



# Ministero dell'Istruzione

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

Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale

### Codice avviso/decreto

M4C1I2.1-2022-922

### Descrizione avviso/decreto

L' Avviso pubblico prot. n. 84780 del 10 ottobre 2022 si inserisce nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) - Mission e 4 - Istruzione e Ricerca - Componente 1 - Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" - Progetti in essere, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU. L'avviso, pubblicato in attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, intende potenziare le competenze digitali di insegnamento e apprendimento attraverso la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale e per la diffusione delle azioni del PNRR, relative alla didattica digitale integrata e alla didattica innovativa nelle scuole. La finalità è la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale, nonché per la diffusione delle azioni del PNRR e della didattica digitale integrata nelle scuole.

### Importo massimo finanziabile

400.000,00 €

### Linea di investimento

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

## Dati del proponente

### Denominazione scuola

EUGENIO MONTALE

### Codice meccanografico

RMPC320006

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

FRANCESCO

### Cognome

ROSSI

### Codice fiscale

### Email

### Telefono

## Referente del progetto

**Nome**

Pietro

**Cognome**

Ingargiola

**Email****Telefono**

## Informazioni progetto

**Titolo progetto**

Istruzioni per il futuro

**Descrizione progetto**

In coerenza con l'Azione #25 del Piano nazionale per la scuola digitale, con il presente avviso pubblico si intende individuare, a seguito dell'acquisizione di proposte progettuali, istituzioni scolastiche di riferimento per la realizzazione di attività formative sull'insegnamento delle discipline STEAM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica) con l'utilizzo delle tecnologie digitali. I nuovi modelli di insegnamento delle STEAM richiedono lo sviluppo professionale e lo scambio di pratiche tra pari da parte dei docenti, due fattori chiave per il successo dell'implementazione di curricula efficaci. È necessario, pertanto, che i docenti delle scuole dell'infanzia, primaria, secondaria di primo e secondo grado, dell'educazione degli adulti possano potenziare le competenze di insegnamento delle STEAM in una dimensione di costante evoluzione, rafforzando la capacità di utilizzo degli strumenti tecnologici anche di tipo avanzato, che consentano di poter dare maggiore efficacia ai processi di apprendimento delle STEAM nei settori, ad esempio, della programmazione e del pensiero computazionale, della robotica educativa, dell'intelligenza artificiale, della modellazione e stampa 3D, della realtà aumentata per l'osservazione e l'esplorazione scientifica, della creatività e dell'arte digitale.

**Data inizio progetto prevista**

01/12/2022

**Data fine progetto prevista**

30/09/2024

**Codice CUP**

J84D22002600006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2022-922-P-2097

## Dettaglio intervento: Modelli innovativi di didattica digitale e di curricula per l'educazione digitale

**Intervento:**

M4C1I2.1-2022-922-982 - Modelli innovativi di didattica digitale e di curricula per l'educazione digitale

**Importo massimo finanziabile:**

400.000,00 €

**Descrizione:**

L'intervento deve garantire la realizzazione di un progetto per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale, basati sulle buone pratiche sperimentate, e di curricula per l'educazione digitale nelle scuole, assicurandone la diffusione a livello regionale e nazionale.

**Partner**

Si

**Numero di partner**

3

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo
ancia	11481211008	11481211008	formazione
mondadori	08856650968	08856650968	formazione
iexa	15023451006	15023451006	piattaforma digitale

## Scheda questionario relativa a: Modelli innovativi di didattica digitale e

# di curricoli per l'educazione digitale

---

## Descrizione del progetto

### Descrizione generale del progetto, delle attività, delle metodologie, degli strumenti tecnologici utilizzati

Il progetto avrà carattere prettamente laboratoriale e coinvolgerà i docenti in percorsi di ricerca azione tesi ad acquisire le competenze e gli strumenti per l'insegnamento delle discipline STEAM. La metodologia si avvarrà dei metodi CBL (challenge based learning), PBL (project based learning), Debate, Eas ed altri e coinvolgerà i docenti in gruppi di lavoro misti per garantire un raccordo tra i vari ordini di scuola. I docenti saranno, inoltre, impegnati in pratiche di osservazione tra pari, sia in presenza, sia a distanza. A tal proposito si precisa che il progetto prevede osservazioni e visite presso scuole. I risultati delle osservazioni, raccolti tramite griglie apposite già elaborate dal Liceo Saranno, inoltre realizzati seminari di formazione intensivi residenziali. A fine percorso si prevedono momenti in plenaria per la restituzione dei risultati nonché la realizzazione di una poster gallery esemplificativa delle esperienze più significative realizzate. Tale poster gallery sarà realizzata fisicamente e virtualmente. La galleria virtuale sarà realizzata con apposito software e consentirà ai visitatori di interloquire con gli estensori dei poster.. Al fine della disseminazione, tutti i lavori realizzati ,eventualmente anche in collaborazione con scuole e/o Università estere, saranno messi a disposizione della popolazione docente italiana ed estera tramite la piattaforma predisposta dalla scuola.

