



# 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

I.T.T.L. "NAUTICO SAN GIORGIO"

### Codice meccanografico

GETH020002

### Città

GENOVA

### Provincia

GENOVA

## Legale Rappresentante

### Nome

Fasce

### Cognome

Paolo

### Codice fiscale

FSCPLA67E14D969R

### Email

fascepaolo@itnautico.edu.it

### Telefono

3282666146

## Referente del progetto

**Nome**

Giuseppe

**Cognome**

Sacco

**Email**

saccogiuseppe@itnautico.edu.it

**Telefono**

3280027024

## Informazioni progetto

---

**Titolo progetto**

In.Digitale - La palestra per l'insegnante digitale

**Descrizione progetto**

"In.Digitale - La palestra per l'insegnante digitale" è il progetto nazionale della durata di due anni dell'ITTL Nautico San Giorgio, che si rivolge a 1000 docenti e 20000 student\* in tutta Italia. Il progetto consiste in un percorso di formazione da realizzarsi in due edizioni di 6 mesi l'una sulla didattica innovativa e digitale. In.Digitale combina attività di formazione docenti, i quali, attraverso una community online, posso partecipare allo scambio e co-creazione di buone pratiche, con iniziative nazionali per i loro student\*, i quali possono sperimentare attività realizzate con metodologie didattiche innovative e strumenti digitali. In.Digitale prevede altresì 10 iniziative di diffusione e divulgazione a livello territoriale e nazionale delle buone pratiche e delle azioni del PNRR per l'innovazione delle scuole. In.Digitale farà uso di una piattaforma online di formazione docenti per l'erogazione di materiali formativi innovativi, basati sull'Instructional design, il social learning e il learning by doing, tra le altre metodologie. Il percorso in 5 moduli combina attività sincrone e asincrone da svolgere in piattaforma e attività pratiche da svolgere in classe con il coinvolgimento degli student\*, per un impegno fino a 85 ore per docente e 25 ore per studente in 6 mesi. Il percorso permette ai docenti di sperimentare curricula innovativi, approfondire tematiche di educazione al digitale, metodologie innovative e strumenti per la didattica digitale e conoscere e partecipare alla diffusione di buone pratiche sperimentali. In.Digitale permette inoltre ai docenti di confrontarsi e imparare dai colleghi in una community online (peer-learning) quanto appreso, anche attraverso il supporto e le attività dei tutor didattici. Ogni modulo di formazione prevede la partecipazione attiva dei docenti alla community in modalità asincrona, così come la documentazione delle attività imparate e implementate con i propri studenti in classe. Dopo una fase di formazione teorica e una sperimentazione in classe, i partecipanti alla community condividono i loro progetti, mettendoli a disposizione degli altri in un'ottica di scambio reciproco. L'obiettivo è creare una library di attività co-progettate (#1000 materiali), validate da colleghi\* docenti, formatori e tutor, fruibili liberamente da tutto il corpo docente a livello nazionale. Per garantire ancor più il coinvolgimento dei docenti, la community è pensata come gamificata: ad ogni contenuto condiviso e scambio con formatori, tutor e colleghi, i docenti ricevono punti per la classifica di docente più attivo e ottengono badge al completamento di tutti i passi di ciascun modulo (#3). Il sistema di badge è concepito anche come uno strumento innovativo di comunicazione del progetto e delle iniziative del PNRR per l'innovazione delle scuole, perché basato sulla partecipazione diretta dei docenti nella diffusione e divulgazione e tramite diversi canali di comunicazione. Questo sistema va ad aggiungersi alle attività dell'Istituto che diffonde l'iniziativa tramite le reti di cui fa parte (anche quale scuola polo o capofila) ed eventi ad hoc su scala nazionale e locale. In particolare, In.Digitale è promosso da 2 campagne social per ogni edizione del programma formativo in ciascuna delle piattaforme più diffuse, sulla pagina web istituzionale, attraverso newsletter ed e-mail dirette, così come tramite due eventi online finali su scala nazionale. In.Digitale si avvale di una Commissione che garantisce il rispetto di target e milestone, dei principi legati al PNRR e alle procedure di evidenza pubblica, e realizza il monitoraggio e le verifiche periodiche e finali. La Commissione garantisce, inoltre, il coinvolgimento degli istituti scolastici che già hanno aderito al progetto in fase di progettazione (una settantina) grazie alle reti già attive (Rete degli Istituti Nautici, Tecnorientarsi e Ambito 2 Liguria in particolare) e quelli potenzialmente raggiungibili in un secondo momento.

