soluzioni adottate.

Materiale richiesto: fili metallici, cartone, legno leggero, carta, materiali di recupero, colle e strumenti di assemblaggio
Durata: 4 ore | Prof.ssa Rita Siragusa

creative days

ILLUSTRAZIONE E FUMETTO

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

RACCONTARE UNA STORIA

"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.

Materiale richiesto: 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, pennarelli
Durata: 4 ore | Prof. AntonGionata Ferrari



creative days

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

LIBRO D'ARTISTA E STRATIGRAFIE CONTEMPORANEE: TRASFORMA SEGNI, TEXTURE E MATERIALI IN UN'OPERA UNICA

Un laboratorio creativo che accompagna i partecipanti alla scoperta del Libro d'Artista, esplorando il rapporto tra segno, impronta, materia e sperimentazione. Partendo dall'osservazione di texture e superfici, ogni studente realizzerà un personale libro con rilegatura giapponese, utilizzando tecniche di cartotecnica, stampa e composizione. Un'esperienza che unisce manualità, ricerca artistica e creatività contemporanea.

Materiale richiesto: plastilina, tamponi inchiostranti di vari colori, fogli di carta A4 (anche già stampati, di recupero, di vari tipi o grammature), spago per rilegare, fogli cianotipia preparati.

Durata: 2-3 ore | Prof. Andrea Mariconti



creative days

INTERIOR DESIGN

ACCADEMIA
DI BELLE ARTI
SANTAGIULIA

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

CHI L'HA DETTO?

Chi ha detto che un tavolo debba essere solo quadrato, rettangolare o rotondo? Come può essere un tavolo per una commissione d'esame, un tavolo con un solo capotavola, un tavolo che definisca e rispetti una gerarchia... Chi lo ha detto che il letto non possa essere un ambiente e non solo un mobile? (baldacchino, ecc) Chi ha detto che il bagno debba raggruppare tutte le funzioni corporali? La lezione si propone di stimolare l'approccio critico agli spazi della quotidianità e alle relative componenti con esempi e esercitazioni.

Materiale richiesto: Fogli e matite, righe e squadra
Durata: 3 ore | Prof. Marco Frusca



creative days

SCENOGRAFIA - SET DESIGN

REGIA: SPAZIO, AZIONE E INTERPRETAZIONE

Cosa succede quando una pagina scritta si trasforma in un'azione viva, umana e tridimensionale? In questo laboratorio esploreremo il lavoro della regia, facendo chiarezza sui diversi ruoli del regista: guida degli attori, interprete del testo e architetto dello spazio. Attraverso una serie di esercizi pratici, impareremo ad analizzare e comprendere a fondo una drammaturgia per farne emergere intenzioni e sottotesti, sperimentando sul campo la gestione dello spazio scenico: relazioni, ritmi, prospettive e geometrie tra i corpi che raccontano, evocano e costruiscono atmosfere. Come veri registi, partiremo da un testo per ideare una visione, dirigere l'azione e vederla prendere vita grazie alle scelte di scena – fino a farla diventare realtà sul palco. Un'occasione per scoprire come le parole possano farsi corpo, spazio e interpretazione, in dialogo con il docente di riferimento dell'istituto coinvolto.

