



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

N. ROSA

### Codice meccanografico

TOPC08000P

### Città

SUSA

### Provincia

TORINO

## Legale Rappresentante

### Nome

ANNA

### Cognome

GIACCONE

### Codice fiscale

GCCNNA67L66L013S

### Email

dirigente@liceonorbtorosa.edu.it

### Telefono

3473675440

## Referente del progetto

### Nome

SIMONETTA

### Cognome

GUGLIELMETTO

### Email

s.guglielmetto@liceonorbtorosa.edu.it

### Telefono

0122641838

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

C84D22004900006

### Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-24035

#### Titolo progetto

LE IMMAGINI E I VIDEO, RISORSE TRASVERSALI PER L'APPRENDIMENTO E L'INCLUSIONE

#### Descrizione progetto

L'idea progettuale consiste nell'allestire due laboratori di produzione cinematografica, uno nella sede di Bussoleno, l'altro nella sede di Susa. I laboratori mirano a fornire agli studenti le competenze necessarie per eseguire professionalmente riprese video, realizzare un prodotto audiovisivo finalizzato a un obiettivo specifico (realizzare un video tutorial, creare uno strumento didattico, diffondere il proprio videocurriculum) attraverso la narrazione digitale e lo storytelling. La modalità con cui si svolgeranno le lezioni è quella dell'imparare facendo (learning by doing) e del lavoro in gruppo (cooperative learning). Dal punto di vista tecnologico proponiamo il potenziamento degli impianti audio e video, mediante l'installazione di un server per la produzione di video, la registrazione e la diffusione in live o in streaming alle aule di entrambe le sedi (acquistando microfoni, amplificatori, videoproiettori, teli motorizzati e videocamere motorizzate, videocamera mobile,...). I laboratori consentiranno la partecipazione attiva da parte degli studenti sviluppando le loro competenze tecnologiche e digitali, con particolare riferimento ai mestieri digitali del futuro. Le tecnologie installate, infatti, consentiranno di proporre agli studenti metodologie didattiche innovative. Mediante il roleplay, per esempio, gli allievi potranno effettuare registrazioni e diffonderle nell'istituto. Potranno produrre video e documentari e cimentarsi nella comprensione e utilizzo del linguaggio teatrale e cinematografico. In questi ambienti verrà incentivato l'uso della narrazione transmediale come strumento educativo. Gli studenti infatti interagiranno partecipando attivamente, sviluppando una pluralità di punti di vista, accedendo a esperienze e risorse coinvolgenti e capaci di catturare la loro attenzione. Tutte le produzioni degli studenti potranno essere salvate in cloud e al bisogno fruite dalle diverse componenti scolastiche presso le due sedi o mediante propri device. Saranno inoltre previste attività di debate tra studenti relativi a temi di attualità (sia in ambito umanistico, sia in ambito STEAM) per sviluppare la competenza di public speaking. Notevoli saranno le ricadute sul territorio grazie allo svolgimento di alcune attività PCTO in questi locali, per esempio interventi del Centro per l'Impiego e di aziende locali. Al fine di generare benefici per tutti gli studenti, gli ambienti saranno utilizzati a rotazione durante l'anno scolastico. La formazione dei docenti, che poi formeranno gli studenti, per l'utilizzo delle tecnologie sarà erogata da esperti del settore, con il supporto dell'equipe formativa territoriale dell'USR, mediante la piattaforma Futura.

#### 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.**

Con la realizzazione delle aule innovative si intendono promuovere negli studenti delle competenze digitali (digital skill) quali -sviluppare contenuti digitali attraverso la produzione video, documentari e podcast, cimentandosi nella comprensione e utilizzo del linguaggio teatrale e cinematografico creando contenuti digitali in diversi formati -interagire attraverso diverse tecnologie digitali e capire quali sono gli strumenti e i linguaggi di comunicazione più appropriati in un determinato contesto -condividere i contenuti digitali prodotti mediante il cloud per essere poi elaborati in post-produzione attraverso le tecnologie digitali previste nel laboratorio dell'Azione 1. -utilizzare gli strumenti e le tecnologie per i processi collaborativi -adeguare le strategie di comunicazione al pubblico specifico e tenere conto delle differenze culturali e generazionali -potenziare le competenze necessarie per il working-team, che è una delle soft-skill più richieste dal mondo del lavoro