**Data inizio progetto prevista**

01/12/2022

**Data fine progetto prevista**

30/09/2024

**Codice CUP**

G64D22003290006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2022-922-P-1647

## 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

1

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo
WeSchool	07236760968	07236760968	Partner tecnico

## 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

In.Digitale è un progetto nazionale finalizzato a formare almeno 1000 docenti di ogni ordine e grado sulla didattica innovativa e digitale tramite un percorso blended e il supporto di formatori e tutor didattici. È un percorso integrato che combina attività di [a] formazione docenti su contenuti e tecnologie per la didattica; [b] iniziative nazionali per student\* sull'uso di metodologie didattiche innovative; [c] community di docenti; [d] kit aperto e gratuito di esempi e buone pratiche. È composto da 5 moduli formativi, ognuno organizzato in: STEP 1- introduzione teorica del modulo e ad una metodologia didattica con materiali formativi di diverso formato in uno spazio online dedicato [a]; STEP 2-sperimentazione in classe della metodologia usando tool digitali, seguendo indicazioni pratiche e tutorial differenziati per grado; svolgimento dell'attività da parte degli studenti [b]; STEP 3: condivisione tra docenti del risultato della sperimentazione realizzata in classe in una community online nazionale, dove formatori e tutor attivano dinamiche di peer evaluation tra i partecipanti e danno feedback [c]. Trasversalmente ai moduli, STEP 4-sistematizzazione e diffusione di materiali legati agli esempi e buone pratiche sperimentate [d]. Le metodologie usate sono: Instructional design per creare il percorso e i materiali didattici adatti alle tipologie di discenti e ai diversi tempi e spazi della formazione; social learning, perché i docenti imparino in modo attivo insieme ai colleghi; learning by doing per interiorizzare teorie e metodologie tramite la pratica diretta con gli studenti; le metodologie dettagliate nella sezione B. Il progetto utilizzerà una piattaforma online di formazione docenti che abiliti le metodologie trattate e permetta ai docenti di sperimentare quanto appreso su se stessi fruendo della formazione; uno strumento online che permetta la creazione di community digitali; CoSpaces per il disegno 3D e coding; Genial.ly per creare contenuti interattivi e Scratch per programmazione a blocchi. Ogni modulo prevede un impegno per docenti di 6 ore di formazione e partecipazione alla community in modalità asincrona, 10 ore di progettazione, sperimentazione e documentazione dell'attività con gli studenti, 1 ora di incontro sincrono; per gli studenti 5 ore per modulo. Il progetto comprende 2 edizioni del percorso formativo - da 01/2023 a 07/2023 500 docenti, da 09/2023 a 02/2024 500 docenti - oltre ad eventi e azioni di diffusione fino a 09/2024.

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

Il percorso formativo si basa sulla partecipazione dei docenti nella sperimentazione di curricula innovativi, sulla diffusione nello STEP4 degli esempi e buone pratiche sperimentati. All'inizio del percorso, i formatori condividono con i docenti esempi e buone pratiche consolidate tramite materiali asincroni (#5 contenuti). In seguito, per ogni metodologia e tool oggetto dei moduli, i docenti seguono un modello creato dai tutor e le loro indicazioni per costruire un documento che descriva la progettazione dell'attività svolta in classe, le riflessioni a posteriori, feedback ricevuti dagli studenti. Le progettazioni sono a disposizione dei partecipanti che possono suggerire modifiche/commentare, mentre i tutor didattici forniscono feedback/spunti. Si crea così una library di progettazioni co-progettate e validate da docenti e tutor (minimo #1.000 materiali). I documenti sono scaricabili e riutilizzabili dai partecipanti della community, nonché oggetto di apposite attività di diffusione.

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

Nello STEP 1 di ciascun modulo sono introdotte tematiche di educazione al digitale, metodologie innovative e strumenti per la didattica digitale. Tramite Scuola Futura il docente può accedere direttamente ai contenuti caricati nella piattaforma online di formazione e sviluppati in molteplici formati, es. brevi video, infografiche, guide slide, documenti in formato pdf (tot. 5 contenuti). Per ogni modulo è previsto un webinar di approfondimento da svolgersi in piattaforma, con un Q&A live docenti e formatori. Gli argomenti trattati sono: 1) Concetto di onlife e terzo spazio per l'apprendimento, Netiquette, Gamification nella didattica digitale, Peer&Media Education, Social Learning; 2) Piattaforme di apprendimento digitali: caratteristiche e tipologie. La metodologia della Flipped Classroom; 3) Realtà virtuale, aumentata e metaverso. Il Project Based Learning; 4) L'uso di Escape Room nella didattica e la metodologia del Role Play; 5) Coding e la metodologia del Cooperative Learning.

