



# 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 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

I.T.E.T. "G. CARUSO" ALCAMO

### Codice meccanografico

TPTD02000X

### Città

ALCAMO

### Provincia

TRAPANI

## Legale Rappresentante

### Nome

VINCENZA

### Cognome

MIONE

### Codice fiscale

MNIVCN60R61L331J

### Email

vincenza.mione@gmail.com

### Telefono

0924507600

## Referente del progetto

**Nome**

Enzo Giuseppe

**Cognome**

Munna

**Email**

enzomunna@gmail.com

**Telefono**

3384847902

## Informazioni progetto

---

**Titolo progetto**

La metamorfosi del docente nell'era digitale

**Descrizione progetto**

Come nel prodigioso processo di trasformazione da bruco a farfalla, la natura ci offre un prezioso spunto di riflessione che può adattarsi bene al modello di formazione che vogliamo improntare nel nostro processo formativo. In particolare, stimola una riflessione sulla formazione e sull'accompagnamento nel processo del cambiamento. La crisalide, ovvero il bruco nel suo bozzolo, pronto a uscirne come farfalla deve compiere uno sforzo straordinario per rompere il suo guscio di seta e il tutto in pochi istanti. Lo sforzo muscolare per questa operazione rafforzerà le ali della farfalla e le consentirà di completare il proprio ciclo vitale naturale e raggiungere il proprio obiettivo di perpetuazione della specie. Se qualcuno, seppure animato dalle migliori intenzioni, decidesse di intervenire in aiuto della crisalide e la aiutasse a rompere il bozzolo, otterrebbe una creatura totalmente incapace di volare, poiché non le avrebbe dato modo di utilizzare la resistenza della sua prigione per costruire la forza necessaria a librarsi in volo. Ecco allora che un aiuto non accorto può determinare un esito nocivo. Così nella formazione, nel coaching e nell'accompagnamento verso il cambiamento, occorre dosare molto bene l'aiuto e il supporto, fornendo certamente le giuste indicazioni, ma mai le scorciatoie per superare i problemi che via via le persone devono affrontare per poter operare quel cambiamento interiore e mentale, vero obiettivo della formazione stessa. Il coach e il formatore non prendono in braccio l'allievo per aiutarlo a superare le difficoltà ma indicano percorsi e strade alternative, allargano i punti di vista, forniscono alternative di pensiero e di azione, insomma sussurrano alle crisalidi ma non aprono le ali alle farfalle: quello è uno sforzo che, mossi dalla corretta motivazione, devono fare gli allievi. Questo progetto sarà un'ottima occasione per il personale della scuola e i docenti in particolare per ripensare alla propria mission, per rileggere il proprio lavoro e le proprie discipline di insegnamento con lenti attuali, che tengano conto della complessità del mondo e aiutino i docenti a rispondere in modo adeguato a una generazione di giovani provati prima dalla pandemia e poi dalla guerra, con la sua minaccia nucleare. Si offriranno spunti di didattica delle discipline e si tratteranno le nuove metodologie per l'apprendimento attivo e di uso del digitale, proponendo idee utili a orientare il nostro sistema educativo dentro lo spazio culturale di un nuovo umanesimo planetario, coinvolgendo i saperi, le conoscenze e le competenze e aumentando le opportunità di relazioni umane. Si parlerà anche di inclusione, con particolare riferimento alle povertà educative, di didattica orientativa e delle competenze non cognitive da inserire nei curricula, di nuove carriere professionali centrate sulle discipline STEM. Molte metodologie di apprendimento innovative si basano sulle potenzialità delle tecnologie o al processo di digitalizzazione della pubblica amministrazione. Per tale motivo, il progetto sarà destinato a tutto il personale scolastico in una crescita organica verso il futuro.

