



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

IST. ONNICOMPRESIVO A. ARGOLI

Codice meccanografico

AQMM060003

Città

TAGLIACOZZO

Provincia

L'AQUILA

Legale Rappresentante

Nome

Clementina

Cognome

Cervale

Codice fiscale

CRVCMN56T56A345M

Email

clementina.cervale@istruzione.it

Telefono

3485905062

Referente del progetto

Nome

Donatella

Cognome

Masci

Email

donatella.masci@istitutoturisticoargoli.it

Telefono

3396223612

Informazioni progetto

Codice CUP

C64D22003060006

Codice progetto

M4C1I3.2-2022-962-P-18152

Titolo progetto

IL MONDO A PORTATA DI CLICK

Descrizione progetto

L'Istituto Tecnico Economico per il Turismo forma figure professionali con competenze generali nel campo dei macrofenomeni economici nazionali ed internazionali, specializzate nella comunicazione, nelle relazioni sociali e nella valorizzazione di territori e culture. Il diplomato ITET opera, con ruoli di responsabilità, nei settori della produzione, della promozione e commercializzazione dei servizi turistici in Italia e all'estero e nei settori legati all'import-export. L'aumento della domanda e le innovazioni tecnologiche hanno facilitato l'apertura di nuovi canali di comunicazione contribuendo allo sviluppo di nuove tipologie di consumatori. Il turismo 4.0 è la risposta. Con l'avvento di Internet sono apparse nuove modalità di commercializzazione dell'offerta ed è cresciuto in modo vertiginoso il marketing online. Nel mercato attuale tutte le destinazioni competono per sedurre il turista e più dell'85% degli utenti cerca sul web le informazioni per decidere le proprie vacanze, mentre il 70% ama condividere in Internet le proprie esperienze di viaggio. Per questo la nostra Istituzione scolastica intende formare operatori del settore turistico capaci di aggiornare le nuove strategie digitali per essere in linea con i cambiamenti della domanda. Il Turismo Digitale rappresenta, nel presente e nel futuro, un modo nuovo di fare turismo che pone al centro l'utente, conferendogli sempre più autorità e potere. Ha modificato il modo di erogare prodotti e servizi ed ha dato vita a nuove e importanti figure professionali. Il turismo digitale è la nuova frontiera che permette di attrarre i turisti in una determinata location attraverso l'utilizzo di strumenti digitali volti a promuovere, attrarre, ma soprattutto volti far interagire l'utente, facendolo diventare parte attiva del processo stesso, perché il turista, oggi, scopre nuovi luoghi attraverso i social, analizza e compara i prezzi online, legge recensioni sulle destinazioni. Con il web non solo ha più strumenti per valutare il suo soggiorno ma modifica anche il modo di acquistare la vacanza, di prenotare hotel, voli aerei o biglietti per altri mezzi di trasporto.. Nell'epoca della condivisione online in cui le persone sono sempre più connesse grazie ad internet e ai social, gli operatori del settore turistico devono essere presenti su tutti i canali di comunicazione. Se si vuole attrarre nuovi clienti bisogna far leva sul desiderio crescente del consumatore, sapendo cogliere sogni ed aspettative del turista, trasformandoli in un prodotto. Nella fase di pre-booking occorre saper anticipare e veicolare i comportamenti del turista ed avere la capacità di saper utilizzare i profili social per la promozione. Nella fase di soggiorno è il viaggiatore che diventa parte attiva del processo di promozione, si gode l'esperienza ma allo stesso tempo condivide sui social i selfie, le foto dei luoghi che visita, le storie su instagram, tagga il ristorante e l'hotel. E' di fondamentale importanza, quindi, per un'attività turistica o per lavorare nel settore turistico avere specifiche competenze e abilità per: - Apparire su google maps; - Avere il sito ben posizionato per i motori di ricerca; - Curare i profili social per presentare l'offerta turistica e commercializzare servizi e prodotti; - Valutare l'impatto costi/benefici; - Intercettare le esigenze ed i bisogni dei clienti; - Saper orientare i bisogni dei clienti; - Essere competenti nella creazione di pacchetti all inclusive.

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.

