

PNRR - Di Vittorio

Azione di Prevenzione e
contrasto alla dispersione
scolastica

Piano scuola 4.0

PNRR Sito web,
migrazione al cloud

Azioni di coinvolgimento
dell'animatore digitale

Azione 1 - Next Generation
Class - Ambienti di
apprendimento innovativi

Azione 2 - Next Generation
Labs - Laboratori per le
professioni digitali del futuro

1. Azione di Prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica

**Finanziamento
predisposto per l'ISIS Di
Vittorio
215.961,82 €**

- **Descrizione decreto del Ministro dell'istruzione 24 giugno 2022, n. 170**
ha stanziato finanziamenti per la realizzazione di "Azioni di prevenzione e contrasto della dispersione scolastica" .
- Tali azioni consistono nella progettazione e realizzazione di percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di orientamento per le famiglie, percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari, organizzazione di team per la prevenzione della dispersione scolastica.

Tipologie attività previste



Vincoli di spesa

titolo	Percentuale dell'attività sul totale
Percorsi di mentoring e orientamento	(Min: 30%)
Percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento	
Percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie	(Max: 10%)
Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari	
Attività tecnica del Team per la prevenzione della dispersione scolastica	(Max: 20%)

Azione di Prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica


Il nostro progetto

- **CONTRO LA DISPERSIONE CON L'INNOVAZIONE**
- **Descrizione progetto**
- Il progetto è finalizzato alla riduzione dei divari territoriali e alla lotta alla dispersione scolastica secondo le quattro tipologie di attività previste dall'azione di finanziamento. L'attività è rivolta alle studentesse e agli studenti degli indirizzi presenti nell'Istituto attraverso azioni di miglioramento e potenziamento delle competenze di base, nonché azioni che favoriscano l'inclusione, la socializzazione, la motivazione e il senso di appartenenza. Tutto ciò avverrà con interventi didattico formativi, strumenti innovativi e attività di tipo laboratoriale, coinvolgendo docenti, esperti esterni, associazioni territoriali del terzo settore, enti locali e la partecipazione attiva delle famiglie.

Percorsi di mentoring e orientamento

Per studenti che mostrano particolari fragilità, motivazionali e/o nelle discipline di studio, a rischio di abbandono o che abbiano interrotto la frequenza scolastica.


Ciascun percorso viene erogato, **in presenza**, da un esperto in possesso di specifiche competenze, in **orari diversi da quelli di frequenza scolastica**.




Percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento


svolti da almeno un docente e/o un esperto in possesso di specifiche competenze per piccoli gruppi con almeno 3 alunni/e.

si attiveranno:

- percorsi con metodologie innovative, per lo sviluppo di competenze trasversali, pensiero critico, collaborazione.
 - percorsi di coding, gaming ed escape room per sviluppare capacità di problem solving
 - attività con madrelingua;
 - Percorsi per la creazione di blog e podcast
 - Percorsi per applicare tecniche e metodi efficaci di studio.
- 



Percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie




Saranno svolti incontri formativi con docenti ed esperti e momenti laboratoriali che permetteranno di approfondire le dinamiche relazionali e generazionali genitori-figli.



Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari

Svolti da almeno un docente esperto e da un tutor per gruppi con minimo 9 alunni/e.

Sono previsti percorsi:

- **Teatrali e musicali**, per agire sull'empatia, l'apprendimento, la comunicazione, la personalità e l'unicità delle persone nel rispetto delle diversità, creando una coscienza critica.
 - **Sportivi** per promuovere la conoscenza di se e del proprio benessere, incoraggiando la cooperazione, la collaborazione e lo spirito di squadra, promuovendo stili di vita sani, contrastando le dipendenze e le patologie comportamentali ad esse correlate.
 - **Di Modellazione 3D e Laser cutter** per favorire il coinvolgimento e la partecipazione attraverso l'ideazione e realizzazione di oggetti.
 - **Di Fly coding con droni** per lo sviluppo del pensiero computazionale migliorando in un'ottica di cooperative learning.
 - Di creazione di **blog e podcast** per favorire le competenze linguistiche e comunicative, con la possibilità di confrontarsi su svariate tematiche.
 - **Di coding, gaming ed Escape room** per sviluppare capacità di Problem Solving, agevolando comprensione e acquisizione di contenuti, in modo ludico.
 - Per **tecniche e metodi efficaci di studio**.
 - Con **madrelingua**.
- 

Attività tecnica del Team per la prevenzione della dispersione scolastica

- Il Team sarà diviso in gruppi di lavoro con compiti specifici, in base alle aree di attività o agli interventi volti alla prevenzione dei rischi di abbandono e di demotivazione presenti all'interno della scuola.
- AZIONI:
 - Si raccorda con le altre scuole del territorio, con i servizi sociali, con i servizi sanitari, con le organizzazioni del volontariato e del terzo settore attive nella comunità locale
 - promuove e favorisce il coinvolgimento delle famiglie
 - effettua l'analisi del contesto
 - individua gli studenti a maggior rischio di abbandono o che abbiano già abbandonato la scuola e/o con maggiore fragilità negli apprendimenti
 - evidenzia i loro fabbisogni formativi
 - effettua la progettazione degli interventi.

