

Orientamento attivo

ISIA ROMA DESIGN

Chi siamo

Da 50 anni **ISIA Roma Design** è il primo Istituto di design italiano, forma i futuri professionisti attraverso un modello didattico unico, premiato con il Compasso d'Oro, e una costante sperimentazione con le aziende.

È parte del settore **Alta Formazione del MUR** ed è stato fondato a Roma da **Giulio Carlo Argan** e **Aldo Calò**; nasce dalla necessità di formare professionisti nel solco della grande tradizione europea, intellettuale e pedagogica, esemplificata nel Bauhaus e nella Scuola di Ulm, da cui eredita e sviluppa un impianto metodologico di eccellenza innestato sulla grande **tradizione italiana di creatività e innovazione**.

Orientamento attivo

Orientamento 2026 è un'iniziativa promossa dal **Ministero dell'Università e della Ricerca** per promuovere il passaggio degli studenti dalle scuole superiori all'Università.

L'iniziativa prevede l'offerta di corsi di **Orientamento Attivo** a beneficio di tutti gli studenti a partire dal terzo anno della scuola superiore per sostenerli nella scelta universitaria.

I percorsi consistono in workshop rivolti agli studenti del terzo, quarto e quinto anno della scuola secondaria di secondo grado.

Workshop

I workshop, per come progettati da ISIA Roma Design, consistono in **15 ore di progetto** suddivise in **3 giornate distinte da 5 ore**. Le giornate verranno concordate con l'Istituto e saranno svolte a distanza di qualche settimana l'una dall'altra.

I laboratori saranno svolti da un gruppo di lavoro di **3-4** professionisti tra **Professori, Esperti del settore e Tutor** di ISIA Roma Design per **gruppi di 25-30 studenti**.

Si svolgeranno sia presso la sede ISIA Roma Design, nel cuore di Roma a pochi passi dal Pantheon, sia negli ambienti della scuola superiore.

Gli argomenti

ISIA Roma Design propone workshop dedicati ai vari ambiti del Design.

Dalla **creazione di un'identità** per la promozione di eventi interni alle scuole a workshop tecnico-pratici sulla **realizzazione di prodotti** a partire da conoscenze specifiche della scuola superiore ospitante.

Laboratori in cui sperimentare **tecniche di stampa**, workshop per esplorare il ruolo delle **fiabe** nella società contemporanea o in cui scoprire il significato di **sostenibilità** attraverso il Design.

Nelle pagine seguenti troverete alcuni spunti di possibili workshop da organizzare. L'Ufficio Orientamento sarà comunque felice di **rielaborare insieme** ad ogni Istituto i percorsi in modo che si adattino alle loro **esigenze specifiche**.



Contatti

Ufficio Orientamento

Mail: orientamento@edu.isiaroma.it

Professor Giacomo Fabbri

Telefono: [+39 334 7926986](tel:+393347926986)

Indice

- [La fiaba attuale](#)
- [Recuperare](#)
- [Copywriting](#)
- [Raccontare per dati](#)
- [Il libro di scuola che vorrei](#)
- [Realtà aumentate](#)
- [Design micro-sostenibile](#)
- [Spazi e oggetti](#)
- [Il banco che vorrei](#)
- [Allestire uno spazio condiviso](#)
- [Affrontare il futuro](#)
- [Il gioco e la scuola](#)
- [Se stessi](#)
- [La non-linea del Tempo](#)
- [Da natura ad antropocene](#)

La fiaba attuale

La fiaba è un genere letterario che esiste da secoli. In questo workshop, si esplora il ruolo delle fiabe nella società contemporanea analizzandone le caratteristiche e scoprendo come le fiabe possono essere utilizzate per affrontare temi di attualità.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti imparano la relazione tra fiaba e attualità, comprendendo come analizzare criticamente e attualizzare i testi storici.

Risultati

Gli studenti produrranno una piccola raccolta di fiabe moderne.

Argomenti correlati

Fiaba e favola, intreccio e trama, fake news, grafica.

Recuperare

La stampa con matrici è una tecnica facilmente riproducibile anche con materiali di recupero. Il workshop punta a progettare un carattere modulare e stamparlo con materiali di recupero (basi lego e materiali assemblabili).

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti acquisiscono le proprietà tecniche per seguire e riprodurre un processo di stampa tramite matrice.

Risultati

Poster e cartoline autoprodotte.

Argomenti correlati

Metodi di stampa, riproduzione, storia dell'arte, grafica.

