



Ministero dell'Istruzione e del Merito  
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

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

### Codice avviso/decreto

M4C1I2.1-2023-1222

### Descrizione avviso/decreto

Realizzazione di percorsi formativi per il personale scolastico (dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, docenti, personale educativo) sulla transizione digitale nella didattica e nell'organizzazione scolastica, in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigComp 2.2 e DigCompEdu, nel rispetto del target M4C1-13 (formazione di almeno 650.000 dirigenti scolastici, insegnanti e personale ATA entro il 31 dicembre 2024).

### Linea di investimento

M4C1I2.1 - Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

### Importo totale richiesto per il progetto

59.244,86 €

## Dati del proponente

### Denominazione scuola/ITS

IC COSENZA "ZUMBINI"

### Codice meccanografico scuola/Codice ITS

CSIC89700C

### Città

COSENZA

### Provincia

COSENZA

## Legale Rappresentante

### Nome

Marietta

### Cognome

Iusi

### Codice fiscale

SIUMTT71L62D086L

### Email

marietta.iusi@gmail.com

### Telefono

098421859

## Referente del progetto

### Nome

Marietta

### Cognome

Iusi

### Codice Fiscale

SIUMTT71L62D086L

## Informazioni progetto

---

### Codice CUP

J84D23005080006

### Codice progetto

M4C1I2.1-2023-1222-P-42583

#### Titolo progetto

Formazione del personale scolastico

#### Descrizione progetto

il nostro Istituto con tale intervento promuoverà un complesso di azioni sinergiche miranti a rinnovare gli ambienti di apprendimento sotto il profilo formativo digitale. Obiettivo prioritario sarà rendere la scuola uno spazio aperto per l'apprendimento, una vera e propria piattaforma che metta le studentesse e gli studenti nelle condizioni di sviluppare competenze per la vita allineate a quelle del ventunesimo secolo. Tali competenze sono fatte di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali e di attitudini da sviluppare. L'istituzione scolastica vuole far diventare le proprie studentesse e i propri studenti utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche produttori, creatori e progettisti. Per tali scopi, le tecnologie diventano abilitanti, quotidiane, ordinarie, al servizio dell'attività scolastica e tutto il personale della scuola si impegna ad abbracciare le necessarie sfide dell'innovazione: sfide metodologiche e didattiche per i docenti e sfide organizzative per il dirigente scolastico e il personale amministrativo. In particolare, le azioni che l'Istituto intende realizzare sono dirette a: - migliorare la qualità degli spazi e degli ambienti, l'identità digitale e l'amministrazione digitale; - adottare nuovi modelli di interazione didattica, guardando alle pressanti richieste del presente, ma soprattutto interpretando quelle del futuro; - formare il personale scolastico al corretto e consapevole utilizzo delle tecnologie digitali a sostegno della realizzazione di nuovi paradigmi educativi e della progettazione operativa delle attività. I risultati attesi, comuni alle quattro aree di intervento, possono essere sintetizzati come segue: - potenziare il dialogo e la collaborazione di tutti gli attori del processo formativo attraverso comunicazioni sincrone e asincrone sia per quanto attiene la comunità scolastica (registro elettronico, dialogo scuola-famiglia, dialogo con il territorio, alternanza scuola-lavoro, dialogo con l'orientamento in entrata e in uscita), sia per quanto attiene a specifiche attività didattiche attraverso la condivisione dei materiali già presenti nei libri di testo in adozione, elaborati da gruppi di lavoro e dagli studenti dell'istituto; - fornire il supporto tecnologico necessario e attenuare gli ostacoli tecnologici (difficoltà tecniche di fruizione, accesso e gestione) per attività di riorganizzazione del tempo scuola, l'utilizzo di metodologie didattiche che promuovano la costruzione di competenze centrate sullo studente attraverso strategie il più possibile individualizzate che tengano conto dello stile di apprendimento; - rendere più dinamiche ed efficaci le strategie di intervento sia per la prevenzione del drop-out e il recupero degli apprendimento che per la promozione delle eccellenze attraverso un sistematico utilizzo di classi aperte e ambienti di condivisione virtuale

#### Data inizio progetto prevista

07/12/2023

#### Data fine progetto prevista

30/09/2025

## Dettaglio intervento: Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

---

#### Intervento:

M4C1I2.1-2023-1222-1302 - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale

