



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

FUTURA
PNRR ISTRUZIONE

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Informazioni avviso/decreto

Titolo avviso/decreto

Piano Scuola 4.0 - Azione 2 - Next generation labs - Laboratori per le professioni digitali del futuro

Codice avviso/decreto

M4C1I3.2-2022-962

Descrizione avviso/decreto

L'Azione 2 "Next Generation Labs" è stata finanziata per un totale di euro 424.800.000,00 e ha l'obiettivo di realizzare laboratori per le professioni digitali del futuro nelle scuole secondarie di secondo grado, dotandole di spazi e di attrezzature digitali avanzate per l'apprendimento di competenze sulla base degli indirizzi di studio presenti nella scuola e nei settori tecnologici più all'avanguardia.

Linea di investimento

M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

L'Istituzione scolastica è beneficiaria del finanziamento in quanto oggetto di dimensionamento a.s. 2022/23 riguardante l'Istituzione scolastica 2021/22 cessata o dimensionata TAIS008007

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.P. "ELSA MORANTE"

Codice meccanografico

TARH08000L

Città

CRISPIANO

Provincia

TARANTO

Legale Rappresentante

Nome

SABRINA

Cognome

LEPRARO

Codice fiscale

LPRSRN73B66E986Z

Email

tarh08000l@istruzione.it

Telefono

099611313

Referente del progetto

Nome

COSIMO

Cognome

CALIANDRO

Email

cosimo@elsamorantecrispiano.edu.it

Telefono

099611313

Informazioni progetto

Codice CUP

F94D22004400006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-24970

Titolo progetto

Technology for future's job.

Descrizione progetto

L'idea progettuale prevede la realizzazione di 2 laboratori innovativi multifunzionali, che permetteranno di produrre e utilizzare contenuti digitali negli ambiti della fotografia e dell'audiovisivo professionale e della promozione e gestione delle aziende turistico-ricettive. Inoltre la soluzione progettuale proposta permetterà di destinare le dotazioni previste all'apprendimento delle lingue straniere e delle discipline scientifiche, per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuovi strumenti tecnologici incrementando, nel contempo, le dotazioni già in essere nell'istituto. Il primo laboratorio sarà dotato di workstation dedicate alla produzione e post-produzione audiovisivo, all'editing fotografico e di postazioni mobili per l'attività di front e backoffice e per l'apprendimento delle lingue straniere. Il secondo laboratorio sarà dotato di postazioni mobili per l'attività di front e backoffice e per l'apprendimento delle lingue straniere, integrando le dotazioni già presenti. E', inoltre, prevista l'acquisizione di mini-laboratori mobili per esperimenti di biologia, chimica e fisica, in linea con le attività laboratoriali previste dalle materie scientifiche presenti nel curriculum dell'istituto. Tali laboratori sono pensati per poter essere agevolmente spostati e utilizzati nelle aule di lezione.

Data inizio progetto prevista

01/01/2023

Data fine progetto prevista

31/12/2024

Dettaglio intervento: Realizzazione di Laboratori per le professioni digitali del futuro

Intervento:

M4C1I3.2-2022-962-1022 - Realizzazione di Laboratori per le professioni digitali del futuro

Descrizione:

Le scuole secondarie di secondo grado procedono a redigere il progetto per la realizzazione di uno o più laboratori per le professioni digitali del futuro, sulla base di quanto previsto nel paragrafo 3 del Piano "Scuola 4.0", cui si fa più ampio rinvio.

Indicazioni generali

La sezione descrive il quadro operativo complessivo dell'intervento e si compone di campi da compilare in relazione alla rilevazione dei fabbisogni formativi di competenze digitali specifiche 4.0, alla individuazione degli ambiti tecnologici scelti per la realizzazione dei laboratori dei principali settori economici di riferimento, alla descrizione delle professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali, al numero e alla tipologia dei laboratori che si intende realizzare con la descrizione dei laboratori per le professioni digitali del futuro che saranno realizzati con le risorse assegnate, delle relative dotazioni tecnologiche che saranno acquistate e dei principali contenuti digitali che si intende acquisire per la formazione, applicazioni e software, le modalità organizzative del gruppo di progettazione per la realizzazione dei laboratori ed eventuali iniziative di coinvolgimento attivo della comunità scolastica, delle università, degli istituti tecnologici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative, le misure di accompagnamento. I campi sono tutti obbligatori, in caso di necessità devono essere compilati indicando il valore "0" (zero) oppure "Nessuno/Nessuna" esprimendone l'esito negativo.

