



Ministero dell'Istruzione e del Merito
Unità di missione per il 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

LICEO CLASSICO "SIOTTO PINTOR" CAGLIARI

Codice meccanografico

CAPC050004

Città

CAGLIARI

Provincia

CAGLIARI

Legale Rappresentante

Nome

ALDO

Cognome

PILLITTU

Codice fiscale

PLLLDA61L08B354T

Email

aldopillittu@gmail.com

Telefono

3473603237

Referente del progetto

Nome

Aldo

Cognome

Pillittu

Email

aldopillittu@gmail.com

Telefono

3473603237

Informazioni progetto

Codice CUP

C24D22003340006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-21011

Titolo progetto

Siotto MediaLab

Descrizione progetto

Il progetto mira alla costituzione di una redazione di prodotti editoriali (saggi e narrativa, informazione giornalistica su piattaforme e su web radio, blog, etc.). Dato che tale attività segue un processo che richiede sia un'analisi preliminare del fabbisogno del mercato e dei trending topic, che per fini specificamente didattici e formativi nel progetto di intende svolgere in modalità cooperativa, sia una raccolta delle fonti e un confronto sui temi per individuare una linea editoriale o le ragioni delle differenti opinioni sul tema, e infine l'elaborazione e la comunicazione dei testi, il laboratorio si varrà di tre diversi luoghi fisici, muniti di pannelli interattivi mobili. 1) La Sala 1, dedicata alla raccolta e alla rielaborazione delle informazioni, fornita di banchi con postazioni dotate di macchine per l'accesso a Internet, con programmi e applicazioni per processare i testi e software per la composizione e attrezzatura per la digitalizzazione dei testi. Vi si procederà anche alla stesura finale dei testi verbali. 2) La Sala 2, dedicata al confronto sui topic con la metodologia del Debate, fornita di arredi funzionali allo svolgimento del Debate e di un piccolo numero di dispositivi tablet, preferibilmente Ipad, gestiti dalla piattaforma jamfschool. 3) La Sala 3, fornita di attrezzatura per la rielaborazione di immagini e di un sottoambiente per eventuali riprese filmate. L'acquisizione delle informazioni sarà possibile anche attivando una biblioteca digitale (Media Library Online) per l'accesso al prestito digitale di ebook e la consultazione di riviste e quotidiani costantemente aggiornati. Per la consultazione saranno forniti dispositivi mobili. L'Istituto si trova nei pressi di due poli informativo-culturali della città. Il primo è il più importante complesso editoriale regionale, che comprende la redazione giornalistica del quotidiano e dell'emittente televisiva (con servizi giornalistici) più diffusi e delle rispettive edizioni online. Con tale complesso editoriale l'Istituto ha una lunga collaborazione, che potrà essere vantaggiosamente impiegata, anche a livello informale, nel corso dell'attività e che in prospettiva potrebbe divenire uno sbocco lavorativo per gli studenti. Il secondo è il più antico spazio teatrale cittadino, di proprietà del Comune e gestito da una affermata associazione culturale con cui l'Istituto ha in corso convenzioni, che allestisce regolarmente stagioni di prosa. L'adozione della metodologia del Debate, di cui l'Istituto è scuola-polo regionale, consente di formare un'attitudine scientifica all'informazione, tesa alla verifica delle fonti e alla valutazione razionale delle tesi, di costruire una propensione all'apprendimento cooperativo, alla collaborazione, all'assunzione in proprio di ruoli e di responsabilità, di indurre secondariamente un miglioramento delle competenze linguistiche ed espressive, di fissare un atteggiamento di rispetto delle regole del confronto. Per quanto sopra, contribuisce a formare inoltre competenze evolute di Information literacy, che rendono lo studente autonomo nei processi di individuazione di fonti utili, appropriate e attendibili. Alla redazione editoriale potranno partecipare teoricamente tutti gli studenti dell'Istituto, con un risultato atteso di miglioramento sia delle competenze trasversali, sia in termini di autostima, soprattutto nei casi di studenti con difficoltà di apprendimento o di relazione, sia in termini di capacità inclusiva della scuola.

Data inizio progetto prevista

03/04/2023

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.