#### Descrizione:

Tipologie di attività ammissibili in relazione al progetto formativo, in coerenza con quanto previsto dalla linea di investimento del PNRR

#### Partner

No

### Attività associate all'intervento

---

<b>Titolo</b>	<b>Percentuale dell'attività sul totale</b>	<b>Importo singola edizione</b>	<b>Numero edizioni</b>	<b>Stato</b>	<b>Importo totale</b>
Percorsi di formazione sulla transizione digitale		8.736,00 €	2	Compilato	17.472,00 €
Laboratori di formazione sul campo	(Min: 30%)	8.736,00 €	4	Compilato	34.944,00 €
Comunità di pratiche per l'apprendimento	(Max: 20%)	6.828,86 €	1	Completato	6.828,86 €

#### **Totale richiesto per l'intervento**

59.244,86 €

## **Progetto**

**Descrizione dei fabbisogni formativi rilevati per il personale scolastico in servizio in relazione allo sviluppo delle competenze digitali, anche in coerenza con quanto previsto dal Piano di formazione del personale di istituto e dal PTOF.**

L'analisi dei bisogni formativi dei docenti, in materia di nuove tecnologie per la didattica, evidenzia che sebbene molti possiedano sufficienti competenze informatiche, vi è la consapevolezza della necessità di acquisire specifiche competenze sull'utilizzo delle nuove tecnologie nella pratica didattica. Sarà necessario però svolgere un preciso monitoraggio sulla popolazione scolastica per capire se tutti siano in possesso di adeguati digital device e di connessione alla rete internet

### **Ambiti tematici della formazione programmata**

- Gestione didattica e tecnica degli ambienti di apprendimento innovativi e dei relativi strumenti tecnologici e dei laboratori, in complementarietà con "Scuola 4.0"
- Aggiornamento del curriculum scolastico per il potenziamento delle competenze digitali
- Metodologie didattiche innovative per l'insegnamento e l'apprendimento, connesse con l'utilizzo delle nuove tecnologie
- Pratiche innovative di verifica e valutazione degli apprendimenti anche con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- Didattica e insegnamento dell'informatica, del pensiero computazionale e del coding, dell'intelligenza artificiale e della robotica, a partire dalla scuola dell'infanzia
- Potenziamento dell'insegnamento nelle discipline scientifiche, tecnologiche, ingegneristiche e matematiche (STEM),
- Cybersecurity utilizzo sicuro della rete internet e prevenzione del cyberbullismo
- Utilizzo etico e responsabile dell'intelligenza artificiale nella pratica didattica
- Tecnologie digitali per l'inclusione scolastica
- Sviluppo delle competenze di orientamento dei docenti con l'utilizzo delle tecnologie digitali
- Insegnamento dell'educazione civica digitale e dell'educazione alla cittadinanza digitale e utilizzo consapevole delle tecnologie digitali da parte degli studenti
- Leadership dell'innovazione e della trasformazione digitale e didattica nelle scuole

- Digitalizzazione amministrativa delle segreterie scolastiche e potenziamento delle competenze digitali del personale ATA
- Altro

**Descrizione del piano di formazione complessivo che sarà realizzato dalla scuola quale nodo formativo locale del sistema di formazione per la transizione digitale, dei percorsi formativi e dei laboratori di formazione sul campo previsti, anche in coerenza con il PTOF e con il Piano di formazione d'istituto, delle modalità di organizzazione ed erogazione della formazione, del rispetto dei quadri di riferimento europei DigCompEdu e DigComp 2.2.**