Fabbisogni formativi e laboratori per le professioni digitali

Descrivere le competenze digitali specifiche che la scuola intende promuovere con la realizzazione dei laboratori per le professioni digitali del futuro.

- Individuare e utilizzare stili e linguaggi di specifici mercati e contesti espressivi in cui si colloca un prodotto culturale e dello spettacolo in prospettiva anche storica. - Realizzare prodotti visivi, audiovisivi e sonori, anche in collaborazione con enti e istituzioni pubblici e privati, in coerenza con il target individuato. - Realizzare soluzioni tecnico-espressive funzionali al concept del prodotto. - Padroneggiare le tecniche di segmentazione dei materiali di lavorazione e dei relativi contenuti, per effettuarne la coerente ricomposizione nel prodotto finale. - Progettare azioni di divulgazione e commercializzazione dei prodotti visivi, audiovisivi e sonori realizzati. - Gestire reperimento, conservazione, restauro, edizione, pubblicazione di materiali fotografici, sonori, audiovisivi nell'ambito di archivi e repertori di settore. - Supportare la pianificazione e la gestione dei processi di approvvigionamento, di produzione e di vendita in un'ottica di qualità e di sviluppo della cultura dell'innovazione. - Curare tutte le fasi del ciclo cliente nel contesto professionale, applicando le tecniche di comunicazione più idonee ed efficaci nel rispetto delle diverse culture. - Progettare, anche con tecnologie digitali, eventi enogastronomici e culturali che valorizzino il patrimonio delle tradizioni e delle tipicità locali, nazionali anche in contesti internazionali per la promozione del Made in Italy. - Realizzare pacchetti di offerta turistica integrata con i principi dell'eco sostenibilità ambientale, promuovendo la vendita dei servizi e dei prodotti coerenti con il contesto territoriale, utilizzando il web. - Contribuire alle strategie di Destination Marketing attraverso la promozione dei beni culturali e ambientali per veicolare un'immagine riconoscibile e rappresentativa del territorio. - Sviluppare i linguaggi settoriali delle lingue straniere previste dai percorsi di studio per interagire in diversi ambiti e contesti di studio e lavoro. - Utilizza le reti e gli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento - Comprendere il ruolo della ricerca scientifica e della tecnologia nella prevenzione dei rischi per la salute, per la conservazione dell'ambiente e per l'acquisizione di stili di vita responsabili - Saper cogliere il ruolo che la ricerca scientifica e le tecnologie possono assumere per uno sviluppo equilibrato e compatibile.

Descrizione delle professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali

In passato lavorare nel settore dei servizi di riferimento significava solo fare il receptionist, il direttore di hotel, il fotografo o altro, ma oggi il mercato del lavoro richiede nuove professioni che riguardano il cosiddetto turismo 4.0 e al mondo dell'editoria digitale. Tra queste rivestono un posto di rilievo alcuni nuovi profili: 1. Destination Manager: valorizza una città o un territorio, individuando e colmando carenze dell'offerta, zone rimaste in ombra e mete da destagionalizzare. Si tratta di una figura essenziale per un Paese come l'Italia, che può contare su una vasta offerta turistica, ma da ottimizzare. 2. Travel Designer: professionista incaricato di creare itinerari specifici, su misura, secondo le esigenze e le preferenze dei turisti, muovendosi su siti web e social media. 3. Experience Manager: professionista che si occupa di integrare i pacchetti turistici tradizionali con le più attuali richieste della clientela, abbinando all'organizzazione di un viaggio alla scoperta della storia e delle tradizioni di un Paese/città formati come corsi di cucina, esperienze in prima persona, degustazioni e visite guidate. 4. Web Marketing Manager: si tratta del professionista del web, figura essenziale in molti ambiti compreso quello del turismo. Il web marketing manager promuove l'immagine di località e alberghi online per generare un flusso costante di visitatori e turisti. Tra gli strumenti a sua disposizione ci sono sito web e social media. 5. Video maker: è responsabile della creazione di un prodotto audiovisivo (corto, videoclip, documentario, spot etc.) da diffondere attraverso canali tv, web, festival. Cura personalmente le riprese e il montaggio dei lavori, dopo averne ideato la trama e la sceneggiatura, scegliendo attori, illuminazione del set, colonna sonora. Segue pertanto il processo di produzione audiovisiva dalla formulazione dell'idea fino alla distribuzione del montato definitivo. 6. Creative strategist: è la figura responsabile di tutte le produzioni creative, definendo il modo migliore per rappresentare visivamente un'idea e produrre contenuti progettuali per tutte le piattaforme digitali. Al Creative Strategist è richiesta la conoscenza delle ultime tendenze tecnologiche, dell'utilizzo delle metriche per la strategia digitale e la capacità di creare esperienze uniche per gli utenti online.

