



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 curricula 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 curricula 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

"GUGLIELMO MARCONI"

Codice meccanografico

BGTF160001

Città

DALMINE

Provincia

BERGAMO

Legale Rappresentante

Nome

MAURIZIO ADAMO

Cognome

CHIAPPA

Codice fiscale

CHPMZD68S16B854I

Email

bgtf160001@istruzione.it

Telefono

3490940658

Referente del progetto

Nome
SELENIA

Cognome
SCINALDI

Email
selenia.scinaldi@itisdalmine.edu.it

Telefono
3490976830

Informazioni progetto

Titolo progetto

Hybrid Learning Framework

Descrizione progetto

Hybrid Learning Framework si pone in continuità rispetto ai percorsi di sviluppo formativo già intrapresi e promossi dell'Istituto Marco ni e indirizzati alla comunità educante per espandere l'applicazione del digitale nelle discipline e nell'organizzazione all'interno del framework di DIGCOMP 2.2 e DIGICOMPEDU. Il percorso considera il framework delle sei aree della formazione, abbracciandole in toto e assumendo tre linee guida teorico-metodologiche di riferimento per perseguirle: on life, come prospettiva organizzativa che permea la nuova esistenza degli studenti; l'approccio phygital, come premessa per tutti gli strumenti disponibili in una realtà ormai iperconnessa e infine lo sviluppo di un curriculum digitale e transdisciplinare, attraverso il quale il digitale può sviluppare contenuti delle discipline all'interno di contesti innovativi e cooperativi, basati sui problemi. Scopo del progetto è la costituzione di una comunità di pratiche, composta dal personale delle scuole aderenti, che condivida linee guida, materiali e strumenti orientati verso il rinnovamento della didattica scolastica in direzione dello sviluppo di una comprensione profonda e di un apprendimento costruttivo, situato, autoregolato e collaborativo. Il tratto distintivo della comunità di pratiche intende essere la strutturazione di percorsi di formazione esperienziale rivolti ai docenti basati su un approccio di Hybrid Learning, ovvero una integrazione sistematica tra didattica d'aula e didattica a distanza in cui entrambi i momenti risultino potenziati e amplificati dall'impiego delle tecnologie digitali. Oggetto di tali percorsi saranno quindi sia risorse tecnologiche che si caratterizzano per un elevato potenziale formativo, sia metodologie didattiche funzionali allo sviluppo di un apprendimento attivo e costruttivo. Entrambe le componenti, quella tecnologica e quella metodologica, si integrano nella prospettiva di strutturare ambienti di apprendimento in cui gli studenti possono lavorare insieme ed aiutarsi a vicenda per imparare a usare una molteplicità di strumenti e risorse informative nel comune perseguimento di obiettivi di apprendimento e di attività di problem solving. (Wilson, 1995). Il progetto ILE (Innovative Learning Environments) promosso dall'OCSE ha contribuito nel precisare il costrutto di ambiente di apprendimento, inteso come un concetto organico e olistico che include sia le modalità di apprendimento che il contesto in cui avviene: un eco-sistema di apprendimento che include le attività e gli esiti di apprendimento (OECD, 2013). Un costrutto che integra la componente hardware, ovvero la dimensione organizzativa dell'azione didattica (spazi, tempi, aggregazioni degli allievi, arredi, sussidi e strumenti), e la dimensione software, ovvero la dimensione metodologica e relazionale, e riconfigura lo stesso ruolo dell'insegnante visto prioritariamente come regista nella strutturazione dell'ambiente di apprendimento, più che come erogatore di contenuti di sapere. Il principio di apprendimento esperienziale dei percorsi, influenzerà la prospettiva didattica richiamata per gli studenti. Tratto comune, infatti, sarà una sequenza di attività che muoverà dall'esperienza concreta di utilizzo delle risorse tecnologiche e delle proposte metodologiche oggetto della formazione, all'osservazione riflessiva su quanto esperito, alla concettualizzazione astratta del background teorico di riferimento, alla sperimentazione attiva di quanto appreso (vd. Kolb, 1984). Nella comunità di pratiche dei docenti particolare attenzione sarà dedicata alla mediazione didattica necessaria per un utilizzo efficace delle risorse tecnologiche e metodologiche proposte, sia in chiave di progettazione e documentazione di percorsi didattici da realizzare con i propri studenti, sia in chiave di valutazione degli apprendimenti conseguiti.