### A. Descrizione delle buone pratiche di curricoli di educazione digitale innovativi e kit di risorse e contenuti digitali per le scuole che sarà realizzato

Grazie alla solida esperienza nel campo della produzione dei tutorial, maturata dal Liceo nel periodo pandemico, il Liceo intende inserire nel percorso formativo una serie di tutorial che accompagnino, step by step, i corsisti lungo tutto l'arco del percorso formativo. Si ipotizzano tutorial di breve durata che siano però esplicativi delle modalità di utilizzo degli strumenti tecnologici in modo che i corsisti possano immediatamente spendere nelle classi le competenze acquisite. Si ipotizzano, altresì, tutorial riassuntivi dei nodi strategici dei nuclei tematici affrontati in modo da fornire ai corsisti una sorta di take away a supporto della preparazione delle lezioni e del materiale didattico. Verrà fornita anche una guida per la preparazione di presentazioni digitali efficaci

### B. Descrizione delle iniziative formative e informative per docenti gestite con la piattaforma "Scuola futura"

La scuola vanta già una rete di comunicazione efficace a più livelli. Al fine di coinvolgere, veicolare informazioni e favorire la partecipazione, verranno adottate le seguenti strategie: sezione specifica sui siti scolastico con infografiche sui percorsi e modalità di iscrizione e partecipazione organizzazione di eventi e workshop in presenza e a distanza per presentare le proposte formative apertura di canali social specifici quali, pagine facebook, instagram, twitter, canale telegram per info e promozione creazione di un sistema integrato di comunicazione interna per la gestione funzionale del progetto, sia nella fase di back end che in quella del front end.

### C. Organizzazione di iniziative innovative sull'educazione digitale per studentesse e studenti a livello nazionale ed europeo

Le studentesse e gli studenti saranno posti al centro del proprio apprendimento con metodologie innovative come ad esempio il metodo challenge based learning. Le studentesse e gli studenti individueranno la Big Idea attingendo da problemi globali, ma la tradurranno in una sfida concreta, sostenibile e vicina al proprio vissuto in modo da trarne la massima motivazione. Nella composizione dei gruppi si porrà la massima attenzione alle quote rosa e ai ruoli ricoperti dalle studentesse nei gruppi di lavoro. Le stesse saranno rese protagoniste nell'approccio alle discipline STEAM sia per quanto riguarda gli aspetti puramente disciplinari sia per quanto riguarda la conduzione e il coordinamento dei gruppi di lavoro. Affronteranno analisi dei dati, programmazione in vari linguaggi e verranno coinvolte in qualità di relatore in conferenze a carattere scientifico e nella produzione di poster a carattere scientifico relativamente ai quali dovranno relazionare anche in lingua inglese.

#### **D. Community di docenti creatori di contenuti digitali**

Al fine di coinvolgere, veicolare informazioni e favorire la partecipazione, verranno adottate le seguenti strategie: Piattaforma digitale innovativa in cui i docenti avranno a disposizione un market place dei corsi da scegliere, dove inoltre potranno usufruire di servizi di tutoring per la costruzione del proprio percorso formativo e professionale fino alla creazione di una community professionale. Sezione specifica sui siti scolastico con infografiche sui percorsi e modalità di iscrizione e partecipazione organizzazione di eventi e workshop in presenza e a distanza per presentare le proposte formative apertura di canali social specifici quali, pagine facebook, instagram, twitter, canale telegram per info e promozione creazione di un sistema integrato di comunicazione interna per la gestione funzionale del progetto, sia nella fase di back end che in quella del front end.

#### **Descrizione dell'organizzazione di iniziative di diffusione e divulgazione a livello territoriale e nazionale delle buone pratiche e delle azioni del PNRR per l'innovazione delle scuole, anche attraverso la sperimentazione di modalità innovative di co-progettazione di strumenti e contenuti digitali per l'apprendimento e l'insegnamento, tali da favorire un coinvolgimento ampio e diretto del personale scolastico, dei docenti, delle studentesse e degli studenti, delle famiglie, anche al fine di rafforzare la partecipazione delle comunità scolastiche al processo di innovazione e alle risorse generate dal PNRR.**

I percorsi didattici pilota saranno supportati da applicazioni digitali sviluppate utilizzando le piattaforme cloud per la DID già adottate dalle scuole oltre alla piattaforma innovativa creata ad hoc per il progetto, utilizzate per favorire l'apprendimento e creando un ambiente virtuale per lo scambio di idee, materiali e dove gli studenti possano essere co-attori del processo apprenditivo. In una didattica che preveda anche l'inclusione specie in presenza di DSA. Affinché ogni lezione possa essere interattiva e stimolare la creatività di ciascuno occorrerà prevedere soprattutto: creazione di video tutorial/presentazioni degli argomenti trattati; creazioni di bacheche su cui scrivere ed elaborare testi; mappe tematiche/concettuali; produzione di immagini ed editarle (Fumetti); produzione di software per i modelli del calcolo scientifico costruzione di robot esperti Verifica sotto forma di gioco Griglie di valutazioni digitali su cloud Disseminazione e comunicazione dei curricula STEAM prodotti, mediante le scuole polo per la formazione della rete.