Numero di ulteriori laboratori che si intende allestire oltre quello indicato dal target.

1

Ambito tecnologico afferente al laboratorio che verrà realizzato

- cloud computing
- comunicazione digitale
- creazione di prodotti e servizi digitali
- creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale e aumentata
- cybersicurezza
- economia digitale, e-commerce e blockchain
- elaborazione, analisi e studio dei big data
- intelligenza artificiale
- Internet delle cose
- making e modellazione e stampa 3D/4D
- robotica e automazione
- altro - specificare

Qualora alla domanda precedente si sia risposto "altro" o si intenda allestire ulteriori laboratori rispetto al valore target, si chiede di specificarne l'ambito tecnologico

Ambito tecnologico	Numero di laboratori
<i>Non sono presenti dati.</i>	

Settore economico afferente al laboratorio che sarà allestito

- agroalimentare
- automotive
- ICT
- costruzioni
- energia
- servizi finanziari
- manifattura
- chimica e biotecnologie
- trasporti e logistica
- transizione verde
- pubblica amministrazione
- salute

- servizi professionali
- turismo e cultura
- altro - specificare

Qualora alla domanda precedente si sia risposto "altro" o si intenda allestire ulteriori laboratori al valore target, si chiede di specificarne il settore economico

Settore economico (max 50 car.)	Numero laboratori
<i>Non sono presenti dati.</i>	

Significatività delle esperienze formative che verranno condotte nel laboratorio o nei laboratori allestiti

	Descrizione (max 200 car.)
job shadowing: osservazione diretta e riflessione dell'esercizio professionale	Attività laboratoriali specifiche/peculiari innovative degli indirizzi dell'Istituto
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	Attività laboratoriali specifiche/peculiari innovative degli indirizzi dell'Istituto
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Attività laboratoriali specifiche/peculiari innovative degli indirizzi dell'Istituto

Descrizione complessiva del laboratorio o dei laboratori che verranno realizzati (per ciascun laboratorio descrivere in modo dettagliato gli spazi, le attrezzature, i dispositivi e i software che si prevede di acquistare, gli eventuali arredi tecnici, etc.)

Il laboratorio 1 sarà ubicato in un'aula già predisposta a laboratorio informatico, della superficie di m2 60,; a. schermo interattivo da 75" con PC OPS, su carrello mobile b. Robot con movimenti e sintesi vocale programmabile per la presentazione c. dispositivi per l'acquisizione di immagini e video: videocamera 4K a 360°, drone 4K per acquisizioni aeree, fotocamere 4K per l'acquisizione di oggetti e persone, videocamere 4K con treppiedi e carrello, sistema di illuminazione con softbox e fondali per chromakey, sistema di illuminazione LED ad anello, radiomicrofoni digitali, microfono direzionale, sistema di calibrazione colore per fotocamere e monitor d. Postazione regia per l'acquisizione video da sorgenti multiple ed il mixaggio in tempo reale con effetti di transizione video avanzati, completa di notebook e monitor di controllo. e. NAS per la condivisione dei progetti con collegamento in rete a 10 Gigabit/s f. workstation grafiche avanzate complete di doppio monitor e tavoletta grafica interattiva g. Software per l'editing video con correzione colori ed effetti speciali h. Software per il disegno digitale i. Arredi e poltroncine per l'intero laboratorio, armadio per conservare le attrezzature j. Impianti elettrico e di rete LAN k. mini-PC con monitor Touch 24" da banco; l. centralino telefonico 4 linee esterne 16 interni; m. stampante laser e ink jet n. banco di ricevimento (3,5 metri lineari) e relative poltroncine. o. Notebook 15" con batteria a durata estesa; p. carrello di custodia e ricarica dei PC; q. server di rete dedicato al laboratorio; r. software di gestione alberghiera su server; s. armadio per la custodia degli apparati rimovibili. t. cuffie con microfono per ogni postazione Il laboratorio 2 sarà ubicato in uno spazio già dedicato a laboratorio di accoglienza turistica: a. mini-PC con monitor Touch 24" da banco; b. centralino telefonico 4 linee esterne 16 interni; c. stampante laser e ink jet, stampante 3D. d. poltroncine e sgabelli. e. Notebook 15" con batteria a durata estesa; f. carrello di custodia e ricarica dei PC; g. server di rete dedicato al laboratorio; h. software di gestione alberghiera su server; i. armadio per la custodia degli apparati rimovibili. j. Impianti elettrico e di rete LAN per l'intero laboratorio k. cuffie e con microfono Laboratorio mobile per esperimenti scientifici (chimica e biologia).

