



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 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

I.I.S. I.T.G. E I.T.I.

Codice meccanografico

VVIS011007

Città

VIBO VALENTIA

Provincia

VIBO VALENTIA

Legale Rappresentante

Nome

MARIA

Cognome

GRAMENDOLA

Codice fiscale

GRMMRA64E69F839R

Email

vvis011007@istruzione.it

Telefono

3388837768

Referente del progetto

Nome

ONORATO

Cognome

PASSARELLI

Email

onorato.passarelli@gmail.com

Telefono

3297759630

Informazioni progetto

Titolo progetto

DIDATTICA AUMENTATA

Descrizione progetto

Nell'attuale scenario nazionale le esigenze formative connesse al rapporto tra innovazione didattica e organizzativa e competenze digitali costituiscono un bacino piuttosto ampio: non si tratta solo di promuovere l'utilizzo delle tecnologie al servizio dell'innovazione didattica, ma anche di comprendere il loro rapporto con ambienti dell'apprendimento rinnovati (fisici e digitali, a scuola e oltre), con una nuova edilizia scolastica, con l'evoluzione dei contenuti e della loro distribuzione e produzione in Rete e con l'evoluzione continua delle competenze digitali. Il progetto presentato intende realizzare alcuni obiettivi coerenti con la Linea di investimento del PNRR, contribuendo alla formazione degli insegnanti per l'utilizzo delle nuove tecnologie e delle nuove metodologie in ambienti di apprendimento digitali ed innovativi utilizzando l'approccio del "challenge based learning" e "Hackaton". I percorsi formativi prevederanno - percorsi di formazione integrati in modalità fisica oppure virtuale o mista, sia in forma sincrona che asincrona, in particolare per gli aspetti teorico-pratici dell'innovazione didattica e digitale della scuola; - percorsi interamente on line, secondo la metodologia MOOC (massive open online course), svolti attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola Futura", d'intesa con l'Unità di missione per il PNRR, e in grado di coinvolgere un numero elevato di docenti, dirigenti scolastici, DSGA, personale ATA, disponibili alla libera fruizione degli iscritti ai percorsi, al fine di garantire una frequenza flessibile nelle date e negli orari da parte del personale; - summer school di tipo residenziale e immersivo; - laboratori di formazione sul campo, tramite azioni di tutoring/mentoring, coaching, supervisione, affiancamento, utilizzo reale delle tecnologie didattiche, in setting di apprendimento innovativi.

Data inizio progetto prevista

01/12/2022

Data fine progetto prevista

30/09/2024

Codice CUP

H44D22001710006

Codice progetto

M4C1I2.1-2022-922-P-1599

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 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
KERNEL SRL	02127680797	02127680797	PARTNER

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 si prefigge il raggiungimento di alcuni obiettivi formativi partendo da alcune competenze digitali che ogni docente oggi dovrebbe avere. In tal senso i principali obiettivi formativi individuati sono: - utilizzo di strumenti digitali per la didattica e per la creazione di contenuti utilizzando l'approccio del challenge based learning. - promozione della cultura digitale e della cultura dell'innovazione; promozione dell'educazione ai media nelle scuole di ogni ordine e grado, per un approccio critico, consapevole e attivo con particolare riguardo ai grandi obiettivi proposti dall'agenda 2030; promozione di scenari e processi didattici per l'integrazione degli ambienti digitali per la didattica e l'uso di dispositivi individuali a scuola (BYOD) - informazione (identificare, localizzare, recuperare, archiviare, organizzare, analizzare le informazioni digitali e giudicare la loro rilevanza in base allo scopo) e comunicazione (comunicare in ambienti digitali, condividere le risorse. I contenuti permetteranno agli insegnanti di integrare l'uso di nuove metodologie quali il challenge based learning con gli strumenti digitali nella propria didattica a diversi livelli, secondo le esigenze specifiche e i diversi stili di insegnamento, e di usare in modo consapevole e proficuo le dotazioni digitali delle scuole e i BYOD. Gli spunti offerti in ambito formativo consentiranno di avviare una sperimentazione diffusa e una comunità di pratiche all'interno delle comunità scolastiche, che porterà a un ampliamento degli strumenti e delle strategie a disposizione dei docenti per la didattica. In particolare la metodologia "challenge based learning", verrà dapprima illustrata ai docenti da formare, seguendo tutte le diverse fasi di lavoro: assegnazione del task (Realizzare l'uguaglianza di genere. Si svilupperanno temi inerenti le disuguaglianze di genere in considerazione del fatto che ancora oggi vengono perseguite discriminazioni), fase di condivisione di idee progettuali, elaborazione e redazione del progetto finale, esposizione dello stesso a tutti i partecipanti, valutazione e individuazione delle soluzioni più conformi agli obiettivi prefissati.

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

Tra le attività previste, vi è la creazione di un database, in modalità "risorse educative aperte" , a livello nazionale per la condivisione di alcuni esempi di "Buone Pratiche" . In particolare nel progetto saranno attivate buone pratiche di curricula di educazione digitale innovativi, differenziati per ordine e grado di scuola, al fine di mettere a disposizione delle scuole un kit di risorse e contenuti didattici e digitali innovativi open source, on line e con licenza aperta.

