



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

Dati del proponente

Denominazione scuola

I.O. " D.BORRELLI " S. SEVERINA

Codice meccanografico

KRIC825009

Città

SANTA SEVERINA

Provincia

CROTONE

Legale Rappresentante

Nome

ANTONIETTA

Cognome

FERRAZZO

Codice fiscale

FRRNNT67A42F157T

Email

KRIC825009@istruzione.it

Telefono

3336169231

Referente del progetto

Nome

Marcella

Cognome

Grisi

Email

marcellagrisi73@gmail.com

Telefono

3200868745

Informazioni progetto

Codice CUP

E44D22003680006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-16169

Titolo progetto

Digital Cultural Heritage

Descrizione progetto

La misura Next Generation Labs intende finanziare la realizzazione, all'interno delle Scuole secondarie di II grado, di laboratori per le professioni digitali del futuro, ambienti fluidi e multidimensionali che creano un ponte tra la scuola e il mondo del lavoro. Il progetto che si va a presentare vuole implementare la didattica innovativa che la scuola ha già intrapreso con progetti quali il MUBO che è iniziato con l'allestimento di opere riprodotte di cinque tra le più grandi gallerie museali al mondo, accompagnate da una descrizione digitale attraverso un QR code, un'operazione molto semplice che risale a quattro anni fa. Il Progetto MUSE mette invece al centro la comunicazione culturale classica in tutte le sue forme, dal teatro allo storytelling. Al centro del nostro progetto, Digital cultural Heritage, c'è la valorizzazione della nostra cultura classica grazie all'innovazione e alla transizione digitale, attraverso dei laboratori per le professioni digitali del futuro, capaci di fornire competenze digitali specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati, trasversali ai settori economici, riguardanti le professioni culturali, in un contesto di attività autentiche e di effettiva simulazione dei luoghi, degli strumenti e dei processi legati alle nuove professioni. Tutte le discipline sono investite in un rinnovamento metodologico e curricolare. -Il laboratorio Digital Humanities & Digital Cultural Heritage affronta la tematica della digitalizzazione del patrimonio culturale, storico e artistico in una modalità profondamente professionalizzante veicolata dalla comprensione dei software tecnici e l'uso di tecnologie di ultima generazione del settore, che sottendono al processo di restituzione dell'opera e valorizzazione del patrimonio stesso. -Il laboratorio Pinxit e Arte Aumentata permette di affrontare un completo approccio STEAM e di sviluppare competenze professionalizzanti attraverso interazioni creative e innovative tra gli studenti e le opere d'arte. -Il Laboratorio di Advanced Storytelling nasce con l'intento di dare alle iperstories una dimensione più profonda, immersiva, mettendo al centro il discente per renderlo protagonista di un apprendimento che avviene sulla base della logica Try&Learn. All'interno dello stesso laboratorio si svilupperà il progetto di web radio e web TV. -Il laboratorio di Linguistica applicata è volto a fornire a studenti e docenti strumenti, strutture e competenze per migliorare la didattica e l'apprendimento della lingua (italiana e L2). Si tratta di tre laboratori per potenziare 3 abilità di base: scrittura, lettura e produzione orale.

Data inizio progetto prevista

02/10/2023

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.

- Competenze del XXI Secolo: Osservazione e attenzione al dettaglio, uso intenzionale e consapevole della tecnologia in ambito didattico e professionale, problem solving, gestione delle complessità con attitudine creativa, cittadinanza attiva e sensibilità estetica, teamworking e spirito collaborativo per l'apprendimento e per il raggiungimento di obiettivi comuni. - Competenze digitali specifiche: Capacità di utilizzo di software Wacom, Oculus, Adobe Creative Cloud, Software per la digitalizzazione 2D e 3D, Software per la modellazione e rendering 3D, stampa 2D (plotter), scansione e stampa 3D. Manipolazione e arricchimento digitale di contenuti artistici attraverso framework di realtà aumentata e virtuale, piattaforme digitali per la didattica dell'arte, piattaforme per la didattica digitale e il design e processing grafico. Media Production, Video Editing, Screenwriting, Digital storytelling, Community management. Alfabetizzazione digitale; comunicazione e collaborazione sincrona e asincrona; creatività e sviluppo di contenuti in digitale; competenze software-specific (cfr. DigComp 2.1) - Competenze di apprendimento continuo: Communication, Digital Collaboration, Citizenship, Entrepreneurial competence, Cultural awareness and expression, Personal, Social e Learning to Learn skills, Writing Strategies. - Interdisciplinarietà: Superare la barriera disciplinare che pervade ancora la scuola proponendo un utilizzo trasversale delle conoscenze acquisite nella prospettiva della ricerca di senso e acquisizione di competenze. - Competenze per i docenti: innovazione metodologica, ricerca azione, team building.