Copywriting

La scrittura è uno strumento per raccontare storie ed emozionare. Nel workshop si esplorano le possibilità offerte dalla scrittura applicata al mondo della pubblicità. Sia come metodologie per vendere prodotti, sia come buone pratiche da adottare per scrivere un testo capace di suscitare emozioni in chi legge.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti imparano ad usare la lingua come generatrice di valore e anche a saper decostruire il linguaggio del marketing per potersene difendere. Imparando alcune forme di scrittura creativa riproducibili e applicabili nella loro formazione.

Risultati

Un insieme di tecniche per la scrittura di testi, utile per approcciarsi alla creazione e argomentazione di tematiche in chiave emozionale. Un'idea di campagna pubblicitaria per un prodotto/servizio a scelta.

Argomenti correlati

Scrittura creativa, marketing, social.

Raccontare per dati

I dati sono il petrolio del XXI secolo. Durante il workshop gli studenti impareranno a riconoscere il valore dei dati e verranno guidati nella loro lettura e rielaborazione visiva. Usando dei dati in open access forniti dal comune di Roma si esploreranno le modalità di rappresentazione e si creerà un poster infografico che comunichi uno o più dati sulla città.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti imparano a utilizzare i dati in modo da creare infografiche efficaci alla comprensione delle informazioni. Scoprono il valore dei dati e l'importanza di comunicarli in modo efficace per non distorcere la realtà.

Risultati

Poster-infografica in A3.

Argomenti correlati

Statistica, racconto del territorio, data visualization, fake news.

Il libro di scuola che vorrei

I libri di scuola su cui si studia la storia, la chimica e la matematica sono progettati. Capire che l'oggetto libro è modificabile e interpretabile diversamente può essere uno strumento importante per disassemblare e riassemblare la cultura stessa. Nel workshop si progetteranno alcune pagine dei libri di storia, di matematica e di antologia in modo da renderle più interattive e fruibili.

Cosa imparano gli studenti?

Mettendo in discussione il materiale su cui studiano, gli studenti esploreranno nuove possibilità e modalità di istruzione. Il laboratorio permetterà loro di illuminare criticità nella metodologia con cui vengono espressi concetti e, promuovendo il senso critico, di proporre soluzioni alle problematiche emerse.

Risultati

Una reinterpretazione di alcuni capitoli/argomenti dei libri selezionati e modalità sperimentali per rendere le lezioni più coinvolgenti.

Argomenti correlati

Metodologia percettiva, organizzazione del layout, grafica, relazione significato-significante.

Realtà aumentate

Può un filtro AR spiegare la geografia, la biologia o la chimica? Attraverso la realtà aumentata si crea un layer di informazioni tra noi e ciò che guardiamo. Nel workshop gli studenti, assistiti da esperti, progetteranno filtri e soluzioni per spiegare temi complessi tramite l'ausilio della realtà aumentata.

Cosa imparano gli studenti?

Durante il laboratorio si esploreranno le diverse possibilità offerte dalla realtà aumentata. E si realizzeranno varie modalità d'uso. Il tema, che ha un ruolo sempre più prevalente nel territorio contemporaneo, verrà affrontato in funzione di un argomento del programma scolastico, per esplorare nuove modalità di fruizione dei contenuti.

Risultati

Una serie di prototipi e filtri che illustrano un argomento del programma didattico.

Argomenti correlati

Spazio digitale, AR, metaverso, digitalizzazione dei contenuti.

Design micro sostenibile

Cosa significa progettare in ottica sostenibile sia per il pianeta sia per le persone? Nel Workshop gli studenti si confronteranno con le scelte che richiede un progetto e sul loro impatto sulla sostenibilità di tutto il suo ciclo di vita.

Cosa imparano gli studenti?

Le competenze di base relative alla sostenibilità, alcune conoscenze dei processi produttivi e di smaltimento. Sapranno rendersi conto delle scelte fatte nei prodotti che tutti i giorni li circondano per poter fare scelte più consapevoli e prendere parte ad un cambiamento necessario.

Risultati

Consapevolezza sui cicli di vita di un prodotto e sulla loro capacità di essere riutilizzati. Microprogetti o concept di possibili soluzioni sostenibili ai problemi attuali.

Argomenti correlati

Upcycling, sostenibilità, creatività e problem solving.

Spazi e oggetti

Gli oggetti sono elementi che danno forma allo spazio. Come si progetta uno spazio funzionale, quali sono le norme, le buone prassi e le modalità che devono guidarci? Come si gestiscono i flussi di persone, le temperature, le luminosità?