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

La scuola proponente utilizzerà la piattaforma "Scuola futura" per la condivisione dei materiali e la collaborazione tra formatore e corsisti e tra corsisti. L'ambiente verrà utilizzato dal formatore per pubblicare documenti, slide, lezioni, stimoli necessari ai corsisti per approfondire la tematica del corso. Nello stesso ambiente i corsisti pubblicheranno il materiale prodotto durante il corso e durante la sperimentazione con la propria classe. Ciò contribuirà alla creazione di un repository di materiali didattici prodotti : durante tutto il percorso i docenti possono trovare strumenti didattici, interessanti contenuti e risorse pedagogiche, da utilizzare in classe o in aula di informatica. Grazie alle innovative metodologie didattiche la piattaforma "Scuola futura" offre tutto il necessario per lezioni dinamiche e coinvolgenti, in grado di favorire un processo di apprendimento efficace, immediato e personalizzabile.

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

Sulla base di esperienze afferenti il curricolo digitale, già sperimentate (prototipi di robotica, patentino della robotica, sistemi di realtà virtuale/ aumentata, sistemi domotici, intelligenza artificiale, interfaccia uomo/macchina) saranno organizzate, a livello nazionale, iniziative sull'educazione digitale con l'utilizzo di metodologie didattiche innovative in favore delle studentesse e degli studenti, con particolare riferimento alla didattica immersiva con uso di visori di realtà virtuale/aumentata). Tutte le attività rispetteranno le indicazioni previste nel Bando.

D. Community di docenti creatori di contenuti digitali

La proposta progettuale prevede la realizzazione di una Community di docenti creatori di contenuti digitali (contenuti disciplinari e interdisciplinari in 3D, in realtà virtuale, con l'utilizzo di chatbot, serious game digitali per l'apprendimento, video tutorial per docenti e studenti, altri contenuti interattivi, etc.); Con la creazione di spazi collettivi in rete si mira ad un apprendimento organizzato e partecipato in cooperazione e collaborazione con studenti e docenti e allo sviluppo di percorsi formativi personalizzati ed estesi anche al di fuori della scuola. Mediante tale forma di insegnamento/apprendimento online gli studenti si appassionano a ciò che fanno, accrescono la propria motivazione, che è alla base del successo formativo, facendo emergere il valore aggiunto che le tecnologie sanno dare all'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.

Al fine di favorire un coinvolgimento ampio e diretto del personale scolastico, dei docenti, delle studentesse e degli studenti, delle famiglie, di rafforzare la partecipazione delle comunità scolastiche al processo di innovazione e alle risorse generate dal PNRR, saranno realizzate reti di scuole per la didattica digitale che consentiranno di creare una importante sinergia tra scuole appartenenti a diversi cicli del percorso scolastico (la cooperazione tra scuole è essenziale per condividere idee, competenze, apprendimenti e soluzioni). Le reti, con le loro attività previste, consentiranno di rispondere ai seguenti obiettivi; - formare il personale delle scuole all'uso dei nuovi dispositivi digitali e alle metodologie didattiche ad essi connesse; - accompagnare e sostenere nella gestione e nello sviluppo delle reti di istituto; - incentivare collaborazione e cooperazione tra scuole e tra insegnanti; - costruire una comunità professionale di docenti; - realizzare iniziative di peer to peer nell'ottica del curricolo verticale per il potenziamento del pensiero computazionale attraverso il coding e la gamification Saranno adottate e promosse metodologie non tradizionali, con riferimento alla formazione, alla costruzione dei programmi formativi, allo sviluppo della comunità professionale.

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

Sarà creato un gruppo di lavoro coordinato, presieduto dal Dirigente Scolastico, e costituito da docenti esperti nelle gestione di progetti realizzati in rete. Ciascuna scuola partecipante indicherà un proprio referente. Si creeranno dei gruppi di lavoro e community di docenti appartenenti alle scuole coinvolte.

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

	Numero
Scuole coinvolte	100

	Numero
Studentesse e studenti coinvolti	50
Docenti di scuola dell'infanzia	40
Docenti di scuola primaria	200
Docenti di scuola secondaria di I grado	300
Docenti di scuola secondaria di II grado	400
Docenti di CPIA	10
Contenuti digitali da produrre	50
Iniziative di diffusione	20
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	1200

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

Esperienze significative nell'ambito dell'educazione digitale a livello nazionale: -titolo di Alfiere della Repubblica dato alla nostra scuola dal Presidente della Repubblica, Sergio Mattarella, per aver contribuito, con l'ideazione di prototipi di robotica, all' agricoltura sostenibile in ottica industria 4.0 -primo premio nazionale alle Olimpiadi di Robotica nell' a.s 2019.20 - Patentino della Robotica, Pearson Place della Comau per il sud Italia. - Progetto Sape(e) Consumar(e): finanziamento destinato al riciclo di strumentazione tecnologica obsoleta e dismessa al servizio delle categorie maggiormente svantaggiate del territorio (disabili, parrocchie, associazioni di volontariato). _ partecipazione alla Maker Faire Rome 2022 con il Progetto " Cogito ergo possum"

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	Monitoraggio periodico
Monitoraggio periodico	Verifiche iniziali, itinere e finale
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	Inserimento di esplicita esclusione delle attività non conformi alla normativa ambientale dell'UE e nazionale.
Procedure selettive	Avvisi pubblici di reclutamento delle risorse umane coinvolte (Esperti, tutor, Ass. amministrativi e tecnici)

	Modalità
Obblighi di pubblicità	Sito della scuola, web mail
Assenza dei conflitti di interesse	Attuazione del Dispositivo di ripresa e resilienza

Elenco delle istituzioni scolastiche che si prevede di coinvolgere nel progetto

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
Non sono presenti dati.		

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			70.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			200.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative	0%	10%	30.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			300.000,00 €

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.