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

Nello STEP 2 di ogni modulo i docenti hanno a disposizione 3 tutorial e 3 guide didattiche per fasce d'età per svolgere attività con gli studenti in ambienti digitali che richiedono l'utilizzo di tool digitali. Ogni classe è coinvolta dal docente (es. educazione civica) in attività basate su metodologie innovative e attive per imparare e progettare nel digitale, sviluppando competenze fondamentali per abitare gli ambienti digitali e per l'utilizzo dei tool. Gli strumenti e le metodologie utilizzati per ogni modulo sono: 1 e 2) la piattaforma online usata dai docenti, come ambiente per il Social Learning, Peer learning e in modalità Flipped; 3) CoSpaces per apprendere in modalità immersiva e progettare mondi digitali; 4) Genial.ly per la creazione e la risoluzione di Escape Room; 5) Scratch per la programmazione a blocchi. Terminata ogni attività, le classi compilano una scheda progetto in inglese, usata per la condivisione in ambito europeo dell'iniziativa (es. contesto Erasmus).

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

Nello STEP 3 i docenti sono invitati a condividere con gli altri docenti partecipanti i risultati delle attività svolte in classe con gli studenti nello STEP 2 in forma di buone pratiche. Questo avviene all'interno di una community che si costituisce come uno spazio comune in cui scambiarsi idee e suggerimenti sulle conoscenze teoriche e pratiche trattate e sulle attività sperimentate con le classi; è inoltre lo spazio in cui sono scambiati i documenti sulle sperimentazioni, si fruisce dei materiali formativi e si può comunicare individualmente e collettivamente. La community si autoalimenta ogni volta che il docente giunge allo STEP 3; inoltre, i tutor conducono attività di animazione con spunti volti ad attivare l'interazione tra i membri. La condivisione dei propri contenuti e la partecipazione agli scambi con tutor e colleghi permette ai docenti di ricevere dei punti per la classifica di docente più attivo nella community, che è gamificata.

## **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.**

L'Istituto Nautico San Giorgio svolgerà attività di diffusione e divulgazione a livello territoriale e nazionale attraverso le reti di scuole di cui fa parte: la Rete Italiana degli Istituti Nautici d'Italia che conta una settantina di membri, la rete Tecnoorientarsi con una ventina di membri, la rete di Ambito territoriale (23 scuole) e la rete implicita costituita dai docenti già partecipanti ai corsi Future Labs. Sin dall'avvio del progetto a novembre 2022 fino alla sua conclusione a settembre 2024 coordinerà 2 campagne social per ogni edizione del programma formativo (una prima dell'avvio delle attività per coinvolgere i docenti e una alla conclusione per comunicare i risultati) in ciascuna delle piattaforme più comunemente usate (Facebook, Instagram e LinkedIn); pubblicherà una pagina del progetto sul proprio sito web e promuoverà le attività tramite newsletter (#2 per edizione) e email dirette. Infine, organizzerà 2 momenti di diffusione finale tramite strumento online dell'iniziativa su scala nazionale. In ottica di co-progettazione e partecipazione dei docenti anche in fase di diffusione e divulgazione dell'iniziativa, sarà utilizzato un sistema badge per ogni modulo del percorso di formazione. Dopo aver approfondito la metodologia e il tool digitale proposto (STEP 1) e coinvolto la classe in un'attività didattica (STEP 2), i docenti condividono con la community le proprie buone pratiche (STEP 3). Superato lo STEP 1, i docenti sostengono un test di verifica delle competenze; il superamento dei 5 test (almeno il 70/100) e la condivisione di buone pratiche per almeno 1 modulo dà diritto ad un attestato di Livello I. Superati gli STEP2-3, i docenti ricevono un badge digitale; raccolti tutti i badge, al docente è riconosciuto un attestato di Livello II. Il sistema di badge attribuiti ai docenti che hanno superato le 3 fasi del percorso formativo di un modulo è concepito anche come uno strumento innovativo di comunicazione del progetto e delle iniziative del PNRR per l'innovazione delle scuole, perché basato sulla partecipazione diretta dei docenti. I docenti della community sono invitati ad aggiungere i propri badge con i dettagli dell'iniziativa sul proprio profilo LinkedIn e a condividerli sui propri profili social; ad ogni azione sarà attribuito un punteggio al docente, che acquisirà punti salendo nella classifica generale dei migliori docenti della community.

