



# 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

W. A. MOZART

### Codice meccanografico

RMIC85100R

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

GIOVANNI

### Cognome

COGLIANDRO

### Codice fiscale

CGLGNN75T06H224Y

### Email

giovanni.cogliandro@scuolamozart.edu.it

### Telefono

## Referente del progetto

**Nome**

Patrizia

**Cognome**

Striano

**Email**

patrizia.striano@scuolamozart.edu.it

**Telefono**

## Informazioni progetto

**Titolo progetto**

SCUOLA ONLINE. Digitalizziamo oggi la scuola del domani

**Descrizione progetto**

Prendendo spunto dalla visione filosofica elaborata da Luciano Floridi e incentrata sull'ineluttabilità dell'esperienza online quale sintesi e crisi di vita reale e vita online si propone di attuare tale visione partendo dalla ricca esperienza che abbiamo condotto nell'IC Mozart di Roma nelle pratiche filosofiche alla scuola primaria, di educazione alla bellezza come peculiare declinazione dell'educazione civica e dell'educazione online come risposta alle urgenze della crisi sociale derivante dalla pandemia. Si sottolineeranno nei percorsi proposti le nuove frontiere della produzione artistica musicale, figurativa (caratteristiche della nostra scuola da decenni) e la loro intersezione con le nuove frontiere, quali fab-lab, uso delle stampanti 3-d, utilizzo del metaverso per la didattica storica, per i percorsi di educazione civica e per le discipline scientifiche e artistiche. È stata avviata da tempo dal DS una collaborazione con l'UCIIM nazionale e regionale, a seguito dell'ottenimento di due finanziamenti finanziati con la legge 440 nel corso dei precedenti anni scolastici. Altresì consolidata è la relazione e la collaborazione con il Corso di studio triennale in servizi giuridici per la sicurezza territoriale e informatica, presso il Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università degli Studi di Roma TRE. Tra le materie più caratterizzanti ci sono attività formative in cyber security, internet of things, sicurezza e privacy, sicurezza e legislazione antimafia, corsi i quali saranno attivati nel quadro della programmazione delle attività di questo progetto per la formazione dei docenti. Una collaborazione è in essere con l'Università di Roma La Sapienza, con il Dipartimento di Scienze della comunicazione con il progetto "Iperconnessi ma scollegati?" che intende indagare circa il capitale digitale degli studenti con riferimento al biennio 2022-23. Focus del progetto sono gli studenti medi, poiché in questa fascia d'età i giovani pre-adolescenti maturano le loro abitudini con i personal media. Con l'ausilio dei docenti di queste tre istituzioni sarà possibile la realizzazione dei corsi di aggiornamento sulle discipline STEM, robotica, coding, digital storytelling applicato alla musica e all'arte visuale, al CLIL per diverse discipline innovative quali la filosofia alle scuole primaria e secondaria di primo grado, all'educazione alla bellezza e all'educazione civica, tutte realtà che ci vedono impegnati da quattro anni scolastici e sulle quali abbiamo maturato come scuola una corposa esperienza e una competenza riconosciuta a livello ministeriale. che nel corso di questi due anni scolastici saranno erogati in modalità in presenza e online. Superata l'emergenza della pandemia, si tratta di redimere la didattica digitale dal pregiudizio di cui è vittima per l'uso distorto che se ne è fatto, passivizzando il ruolo degli studenti, depotenziando la collaborazione tra pari e la laboratorialità in favore della trasmissività e della frontalità della lezione. L'io è una sorta di camaleonte sociale che prende in prestito frammenti di identità per costruire un sé più adatto alla situazione e alla relazione del momento, perché non c'è più l'interiorizzazione di un modello dominante, perché ci sono più modelli coesistenti, un eccesso di alternative che determina una indeterminazione della cultura collettiva, parafrasando Matteo Lancini. Ne risulta che l'identità post-moderna genera un sé multiplo e frammentario che è portato ad adeguarsi ad ogni situazione di relazione, un sé dinamico, che si ridefinisce in ogni contesto. I computer, gli smartphone, i tablet che la pandemia ha reso strumenti esclusivi nel rapporto con gli altri, sono molto più di un mezzo per comunicare, rappresentano luoghi emozionali nei quali si determina il rapporto con gli altri. Ciò è vero in modo particolare per i nativi digitali che nei luoghi dei social network si incontrano per condividere le loro emozioni, sostituendo relazioni virtuali a quelle reali.