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

La mission di un liceo è formare studenti che possano affrontare sia gli studi universitari che il mondo del lavoro, acquisendo competenze trasversali che integrino competenze digitali e formazione umanistica, scientifica e artistica senza però acquisizione di competenze specifiche immediatamente spendibili nel mondo del lavoro. Con l'utilizzo di questi laboratori, in sinergia con il laboratorio previsto nell'Azione 1, gli studenti di tutti gli indirizzi possono approcciarsi alle diverse professioni digitali coinvolte nella produzione video: per esempio progettazione e scrittura del video (storytelling), realizzazione video e audio (regista, scenografo, operatore, attore, fonico), post-produzione video e audio. Queste competenze di base trovano applicazione anche nell'innovativa narrazione transmediale. Questi laboratori consentiranno inoltre la possibilità di dare una curvatura legata al cinema all'indirizzo artistico, vista l'importanza di Torino come "Città del Cinema" e polo di produzione cinematografica. Pensare e apprendere per immagini costituisce elemento fondante di una didattica inclusiva anche nei confronti di studenti con disabilità e in particolare con gli studenti che presentano disturbi dello spettro autistico.

### **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
comunicazione digitale-creazione prodotti digitali	1

**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

Cinema e teatro

**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
Turismo e cultura - Cinema e teatro	1

**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	Gli allievi osserveranno altri soggetti in azione, anche registrandoli, per raccogliere informazioni e acquisire tecniche per arrivare alla realizzazione di un prodotto in modo autonomo
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	Gli studenti lavorano in gruppi, mediante un approccio collaborativo. Così facendo, apprendono come contribuire al raggiungimento di risultati in modo efficace.
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Attraverso la dotazione tecnologica, grazie all'utilizzo di metodologie didattiche innovative, saranno sviluppate le attività di progettazione, realizzazione video e post-produzione

**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 verranno collocati in due grandi ambienti (uno per sede) che consentono ampia mobilità al loro interno, accessibili facilmente da studenti con disabilità, contenenti già degli arredi riutilizzabili per la nuova destinazione. I due laboratori saranno sostanzialmente identici nella dotazione della strumentazione audio e video. Per coniugare la massima versatilità delle attività svolte in laboratorio (conferenze, video, interviste, filmati, ecc.) con la semplicità dell'uso delle tecnologie è prevista la piena integrazione di queste ultime tramite l'installazione di una centrale di controllo TanGo. In particolare si prevede l'installazione di -AUDIO: mixer digitale, microfoni da intervista e omnidirezionale, centrale conference per gestione sistemi audio, amplificatore, diffusori da incasso o da colonna -VIDEO: mobile Rack completo di patch panel, videocamere motorizzate ad alta definizione con zoom ottico 12x, videoproiettori full HD, telo motorizzato, fondale per Croma Key REGISTRAZIONE E STREAMING: server per produzione video, registrazione e streaming FHD, disco 2TB per salvataggio registrazioni CONTROLLO e AUTOMAZIONE: Laptop intel Core i7, sistema di controllo TanGo per i dispositivi infrarossi, Touch panel configurabile con una serie di scenari tipici (conferenze, video, interviste, filmati, ecc.)

**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

Esperta pedagoga in metodologie didattiche innovative

**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 si è costituito a gennaio 2023 e conformemente alle indicazioni del PNRR comprende diverse professionalità presenti nell'ambito dell'istituto: dirigente scolastico, DSGA, docenti con varie funzioni (animatore digitale, membri dello staff di direzione, team di innovazione tecnologica). Prima di intraprendere la progettazione è stato condotto un brainstorming con i referenti di indirizzo al fine di valutare le reali necessità dell'istituto per favorire l'apprendimento degli studenti mediante nuove tecnologie e metodologie. Secondo un cronoprogramma condiviso il gruppo ha svolto le seguenti attività per arrivare alla definizione del progetto: riunioni plenarie e per sottogruppi in presenza o da remoto, studio della piattaforma FUTURA, sondaggi di mercato con esperti e fornitori per approfondire gli aspetti tecnici legati all'innovazione scolastica. La documentazione è stata condivisa su Google Workspace.

#### **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**

Si prevede una formazione specifica del personale docente coinvolto sulle nuove metodologie e tecnologie del linguaggio cinematografico mediante proposte formative di esperti interni/esterni, eventuali proposte presenti su FUTURA, attività di formazione e supporto dell'equipe formativa territoriale dell'USR Piemonte. Alcuni docenti, formati sin dall'inizio del prossimo anno scolastico, svolgeranno il ruolo di mentoring in riferimento alle specifiche tecnologie e alle loro modalità didattiche di utilizzo e gli stessi organizzeranno attività di peer tutoring tra colleghi e alunni al fine di rendere autonomi gli studenti nell'operare nel laboratorio. Come comunità di pratiche interne si adotta la condivisione a mezzo cloud dei materiali formativi prodotti. Verrà promossa la diffusione e la condivisione delle buone pratiche di tipo organizzativo anche in relazione alla sicurezza 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	300

## 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%		113.640,12 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		0,00 €
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%		10.404,45 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>				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.