## **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.**

L'Istituto Nautico San Giorgio, già Future Lab, è dotato di una struttura organizzativa consolidata e un'ampia esperienza nella realizzazione, gestione e rendicontazione di iniziative di formazione del personale scolastico a livello nazionale con il Programma "Formare al Futuro". Ha, inoltre, una Commissione Erasmus che si occupa di progettare e realizzare, con il supporto di un efficiente reparto amministrativo, diversi progetti Erasmus+. Nell'ambito del progetto In.Digitale, nominerà un'analoga Commissione che garantirà il rispetto di target e milestone, dei principi legati al PNRR e alle procedure di evidenza pubblica, e realizzerà il monitoraggio e le verifiche periodiche e finali. Si occuperà, inoltre, tramite i canali di comunicazione dell'Istituto, di eventuali partner e delle reti di cui è parte, di coinvolgere in maniera efficace gli istituti scolastici che già hanno aderito al progetto in fase di progettazione e quelli potenzialmente raggiungibili in un secondo momento.

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

	<b>Numero</b>
Scuole coinvolte	67
Studentesse e studenti coinvolti	20000

	Numero
Docenti di scuola dell'infanzia	100
Docenti di scuola primaria	350
Docenti di scuola secondaria di I grado	200
Docenti di scuola secondaria di II grado	300
Docenti di CPIA	50
Contenuti digitali da produrre	80
Iniziative di diffusione	10
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	3570

**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 è capofila della rete di Ambito 2 - Liguria, responsabile della formazione dei/le docenti e dei/le docenti neoassunti/e per 23 scuole di ogni ordine e grado. Parimenti è scuola polo per il progetto Future Lab 2019/20, Future Lab 2020/2021 e Future Lab+ 2020/23 (<https://futurelab.itnautico.edu.it/>). La scuola ha anche organizzato iniziative nell'ambito del progetto Futura Genova ([https://scuoladigitale.istruzione.it/futura\\_eventi/genova/](https://scuoladigitale.istruzione.it/futura_eventi/genova/)) ed è scuola partner della rete organizzatrice di "Leonardo visionario" entro la quale ha realizzato l'evento genovese (<https://www.leonardovisionario.it/seminario-genova/>). E' attualmente scuola polo del progetto STEAM 2021/23 (<https://futurelab.itnautico.edu.it/home-page/steam-coding-e-robotica-educativa-per-insegnanti-della-scuola-primaria>). Nel corso del lock down si è fatta promotrice del ciclo di incontri online dal titolo "La didattica della vicinanza inclusiva" che ha raggiunto più di 5000 persone (<https://youtu.be/IOZOMURM8kk>).

**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	Identificazione target e milestone intermedi/finali; ideazione sistema monitoraggio, verifica e mitigazione rischi; costituzione Commissione per monitoraggio, verifica e attuazione misure correttive.
Monitoraggio periodico	Tracciamento di partecipazione, fruizione dei percorsi e risultati degli apprendimenti tramite piattaforma di didattica digitale automatizzata; definizione KPI, monitoraggio e reportistica mensile.
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	Per forniture e servizi di dichiarazione ai sensi del DPR 445/2000 e eventuale documentazione accessoria atta a provare il rispetto del principio di DNSH sui servizi cloud e hosting.

	<b>Modalità</b>
Procedure selettive	Procedimento ad evidenza pubblica per selezione formatori e fornitori, tramite pubblicazione di appositi avvisi di selezione riportanti condizioni di eleggibilità e criteri di aggiudicazione.
Obblighi di pubblicità	Creazione manuale interno che definisce obblighi e modalità di pubblicità; condivisione con formatori e fornitori partecipanti e inserimento clausola di rispetto degli obblighi nei contratti.
Assenza dei conflitti di interesse	Richiesta autocertificazioni e verifiche su formatori e fornitori atti a constatare assenza di conflitti di interessi.