**Data inizio progetto prevista**

01/12/2022

**Data fine progetto prevista**

31/05/2024

**Codice CUP**

G84D22003470006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2022-922-P-1738

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

**Intervento:**

M4C1I2.1-2022-922-982 - Modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli 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
UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI ROMA TRE	04400441004	04400441004	PARTNER PER LA REALIZZAZIONE DEI Percorsi Didattici per il Raggiungimento di Milestone e Target
UCIIM	01066620582	01066620582	PARTNER PER LA REALIZZAZIONE DEI Percorsi Didattici per il Raggiungimento di Milestone e Target
UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI ROMA LA SAPIENZA	80209930587	80209930587	PARTNER PER LA REALIZZAZIONE DEI Percorsi Didattici per il Raggiungimento di Milestone e Target

## 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

Gli orientamenti pedagogici sui quali si fondano le politiche educative della Scuola, dall'Attivismo al Comportamentismo, dal Cognitivismo al Costruttivismo, postulano processi di apprendimento centrati sull'esperienza e la laboratorialità (learning by doing), oltre che sulla relazione, nella costruzione condivisa di significati nell'interazione (cooperative learning). Proprio questi due pilastri della pedagogia (fare per imparare) e (imparare con gli altri) sono parsi duramente depotenziati nella DAD, con effetti diretti sia sulla relazione educativa che sul modo di interpretarne l'attuazione, attraverso interazioni mediate dallo schermo del computer: questo di fatto tradisce il postulato dell'attivismo su cui quei metodi didattici si incardinano, relegando il discente ad un ruolo di passivo fruitore. Tra le attività previste si contempla la reazione di podcast a fini didattici per tutti gli ordini della scuola compreso l'indirizzo musicale: le attività prevedono la registrazione, l'elaborazione, la postproduzione attraverso software dedicati e caricamento dei podcast sulla piattaforma Spreaker e la realizzazione di un blog/giornale virtuale in cui gli alunni possano condividere, attraverso il testo giornalistico, riflessioni e racconti del microcosmo scolastico ed extra-scolastico in cui vivono, nonché personali approfondimenti -con uso consapevole delle fonti web- afferenti a tematiche di interesse globale; le succitate attività sono finalizzate allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro. L'utilizzo dei succitati strumenti digitali sarà mirato altresì alla creazione di uno "scaffale virtuale", visibile sul sito ufficiale della scuola, in cui saranno linkabili e scaricabili Podcast afferenti a tematiche interdisciplinari o prettamente disciplinari (ambiti: linguistico, logico-matematico, scientifico, artistico, musicale e sportivo) che siano corredati da elementi e riflessioni di educazione civica e cittadinanza; tali podcast, realizzati dai docenti e dagli studenti, costituiranno un ventaglio didattico improntato su un carattere inclusivo, affinché possano assicurare anche a materiale didattico per alunni Bes.

#### 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 finalità del progetto è quella di creare realtà virtuali con le quali interagire attivamente immersi in proiezioni di immagini, colori e suoni come stimolazione di attività cognitive ed emotive. Saranno coinvolte le diverse aree della conoscenza, mediante metodologie didattiche in grado di stimolare la partecipazione attiva e l'inclusione e tali quindi da promuovere l'espressione individuale, lo sviluppo dello stile di apprendimento e l'autoconsapevolezza. Le strategie e metodologie didattiche alla base dei curricula saranno le seguenti: Learning by Doing, Cooperative/Collaborative Learning, ricerca/azione, Brain Storming, Gamification, Studio di caso, Problem solving, tutoring Peer to Peer. L'intento è offrire declinazioni di buone pratiche e curricula di educazione digitale riproducibili con facilità in altri contesti.