2. PIANO SCUOLA 4.0

Azione 1 - Next
Generation Class -
Ambienti di
apprendimento
innovativi

INNOVAZIONE
CON CLASS

Azione 2 - Next Generation
Labs - Laboratori per le
professioni digitali del
futuro

ONE TOUCH
FOR SCHOOL

INNOVAZIONE CON CLASS

tutto il personale coinvolto dovrà formarsi e prepararsi sia all'utilizzo dei nuovi strumenti informatici e di comunicazione che all'introduzione e attuazione delle metodologie innovative.

Partendo da quello che è già presente negli ambienti e sulla base delle necessità reali, si prevede di dotare e aumentare il numero di dispositivi tecnologici innovativi. Si sceglieranno device e arredi che permetteranno una didattica funzionale per un ambiente attivo di apprendimento.

si attuerà una flessibilità organizzativa con rimodulazione degli orari curriculari e degli spazi, applicando principi metodologici quali il Problem solving, Learning by Doing e apprendimento collaborativo con tecniche come: Debate, Gaming, Coding, TEAL, Flipped Classroom.

INNOVAZIONE CON CLASS

Finanziamento predisposto per l'ISIS Di Vittorio 160.210,06 EURO

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%	
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%	
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%	
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%	

Tipologia, numero e descrizione degli ambienti che saranno realizzati (il totale del numero degli ambienti deve essere almeno pari al valore target assegnato; inserire una riga per ciascun ambiente previsto; nel caso di ambienti con le stesse caratteristiche, indicare il numero complessivo previsto)

Denominazione ambiente (max 200 car.)	Numero	Dotazioni digitali (max 200 car.)	Arredi (max 200 car.)	Finalità didattiche (max 200 car.)
Aule prive di dotazione tecnologica	6	Dispositivi fissi e mobili	Arredi flessibili e adattabili	Migliorare rendimento scolastico, motivazione, partecipazione e inclusione. Alunne e alunni diventano sempre più soggetti attivi per una didattica non più solo di tipo trasmissivo frontale.
Aule fisse	16	Dispositivi mobili e dispositivi adatti per alunni con disabilità	Arredi flessibili e versatili	Migliorare l'apprendimento, le conoscenze e le competenze trasversali complessive. Con un coinvolgimento attivo e collaborativo.

ONE TOUCH FOR SCHOOL

Si prevede di allestire entrambe le sedi di un laboratorio, per promuovere didattiche innovative, favorendo la motivazione, migliorando ed ampliando le competenze, la collaborazione e l'inclusione.

Si cercherà di diversificare l'offerta formativa, accedendo alle diverse tematiche con contenuti ad hoc in un ambiente immersivo, aumentato e virtuale.



I laboratori saranno dotati di dispositivi mobili individuali e/o di gruppo, software applicativi, contenuti digitali e arredi innovativi.



Professioni digitali del futuro verso le quali saranno orientati gli spazi laboratoriali, così come richiesto dal Piano Scuola 4.0:

- Digital Marketing Manager, Social Media Manager, E-Commerce Manager, Sommelier 2.0, Esperto di energia sostenibile, Specialista in contabilità verde, Esperto per la promozione di nuovi materiali disponibili, Esperto energetico nella green economy, Progettista e realizzatore di prodotti multimediali, Organizzatore di eventi multimediali.

Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Percentuale fissa
Spese per acquisto di dotazioni digitali per i laboratori (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%	
Eventuali spese per acquisto di arredi tecnici	0%	20%	
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%	
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%	
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			164.644,23 €