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

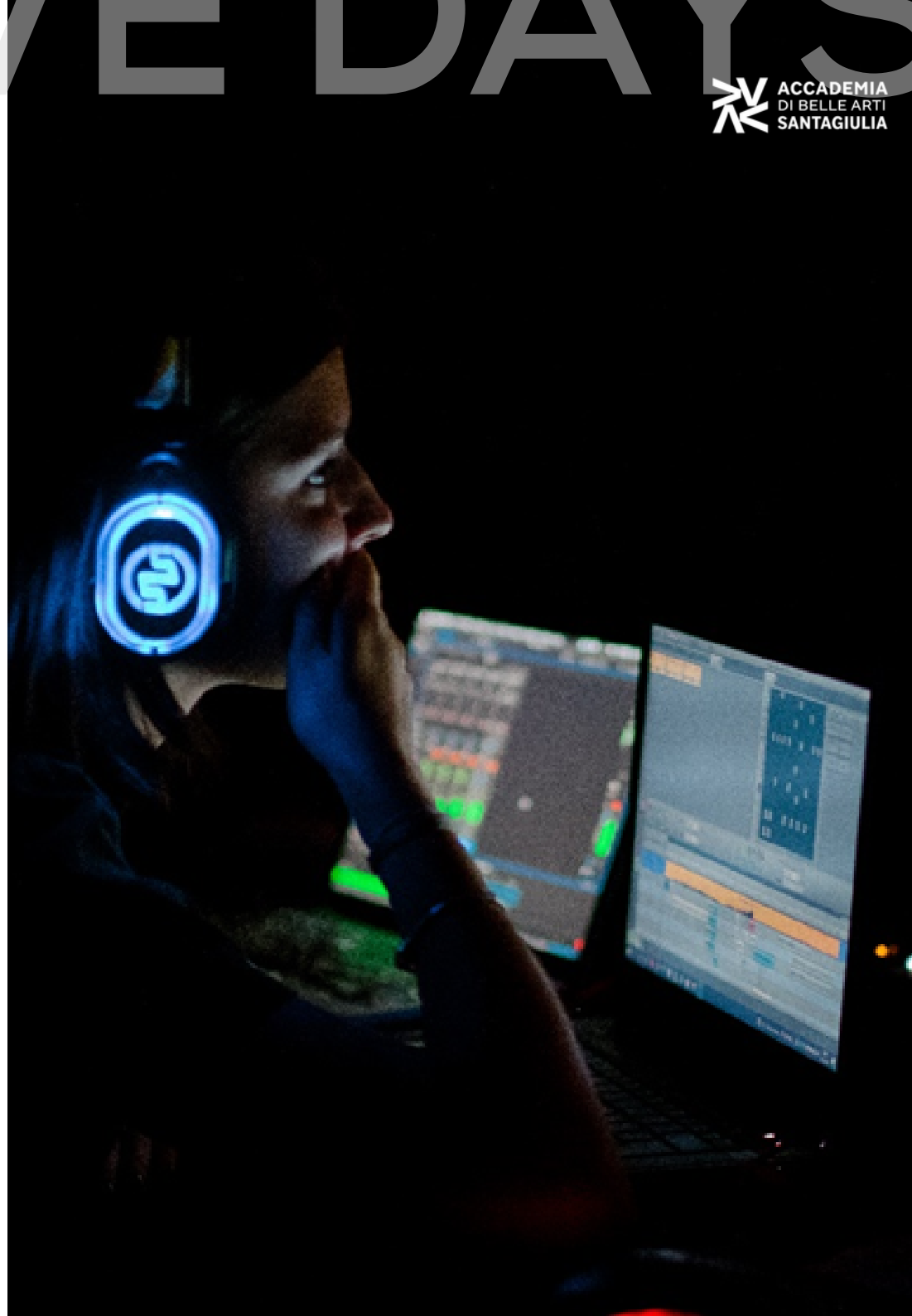
Durata: 3 ore | Prof. Manuel Renga

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

GRAPHIC DESIGN

MONSTER PRINT

LETTERE MOSTRUOSE CON I MATTONCINI MODULARI

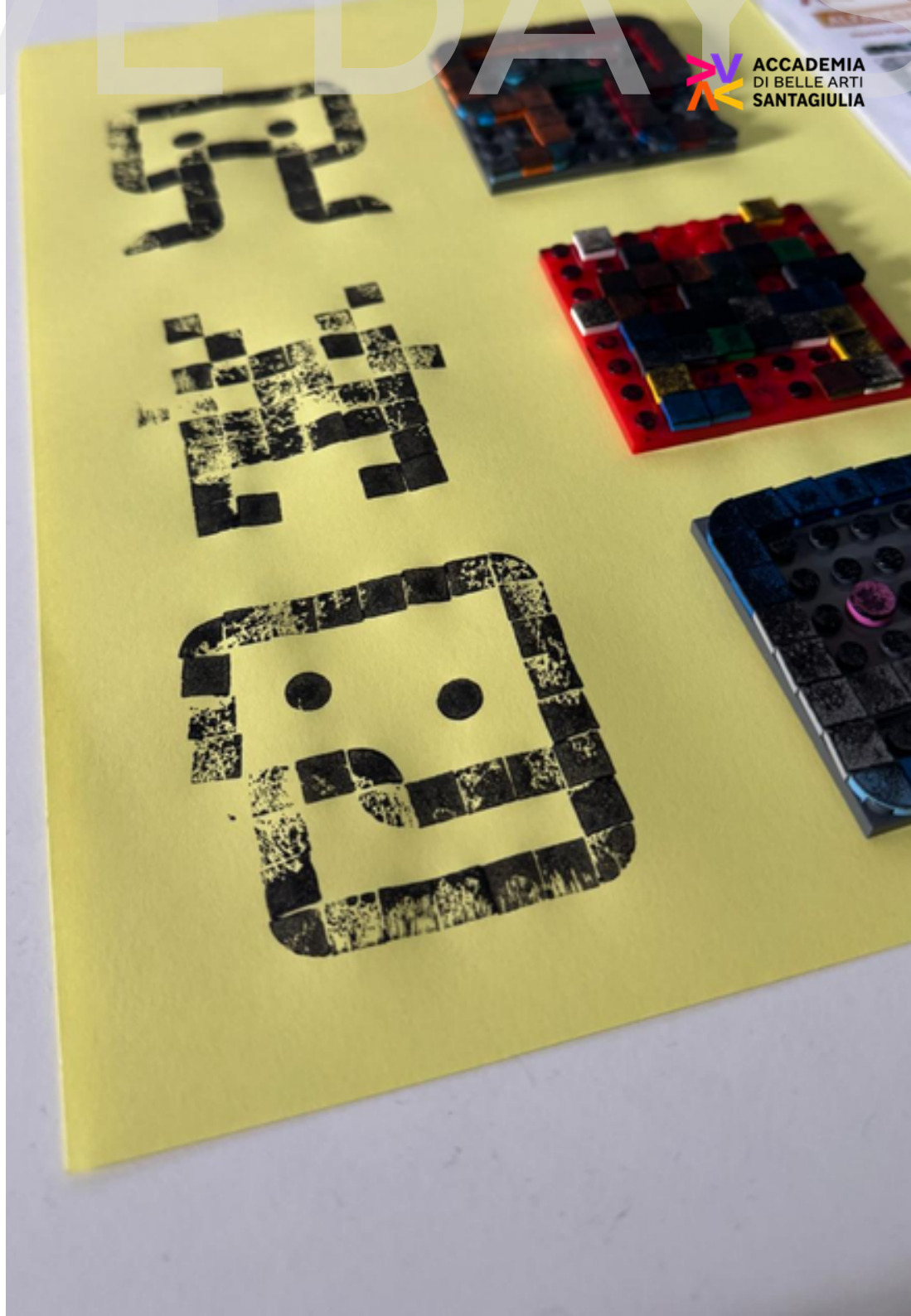
Un laboratorio analogico in cui gli studenti utilizzano mattoncini modulari lisci per costruire lettere e simboli, trasformandoli in vere e proprie creature tipografiche. Le composizioni vengono poi inchiostrate e stampate su carta, dando vita a un bestiario tipografico a colori. Un'esperienza manuale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

Materiale richiesto: 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
Durata: 4 ore | Prof.ssa Francesca Rosina

CACCIA AL 3D

L'esperienza consiste in una caccia al tesoro a tappe tra i luoghi più iconici della scuola, dove gli studenti, dopo aver risolto alcuni indovinelli, raccolgono i pezzi di un puzzle per comporre il disegno di una chiave geometrica. Successivamente, i ragazzi si spostano in laboratorio per modellare in 3D la chiave e la sua serratura applicando i principi base della modellazione 3D. L'attività si conclude guardando il proprio lavoro prendere vita.