**Data inizio progetto prevista**

01/12/2022

**Data fine progetto prevista**

30/09/2024

**Codice CUP**

G74D22002350006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2022-922-P-2064

## 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**

Sì

**Numero di partner**

6

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo
Istituto Tecnologie Didattiche Consiglio Nazionale delle Ricerche	02118311006	80054330586	Attività organizzativa e formativa metodologica
Associazione Centro Ricerca Innovazione Tecnologica Informazione Comunicazione e Alta Formazione (CRITICA)	02539290813	93058110813	Attività organizzativa e formativa STEAM
Cedisma - Centro Studi sulla Disabilità e Marginalità dell'Università Cattolica del Sacro Cuore	02133120150	02133120150	Attività organizzativa e formativa Metodologica
I. C. Pirandello S.G. Bosco		81000910810	Attività organizzativa e formativa STEAM
CEntro di FORMazione MEDiterraneo per lo sviluppo- CEFORMED SRL	02053850810	02053850810	Attività organizzativa e formativa STEAM
Fondazione Accademia ITS Emporium del Golfo		93081740818	Attività organizzativa e formativa STEAM

## Scheda questionario relativa a: Modelli innovativi di didattica digitale e di curricula per l'educazione digitale

### Descrizione del progetto

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

Il progetto formativo coinvolgerà tutto il personale della scuola attraverso percorsi formativi erogati in blended eLearning e replicato in modalità MOOC. I percorsi formativi in blended eLearning saranno erogati a distanza in modalità sincrona e asincrona, con possibilità di interagire direttamente con i formatori durante i Webinar e indirettamente mediante piattaforme didattiche. Ogni percorso formativo sarà, inoltre, riproposto attraverso una formazione a distanza asincrona in modalità MOOC, per fare in modo di replicare l'azione formativa e diffonderla il più possibile nel territorio. Ci preme precisare, che anche in tutte le fasi del progetto l'azione formativa avrà un taglio laboratoriale, sperimentando le tematiche proposte e facendo riferimento a buone pratiche e casi di studio. La scelta dell'approccio laboratoriale è perseguita sia nei corsi eLearning, sia nei MOOC, privilegiando l'indicazione di metodologie e strumenti immediatamente spendibili in classe e proponendo una e-tivity da produrre nel corso della formazione online con la finalità di apprendere in modalità attiva e partecipativa, da realizzare a distanza singolarmente o in gruppo, interagendo tra di loro o, semplicemente, condividendo le singole proposte. I laboratori didattici e le e-tivity avranno estrema rilevanza nella didattica con taglio laboratoriale proposta. L'obiettivo è arrivare ad un processo di costruzione della conoscenza finalizzato al superamento della separazione fra teoria e pratica con una sperimentazione costante, che faccia acquisire ai partecipanti la competenza sulle tematiche proposte. Le attività saranno proposte in blended eLearning, monitorate a distanza da formatori e tutor e rese disponibili mediante la piattaforma LMS. L'utilizzo di piattaforme, quale elemento innovativo, permetterà ai docenti di replicare in ambito scolastico le attività didattiche con l'ausilio di ambienti digitali. È importante sottolineare diversi aspetti innovativi significativi per il successo dell'iniziativa: -Progettare ed erogare un questionario di ingresso per conoscere competenze pregresse ed esigenze specifiche dei partecipanti al fine di rendere le edizioni più omogenee -Sperimentare nuove tecnologie che diventeranno patrimonio del docente a prescindere dal percorso formativo seguito -Potere partecipare a forum di discussione o collaborare a distanza attraverso le e-tivity. Tale modalità partecipativa permetterà la creazione di comunità di apprendimento

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

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto al passato; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma proprio per questo motivo è necessario diffondere l'educazione digitale che sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all'innovazione, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali, in una scuola innovativa in cui il punto di riferimento sono le competenze che la società richiede si ha accesso, grazie a internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici di tutto il mondo, si usano piattaforme social (Facebook, Edmodo, Moodle) e software web based (Google apps, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) che facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi.

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

Il progetto formativo sarà articolato in più percorsi formativi della durata di 20 ore ciascuno, destinati ad un target specifico tra quelli indicati in precedenza ed erogati in blended eLearning in modalità sincrona e asincrona su più edizioni. Ogni singolo percorso formativo verrà realizzato anche in modalità MOOC per garantire la sua futura replicabilità e diffusione, una volta terminata l'azione formativa. 6 h di formazione in modalità a distanza sincrona in Webinar 3 h di e-tivity orientate a realizzare attività a distanza 8 h di attività laboratoriale in Webinar 9 h di studio e ricerca individuale 1 h per il monitoraggio della formazione I contenuti da fruire in modalità asincrona verranno resi disponibile nella piattaforma dalla rete di scuole e gestiti attraverso la piattaforma Scuola Futura. I percorsi formativi verranno replicati in modalità MOOC, per una fruizione successiva da parte di docenti non inseriti nel percorso formativo e la massima diffusione