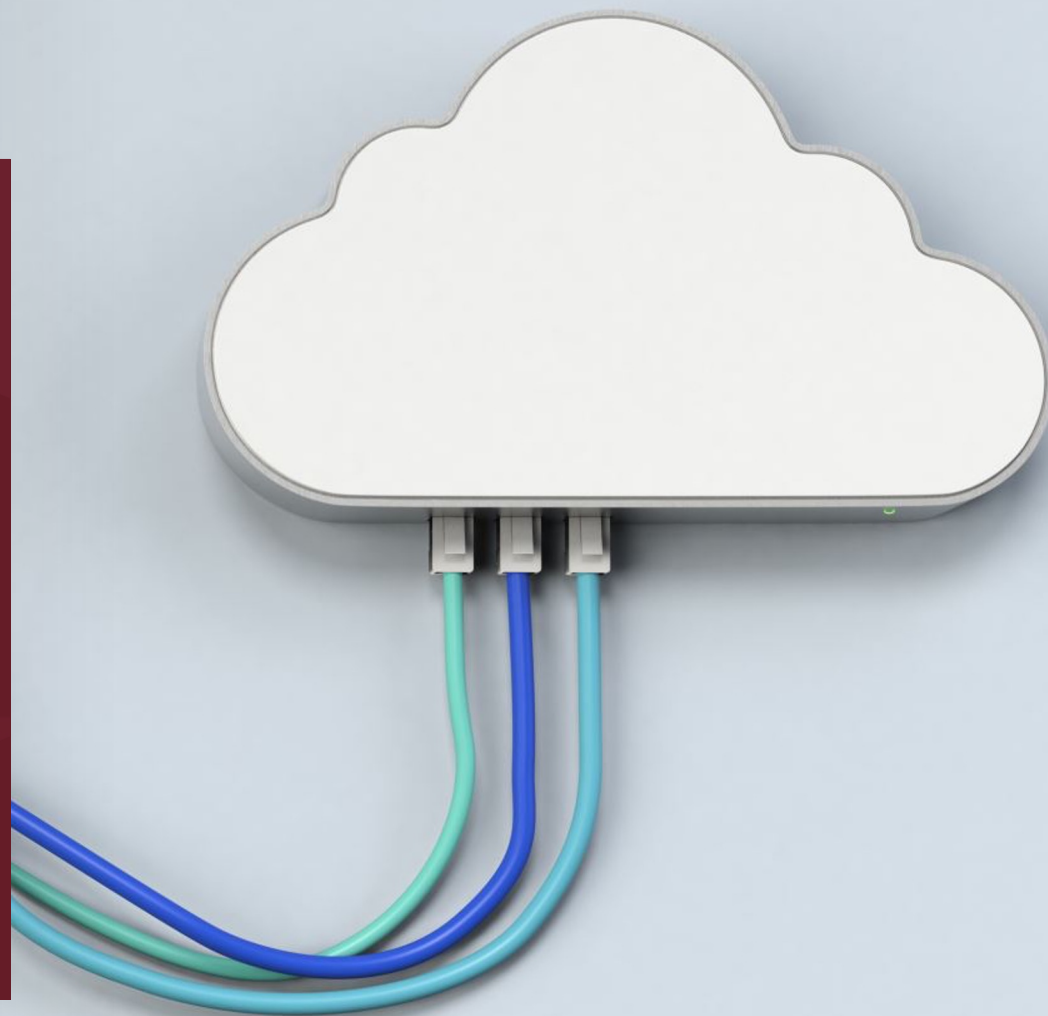
Due sedi Due Laboratori

Un laboratorio, in via De Bagnac, dove poter realizzare in un unico ambiente fisico un'area immersiva ed un'area in realtà virtuale e aumentata, in cui si gestiranno le varie fasi per la creazione/fruizione di applicazioni in realtà virtuale. Tale laboratorio, per sua stessa natura, consentirà di diversificare l'offerta formativa accedendo a diverse tematiche.

Un laboratorio, in via Federici, che attraverso l'utilizzo di software di gestione e strumentazioni tecnologiche idonee, consentirà agli studenti e studentesse di simulare attività di gestione specifiche del mondo turistico-enogastronomico, come la gestione della sala e della cucina di un ristorante, oppure simulare tutte le fasi dell'organizzazione di un evento.

In entrambi gli ambienti in caso di connettività non adeguata, si provvederà con la cablatura e predisposizione di hot-spot wi-fi.

3. PNRR Sito web Migrazione al cloud



Migrazione al Cloud

- L'avviso è destinato alle scuole pubbliche, a partire dal 1° febbraio 2020.



Sito Web

- Il Ministero dell'istruzione e il Dipartimento per la trasformazione digitale hanno messo a punto un modello standard di sito web istituzionale
- Il modello, che verrà progressivamente aggiornato, è costruito in base alle necessità degli utenti ed è messo a disposizione tramite il progetto Designers Italia all'indirizzo <https://designers.italia.it/modello/scuole>

4. Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali

Progetto in essere del PNRR per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024. Articolo 1, comma 512, della legge 30 dicembre 2020, n. 178. Decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, articolo 2 - "Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali" nell'ambito della linea di investimento 2.1

- **Le azioni del progetto consistono in attività di formazione rivolte al personale scolastico (DS, DSGA, personale docente e ATA) per promuovere la trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica.**
- **Le azioni di formazione devono coinvolgere un numero minimo di personale pari a 20 unità.**

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>