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

Sarà realizzata un'offerta formativa incentrata sui laboratori multidisciplinari e multisensoriali immersivi, che ha lo scopo di far vivere esperienze interattive e interagenti, sostenendo approcci sperimentali innovativi. I corsi di formazione saranno proposti ai docenti di numerose scuole sul territorio nazionale ed Europeo, attraverso l'utilizzo della piattaforma Scuola Futura. Lo scopo di tale formazione è quello di imparare ad usare una didattica innovativa digitalizzata, sia a livello teorico che pratico, per poi, successivamente indirizzare gli studenti ad un utilizzo costruttivo e consapevole delle nuove tecnologie attraverso nuove modalità di apprendimento. Nei corsi verranno trattati argomenti: progettazione lezione on-line, pensiero computazionale, coding, utilizzo di software specifici per la didattica nelle varie discipline, strategie del Digital Storytelling e del Game Based Learning, i modelli di Blended Learning, Making and STEAM, Coding e Robotica.

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

Nell'ambito di una visione più ampia dell'offerta formativa in lingua inglese, i progetti internazionali eTwinning ed Erasmus plus hanno offerto alla nostra Scuola un ottimo punto di partenza per iniziative di innovazione pedagogica attraverso il digitale. Si è intrapreso questo percorso al fine di fornire agli studenti l'identità di cittadini europei di domani, di fornire loro le competenze digitali e le capacità necessarie per le sfide del futuro, superando le differenze linguistiche ed allontanarsi dagli stereotipi. I partner con cui il nostro Istituto è gemellato da due anni sono la scuola Aydin Gurdamar di Ortaokulu (Turchia) e la Scuola IES San Vicente di Agost (Spagna). Da questo anno scolastico è stata intrapresa una nuova collaborazione con il Colegiul National Doamna Stanca di Brasov. (Romania). Per le attività, si utilizzano app e siti gratuiti e facili da utilizzare come Chatterpix, Pixton, CapCut, Canva, Bookcreator.

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

I nostri docenti hanno già sviluppato un'esperienza notevole con i software di editing musicale per la notazione e produzione di file audio che consentono di avvicinare gli alunni alla pratica musicale attraverso l'apprendimento dei più semplici procedimenti di inserimento dello spartito musicale. Una volta apprese le basi di questo inserimento, si aprono tutte le possibilità di riascoltare il brano inserito, modificarlo ed arricchirlo dal punto di vista ritmico, timbrico, armonico, e quindi realizzare anche brani audio utilizzabili in diversi contesti. Le potenzialità dell'utilizzo di questi programmi estremamente specializzati sono veramente vaste, si possono adeguare alle diverse esigenze didattiche e modulare in base ai livelli di competenze. Si insegnerà a svolgere lezioni informatica musicale e a predisporre laboratori con software quali Finale o Sibelius, software professionali, come anche con Musescore (open source), tastiere midi per l'immissione, cuffie per l'ascolto.

**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.**



Sin dalla nascita della didattica per corrispondenza alla fine del XIX secolo, seguita dal ricorso alla radio e alla televisione come strumento di alfabetizzazione scolastica, per arrivare, in tempi più recenti alle esperienze della FAD, dei più recenti MOOC e dell'e-learning, l'apprendimento a distanza è sempre stato centrato sul docente e sui processi di insegnamento con un ruolo tendenzialmente passivo dell'apprendente-fruitore di contenuti, solo in parte superato con l'avvento del Web 2.0 (2005): questo ha trasformato gli utenti da consumer in presumer, ne ha permesso la partecipazione attiva e la collaborazione. Il vizio concettuale ereditato dalla didattica tradizionale, per il quale la dimensione dell'apprendimento è subordinata alle esigenze di progettazione, di preparazione e di erogazione dell'insegnamento (che permangono nocivamente preponderanti e prevaricanti), è stato forse il limite più dannoso nel ricorso alla DAD in tempi di pandemia. Per quanto concerne le attività, gli studenti utilizzano app e siti gratuiti e facili da utilizzare come Chatterpix, Pixton, CapCut, Canva, Bookcreator, Photoshop, IELTS Prep Test, PowerPoint. Si darà luogo a iniziative di diffusione delle competenze proprie del curricolo digitale declinate secondo le cinque aree del quadro di riferimento DIGCOMP (Quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali). 1. INFORMAZIONE: identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo. 2. COMUNICAZIONE: comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti. 3. CREAZIONE DI CONTENUTI: creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. 4. SICUREZZA: protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. 5. PROBLEM-SOLVING: identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali.