Data inizio progetto prevista
01/12/2022

Data fine progetto prevista
30/09/2024

Codice CUP
C54D22001240006

Codice progetto
M4C1I2.1-2022-922-P-1459

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 curricoli 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
CampuStore Academy	04359700244	04359700244	partner formativo
Wattajob S.r.l.	08744340962	08744340962	partner formativo
Hevolus srl	IT 05612750	IT 05612750728	partner formativo

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 si soffermerà sul tema dell'empowerment dei docenti, come profilo professionale in grado di gestire produttivamente il cambiamento e non subire l'innovazione. Numerosi fattori stanno guidando la trasformazione degli spazi di apprendimento sia fisici che virtuali e questi includono il cambiamento dei modelli sociali congiunti al ruolo delle tecnologie. Il tema dello spazio di apprendimento va definito come una componente che ha due valenze una hardware fatta di spazi, sussidi, organizzazione didattica e l'altra software che è legata agli aspetti metodologici impiegabili adottando una pedagogia sempre più incentrata sullo studente. Il progetto si sviluppa partendo dalle sperimentazioni del modello di Radcliffe il quale ha delineato il Framework *«Pedagogy Space-Technology»* (PST) tale modello insiste sulla visione delle tecnologie viste come catalizzatori di innovazione e di spazi flessibili, riconfigurabili e tecnologicamente avanzati. La costituzione di un framework a livello nazionale di docenti, aziende leader del settore digitale e pedagogisti renderà possibile la transizione a modelli pedagogici attivi. Il progetto nella logica dell'apprendistato cognitivo, mira a costruire esperienze formative per i docenti incentrate sull'uso consapevole dello spazio di apprendimento, congiuntamente all'utilizzo di metodologie innovative. Saranno organizzati workshop esperienziali ibridi, in presenza offline e online, in cui potranno sperimentare in peer learning, esercitazioni, applicativi individuali e in piccoli gruppi con l'applicazione di metodologie attive attraverso l'uso delle tecnologie digitali. I contenuti esperienziali dei vari workshop alimenteranno la comunità educante che potrà usufruire direttamente delle risorse prodotte ed implementare a loro volta la ricerca pedagogica. I workshop guideranno i partecipanti alla riflessione sui diversi aspetti legati allo spazio didattico, inteso come costruito tra software e hardware, con l'obiettivo di offrire una serie di stimoli e strumenti che possano aiutarli nel ripensare i propri insegnamenti. Ogni workshop esperienziale ibrido approfondirà una diversa tematica tra le metodologie attive. Sarà dato valore al tema della valutazione, dell'approccio alla didattica e alla gestione della classe e ai diversi profili di funzionamento. I workshop esperienziali indagheranno temi diversificati dall'inclusività, alle stem, al multilinguismo, in modo da raccontare molteplici contesti.

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

I kit di risorse, saranno realizzati nei momenti formativi, con ricaduta sugli studenti che a seconda dell'età saranno chiamati a co-produrre con i docenti risorse. Alcuni esempi di kit: Metodologie attive in realtà aumentata e nel metaverso; Esperienze di didattica nel metaverso; Intelligenza artificiale e machine learning; Robotica e automazione avanzate, tra mondo fisico e mondo digitale; Gestione dello spazio mediante l'uso di dispositivi Bring Your Own Device (BYOD) e dispositivi d'aula; Utilizzo consapevole dello spazio fisico in funzione della metodologia attiva impiegata. Si richiamano alcune tra le metodologie, Flipped Classroom, Game based learning, Design Thinkin, Cooperative learning, didattica per scenari per le configurazioni del lavoro formativo. I Contenuti che ne risulteranno saranno quindi: prodotti audio, video, testuali, software di produzione e di aggregazione, in realtà virtuale e nel metaverso, anche con sviluppo originale di trasposizioni olografiche in 3D.