Materiale richiesto: Laboratorio informatico con il software Cinema 4D
Durata: 4 ore | Prof.ssa Alessia Sarain



creative days

WEB E COMUNICAZIONE
D'IMPRESA

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

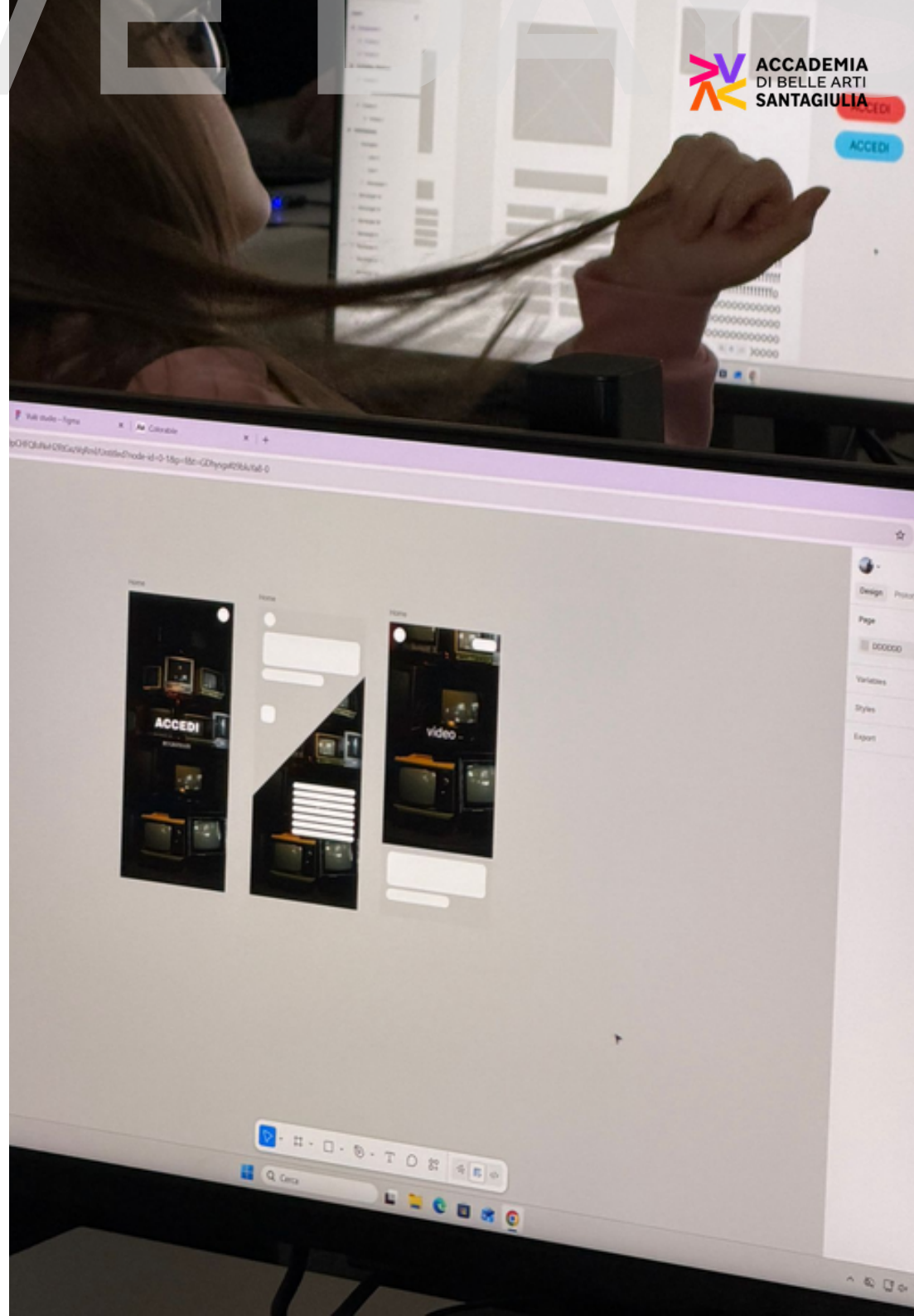
Sei appassionato di serie TV e ti piacerebbe trasformare questa passione in un progetto concreto? In questo laboratorio, inizierai con un gioco creativo che ti farà riflettere sull'importanza delle scelte progettuali. Poi, lavorerai in gruppo per creare un wireframe di un'app che ti aiuti a tenere traccia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

Materiale richiesto: matite e pennarelli
Durata: 3 ore | Prof. Alessandro Maculotti

UX/UI: PROGETTARE INTERFACCE WEB

Il modulo approfondisce i principi dell'User Experience (UX), analizzando come bias cognitivi, usabilità e necessità funzionali influenzino la progettazione di interfacce web efficaci. Partendo dalle esigenze degli utenti e dagli obiettivi aziendali, i partecipanti definiranno la struttura di una pagina web e, attraverso un'attività collaborativa, svilupperanno un prototipo condiviso utilizzando Figma, applicando metodologie e buone pratiche di progettazione per realizzare un layout chiaro, intuitivo e orientato all'esperienza d'uso.

Materiale richiesto: fogli, penne e pennarelli, 1 PC per ogni studente con installato il software Figma o essere in possesso di account per l'accesso online
Durata: 4 ore | Prof. Filippo Centenari