Il laboratorio intende promuovere, in rapporto a quelle eventualmente già acquisite dai singoli studenti, le seguenti competenze digitali specifiche: - Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; - Valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali; - Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; - Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali; - Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali; - Proteggere i dispositivi, i dati personali e la privacy, la salute e il benessere, l'ambiente. Quanto alle soft skills, il laboratorio mira al raggiungimento, in rapporto all'età del singolo studente, di un soddisfacente livello di new media literacy e di saper applicare le regole di netiquette congrue al canale e al formato comunicativo prescelto.

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

Il progetto si orienta principalmente alla formazione di competenze necessarie per le professioni del Digital Content Curator, che si occupa del processo di selezione, raccolta, organizzazione e condivisione dei contenuti relativi ad un particolare argomento o area tematica e del Web Content Manager, che si occupa della progettazione di contenuti anche senza competenze tecnico-specialistiche di programmazione e di grafica, da esperto di immagine e di scrittura di testi per il web dotato di una buona dose di creatività, ma si intendono sviluppare anche quelle per le figure del Reader's Community Manager, del Wikipedian, del Video maker.

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

Servizi di informazione e comunicazione

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
Servizi di informazione e comunicazione	

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	Strutturare modelli organizzati di collaborazione; provare il gusto dell'esecuzione di un prodotto concreto alla cui realizzazione hanno contribuito le proprie doti intellettuali; espletare un ruolo
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	Consentire allo studente di essere protagonista, di provare esperienze ricche di senso, riconoscimento di autonomia e di responsabilità; soddisfare la creatività
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Consentire allo studente di essere protagonista, di provare esperienze ricche di senso, di richiamare capacità che vadano oltre le conoscenze, permettergli di mettere alla prova le competenze

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 si divide in diversi spazi fisici, relativi alle differenti attività corrispondenti alle diverse fasi del processo dall'individuazione del topic fino alla comunicazione dei contenuti. Tutti saranno muniti di pannelli interattivi mobili. La Sala 1, connessa alla biblioteca d'Istituto, è dedicata alla raccolta e alla rielaborazione delle informazioni e ospiterà dei banchi dotati di postazioni con macchine per l'accesso a Internet fornite anche di programmi e di applicazioni per processare i testi e software per la composizione. Vi si installerà attrezzatura per la digitalizzazione dei testi. L'acquisizione delle informazioni sarà possibile anche grazie all'attivazione di una biblioteca digitale (Media Library Online) per l'accesso al prestito digitale di ebook e la consultazione di riviste e quotidiani costantemente aggiornati. Per la consultazione saranno messi a disposizione dispositivi mobili per docenti e studenti. La Sala 2 sarà dedicata al confronto sui topic con la metodologia del Debate. Dovrà essere fornita di arredi funzionali allo svolgimento del Debate (sedute, leggio, banchi) e di un piccolo numero di dispositivi tablet, preferibilmente Ipad, gestiti dalla piattaforma jamfschool. La Sala 3 ospiterà attrezzatura e software per la rielaborazione di immagini e di un sottoambiente per eventuali riprese filmate.

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 si riunisce periodicamente in presenza o a distanza, per confrontare le proposte e i punti di vista e individuando temi per il successivo incontro, con assegnazione di compiti ai singoli membri. Sono stati coinvolti, fin dal mese di dicembre 2022, sia il Collegio dei Docenti sia il Consiglio di Istituto, per le rispettive competenze e anche per un confronto generale di idee e per l'esplicitazione di proposte. I rappresentanti degli studenti vengono sentiti anche in sede separata, in frequenti riunioni informali, dal dirigente e dall'Animatrice digitale. Sono stati interpellati anche soggetti che hanno intavolato accordi di collaborazione con l'Istituto, quali le Edizioni AV di Cagliari e la Deputazione di Storia Patria per la Sardegna, e sono in corso frequenti interlocuzioni con i servizi di consulenza di fornitori qualificati, soprattutto per gli aspetti riguardanti l'innovazione didattica e metodologica e le scelte di fondo sulla tecnologia, e con i collaboratori esterni i progetti stabili quali "Cinema da ragazzi". A margine di rapporti di collaborazione con l'Università degli Studi di Cagliari, si svolgono utili interlocuzioni con tutti i dipartimenti.

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

Formazione del personale: è indispensabile una preliminare attività di formazione di didattica innovativa. Saranno favorite le offerte commerciali che prevedono un addestramento alle tecnologie. Tutoring fra pari.

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	500

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.