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

Saranno realizzate sessioni formative su approcci metodologici tali da rafforzare da un lato le competenze teoriche degli insegnanti e dall'altro abilitando la loro capacità applicativa attraverso la realizzazione di laboratori pratici in logica cooperativa e partecipativa. I workshop avranno una struttura metodologica basata sul principio dell'apprendimento esperienziale che si ispira al ciclo di apprendimento sintetizzato nel modello di Kolb: Esperienza concreta, attraverso workshop ibridi (in presenza e a distanza) con testimoni esperti. Osservazione riflessiva. Concettualizzazione astratta, attraverso una presentazione del background teorico; Sperimentazione attiva, attraverso la progettazione, realizzazione, documentazione e analisi critica di esperienze di impiego della risorsa nei diversi contesti d'azione. Il prodotto conclusivo consisterà in una documentazione ragionata dei passaggi richiamati attraverso kit da utilizzare per le successive iniziative di disseminazione.

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

La community dei docenti proporrà anche seminari ibridi tematici per gli studenti delle proprie scuole. Gli allievi delle scuole aderenti al progetto potranno svolgere dei laboratori tematici e collaborare a distanza su temi comuni attraverso applicativi per la creazione e la condivisione di audio, video, testuali, software di produzione e di aggregazione, operare a distanza in realtà virtuale e nel metaverso, in ambienti immersivi di confronto comune, tra oggetti e simulazioni olografiche in 3D e accedere ai contenuti esperienziali. Gli studenti potranno svolgere seminari interattivi su svariate tematiche e costruire con i propri docenti contenuti che faranno accrescere la community. Ogni workshop esperienziale darà modo al docente di mettere in pratica insieme ai suoi allievi una metodologia attiva. L'intento è quello di creare una documentazione coerente sullo sviluppo di modelli innovativi di didattica e di curricula per la didattica digitale.

D. Community di docenti creatori di contenuti digitali

La comunità sarà caratterizzata da connessioni oltre i confini organizzativi e geografici. Il progetto attiverà un cambiamento di tipo virale, a cascata e «per impollinazione» per i seguenti obiettivi: condividere conoscenza tra pari con un approccio bottom-up, in logica inter-disciplinare e inter-territoriale; promuovere scambi di best practices, abilitare l'adozione di nuove pratiche di insegnamento; favorire feedback reciproci in logica peer-to-peer rispetto all'adozione dei nuovi approcci metodologici. La piattaforma tecnologica di supporto alla comunità integrerà: funzionalità tipiche delle piattaforme di collaboration, communication e knowledge management. Docenti definibili Pionieri o Leader, seguendo i livelli del modello DigCompEdu, svilupperanno moduli di formazione esperienziale grazie al supporto delle aziende leader del settore. Questi primi contenuti faranno da sfondo ad una fase ampia di formazione a cascata per l'adozione di modelli innovativi di apprendimento.

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.

La comunità di pratica a livello nazionale verrà organizzata attraverso la connessione a idonee piattaforme tecnologiche, questo appare importante considerata la partecipazione diffusa sul territorio nazionale da parte di un'ampia comunità di insegnanti. Lo spazio virtuale, in aggiunta a quelli fisici, amplificherà le possibilità di crescita dei docenti. A seguito della partecipazione alla community saranno numerosi i docenti che avranno aumentato i livelli di padronanza delle competenze digitali. Questi docenti potranno partecipare anche a seminari dedicati a carattere tematico (es. Ed. Civica, valutazione, PCTO). L'obiettivo di questa fase è l'allineamento a livello nazionale delle skills dei docenti che condividono gli stessi focus tematici. I soggetti coinvolti considerano l'esperienza con il digitale come flessibile, pratica e completa e utilizzano gli strumenti in termini riflessivi rispetto al percorso di cambiamento professionale intrapreso. Sarà dato grande valore allo sviluppo professionale e alla circolazione di buone pratiche rispetto alcune tematiche di carattere nazionale. L'obiettivo di questa fase è usare il potenziale tecnologico per un impegno comunitario, di valore attraverso la condivisione e lo scambio di conoscenze ed esperienze per innovare in modo collaborativo le pratiche didattiche. Il focus verterà sull'utilizzo di network professionali come fonte di personale crescita. L'esperienza di formazione supporterà i docenti nell'organizzazione di risorse digitali per l'uso personale corrente e per la condivisione con altri. Lo spazio virtuale rappresenterà un luogo non fisico in cui docenti Pionieri e Leader potranno contribuire alla crescita professionale di docenti posti in altri istituti e introdurre un cambiamento nella pratica quotidiana grazie alla formazione. Il coinvolgimento delle aziende di settore potrà introdurre le nuove tecnologie mediante momenti di testing e lancio prodotti in un contesto attivo ed esperienziale, comprendendo che solo attraverso l'osservazione del contesto è possibile introdurre un processo di miglioramento. All'interno della community, ogni docente innovatore potrà confrontarsi, ispirarsi, co-progettare anche a distanza e far vivere esperienze di formazione. I seminari e gli eventi dedicati vedranno la partecipazione di molteplici figure su tematiche comuni. Si intende coinvolgere anche le famiglie nelle attività di diffusione di alcune tematiche di interesse.