1. Laboratorialità e Learning by Doing: • Laboratori Pratici: Attività sperimentali e laboratori per applicare direttamente i concetti teorici. • Esperienze Hands-On: Coinvolgimento attivo degli studenti in progetti pratici e simulazioni reali. • Utilizzo di Strumentazione: Accesso a strumenti e attrezzature scientifiche per un apprendimento pratico. 2. Problem Solving e Metodo Induttivo: • Risoluzione di Problemi: Apprendimento basato su sfide pratiche per sviluppare abilità di problem-solving. • Attività Induttive: Guidare gli studenti a dedurre principi generali attraverso esempi specifici. • Esercitazioni Pratiche: Applicazione diretta dei concetti teorici in contesti reali. 3. Attivazione dell'Intelligenza Sintetica e Creativa: • Progetti Creativi: Assegnazione di progetti che richiedono pensiero innovativo e soluzioni creative. • Utilizzo di Tecnologie Avanzate: Incorporazione di intelligenza artificiale, realtà aumentata e altre tecnologie all'avanguardia. • Sviluppo di Progetti Personalizzati: Consentire agli studenti di sviluppare progetti personalizzati che esprimono la loro creatività. 4. Organizzazione di Gruppi di Lavoro per l'Apprendimento Cooperativo: • Lavoro di Squadra: Attività che richiedono la collaborazione di gruppi per stimolare l'apprendimento cooperativo. • Progetti di Gruppo: Assegnazione di progetti che necessitano di competenze complementari e lavoro di squadra. • Feedback tra Pari: Favorire la condivisione di conoscenze e feedback tra gli studenti all'interno dei gruppi. 5. Promozione del Pensiero Critico nella Società Digitale: • Analisi Critica: Incentivare la valutazione critica di informazioni, dati e risorse online. • Discussione Etica: Approfondimento delle questioni etiche e sociali legate alle scienze e alla tecnologia. • Simulazioni di Scenari: Esplorare scenari realistici per sviluppare il pensiero critico nel contesto delle sfide globali. 6. Adozione di Metodologie Didattiche Innovative: • Flipped Classroom: Invertire il tradizionale modello di insegnamento, fornendo materiali online prima delle lezioni in classe. • Gamification: Introdurre elementi di gioco nell'apprendimento per motivare gli studenti. • Blended Learning: Combina approcci di apprendimento online e in classe per massimizzare l'efficacia dell'apprendimento.

**Eventuali collaborazioni che saranno attivate per l'organizzazione dei percorsi formativi e dei laboratori sul campo sia con altre scuole che con università, centri di ricerca, enti e organismi di formazione specializzati nel settore dell'innovazione digitale e didattica delle scuole.**

Per potenziare i percorsi formativi, coinvolgeremo enti e esperti STEM e linguistici. Collaborazioni con università, aziende e organizzazioni che divulgheranno anche l'iniziativa sul territorio. Eventi tematici, mentorship e orientamento professionale saranno organizzati per interagire direttamente con esperti. La partecipazione attiva degli esperti nella progettazione e valutazione garantirà un approccio realistico. Risorse multimediali, webinar e feedback continuo assicureranno un'applicazione pratica e all'avanguardia delle competenze.

**Composizione e modalità operative che saranno adottate per le attività della Comunità di pratiche per l'apprendimento**

Il gruppo di lavoro, variegato e interdisciplinare, comprende esperti nell'ambito digitale. Le modalità operative prevedono seminari interattivi, tutoraggio personalizzato sia individuale che di gruppo, eventi di networking virtuale, l'utilizzo di piattaforme online, feedback continuo e materiali didattici coinvolgenti. Il monitoraggio dei progressi, l'integrazione di consulenti di orientamento e l'approccio flessibile assicureranno un supporto completo. L'obiettivo è sviluppare competenze STEM e linguistiche, facilitando la transizione verso carriere multilingui e preparando gli studenti per sfide accademiche e professionali.

## Attività: Percorsi di formazione sulla transizione digitale

### Descrizione

Percorsi formativi erogati a gruppi di almeno 15 partecipanti che conseguiranno l'attestato finale. I percorsi formativi saranno svolti in presenza, on line o in modalità ibrida (in presenza e on line), in coerenza con i quadri di riferimento europei per le competenze digitali DigCompEdu e DigComp 2.2, con rilascio finale di specifica attestazione; potranno essere articolati anche in più moduli o come ciclo articolato di seminari escludendo, in tale ambito, congressi o convegni.