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

Laboratorio Digital Humanities, Laboratorio Pinxit e Arte Aumentata - Fotografia - Restauro - Curatela - Copywriting & Storytelling - Digital storytelling - Video making - Animation design - Digital art (NFT, Crypto Art e Metaverso) - Crypto Artist - Metaverse architect - Web design - Graphic design - Content creator Laboratorio di linguistica applicata - Scrittura in ambito digitale (giornalismo, copywriting, social media management, community management, editing) - Professioni di ricerca, data analysis, e processing di informazioni - Content creator

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	Possibilità di assistere a reali esperienze di lavoro da parte degli studenti affiancandoli ad aziende del settore.
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	La strutturazione dello spazio consentirà lo sviluppo di competenze quali la relazione, il team building e il problem solving.
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Catalogazione delle opere presenti nel borgo di Santa Severina e presentazione delle opere attraverso podcast e prodotti multimediali.

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.)

I laboratori sono complementari e saranno realizzati nello spazio al piano terra del Liceo (ex archivio), locale molto grande adattato per il lavoro collaborativo. Laboratorio Digital Humanities & Digital Cultural Heritage
Attrezzature: - N°1 Workstation completa di monitor - 2 x Videocamere professionali - 2 x Treppiedi testa fluida - Kit di luci a led - 4 x Stativo universale - 2 x Softbox - 2 x Microfoni - Registratore audio - Fondali - Microfoni gelato - Visori per visualizzazione immersiva - Tavole Grafiche - Scanner 3D - Piatto girevole elettrico -2 x Computer per l'editing - Licenze SW GIGAPIXEL 3D VERSIONE BASE - Schermo touch - Cuffie ambisoniche immersive WiFi - Software di editing e post-produzione video - Software di generazione delle iperstories e di fruizione all'interno dell'area immersiva - Piattaforma Pinxit Accesso a tutti i contenuti e relativa formazione Laboratorio Pinxit e Arte Aumentata - repliche tridimensionali identiche all'originale di opere d'arte appartenenti al patrimonio artistico italiano - licenze docente e laboratorio Ambiente di Realtà Aumentata Hololink Laboratorio Advanced Storytelling - Registratore audio Laboratorio di Linguistica applicata - Piattaforma LINDA e contenuti didattici - Formazione docenti per tutti i laboratori - Rete linguistica software professionale AAC per 20 alunni e una postazione per docente. - 20 notebook dotati di microfono e cuffia microfono e relativo carrello per ricarica ARREDI - n. 20 Postazioni modulari per la facilitazione del team working - Postazione docente - Armadi contenitori - Sedute - Espositori

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 lavoro, delineata l'idea di massima, si concentrerà a sviluppare le potenzialità dei laboratori nelle diverse aree di applicazione: studio dei beni culturali, promozione turistica, comunicazione multimediale. Ogni settore avrà un referente per il coordinamento delle attività. Ci avvarremo di consulenze di esperti dell'UNICAL, che già collaborano con noi e di associazioni del territorio che lavorano nel campo della valorizzazione culturale. La formazione del gruppo docente potrà contare su associazioni all'avanguardia nelle nuove frontiere educative quali l'ADI e SKOPJA con i quali abbiamo progetti di innovazione metodologica. I laboratori saranno organizzati con la supervisione di aziende innovative che operano nei settori scelti e che forniranno la formazione e l'affiancamento necessario. Il monitoraggio sarà affidato a personale selezionato e attraverso software di rilevazione. Le attività dei laboratori saranno presentate in occasione di eventi ormai storici nella nostra scuola, quali la Notte nazionale del Liceo classico, la Festa medioevale del borgo dove ha sede la scuola, le giornate della cultura classica. Per favorire lo scambio di pratiche i docenti parteciperanno a visiting in scuole innovative e presso aziende o strutture museali che realizzano progetti simili.

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

Corsi di formazione per docenti e studenti per l'utilizzo delle tecnologie e la preparazione e lo svolgimento dei percorsi didattici: - video tutorial - video metodologici - Visiting in scuole innovative

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	100

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%		109.000,00 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		22.715,39 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		16.464,42 €
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

20/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.