Composizione del gruppo di progettazione

- Dirigente scolastico
- Direttore dei servizi generali ed amministrativi
- Animatore digitale
- Studenti
- Genitori
- Docenti
- Funzioni strumentali o collaboratori del Dirigente
- Personale ATA
- Altro - specificare

Modalità organizzative del gruppo di progettazione per la realizzazione dei laboratori e iniziative di coinvolgimento attivo della comunità scolastica, delle università, degli istituti tecnologici superiori (ITS), dei centri di ricerca, delle imprese, delle startup innovative.

Il gruppo di progettazione, dopo aver manifestato la propria disponibilità formalmente previa pubblicazione di avviso interno, si è riunito in incontri in presenza finalizzati alla progettazione e compilazione del presente progetto di massima. Ciascun componente ha curato una fase specifica del lavoro: ricognizione delle dotazioni digitali esistenti negli spazi individuati, ricerca in rete delle strumentazioni da acquistare relative ai diversi settori professionali, elaborazione della proposta progettuale, verbalizzazione degli incontri. Tutte le componenti della scuola sono state coinvolte nell'individuazione dei settori da rinnovare con le tecnologie più attuali.

Misure di accompagnamento previste per migliorare l'efficacia nell'utilizzo del/i laboratorio/i

- Formazione del personale
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Comunità di pratiche interne
- Scambi di esperienze a livello nazionale e/o internazionale
- Altro - specificare

Descrivere le misure di accompagnamento che saranno realizzate per rafforzare l'efficacia dell'utilizzo del/i laboratorio/i

Sarà compito dell'animatore digitale, coadiuvato dal team digitale e dai docenti esperti dei settori professionali, programmare e realizzare, nel triennio 2023-2025, vari momenti di formazione, condivisione e confronto sulle metodologie didattiche innovative e soprattutto sulle tecnologie digitali previste sia per i docenti che per gli studenti. In questo modo verrà assicurato un ampio bagaglio di risorse ed esperienze condivise utili per realizzare il percorso di innovazione e cambiamento previsto dal PNRR scuola.

Indicatori

INDICATORI: compilare con il valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati nei laboratori che verranno realizzati **TARGET:** precompilato da sistema sulla base del target definito nel Piano Scuola 4.0 (almeno un laboratorio per le professioni digitali del futuro in ciascuna scuola secondaria di secondo grado).

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C7	UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI	C - COMUNE	Utenti per anno	297

Target

Target da raggiungere e rendicontare da parte del soggetto attuatore entro il trimestre e l'anno di scadenza indicato

Nome Target	Unità di misura	Valore target	Trimestre di scadenza	Anno di scadenza
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	1	T4	2025

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali per i laboratori (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%		127.250,97 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		20.928,84 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		0,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		16.464,42 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO				164.644,23 €

Dati sull'inoltro

Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico si impegna altresì a garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, a utilizzare il sistema informativo dell'Unità di missione per il PNRR del Ministero dell'istruzione, finalizzato a raccogliere, registrare e archiviare in formato elettronico i dati per ciascuna operazione necessari per la sorveglianza, la valutazione, la gestione finanziaria, la verifica e l'audit, secondo quanto previsto dall'articolo 22.2, lettera d), del regolamento (UE) n. 2021/241 e tenendo conto delle indicazioni che, a tal fine, verranno fornite, a provvedere alla trasmissione di tutta la documentazione di rendicontazione afferente al conseguimento di milestone e target, ivi inclusi quella di comprova per l'assolvimento del DNSH, garantire il rispetto degli obblighi in materia di comunicazione e informazione previsti dall'articolo 34 del regolamento (UE) n. 2021/241.

Data

28/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.