### Ulteriori dettagli

#### Numero di partecipanti per ciascuna edizione

17

### Dati finanziari

#### Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Formatore+Tutor	Costo orario	156,00 €	40	6.240,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				2.496,00 €
				Importo totale attività	8.736,00 €

#### Numero di edizioni dell'attività

2

#### Numero di partecipanti complessivi alle attività

34

#### Importo totale (numero edizioni)

17.472,00 €

## Attività: Laboratori di formazione sul campo

### Descrizione

Laboratori di formazione in presenza di tutoring, mentoring, coaching, supervisione, job shadowing, affiancamento all'utilizzo efficace delle tecnologie didattiche e delle metodologie didattiche innovative connesse, in contesti didattici reali o simulati all'interno di setting di apprendimento innovativi, anche in coerenza con la linea di investimento "Scuola 4.0", erogati a gruppi di almeno 5 unità che conseguono l'attestato finale. I Laboratori possono essere articolati in più incontri o come ciclo di workshop. Ciascun incontro è tenuto da un formatore esperto in possesso di competenze digitali e didattiche documentate, coadiuvato da un tutor.

### Ulteriori dettagli

#### Numero di partecipanti per ciascuna edizione

10

### Dati finanziari

## Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Formatore+Tutor	Costo orario	156,00 €	40	6.240,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				2.496,00 €
				Importo totale attività	8.736,00 €
<b>Numero di edizioni dell'attività</b>	<b>Numero di partecipanti complessivi alle attività</b>	<b>Importo totale (numero edizioni)</b>			
4	40	34.944,00 €			

## Attività: Comunità di pratiche per l'apprendimento

### Descrizione

La Comunità di pratiche per l'apprendimento è animata da un gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni, con il compito di promuovere la ricerca, la produzione, la condivisione, lo scambio dei contenuti didattici digitali, delle strategie, delle metodologie e delle pratiche innovative di transizione digitale all'interno della scuola, sia di tipo didattico(docenti) che organizzativo-amministrativo (dirigenti, DSGA, personale ATA), l'apprendimento fra pari (peer learning), lo sviluppo professionale continuo, l'aggiornamento dei docenti e del personale amministrativo con la progettazione e la gestione di programmi mirati, lo sviluppo di un curriculum scolastico orientato alle competenze digitali, tramite apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento può favorire il raccordo, anche tramite tavoli di lavoro congiunti, con le altre scuole a livello locale, regionale o nazionale per lo scambio di buone pratiche. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale.

### Dati finanziari

#### Spese ammissibili per ciascuna edizione

Tipo di spesa	Voce di spesa	Unità di misura	Importo unitario	Numero di unità	Importo totale
Base-Formazione	UCS Tutor	Costo orario	34,00 €	200.84	6.828,86 €
				Importo totale attività	6.828,56 €

## Indicatori

La scuola dovrà indicare in sede di monitoraggio il valore programmato e realizzato del numero delle unità di personale scolastico che partecipano alle attività formative.

Codice	Descrizione	Tipo indicatore	Unità di misura	Valore programmato
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
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
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	Richiesto in fase di monitoraggio

## 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	74	T4	2025

## Dati sull'inoltro

### Dichiarazioni

- Il Dirigente scolastico, in qualità di legale rappresentante del soggetto attuatore, dichiara di obbligarsi ad assicurare il rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale, con particolare riferimento a quanto previsto dal regolamento (UE) 2021/241 e dal decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, dalle disposizioni dell'Unità di missione del PNRR presso il Ministero dell'istruzione e del Ministero dell'economia e delle finanze, nonché l'adozione di misure adeguate volte a rispettare il principio di sana gestione finanziaria secondo quanto disciplinato nel regolamento finanziario (UE, Euratom) 2018/1046 e nell'articolo 22 del regolamento (UE) 2021/241, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e di recupero e restituzione dei fondi indebitamente assegnati.
- Il Dirigente scolastico dichiara di impegnarsi a custodire tutti i documenti giustificativi relativi alle spese sostenute presso l'istituzione scolastica, nonché di conservare la documentazione progettuale in fascicoli informatici, per assicurare la completa tracciabilità delle operazioni - nel rispetto di quanto previsto all'art. 9, comma 4, del decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, a disposizione per i controlli da parte del Ministero dell'istruzione - Unità di missione del PNRR, del Servizio centrale per il PNRR, dell'Unità di Audit, della Commissione europea, dell'OLAF, della Corte dei Conti europea (ECA), della Procura europea (EPPO) e delle competenti Autorità giudiziarie.

**Data**

27/02/2024

**IL LEGALE RAPPRESENTANTE**

Firma digitale del Legale rappresentante.