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

Sono previste delle attività da svolgere congiuntamente tra docenti (formati) e gli alunni delle varie scuole come per esempio: I contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici in base ai quali sono stati concepiti forniscono informazioni scientifiche e pratiche riguardo alle discipline essenziali per l'esercizio della professione Informazioni scientifiche e pratiche aggiornate Sviluppi sul rilevamento e l'intervento per gli studenti con bisogni di orientamento Esercizi pratici di autovalutazione per migliorare l'apprendimento Un sistema di apprendimento interattivo basato su algoritmi per prendere decisioni riguardanti le situazioni proposte Metodologie basate sull'evidenza Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione e lavori di riflessione individuale Contenuti disponibili da qualsiasi dispositivo fisso o mobile dotato di connessione a internet

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

I contenuti su cui progettare per i docenti sono divisi in tre Aree: AREA PROGETTAZIONE - ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata - realizzazione/ampliamento di rete, connettività, accessi - laboratori per la creatività e l'imprenditorialità - biblioteche scolastiche come ambienti mediali - acquisti e fundraising - sicurezza dei dati e privacy - sperimentazione di nuove soluzioni digitali hardware e software AREA COMPETENZE E CONTENUTI - educazione ai media e ai social network - e-Safety - qualità dell'informazione, copyright e privacy - costruzione di curricula digitali e per il digitale - sviluppo del pensiero computazionale, coding - robotica educativa - making, creatività e manualità AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO - scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile (BYOD) - sperimentazione e diffusione di metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa - modelli di lavoro in team e di coinvolgimento della comunità

**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.**

Per la diffusione e divulgazione delle attività di progetto si progetterà e si individueranno, preventivamente, gli strumenti che ne consentano una corretta gestione. Per pianificare gli eventi saranno svolti i seguenti passaggi: - preparare un piano d'azione e una tabella di marcia -assegnare i compiti ai collaboratori in base alle attitudini personali e chiarire mansioni e responsabilità di ciascuno; -preparare una bozza del programma tenendo conto delle esigenze e delle eventuali precedenti esperienze - inviare un invito formale e una descrizione dettagliata degli argomenti da sviluppare a ciascuno dei relatori scelti, dei conduttori dei gruppi di lavoro e delle altre figure necessarie; -scegliere una sede che abbia i requisiti adatti; è utile chiedere una conferma scritta della prenotazione; trovare gli spazi per le sessioni plenarie e i gruppi di lavoro; -programmare le iscrizioni e gli altri aspetti logistici (pasti, alberghi); -stipulare un'assicurazione sui danni alle persone e alle cose per proteggere l'ente e gli organizzatori dell'evento da eventuali richieste di risarcimento. Gli eventi che si organizzeranno avranno ricaduta nazionale e si utilizzeranno i classici canali di stampa (giornali e riviste) ma anche i più moderni social media come tiktok, instagram, facebook, youtube sito delle scuole partner. Infine si organizzeranno delle giornate informative nelle varie scuole (almeno uno per comune). Sono previsti degli hackathon tra gli studenti delle varie scuole coinvolte e un evento finale con una mostra dei contenuti digitali prodotti.

### **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.**

Verrà costituito uno STAFF con a capo il Dirigente della scuola capofila e nello staff sarà presente un componente di ogni partner. Il compito primario dello staff sarà di supportare il vertice decisionale dell'organizzazione nella gestione delle attività didattico formative e di organizzazione degli eventi. Lo staff garantisce il proprio ruolo di integrazione delle diverse attività e prodotti di comunicazione principalmente attraverso la redazione del piano di comunicazione.

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

	Numero
Scuole coinvolte	24
Studentesse e studenti coinvolti	500
Docenti di scuola dell'infanzia	500
Docenti di scuola primaria	500
Docenti di scuola secondaria di I grado	500
Docenti di scuola secondaria di II grado	500
Docenti di CPIA	50
Contenuti digitali da produrre	75
Iniziative di diffusione	20

