



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

"F. DE SANCTIS"

Codice meccanografico

SAPC040008

Città

SALERNO

Provincia

SALERNO

Legale Rappresentante

Nome

CINZIA LUCIA

Cognome

GUIDA

Codice fiscale

GDU CZL59P45H703N

Email

cinzialucia.guida@gmail.com

Telefono

089752094

Referente del progetto

Nome

CINZIA LUCIA

Cognome

GUIDA

Email

cinzialucia.guida@gmail.com

Telefono

3472789354

Informazioni progetto

Codice CUP

C54D23000300006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-22204

Titolo progetto

Nuovi ambienti per arte, scienze e media communication

Descrizione progetto

Il presente progetto si propone di realizzare nuovi ambienti con attrezzature e strumenti digitali avanzati per sviluppare negli studenti competenze utili per le professioni del futuro che siano in linea con le caratteristiche formative della scuola. I laboratori progettati sono afferenti alle aree della comunicazione e dei linguaggi crossmediali, della produzione video e della realtà virtuale. In particolare, si intende potenziare e dare compimento funzionale alla struttura Auditorium perchè diventi spazio di proiezione di video prodotti dagli stessi alunni con risorse e strumenti digitali (afferenti al progetto didattico "De Sanctis Video Production"). Realizzare un laboratorio aula immersiva nel quale gli studenti possano operare in mondi virtuali e conoscere in maniera innovativa contenuti disciplinari avanzati, conformemente al fine di creazione e fruizione di servizi in realtà virtuale ed aumentata. realizzare un centro di creazione e produzione di manufatti grafici (arte grafica con plotter) in grado di stampare in grande formato e in grande tirature opere grafiche di qualità da installare poi all'interno o all'esterno della scuola. Adattamento della biblioteca esistente in forma di centro di comunicazione digitale avanzata (new media communication center) con particolare riferimento al mondo dei web journal, della webradio e podcasting e della comunicazione video.

Data inizio progetto prevista

31/03/2023

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.

La scuola intende promuovere le seguenti competenze digitali specifiche: capacità di selezionare ed utilizzare risorse digitali per la realizzazione di prodotti inerenti il mondo della comunicazione con i nuovi media: creazione e gestione di pagine web e di contenuti per la comunicazione nei canali social, competenze di audio editing e video editing per la creazione di format radiofonici e di video comunicazione. capacità di utilizzare software per la creazione e la fruizione di realtà virtuale da applicare sia per l'apprendimento di contenuti disciplinari (anche in chiave di edutainment) che per la produzione di guide multimediali e virtuali e di app per la conoscenza delle risorse culturali dei territori (musei, siti, beni culturali). capacità di progettare in chiave creativa e di problem solving contenuti tecnologici orientati alle discipline STEM

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

Specialista della comunicazione digitale: lo specialista della comunicazione digitale deve conoscere gli elementi di base della creazione di web content, delle dinamiche di comunicazione crossmediale (con particolare riferimento alla comunicazione nei canali podcast e videocomunicazione per i contenitori video del web). Specialista della creazione di guide, audioguide e guide multimediali digitali anche con caratteri di realtà virtuale per migliorare e promuovere la conoscenza delle componenti culturali del territorio (musei, architetture, siti archeologici e beni culturali in genere) Specialista della ideazione, composizione e produzione di grafica artistica ed infografica in diversi formati digitali. Specialista del coding e della robotica (discipline STEM)

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

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	Le aule saranno utilizzate anche con intervento di esperti esterni che guideranno l'osservazione da parte degli studenti dei processi professionali che vi si svolgono sotto la guida dell'esperto e/o d
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	Gli studenti che frequentano i laboratori sono organizzati in gruppi, a ciascun dei quali viene assegnato, a turnazione, uno specifico compito da realizzare, in modo che l'apprendimento si realizzi su
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Il processo di realizzazione parte dalla definizione dell'idea progettuale e di prodotto finale, definita dalla comunità professionale dei docenti; successivamente il gruppo ristretto responsabile deg

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.)