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti imparano a vedere e progettare gli spazi; imparano nozioni di ergonomia ambientale e di Design degli ambienti.

Risultati

Una serie di buone pratiche per rendere lo spazio aula più funzionale.

Argomenti correlati

Exhibit design, design degli ambienti, ergonomia.

Il banco che vorrei

Workshop di Design intuitivo sull'oggetto di arredamento principale della scuola: il banco. Le studentesse e gli studenti saranno coinvolti in un processo di progettazione creativa e di design speculativo sul banco futuribile.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti imparano metodologie di progettazione basate sul design speculativo in connessione con la realtà. Immaginando una serie di forme alternative di banco.

Risultati

Una serie di prototipi e disegni del banco ideale.

Argomenti correlati

Ergonomia, Design, Metodologia del progetto.

Allestire uno spazio condiviso

Nel workshop dopo una lezione di analisi sulle possibilità e le relazioni tra spazio e persone si riprogetta uno spazio condiviso, come l'aula in funzione delle necessità degli studenti di collaborare.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti approfondiscono la relazione che si crea tra spazio, oggetti, e persone. Concentrandosi sulla creazione di pratiche virtuose capaci di immaginare gli spazi che abitiamo – come l'aula – in una chiave condivisa.

Risultati

Una serie di layout e modelli da applicare all'aula in alcuni momenti specifici.

Argomenti correlati

Ergonomia, Design, Metodologia del progetto.

Affrontare il futuro

Ogni cultura ha i propri oggetti così come ogni momento storico. Come saranno gli oggetti che descrivono il futuro? Gli studenti si cimenteranno nella progettazione e l'immaginazione di oggetti per il futuro. Oggetti nuovi o esistenti che servono o che si adattino nel mondo di domani.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti lavorando sulle capacità degli oggetti di raccontare storie immaginano quali sono gli oggetti necessari per affrontare il futuro.

Risultati

Una serie di prototipi, disegni e descrizioni di oggetti essenziali per vivere nel futuro.

Argomenti correlati

Storia, Design.

Il gioco e la scuola

Può un gioco farci approfondire Calvino, Dante o spiegare la guerra dei 100 anni?
In questo laboratorio gli studenti costruiscono una meccanica di gioco basata su
un tema del programma didattico.

Cosa imparano gli studenti?

La creazione di un gioco segue metodologie progettuali ben definite, gli studenti
imparano a padroneggiare le principali. La definizione di una storia di gioco
comporta il profondo approfondimento della materia trattata, quindi il tema
scelto verrà analizzato con molta attenzione.

Risultati

Concept di gioco su un argomento del programma didattico.

Argomenti correlati

Storia, Letteratura.

Se stessi

Rappresentare se stessi attraverso processi di figurazione non convenzionali, dalla definizione di sé tramite ricerche di google alla rappresentazione di aspetti caratteriali.

Cosa imparano gli studenti?

La raffigurazione e la definizione dell'identità non è un processo lineare. Sperimentando con la messa a fuoco della propria immagine possono trovare metodologie nuove per esprimersi.

Risultati

Gli studenti produrranno una serie di "immagini" per raccontare se stessi.

Argomenti correlati

Storia dell'arte, psicologia, design, comunicazione visiva.

La non-linea del tempo

Il racconto di storie è un elemento chiave della nostra società. Nel workshop si analizzano varie metodologie di racconto e ci si focalizza sulla struttura non lineare, propria dei nostri giorni. L'obiettivo è la creazione di una storia unitaria con la classe la cui fruizione avverrà attraverso i social in modo da costruire un racconto unico fruibile a diramazioni.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti si concentrano sul rapporto tra medium e messaggio. Inoltre esplorano tipologie di narrazione, focalizzandosi su scrittori come Borges, Calvino e Queneau.

Risultati

Una serie di post, profili, indizi, per raccontare una storia.

Argomenti correlati

Italiano, semiotica, comprensione del testo, comunicazione.

Da natura ad antropocene

Quale è il rapporto tra oggetto e natura? Come alcuni oggetti di uso comune prendono o potrebbero prendere spunto dalla natura? Il workshop punta alla progettazione di oggetti di uso comune reinterpretando le forme secondo i segni naturali.

Cosa imparano gli studenti?

Gli studenti approfondiscono una metodologia di progettazione/immaginazione volta alla mimesi della natura e che comprenda i processi generativi e procedurali.

Risultati

Sketch, descrizioni e prototipi di oggetti d'uso comune riprogettati in un'ottica naturale.

Argomenti correlati

Design, storia dell'arte, antropologia.