#### **Descrizione delle modalità organizzative che saranno adottate per il coordinamento delle attività, per il coinvolgimento delle scuole a livello nazionale e per la gestione dei gruppi di lavoro e della community dei docenti.**

Sarà utilizzata una piattaforma innovativa, la piattaforma delle Skills con queste funzionalità: -Scegliere il ruolo o la certificazione da legare al progetto formativo di sviluppo professionale -verificare le skill possedute e quelle da ottenere -creare il proprio percorso personalizzato. La piattaforma leggerà tutti gli oggetti sulla base delle skills definite in fase di progettazione, in modo da venire incontro alle esigenze del mercato e garantire vere competenze ai propri utenti. -Skill a tre livelli per identificare il contesto e il livello di conoscenza dell'argomento/tecnologia -Ricerca basata su skill-tag -Algoritmo per capire la distanza in termini di skills di un utente dalla una figura professionale richiesta dagli sviluppi attuali

## Indicazione dei dati complessivi relativi alle attività proposte e ai docenti e alle studentesse e studenti che si prevede di coinvolgere

	Numero
Scuole coinvolte	40
Studentesse e studenti coinvolti	1500
Docenti di scuola dell'infanzia	100
Docenti di scuola primaria	100
Docenti di scuola secondaria di I grado	100
Docenti di scuola secondaria di II grado	100
Docenti di CPIA	20
Contenuti digitali da produrre	50
Iniziative di diffusione	20
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	3000

## Esperienza maturata dall'istituzione scolastica proponente, nella gestione di progetti relativi all'educazione digitale a livello nazionale, e requisiti posseduti di sostenibilità tecnica, gestionale e finanziaria per la gestione amministrativa

La scuola non ha esperienze significative, ma ha a disposizione tutto il know how necessario in termini di figure professionali interne ed esterne per garantire il successo del progetto.

## Modalità atte a garantire il rispetto delle procedure e delle condizionalità del PNRR da parte del proponente (max 200 caratteri)

	Modalità
Rispetto di target e milestone	Per rispettare il target del 50% del numero di corsi erogati entro 31/10/23, conclusione selezione del personale e attività negoziali di acquisto di beni e servizi entro 90 giorni massimo atto obbligo
Monitoraggio periodico	gantti di progetto digitale accessibile dal personale coinvolto nella gestione dell'intervento.
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	non si applica
Procedure selettive	Garantire, nelle procedure di affidamento dei servizi, il rispetto di quanto previsto dal decreto

	<b>Modalità</b>
	legislativo 18 aprile 2016, n. 50. dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77
Obblighi di pubblicità	Sarà fornita un'adeguata diffusione e promozione del progetto, anche online, sia web sia social, in linea con quanto previsto dalla Strategia di comunicazione del PNRR;
Assenza dei conflitti di interesse	Rispetto del Regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241 in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione.

### Elenco delle istituzioni scolastiche che si prevede di coinvolgere nel progetto

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
Ic Matteo Ricci	Roma	rmic8by00l
Ic Orsa Maggiore	Roma	rmic8b200r

## Indicatori

**Il monitoraggio degli indicatori comuni deve essere assicurato costantemente da parte della scuola soggetto attuatore. L'investimento prevede i seguenti indicatori, che dovranno essere comunicati periodicamente sulla base dello stato di avanzamento delle attività: 1. UTENTI DI SERVIZI, PRODOTTI E PROCESSI DIGITALI PUBBLICI NUOVI E AGGIORNATI, già valorizzato e programmato in almeno 500 per anno; 2. NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (maschi; femmine; non binario; 0-17 anni; 18-29 anni; 30-54 anni; maggiore di 55 anni) da comunicare per stato di avanzamento, in caso di ammissione al finanziamento.**

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
C10IA	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI ETÀ 0-17)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IB	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IC	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10ID	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IE	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; ETÀ 0-17)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IF	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; ETÀ 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IG	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IH	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10II	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO ETÀ 0-17)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IL	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO 18-29)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IM	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IN	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN CORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (NON-BINARIO; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
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
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	1000 - Avviso	T4	2024

## Piano finanziario

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Importo
Beni di consumo e servizi			170.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			190.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative	0%	10%	40.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			400.000,00 €

## Dati sull'inoltro

### Dichiarazioni

- Il dirigente scolastico, nella sua qualità di legale rappresentante, dichiara di accettare espressamente gli obblighi del soggetto attuatore, previsti dall'articolo 10 dell'avviso pubblico prot. n. 84780 del 10 ottobre 2022, e si impegna a rispettare le disposizioni emanate dall'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione, nonché tutte le circolari del MEF - Ragioneria generale dello Stato relative al PNRR.

Data  
26/10/2022

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Firma digitale del dirigente scolastico.