creative days

NUOVE TECNOLOGIE
DELL'ARTE

INSIDE MY LAPTOP 14

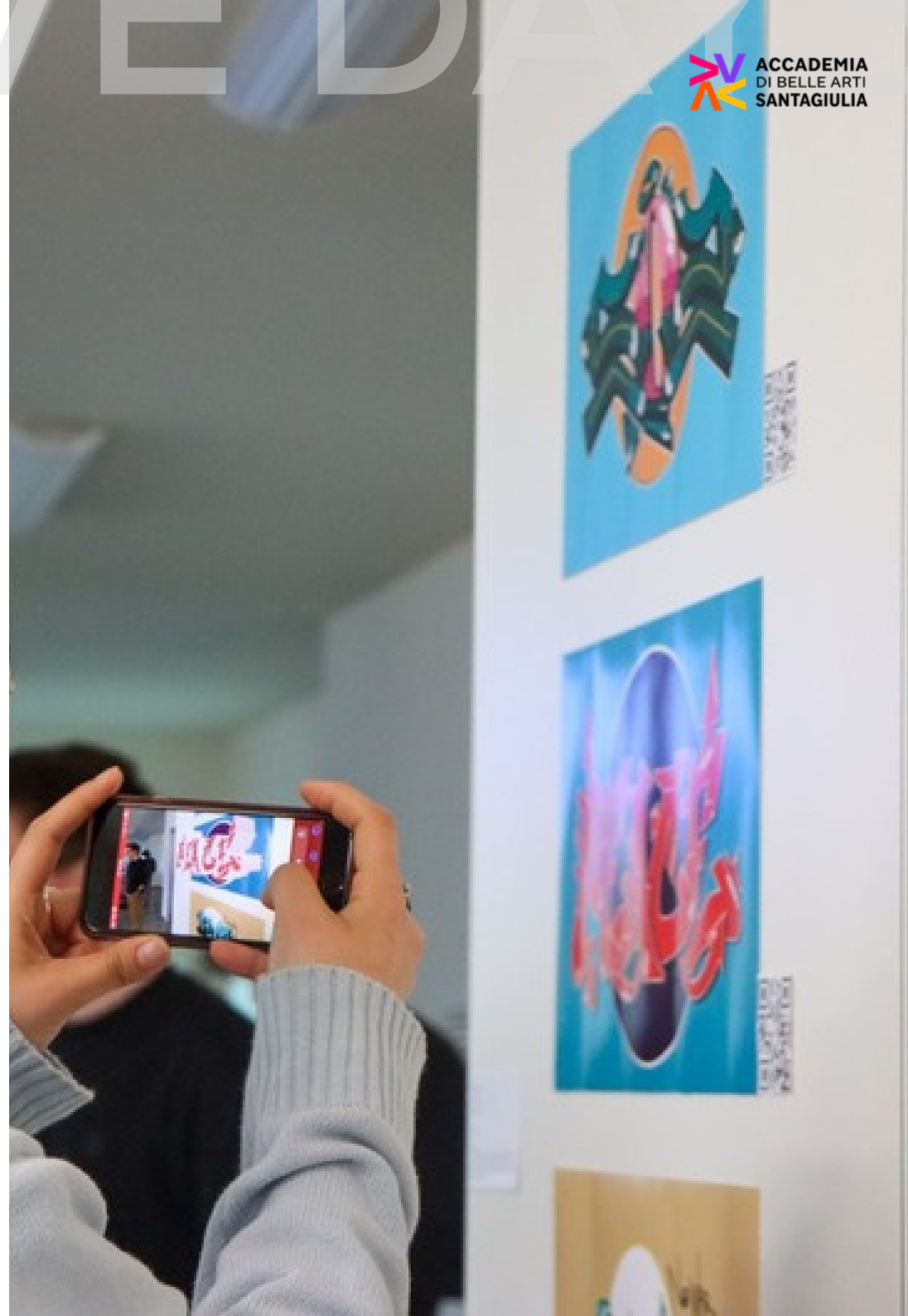
Inside my Laptop è l'ormai storico appuntamento che vede esposte le opere interattive realizzate dagli studenti del I anno del triennio di Nuove tecnologie dell'arte durante il corso di Net Art del Prof. Marco Cadioli. Gli studenti interessati potranno visitare la dodicesima edizione scoprendo i progetti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

Durata: 2 ore | Prof. Marco Cadioli

OLTRE L'IMMAGINE: L'AUDIOVISIVO NELL'ERA DELL'IA

L'incontro propone un'introduzione all'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa nella creazione di immagini e video, con particolare attenzione alle sue applicazioni nell'ambito della produzione artistica e audiovisiva contemporanea. Dopo una prima parte, dedicata al funzionamento essenziale di questi strumenti, alle loro potenzialità espressive e alle principali questioni legate alla creatività, all'autorialità e all'uso consapevole delle tecnologie, verranno presentati alcuni esempi di opere e contenuti realizzati in Accademia nel corso di Teoria e analisi del cinema e dell'audiovisivo. L'incontro sarà condotto con il coinvolgimento di alcuni studenti del corso di Nuove tecnologie, che illustreranno il processo di ideazione e realizzazione di prodotti artistici basati sulla generazione e sulla rielaborazione di immagini e video. L'obiettivo è quello di favorire una riflessione critica sul rapporto tra tecnologia, creatività e intenzionalità artistica.

Durata: 3 ore | Prof. Matteo Asti accompagnato da alcuni studenti del corso



creative days

**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

PROGETTARE ESPERIENZE

DALL'ESPERIENZA ALLA PROGETTAZIONE DI UN LABORATORIO CREATIVO

Come nasce un laboratorio creativo che lascia il segno? In questo workshop i partecipanti sperimenteranno in prima persona un'attività espressiva ispirata ai linguaggi dell'arte contemporanea. A partire da quanto vissuto, saranno poi chiamati a progettare, in piccoli gruppi, una breve proposta laboratoriale, riflettendo su obiettivi, materiali e modalità di coinvolgimento dei partecipanti.

Durata: 3 ore | Prof.ssa Anna Ramera



creative days

COMUNICAZIONE E VALORIZZAZIONE
DEL PATRIMONIO ARTISTICO

E SE FOSSI TU A CAMBIARE LA CITTÀ?

PROGETTARE NUOVE IDEE PER VALORIZZARE UN TERRITORIO

Come nasce un progetto che trasforma un luogo in un'esperienza culturale? Dopo aver scoperto alcune idee capaci di rigenerare quartieri e comunità attraverso il patrimonio culturale, i partecipanti lavoreranno in gruppo per ideare una proposta originale: un evento, un percorso, una campagna o un'installazione in grado di raccontare un luogo con uno sguardo nuovo e coinvolgere chi lo abita.

Durata: 2 ore | Prof.ssa Camilla Gualina

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 SANTI GIULIA

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 da dicembre 2026 a maggio 2027.

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@accademiasantagiulia.it, oppure chiamando il numero 337 1451551 o il 030 383368 - int. 4



incontri e laboratori generativi

LABORATORI DEDICATI ALL'ORIENTAMENTO E ALLA SCOPERTA DEI CORSI DI ACCADEMIA SANTAGIULIA, PER VIVERE IN ANTICIPO L'ESPERIENZA DELL'ACCADEMIA ATTRAVERSO LEZIONI E ATTIVITÀ RICONOSCIBILI COME ORE DI FSL NELLE SCUOLE SUPERIORI.

DETTAGLIO DELLE ATTIVITÀ:

Durata degli incontri: **dalle 2 alle 4 ore**, con possibilità di scegliere una sola attività o un **pacchetto modulare** di più incontri.