	Numero
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	2500

**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'ITET Caruso è capofila o partner dei seguenti progetti: -Scuole Polo per la formazione della rete dell'ambito 27 - Scuole Polo per la formazione dei Neoassunti -Scuola Polo per la rete di scuole che fanno parte del CTRH -Sede distrettuale dell'Osservatorio della dispersione scolastica -LABORATORI TECNOLOGICI AL SERVIZIO DEL TERRITORIO (PNSD) CUP: G73D16000610001 Laboratori territoriali per l'occupabilità -FONDAZIONE ITS PER LE NUOVE TECNOLOGIE PER IL MADE IN ITALY EMPORIUM DEL GOLFO -Partner: UNA RETE PER IL SUD: OBIETTIVO STEAM -ALI-MSNA 1° VOLO ALFABETIZZAZIONE LINGUISTICA E ACCESSO ALL'ISTRUZIONE PER MSNA FAMI CUP B55E19000250007 -ALI-MSNA 2° VOLO ALFABETIZZAZIONE LINGUISTICA E ACCESSO ALL'ISTRUZIONE PER MSNA FAMI CUP B59J2100650007 -Progetto denominato SCUOLA DA SBALLO CUP G29B14000090002 -IL LAVORO DEL FUTURO REALIZZATO SU MISURA CUP G79E20001130002 -LABORATORIO DIDATTICO INTERATTIVO E VIRTUALE A SUPPORTO DEI BAMBINI CON DISTURBI DELLO SPETTRO AUTISTICO CUP G79J21009650002

**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	Saranno rispettate tutte le misure previste e contenute nel Pnrr in particolare si rispetterà il cronoprogramma rigidamente, che prevedrà il raggiungimento di scadenze intermedie e finali
Monitoraggio periodico	Sarà effettuato il Monitoraggio periodico, sulle presenze e competenze
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	Sarà Rispettato il principio DNSH sui servizi cloud e hosting che si utilizzeranno
Procedure selettive	Saranno utilizzate tutte le Procedure selettive, previste dalla normativa vigente Obblighi
Obblighi di pubblicità	Sarà effettuata tutta la pubblicità attraverso la carta stampata, Social Media, TV Locali e i media affinché il progetto possa avere la più ampia diffusione
Assenza dei conflitti di interesse	Si assicura, nel caso specifico l'Assenza di conflitti di interesse

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

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
ITET "Girolamo Caruso"	Alcamo	TPTD02000X
I. C. Pirandello S.G. Bosco	Campobello di Mazara	TPIC81800E

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
I.C. "A De Gasperi"	Caronno Pertusella	VAIC85300T
Centro paritetico ESEV-CPT	Verona	VRCF00100D
I.C. "Leonardo Da Vinci"	Somma Lombardo	VAIC83800Q
Istituto Secondario 1° "Petrarca-Padre Pio"	Foggia	FGMM148003
I.C. "M K Gandhi"	Pontedera	PIIC837006
Istituto Istruzione Superiore "Mauro Perrone"	Castellaneta	TAIS03900V
I.C. "DELEDDA "S.G. BOSCO"	Ginosa	TAIC82500R
I.I.S.S. "Sciascia e Bufalino"	Erice	TPIS02200A
I.C. "SEBASTIANO BAGOLINO"	Alcamo	TPIC83400C
DIR. DID. "SAN GIOVANNI BOSCO"	Alcamo	TPEE01200N
I.C. "F.VIVONA"	CALATAFIMI	TPIC81300B
I° CIRCOLO "G. PASCOLI"	ERICE	TPEE03500A
I.C. "G.PAGOTO"	ERICE	TPIC835008
III CIRC. "U .DI SAVOIA"	TRAPANI	TPEE00300V
I.C. Rita Levi Montalcini Vigasio	Vigasio	VRIC89600T
IV CIRCOLO DIDATTICO STATALE - G.B. QUINCI	MAZARA DEL VALLO	TPEE05900V
I. I. S. S. CIPOLLA PANTALEO GENTILE	CASTELVETRANO	TPIS032001
Istituto Comprensivo B. Lorenzi	Fumane	VRIC83200V
Istituto Comprensivo DON MILANI	Sommacampagna	VRIC85400Q
I.C. Gianni Rodari	Seregno	MIBC848009

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
I.C. Francesco Cappelli	Milano	MIIC8DD005
I.C. "LOMBARDO RADICE E.FERMI"	Custonaci	TPIC80900Q

## 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 PERCORSO 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 PERCORSO 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 PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10ID	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (UOMINI; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IE	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO 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 PERCORSO 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 PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 30-54)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10IH	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (DONNE; 55<)	C - COMUNE	Persone	Richiesto in fase di monitoraggio
C10II	NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO 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 PERCORSO 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 PERCORSO 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 PERCORSO 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			100.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			260.000,00 €
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.