**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.**

Nei corsi verranno trattati argomenti: progettazione lezione on-line, pensiero computazionale, coding, utilizzo di software specifici per la didattica nelle varie discipline, strategie del Digital Storytelling e del Game-Based Learning, i modelli di Blended Learning. Ci saranno lezioni settimanali per gli studenti e per i docenti, in parte in presenza, in parte on line per realizzare in maniera pratica quanto appreso durante i corsi. Il progetto avrà durata biennale. La scuola in primo luogo assume un ruolo di rilievo e attribuisce importanza alle nuove esigenze formative di tutto il personale. Occorre operare da una prospettiva antropocentrica per giovare delle potenzialità di questa metodologia didattica flessibile, che ha vocazione inclusiva, capacità di risposta ai bisogni di apprendimento, di valorizzazione dei diversi stili cognitivi. Si farà uso delle TIC inter alia per sviluppare creatività e capacità di lavorare in gruppo e per promuovere azioni di cittadinanza attiva.

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

	Numero
Scuole coinvolte	8
Studentesse e studenti coinvolti	4000
Docenti di scuola dell'infanzia	40
Docenti di scuola primaria	340

	<b>Numero</b>
Docenti di scuola secondaria di I grado	200
Docenti di scuola secondaria di II grado	250
Docenti di CPIA	0
Contenuti digitali da produrre	55
Iniziative di diffusione	20
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	15000

**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**

Sarà realizzata un'offerta formativa incentrata sui laboratori multidisciplinari e multisensoriali immersivi, che ha lo scopo di far vivere esperienze interattive e interagenti, sostenendo approcci sperimentali innovativi. L'intento è quello di avere un nuovo spazio di apprendimento inclusivo ed interattivo.

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

	<b>Modalità</b>
Rispetto di target e milestone	avverrà attraverso l'analisi del numero dei partecipanti, ad inizio, in itinere e alla fine del progetto. Sarà fondamentale la formazione sulla capacità di uso e conoscenze di strumenti digitali
Monitoraggio periodico	Il controllo si svolgerà ogni tre mesi mediante un questionario nella piattaforma Google dell'Istituto, sulla base degli esiti riscontrati si procederà a intervenire subito su eventuali criticità
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	Sarà adottata a scopo di controllo la check list numero 6 relativa ai servizi informatici di hosting ed eCloud disponibile nella guida operativa DNSH come da Regolamento UE 852/2020
Procedure selettive	La selezione dei docenti in questo progetto avverrà con bandi pubblicati su apposita sezione dedicata e posta in adeguato rilievo del sito Istituzionale per la massima trasparenza
Obblighi di pubblicità	Le attività didattiche realizzate nel progetto saranno pubblicizzate tramite sito, produzione di gadget tramite i fab-lab progettuali, eventi periodici, disseminazione a mezzo stampa ed evento finale
Assenza dei conflitti di interesse	SI procederà con l'acquisizione e conservazione delle dichiarazioni di insussistenza di tali situazioni da parte dei docenti che dovranno comunicare subito eventuali variazioni



## 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 VIALE VEGA	ROMA	RMIC8FN00P
IC M. CALDERINI-G. TUCCIMEI	ROMA	RMIC8BX00R
IC Città dei Bambini	Mentana (ROMA)	RMIC8DP005
IC SABATINI	Borgia (CATANZARO)	CZIC839008
LICEO SCIENTIFICO STATALE Galileo Galilei	Palermo	PAPS010002
Liceo Classico Michelangiolo	Firenze	FIPC04000N
IISS LUCA PACIOLI	Sant'Anastasia (Napoli)	NAIS001001

## 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			40.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			320.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative	0%	10%	40.000,00 €
<b>IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO</b>			<b>400.000,00 €</b>

## 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  
24/10/2022

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Firma digitale del dirigente scolastico.