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.

Le modalità organizzative seguiranno questo iter: 1) lancio e comunicazione delle attività formative tramite piattaforma Futura e tramite canali informativi degli istituti coinvolti a supporto (sito, pagine social, youtube, webconference) 2) Lancio ed inaugurazione di un canale di comunicazione "informale" basato su Microsoft Teams per individuare le scuole aderenti e le simpatizzanti e per facilitare le comunicazioni e l'organizzazione veloce tra le stesse 3) Formazione "on demand" e "delivery": le scuole interessate a proporre dei visiting o dei corsi in presenza presso l'istituto promotore o presso uno degli altri facenti parte della rete, potranno attivarli con il supporto dell'istituto promotore che li realizzerà in loco per la parte della presenza 4) Costituzione di un Comitato tecnico scientifico per il progetto (composto da 2 docenti di ogni scuola facente parte della rete), che coordini, selezioni, organizzi, prepari, monitori e diffonda le azioni.

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

	Numero
Scuole coinvolte	120
Studentesse e studenti coinvolti	4800

	Numero
Docenti di scuola dell'infanzia	100
Docenti di scuola primaria	150
Docenti di scuola secondaria di I grado	400
Docenti di scuola secondaria di II grado	800
Docenti di CPIA	40
Contenuti digitali da produrre	400
Iniziative di diffusione	80
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	3200

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

L'Istituto Marconi di Dalmine da tempo indaga e sperimenta attività di formazione privilegiando tematiche legate all'innovazione e alla riprogettazione dello spazio didattico. L'intento è quello di creare un sistema permanente a supporto del personale docente, gli alunni e le famiglie. La scuola ha attivato negli anni trascorsi numerosi progetti già configurabile nel trascorso PNSD. L'ITIS Marconi ha partecipato alla realizzazione del laboratorio territoriale per l'occupabilità #smile sito presso il parco tecnologico KilometroRosso di BG ed è coordinatore del centro nord della rete nazionale M2A con più di 80 istituti, rete che realizza attività di formazione sull'industria 4.0. La rete M2A e la rete nazionale TAM partecipa al progetto mediante le scuole capofila.

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	Definizione delle fasi di sviluppo del piano di formazione e delle relative deliverables secondo la tecnica WBS
Monitoraggio periodico	Analisi periodica da parte del comitato scientifico in funzione del WBS del piano.
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	Attraverso i partner tecnici e nel rispetto dei tagging climatici e digitali stimati
Procedure selettive	Coinvolgimento a titolo oneroso dei soggetti avverrà nel rispetto del decreto legislativo 18 aprile 2016, n. 50, e s.m.i.
Obblighi di pubblicità	Utilizzo sito istituzionale delle scuole del com. tec. di tutte le informazioni amministrative e

	Modalità
	tecniche relative al progetto aggiornandole con continuità sulla base delle indicazioni del M. I.
Assenza dei conflitti di interesse	Nel rispetto del DLGS 18 aprile 2016, n. 50 e ss, Obblighi AVCP-ANAC, Bandi e Amministrazione trasparente

Elenco delle istituzioni scolastiche che si prevede di coinvolgere nel progetto

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
I.S.I.S. PAOLO CARCANO	COISOO700E	COMO
ITIS P. PALEOCAPA	BGTF010003	BERGAMO
IIS G. MARCONI - M.HACK	BAIS063003	BARI
IIS FRANCESCO REDI	CTIS016003	PATERNO' (CT)

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			80.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			280.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative	0%	10%	40.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			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.