



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

CESARE MUSATTI

Codice meccanografico

VERH03000V

Città

DOLO

Provincia

VENEZIA

Legale Rappresentante

Nome

ENRICO

Cognome

SANTINI

Codice fiscale

SNTNRC61L27H501R

Email

enrisant61@gmail.com

Telefono

041411154

Referente del progetto

Nome

Valeria

Cognome

Venneri

Email

valeriavenneri1975@gmail.com

Telefono

041411154

Informazioni progetto

Codice CUP

E44D22003510006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-12085

Titolo progetto

ECOMMERCE LAB

Descrizione progetto

Il progetto prevede l'allestimento di un laboratorio di co-working che potrà fare da ponte sia tra i due indirizzi dell'istituto ma anche con le realtà aziendali esterne, nel campo della comunicazione e vendita di prodotti. Nello specifico il laboratorio sarà fornito di: -uno spazio per la fotografia e ripresa video -postazioni Mac e PC per la post produzione, elaborazione e implementazione di piattaforme e-commerce. -Lim e Videoproiettori per le specifiche esigenze di laboratorio ma anche per una graduale implementazione di smart-working che possa mettere in contatto diretto le realtà aziendali con il laboratorio e gli studenti. Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di creare competenze specifiche spendibili nei nuovi mercati digitali e non. L'e-commerce è un settore che unisce il negozio fisico a quello digitale, è uno spazio dove confluiscono tante professionalità sia in ambito della comunicazione che marketing, fotografia e commerciale. Rappresenta il collettore del futuro dove possono convivere esperienze fisiche e virtuali. La realtà aumentata, il metaverso sono solo alcuni degli aspetti che stanno interessando anche la vendita online. La tecnologia è un aspetto fondamentale della comunicazione ma deve esserlo anche se crea un legame diretto con le imprese e il mondo della scuola. Il progetto mira ad un laboratorio attivo sia di ricerca che di scambio reciproco: un flusso continuo che parte dallo studio e presentazione dell'immagine del prodotto, alla realizzazione e gestione di piattaforme per la vendita online, ma anche per la condivisione di contenuti per i canali social creati ad Hoc dai nostri studenti. Il primo mattone è costituito dal congiungimento concreto tra laboratori dell'indirizzo Commerciale e quelli dell'indirizzo Alberghiero per poi, al netto dell'esperienza, proporsi come realtà competitiva, come laboratorio di e-commerce a 360 gradi. E non ultimo allargare le esperienze PCTO partendo proprio dagli spazi della scuola. Questo laboratorio mira a potenziare e creare nuove competenze spendibili in un mercato del lavoro in continua evoluzione.

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.

Il laboratorio di e-commerce si prefigge l'obiettivo di creare competenze specifiche nell'ambito della comunicazione del marketing, della fotografia e del commerciale spendibili nei nuovi mercati digitali e non.

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

Questo laboratorio mira a potenziare e creare: 1. Nuovi profili in uscita 2. Competenze spendibili in un mercato del lavoro in continuo movimento 3. Occupazione nel settore dell'e-commerce. Nello specifico si lavorerà al fine di creare profili quali E-commerce specialist, web marketing, fotografia digitale e fotoritocco, video editing, video ripresa, web designer, UI designer.

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
Non sono presenti dati.	

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
Non sono presenti dati.	

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	Molto significativo: Il laboratorio ricreerà le dinamiche di uno studio professionale permettendo agli studenti di vivere a scuola il sistema professionale degli HUB
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	Molto significativo: nel laboratorio si lavorerà per la maggior parte del tempo in co-working al fine della realizzazione dei progetti in uno spazio dedicato.

	Descrizione (max 200 car.)
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Fondamentale.

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 sostituirà uno spazio didattico già esistente attraverso la rimodulazione dello spazio, degli arredi e dei dispositivi digitali presenti. Verranno dunque acquistati e installati dispositivi e arredi nello spazio previsto per avere postazioni specializzate posizionate ad hoc al fine di interagire tra di loro ottimizzando il flusso di lavoro e team work. Di seguito le specifiche: ATTREZZATURA FOTOGRAFICA E DI VIDEORIPRESA 1. Macchine fotografiche mirrorless e reflex, obiettivi macro per la ripresa still life e food 2. Videocamere 3. Set luci 4. softbox per la ripresa fotografia in studio 5. Fondali 6. Tavolo still-life 7. Scatola Still Life 8. Cavalletti LABORATORIO GRAFICO 9. Tavolette Grafiche Wacom Cintiq 16 10. Stampante Per Etichette 11. Stampante Multifunzione 12. Monitor 13. 25 MAC 16 GB con mouse e tastiera usb 14. PC X Montaggio Video (Mac Studio + NAS WD my cloud 4TB) 15. Tavolo Luminoso 16. Taglierina 17. Mazzette Pantone HARDWARE E SOFTWARE PER IL LABORATORIO INCLUSIVO Quha Zono 2 - Emulatore di mouse con il capo - Ausili informatici Trust Verto Mouse Verticale Wireless, Mouse Ergonomico senza Filo, 800/1200/1600 DPI, Microricevitore USB, 2.4GHz, 6 Pulsanti per PC, Computer, Portatile, Mac - Nero ARREDI 1. 2 ARMADI 2. TAVOLI 3. SEDIE 4. LUCI 5500 °K SOFTWARE Abbonamenti e licenze CSM per la progettazione web

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.

Per la realizzazione del progetto il gruppo di lavoro ha seguito il seguente percorso: - Ricerca dei possibili profili in uscita sulla base del PECUP - Individuazione dello spazio - Scelta dei materiali e attrezzature - Individuazione dei possibili coinvolgimenti di enti, università e imprese - Coinvolgimento dell'intera comunità scolastica attraverso il congiungimento concreto dei laboratori dell'indirizzo Commerciale e Alberghiero - realizzazione di una realtà competitiva come laboratorio di E-commerce a 360 gradi - proposta di esperienze PCTO partendo proprio dagli spazi della scuola.

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

La formazione del personale verrà svolta sulla base dell'offerta formativa: - formazione iniziale, per permettere ai docenti di utilizzare la nuova tecnologia al fine di strutturare proposte didattiche innovative - formazione in itinere sulla base delle necessità che la progettazione e programmazione richiederanno. La comunità di pratiche interne creerà un sistema di peer tutoring per la collaborazione sistematica e la fruizione del laboratorio da parte di tutta la comunità scolastica.

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	200

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%		98.786,55 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		32.928,84 €
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

15/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.