Dove: presso gli **Istituti superiori**, entro i **100 km da Brescia** e previa verifica della disponibilità dei relatori

Modalità: **in presenza** (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)

Relatore: un **Docente** di Accademia SantaGiulia

Incontri rivolti a: classi **quinte**

ADESIONE DELLE ATTIVITÀ:

Per richiedere uno o più incontri e laboratori generativi, è possibile contattare l'Ufficio Orientamento di Accademia SantaGiulia **ENTRO IL 20 NOVEMBRE 2026**:
Tel. 030 38 33 68 int. 4 | WhatsApp 337 14 51 551 | orientamento@accademiasantagiulia.it

Le date degli incontri sono da concordare con la scuola a seconda della disponibilità dei relatori.

Gli incontri e laboratori generativi di SantaGiulia possono essere riconosciuti 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.

La partecipazione di una classe ad un percorso di orientamento o di FSL - Formazione Scuola-Lavoro è a titolo gratuito.



incontri e laboratori generativi

PITTURA E SCULTURA

STRUTTURA: INCONTRO DI ORIENTAMENTO (1 ORA)
E UNO O PIÙ INCONTRI A SCELTA TRA QUELLI PROPOSTI

LEZIONE | 2 ORE

QUANTO VALE UN'OPERA? VIAGGIO NEL SISTEMA DELL'ARTE

Come funziona il sistema dell'arte e chi contribuisce alla costruzione del valore di un'opera? L'incontro introduce gli studenti ai principali protagonisti del mondo dell'arte – artisti, gallerie, musei, curatori, collezionisti e case d'asta – e mostra come le loro attività e relazioni possano influire sulla conoscenza, sul riconoscimento e sul valore delle opere. Attraverso immagini, domande e casi concreti, verranno messe a confronto opere differenti per comprendere quali elementi possono incidere sulla loro valutazione: l'autore, la qualità e l'unicità dell'opera, la tecnica, le dimensioni, la provenienza, le esposizioni, la presenza nei musei e l'andamento del mercato. Gli studenti saranno coinvolti in una discussione guidata e invitati a formulare le proprie ipotesi di valutazione, scoprendo perché opere apparentemente simili possono avere valori molto diversi.

Durata: 2 ore / modalità: in presenza o online
Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM
Prof.ssa Vera Canevazzi

LEZIONE | 2 ORE

«LO POTEVO FARE ANCH'IO». UN VIAGGIO ALLA SCOPERTA E ALLA COMPRESIONE 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 schiettamente 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

IL MONOTIPO. L'IMMAGINE CHE NASCE DALL'IMPREVISTO

Che cosa accade quando il gesto dell'artista incontra l'imprevedibilità della materia? Il monotipo è una tecnica di stampa artistica situata tra pittura, disegno e incisione. A differenza delle tecniche incisorie tradizionali, consente di realizzare un'unica stampa originale: ogni immagine è quindi irripetibile e nasce dall'incontro tra gesto, pressione, materia e casualità. Dopo una breve introduzione alla tecnica e la presentazione di alcuni esempi, gli studenti sperimenteranno segni, campiture, impronte e differenti modalità di trasferimento dell'immagine. Ciascun partecipante sarà poi guidato nella realizzazione di una serie di monotipi ispirata al tema “Tracce”, intese come segni, memorie, impronte o presenze lasciate sulla superficie. L'attività invita a considerare l'errore e l'imprevisto non come limiti, ma come possibilità creative, favorendo la sperimentazione e lo sviluppo di una ricerca espressiva personale. Il workshop si concluderà con la selezione, la rielaborazione e la condivisione dei lavori realizzati.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale richiesto alla scuola: matrici in acetato, colori a olio o acrilici, inchiostri da stampa, carta, rulli, spatole, pennelli e materiali per la creazione di segni e impronte. Materiale facoltativo per gli studenti: fotografie o immagini personali da utilizzare come riferimento
Prof.ssa Debora Fella

LEZIONE | 2 ORE

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

LABORATORIO | 4 ORE

LA MATERIA DEL COLORE. COME NASCE UNA PITTURA

Da che cosa è fatto un colore? È possibile dipingere partendo da una semplice polvere? In questo laboratorio gli studenti scopriranno la natura materiale della pittura, sperimentando direttamente il rapporto tra pigmenti, leganti e supporti. Utilizzando uno stesso pigmento con sostanze differenti, osserveranno come cambiano la consistenza, la brillantezza, la trasparenza, la coprenza e i tempi di essiccazione del colore. Ogni partecipante realizzerà un piccolo campionario pittorico, annotando le caratteristiche delle diverse miscele. I campioni saranno poi osservati a occhio nudo e attraverso un microscopio digitale, per scoprire particelle, porosità e differenze tra superfici opache e lucide normalmente invisibili. Un'esperienza tra arte e scienza per comprendere che la tecnica non è una semplice successione di ricette, ma uno strumento di conoscenza e di espressione artistica.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale richiesto alla scuola: Pigmenti oca gialla, terra d'ombra, ossido rosso, carbone vegetale, cacao e curcuma - Leganti come acqua, gomma arabica, colla vinilica, tuorlo d'uovo e olio di lino - Supporti come carta, cartoncino e tavolette in MDF - Strumenti: pennelli, spatole, palette, bicchieri e pipette - Attrezzature: PC con proiettore o LIM
Prof. Nicola Villa



incontri e laboratori generativi

DECORAZIONE ARTISTICA

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 avranno l'opportunità di sperimentare tutte le fasi della progettazione di una vetrata artistica "istoriata", così chiamata perché tradizionalmente destinata a raccontare una storia attraverso le immagini. Dopo una breve introduzione teorica dedicata alla vetrata nella tradizione delle arti applicate, il percorso accompagnerà i partecipanti dalla scelta del soggetto fino alla realizzazione del cartone in scala reale e alla simulazione del taglio e dell'assemblaggio dei vetri colorati. Partendo da un soggetto tradizionale, moderno o contemporaneo, ciascuno progetterà una vetrata artistica utilizzando carte, acetati e cartoncini, ripercorrendo fedelmente le fasi di un'esecuzione reale. Il soggetto verrà riportato su un cartone in dimensione reale e successivamente definito nei suoi particolari più significativi. Si passerà quindi alla scelta dei colori, utilizzando acetati da colorare per simulare le diverse tonalità dei vetri, e alla progettazione del cartone con il relativo calcolo dei tagli. Con pennarelli o pennelli verrà poi realizzata la "filettatura" dell'opera, mentre forbici e taglierini permetteranno di ritagliare i singoli elementi che comporranno la vetrata. Infine, alcune parti del soggetto saranno arricchite con effetti di chiaroscuro ispirati alla tecnica della grisaille, realizzati con carboncino o matite, prima dell'assemblaggio definitivo. Al termine del laboratorio la vetrata sarà completata ed esposta, permettendo agli studenti di osservare il risultato finale del proprio progetto.