L'Istituto Tecnico Economico per il Turismo Argoli intende creare due laboratori professionalizzanti per creare delle figure esperte nei settori emergenti del Turismo: un LABORATORIO PER IL DIGITAL MARKETING TURISTICO e un LABORATORIO CREAZIONE DI ITINERARI TURISTICI E PRODOTTI AUDIOVISIVI PER IL TURISMO. In virtù di quanto definito nella descrizione generale del progetto educativo, con la progettazione dei Laboratori digitali per le professioni del futuro, coerenti con il Curricolo dell'indirizzo Turismo, la nostra scuola intende sviluppare l'approccio della multicanalità, con l'obiettivo di creare dei professionisti esperti nelle seguenti tecniche: 1) nell'utilizzo del Social Media Marketing per apprendere a pianificare gli obiettivi, le strategie e le azioni necessarie a realizzare la produzione e, successivamente, la commercializzazione dei prodotti e dei servizi turistici; 2) nella gestione del Content marketing, per creare contenuti accattivanti e interessare la domanda; 3) nel monitoraggio e la gestione della reputazione online, in quanto influisce sulla visibilità e credibilità di un'azienda, di un territorio, dei servizi offerti; 4) nello sviluppo di servizi turistici adeguati alla domanda (itinerari, pacchetti turistici all inclusive, booking); 5) nella capacità di creare Tour virtuali interattivi per consentire visite virtuali da remoto con effetto realistico; 6) nello sviluppo delle competenze nel campo del videomaking e della realizzazione di prodotti audiovisivi/multimediali (documentari, videoclip promozionali, servizi fotografici); 7) nella capacità di utilizzare strategie di scrittura efficaci con particolare attenzione alla scrittura online; 8) nella capacità di saper applicare i metodi della narrazione e dello storytelling online.

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

LABORATORIO PER IL DIGITAL MARKETING TURISTICO Il Digital Marketing Turistico è uno strumento indispensabile per lavorare nel settore. Diventa necessario conoscere il mercato e imparare a utilizzare i principali strumenti del settore per adattarsi ai cambiamenti e stare al passo con un target sempre più informatizzato. La categoria dei Millennial rappresenta oggi il due terzi del potere d'acquisto e trascorre online circa 5 ore al giorno. Il laboratorio serve a formare le seguenti figure professionali: 1) il Community Manager, una figura chiamata a costruire e gestire le relazioni online, attraverso il web e i social media, come Facebook, Twitter, Instagram, Tik Tok relazionandosi direttamente con il pubblico dei clienti. 2) il Web Content Specialist, una figura professionale esperta che ha il compito di produrre, coordinare e distribuire i contenuti del marketing in funzione delle diverse piattaforme (il sito, i social media o il blog) e dei diversi target di riferimento; 3) il Destination Manager, una figura esperta nell' intercettare i trend turistici in grado di rilanciare i territori, sviluppando anche servizi/prodotti turistici di nicchia (turismo esperienziale, turismo inclusivo, cicloturismo, turismo sportivo);

LABORATORIO CREAZIONE DI ITINERARI TURISTICI E PRODOTTI AUDIOVISIVI PER IL TURISMO Il laboratorio ha la finalità di sviluppare l'acquisizione delle competenze circa l'uso di attrezzature professionali utilizzate nell'ambito della comunicazione multimediale. Gli studenti e le studentesse potranno sviluppare le seguenti competenze/abilità/conoscenze: - Capacità di progettare itinerari turistici adeguati alla domanda; - Capacità di progettazione e realizzazione di un prodotto audiovisivo digitale/multimediale per la promozione e/o la commercializzazione; - Sviluppo delle abilità informatiche circa: acquisizione e gestione del materiale, editing e processing.

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
Serv. turistici/prodotti multimediali promozionali	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

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	L'osservazione diretta dei processi all'interno dei laboratori sarà fondamentale per favorire le buone pratiche
lavori in gruppo e per fasi con approccio work based learning e project based learning	Gli studenti utilizzano compiti autentici e di realtà con progettazione simulata attraverso procedure informatizzate che rendono efficaci gli apprendimenti
ideazione, pianificazione e realizzazione di prodotti e servizi	Sarà possibile un utilizzo finalizzato alla realizzazione di specifici prodotti/servizi

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.)