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

<b>Denominazione (max 50 caratteri)</b>	<b>Città (max 40 caratteri)</b>	<b>Codice meccanografico (max 15 caratteri)</b>
IISS Ettore Majorana Gela	Gela	CLIS00600B
IISS MAURO DEL GIUDICE	Rodi Garganico	Fgis01300a
IC SERRA RICCO' E SANT'OLCESE	Serra Riccò	GEIC804001
IC "Centro storico"	Genova	GEIC80700C
Ic San Gottardo	Genova	Geic809004
I.C. Oregina	Genova	GEIC811004
IC Voltri 1	Genova	GEIC81300Q
IC Pontedecimo	Genova	GEIC816007
IC CAMPOMORONE CERANESI	CAMPOMORONE	GEIC817003
IC Casella	Casella	GEIC82000V
ic arenzano	arenzano	geic82100p
IC Bolzaneto	Genova	GEIC82300A
I. C. Staglieno	Genova	GEIC824006
IC San Teodoro	Genova	GEIC825002

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
IC Molassana e Prato	Genova	Geic82700n
I.C.Montaldo	Genova	GEIC83000D
IC PRA'	Genova	GEIC83500L
IC Cornigliano	Genova	GEIC83600C
IC SESTRI	Genova	GEIC83900X
IC Certosa	Genova	GEIC840004
IC Borzoli	Genova	GEIC84100X
IC TEGLIA	Genova	GEIC84200Q
IC Pegli	Genova	geic85000p
IC CASTELLETTO	Genova	GEIC853006
IC MADDALENA-BERTANI	Genova	GEIC854002
Ic Terralba	Genova	Geic85500t
I.I.S.S. EINAUDI CASAREGIS GALILEI	Genova	GEIS004005
IISS Vittorio Emanuele II - Ruffini	Genova	GEIS00600R
IISS FIRPO BUONARROTI	Genova	GEIS00700L
IIS Bernardo Marsano	Genova	GEIS012004
IIS Calvino	Genova	GEIS01400Q
IIS Gastaldi Abba	Genova	GEIS01600B
I. O. Valle Scrivia	Genova	GEIS017007
IIS Carlo Rosselli	Genova	GEIS02200P



<b>Denominazione (max 50 caratteri)</b>	<b>Città (max 40 caratteri)</b>	<b>Codice meccanografico (max 15 caratteri)</b>
Liceo statale Sandro Pertini	Genova	GEPM04000P
Liceo Leonardo da Vinci	Genova	GEPS050008
LICEO LANFRANCONI	Genova	GEPS080004
I.O. Convitto Nazionale C. Colombo	Genova	GEVC010002
IIS Ciliberto Lucifero	Crotone	kris01200b
Liceo Classico Pitagora	Crotone	KRPC02000L
IISS AMERIGO VESPUCCI	Gallipoli	LEIS00700D
IC Carducci	Gaeta	Ltic803008
IISS CABOTO	Gaeta	LTIS00700Q
IIS GALILEI ARTIGLIO	VIAREGGIO	LUIS01800N
ITET " L. Da Vinci"	Milazzo	METD05000E
IIS Fermi	Policoro	MTIS01700X
IISS F. CARACCIOLO GIOVANNI	Procida	NAIS02300T
Duca degli Abruzzi	Napoli	nais00300I
I.I.S. Cristofaro Mennella	Ischia	nais01200b
Torre del Greco	Torre del Greco	NAIS01700E
I.S.NINO BIXIO	PIANO DI SORRENTO	NAIS086001
IISS GIOENI-TRABIA	Palermo	PAIS03600R
IIS GIOVAANNI PAOLO II	Maratea	PZIS016001
IIS Mazzone Roccella Jonica	Roccella Jonica	RCIS03800B

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
IIS LUIGI CALAMATTA	CIVITAVECCHIA	RMIS06600P
IIS Giovanni XXIII	Salerno	Sais00600e
IIS VICO DE VIVO	Agropoli (SA)	SAIS07100N
IIS "G.Capellini - N. Sauro"	La Spezia	SPIS00600B
IIS "M. Paglietti"	Porto Torres	ssis00400c
IIS ARCHIMEDE	Taranto	Tais024005
I.S. RUGGIERO D'ALTAVILLA	MAZARA DEL VALLO	Tpis01400b
IIS Classico e Artistico-Terni	Terni	TRIS011005
ISIS Nautico T. di Savoia - L. Galvani	Trieste	TSIS00200T
CPIA Trieste	Trieste	TSMM042005
I.I.S. VENDRAMIN CORNER	VENEZIA	VEIS00800E

## 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			150.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			210.000,00 €
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.