Auditorium Lab Potenziamento dell'auditorium scolastico esistente per qualificarlo quale ambiente per la creazione, la promozione e la distribuzione di video digitali su grande schermo. Acquisto di pc performanti, idonei anche all'elaborazione di animazioni grafiche, per la creazione di prodotti video Software di editing digitale avanzato e per la produzione di animazioni grafiche Videowall per la proiezione dei prodotti realizzati Immersive Lab Aula dotata di schermi digitali per VR montanti sulle pareti e sul soffitto 28 visori per la fruizione della VR Software per il funzionamento del sistema Pacchetto di contenuti didattici digitali in VR (anche collegati ai libri di testo) Library as New Communication Lab Laboratorio attrezzato per la ideazione, produzione di contenuti didattici e culturali di carattere crossmediale destinati alla diffusione nei canali social. • Postazioni pc e banchi componibili • Mixer 8 canali e microfoni per la gestione delle registrazioni audio e per la produzione di podcast didattici e culturali • Software di audio editing • Videocamere professionali per la registrazioni di video e la produzione di video didattici, video guide e video lezioni • ChromaKey per l'elaborazione di prodotti video • Software professionale per l'editing video • Abbonamenti a canali per la distribuzione di podcast (Spreaker oppure Podomatic) e per la distribuzione di video (Vimeo o altre piattaforme) Great Art Lab Ambiente attrezzato per l'ideazione, la progettazione, la produzione digitale di materiali artistici di grande formato postazioni pc e banchi modulari componibili stampante plotter 12 colori per stampa di elevata qualità e grandi volumi (velocità e doppia testina, 12 colori in linea, gestione foglio singolo con spessore fino a 1,5 mm e rotolo con anima fino a 3" di diametro) Scheda USB 3.0, Interfaccia Ethernet Set di inchiostri con tecnologia K3. Stampante 3D STEM Lab Ambiente di apprendimento per il coding e la robotica, con set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM Arredi flessibili e modulabili, con armadi per riporre strumenti e risorse personali degli studenti Digital Board Dotazione di dispositivi digitali (Tablet/iPad dotati di sensori) su carrelli mobili con sistemi di ricarica Set tecnologici di robotica educativa Software per la realtà aumentata (ThingLink Premium per la scuola) Scanner 3D Kit per esperimenti di fisica integrati con sistemi di acquisizione dati per successiva rielaborazione ed analisi

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 progetto, coordinato dal DS, si è riunito per analizzare i bisogni dell'istituzione sul piano didattico ed educativo e gli elementi didattici e strumentali necessari ad implementare il processo di innovazione. Il gruppo ha individuato, in modo coerente con l'indirizzo formativo della scuola ed in profili in uscita degli studenti, le competenze da sviluppare mediante la realizzazione dei nuovi laboratori/ambienti di apprendimento. Sono stati tenuti incontri del gruppo di progettazione con i rappresentanti dei dipartimenti e con i docenti per negoziare, attraverso una riflessione critica della comunità professionale, gli obiettivi generali del processo di innovazione e di fissare le conseguenti priorità, valutando la situazione presente e le prospettive future. Sono stati coinvolti i docenti, gli studenti e le altre componenti della comunità scolastica.

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

Il progetto prevede alcune misure di accompagnamento previste per rendere efficace e produttivo l'uso degli ambienti da realizzare: • Formazione dei docenti all'uso degli ambienti • Individuazione di docenti con funzione di tutoring/mentoring • Promozione dello sviluppo di una comunità di pratiche interna alla scuola • Individuazione di figure tecniche responsabili della manutenzione ed aggiornamento delle strumentazioni.

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	900

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%		74.426,76 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		24.808,91 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%		12.404,45 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%		12.404,45 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			124.044,57 €	

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
27/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Firma digitale del dirigente scolastico.