LABORATORIO DIGITAL MARKETING TURISTICO - AULA DEDICATA Postazioni studente/docente Hardware Monitor interattivo Pc comprensivi di Monitor WebCam Microfono Software didattici specifici per analisi di mercato e gestione comunicazione/promozione digitale Software S.O. Pacchetto Office Pacchetto completo Adobe Creative Cloud (licenze educational) Abbonamento a Canva Pro Arredi modulari riconfigurabili

LABORATORIO CREAZIONE ITINERARI TURISTICI E PRODOTTI AUDIOVISIVI PER IL TURISMO - AULA DEDICATA Allestimento postazione workstation professionale per streaming video: PC professionali con scheda video dedicata Monitor almeno 32' Pacchetto completo Adobe Creative Cloud (licenze educational) Microfono professionale unidirezionale Macchina fotografica con stativo Schermo/fondo fotografico Luci Visori per la realtà aumentata Attrezzatura a supporto del laboratorio: Dispositivi per registrazione video 4k (fotocamera o videocamera) Accessori per fotocamera e videocamera (stabilizzatore fotocamera / videocamera) Drone GPS con cam 4k Schermo interattivo multimediale di buona qualità Sistema audio Dolby Surround 5+1 Arredi modulari riconfigurabili

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.

Le modalità di organizzazione e di lavoro si basano sul modello di leadership partecipata. L'incremento del livello di competenza e del grado di consapevolezza di tutto il team di progettazione, dal dirigente scolastico alle figure di sistema con ruoli e competenze ben definiti, favorirà la diffusione di una leadership di servizio distribuita, componente fondamentale per il buon funzionamento della squadra di lavoro. L'attività sarà documentata attraverso time sheet e verbali. Inoltre, il team costituirà la vera cabina di regia per la progettazione dei singoli interventi e la capacità di controllo degli stessi nella fase di realizzazione. L'attività del team prevederà almeno una riunione mensile anche finalizzata a garantire il raggiungimento dei target e dei milestone. I compiti e le responsabilità connesse saranno assegnati tenendo conto delle singole competenze. Nella realizzazione e configurazione delle aule, oggetto di intervento il team terrà conto dei dipartimenti disciplinari e delle. I Labs saranno concepiti come un continuum tra la scuola e il mondo del lavoro attraverso una didattica innovativa che guida gli studenti/le studentesse in un'esplorazione interattiva e coinvolgente delle professioni e del mondo dell'impresa. Si prevede il coinvolgimento nella fase esecutiva di aziende e professionisti del settore locali, nazionali ed europei in modo da creare la possibilità di esperienze autentiche con tirocini e stages professionali, che possono integrarsi perfettamente con i PCTO pianificando percorsi condivisi. Si costruiranno percorsi di orientamento, co-progettazioni ed esperienze anche con gli Enti di ricerca, con gli ITS del settore Turismo e Cultura, con le Università, con le Start up innovative e con il mondo delle Fiere e degli Eventi di promozione turistica nazionali e internazionali. In particolare il collegamento con l'ITS Turismo e Cultura può costituire una filiera educativa che si conclude con l'acquisizione di competenze tecniche di alto valore, garantendo una continuità educativa che avvia un circuito virtuoso ai fini occupazionali. Si organizzeranno soggiorni all'estero utilizzando le opportunità del Programma Erasmus+ VET (Vocational Education and Training). L'Istituto Onnicomprensivo Argoli è scuola accreditata Erasmus+ 2021-2027.

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 curerà in primis la formazione dei docenti di Economia, Matematica, Geografia Turistica, Lingue, Arte. Per le competenze digitali ci si atterrà a DigCompEdu, il quadro di riferimento per i docenti all'interno dello standard europeo. Si prevedono laboratori di formazione nei settori delle professioni cui i labs sono dedicati per sviluppo . competenze digitali avanzate: 1) Utilizzo dei software per la gestione informatizzata delle attività didattiche per il Digital Marketing; 2) Aggiornamento sull'uso dei social nelle professioni turistiche; 3) Percorsi di formazione ed aggiornamento su didattica per competenze, approcci didattici innovativi, metodologie laboratoriali, metodologie inclusive); 4) Formazione sull'utilizzo di software didattici per creazione itinerari turistici e analisi costi benefici; 5) Condivisione di buone pratiche con altri Istituti Turistici nazionali e Europei (l'Istituto Turistico Argoli è Scuola accreditata Erasmus+ 2021-2027 e Scuola eTwinning dal 2018)

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	110

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%		112.786,55 €
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%		18.928,84 €
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

20/02/2023

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Firma digitale del dirigente scolastico.