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 (carta bianca grande dimensioni di almeno 160 di grammatura), inchiostro di china, primal AC33 e pigmenti vari, matite colorate o carboncini (crete colorate), tempere e pennellesse, phon, alcool, scotch trasparente, carboni, grafiti e matite, gomme pane e non, pennarelloni neri grossi. Tavola luminosa per sovrapporre i cartoncini e "filettare".
Prof. Andrea Mariconti / Prof.ssa Samantha Zutta

**STRUTTURA: INCONTRO DI ORIENTAMENTO (1 ORA)
E UNO O PIÙ INCONTRI A SCELTA TRA QUELLI PROPOSTI**

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



incontri e laboratori generativi

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.

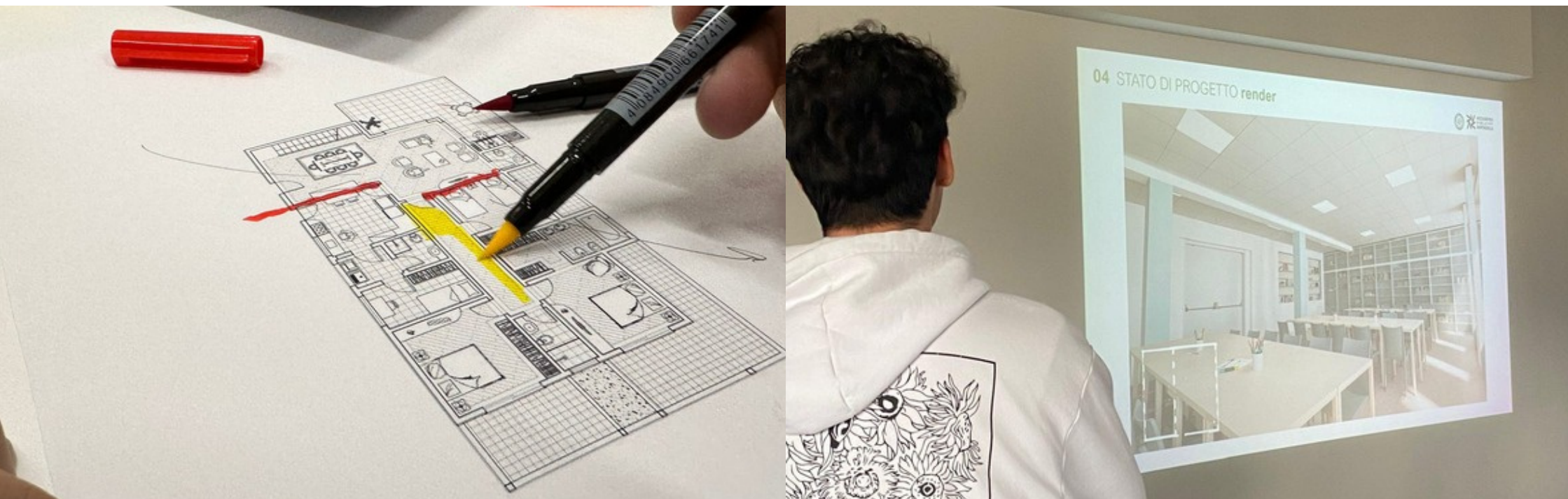
Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale necessario: Blocchi disegno, fogli, matite, gessetti colorati, riga, squadra, PC con proiettore o LIM
Prof.ssa Alessandra Coppa

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



incontri e laboratori generativi

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 esploreremo 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, progettare 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.

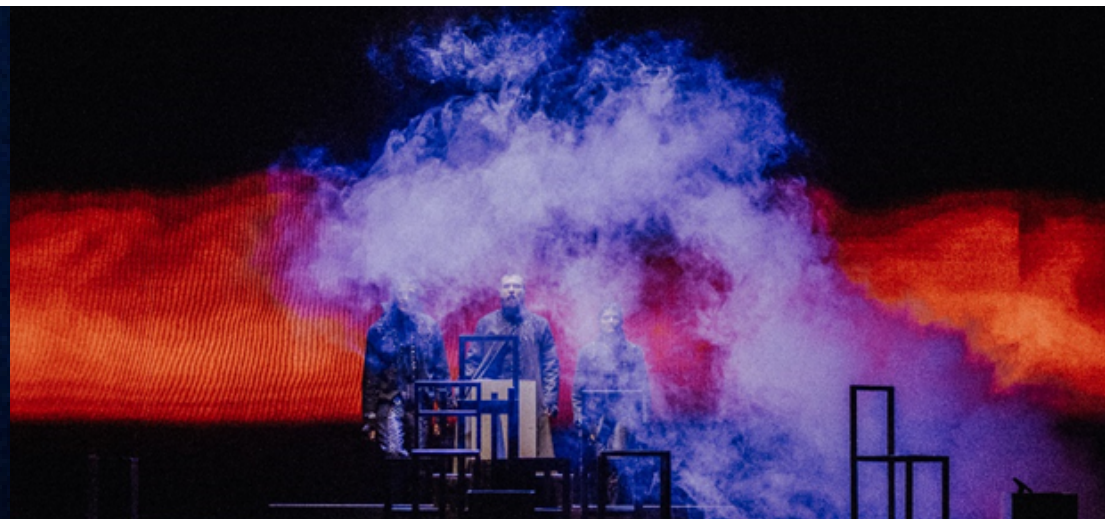
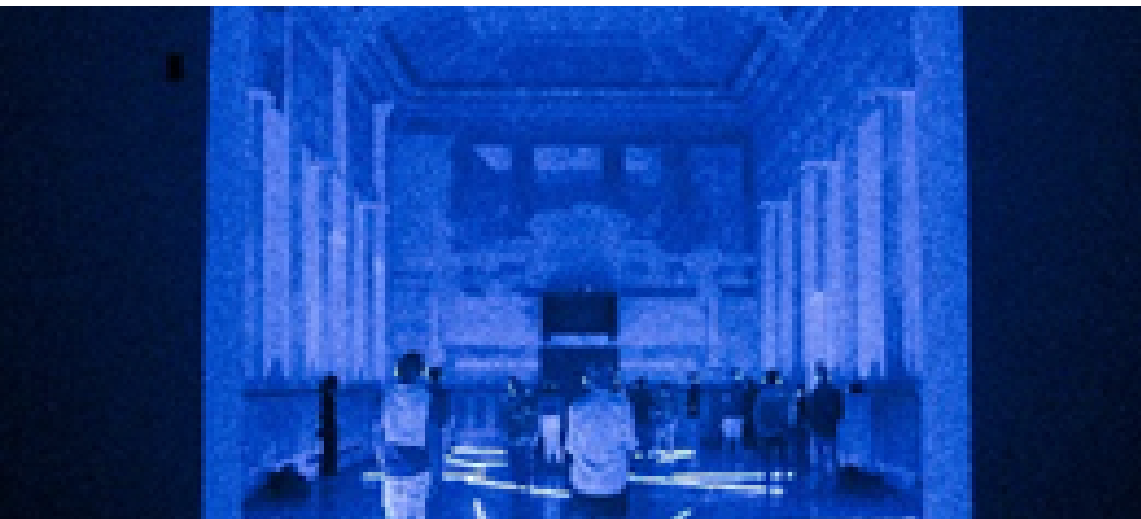
Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM, materiale di cancelleria.
Prof. Andrea Colombo

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, esploreremo 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



incontri e laboratori generativi

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 da un professionista di settore nell'ambito della 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

LABORATORIO | 4 ORE

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



incontri e laboratori generativi

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 videogame, 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 illustrative, 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 babytalking 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

incontri e laboratori generativi

WEB E COMUNICAZIONE D'IMPRESA

**STRUTTURA: INCONTRO DI ORIENTAMENTO (1 ORA)
E TUTTI GLI INCONTRI TRA QUELLI PROPOSTI**

LEZIONE | 2 ORE

SEO: DALLE RICERCHE DEGLI UTENTI AI CONTENUTI CHE SI POSIZIONANO

Il modulo introduce i principi fondamentali della SEO, partendo dal funzionamento del web e dei motori di ricerca. I partecipanti analizzeranno il comportamento degli utenti online, comprendendo come cambiano le modalità di lettura e di ricerca delle informazioni. Verranno approfondite la struttura della pagina dei risultati di Google, la differenza tra risultati organici e sponsorizzati e il ruolo della SEO come leva strategica per migliorare la visibilità dei contenuti online.

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

WORKSHOP | 4 ORE

KEYWORD RESEARCH E ARCHITETTURA DEI CONTENUTI

Il modulo approfondisce le tecniche di keyword research, illustrando come individuare le parole chiave più efficaci, interpretare l'intento di ricerca degli utenti e utilizzare strumenti gratuiti per l'analisi delle query. Saranno inoltre presentati i principi dell'architettura dei contenuti, con particolare attenzione alla gerarchia delle informazioni, alla struttura logica dei testi e all'utilizzo dei principali tag HTML. Verrà infine approfondito il ruolo dell'Intelligenza Artificiale come supporto alla ricerca e alla pianificazione dei contenuti, analizzando come creare pagine ottimizzate non solo per i motori di ricerca tradizionali, ma anche per comparire nelle Google AI Overviews, il sistema di risposte generate dall'AI di Google.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM
Prof. Paolo Zanzottera

LABORATORIO | 4 ORE

CONTENT WRITING SEO-FRIENDLY: DAL BRIEF ALLA PUBBLICAZIONE

Il modulo è dedicato alla scrittura di contenuti ottimizzati per il web, approfondendo le regole del content writing SEO-friendly, dalla struttura dei testi alla leggibilità fino all'utilizzo delle call to action. Attraverso un laboratorio pratico, i partecipanti svilupperanno un contenuto partendo dalla ricerca delle parole chiave, proseguendo con la definizione della scaletta e la redazione di un testo per una pagina web, anche con il supporto di strumenti di Intelligenza Artificiale. L'attività si concluderà con una revisione condivisa degli elaborati e con l'analisi delle strategie utili a favorire la visibilità dei contenuti nei risultati di ricerca, incluse le Google AI Overviews e le più recenti evoluzioni della SEO.

Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM
Prof. Paolo Zanzottera e Prof.ssa Giordana Francini



incontri e laboratori generativi

DIDATTICA DELL'ARTE PER I MUSEI

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

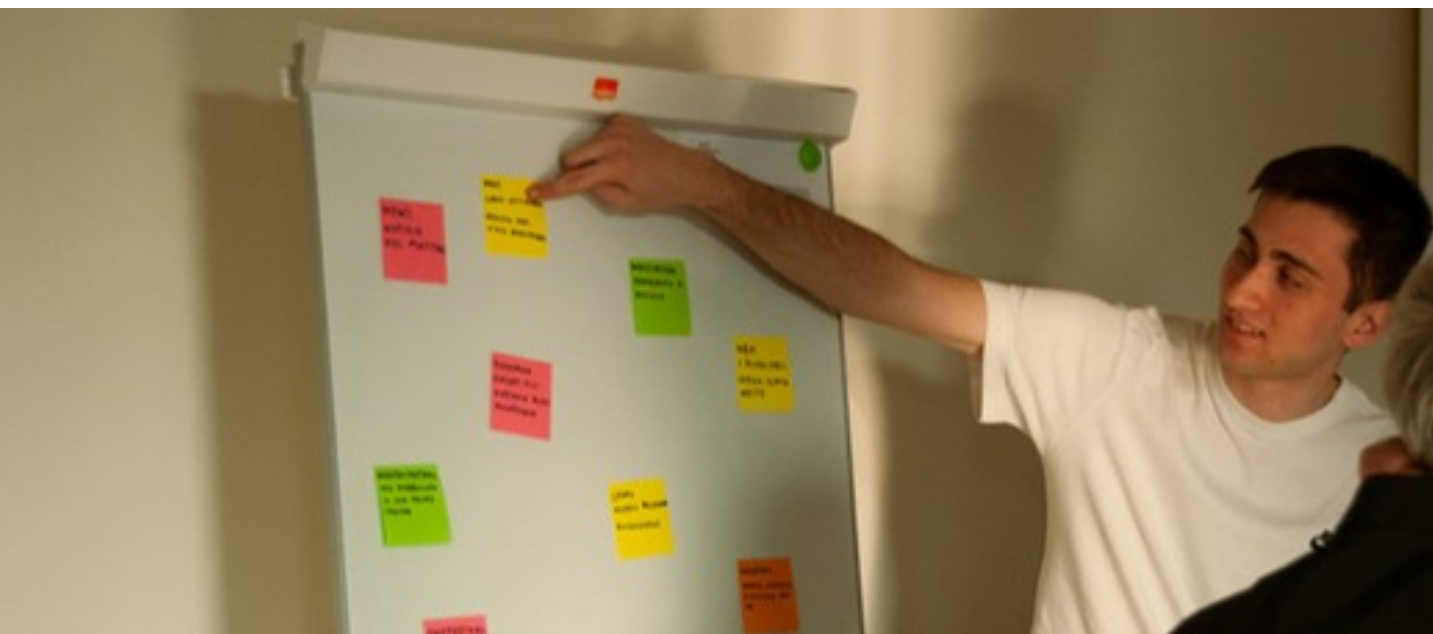
**STRUTTURA: INCONTRO DI ORIENTAMENTO (1 ORA)
E TUTTI GLI INCONTRI TRA QUELLI PROPOSTI**

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



incontri e laboratori generativi

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.

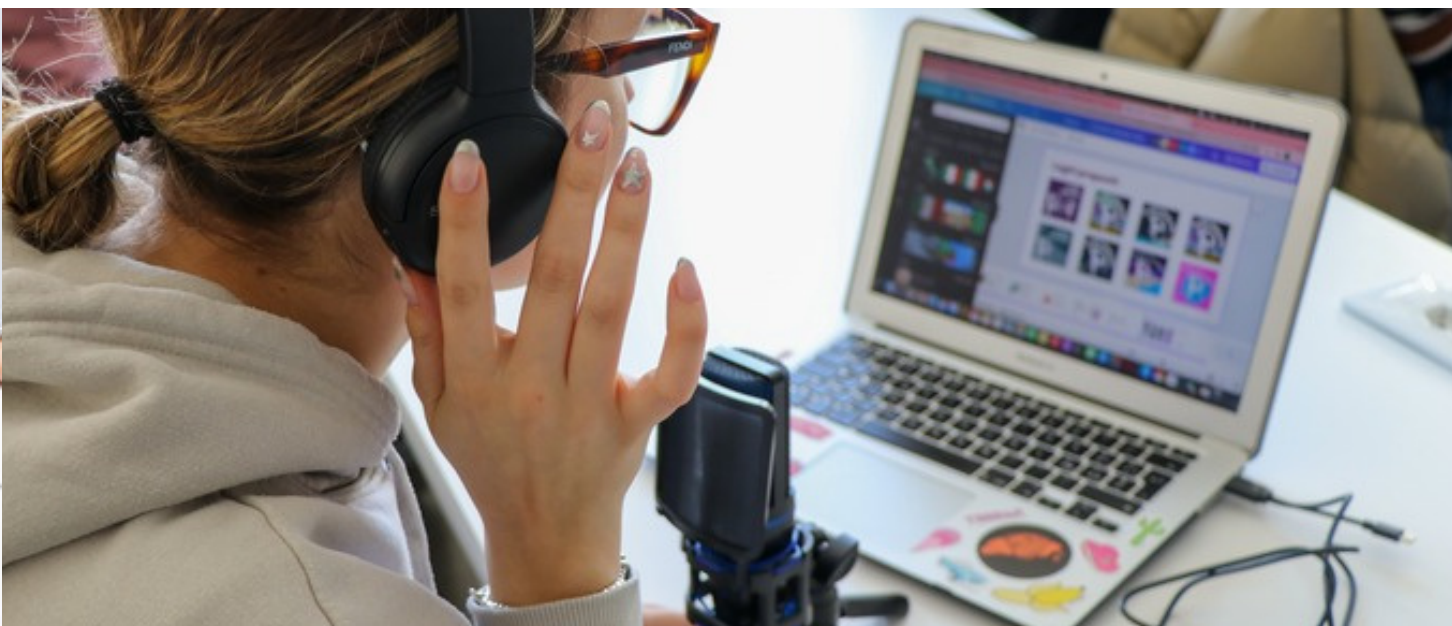
Durata: 4 ore / modalità: in presenza
Materiale richiesto alla scuola: PC con proiettore o LIM, per gli studenti pc o tablet per la stesura dei progetti.
Prof.ssa Lorenza Roverato

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 audiolanti (speaker bluetooth), proiettore (LIM) e audio nelle due classi.
Prof. Maurizio Rinaldi



attività di 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

Accademia SantaGiulia per una scelta consapevole

La proposta di Accademia SantaGiulia per le scuole superiori nasce da un dialogo continuo con l'Ufficio Scolastico Territoriale e gli Istituti del territorio. Una complicità formativa pensata per tradurre le esigenze reali della scuola in opportunità concrete di crescita per gli studenti.

Le nostre attività sono progettate per:

- Supportare le scuole nelle attività FSL - Formazione Scuola-Lavoro: offrire agli Istituti (locali e nazionali) un'opportunità per integrare e arricchire concretamente i propri programmi di orientamento e le competenze trasversali.
- Offrire la massima flessibilità compositiva, grazie a moduli su misura liberamente abbinabili e al costante supporto organizzativo dello staff d'Accademia.
- Svelare l'Accademia contemporanea, aprire agli studenti una visione, mostrando le molteplici strade espressive, i nuovi scenari lavorativi e gli sbocchi professionali più innovativi.

L'identità dell'Accademia si riconosce nella specificità dei singoli ambiti e nella vocazione di stimolare l'esperienza del processo progettuale come metodo per unire pensiero teorico e avanguardia pratica. Un percorso di apprendimento attivo che guida gli studenti a scoprire fin da subito tutte le sfumature delle professioni dell'arte contemporanea e del design.

