



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.C. N.2 BOLOGNA VIA SEGANTINI

Codice meccanografico

BOIC812001

Città

BOLOGNA

Provincia

BOLOGNA

Legale Rappresentante

Nome

ANGELICA

Cognome

BIGNAMI

Codice fiscale

BGNLNC63P53A944I

Email

angelica.bignami@istruzione.it

Telefono

[REDACTED]

Referente del progetto

Nome
FRANCESCA

Cognome
GUERRA

Email
francesca@ic2bo.edu.it

Telefono
[REDACTED]

Informazioni progetto

Titolo progetto
Digilogico

Descrizione progetto

Il progetto Digilogico si articola in 80 percorsi formativi, per un totale di 1600 ore di formazione rivolti a tutti i professionisti dell'ambiente scolastico. Per articolare la proposta in modo accessibile e proficuo si prevederanno varie modalità di erogazione da quella mista (online e in presenza, a quella laboratoriale a quella infine soltanto online). Una quota di formazione sarà rivolta a dirigenti e personale A.T.A. e proporrà percorsi mirati alla riqualificazione digitale delle segreterie (informatizzazione dei servizi, uso avanzato di excel ecc.). Una quota più consistente sarà destinata al personale docente di scuola primaria e secondaria di primo grado. La formazione rivolta ai docenti proporrà un ventaglio di proposte come l'uso di Scratch, Tinkercad, Metaverse, di visori tridimensionali, piattaforme per la realizzazione di mappe concettuali (Canvas, Prezi, Adobe). I corsi prevederanno una fase introduttiva all'uso della piattaforma/periferica, per poi focalizzarsi sulla realizzazione guidata di uno o più percorsi didattici riproducibili. Si mira in questo modo a dare una dimensione concreta, attuabile al digitale in classe e a dare una finalità chiara ai partecipanti ai vari corsi. I corsi saranno erogati in modalità online, attraverso la piattaforma Futura, in modalità mista (con una parte dei partecipanti in presenza e altri a distanza) e in modalità a distanza con l'apporto di tutor collegati così da, quando il numero dei partecipanti al corso lo permetta, seguire in modo ravvicinato il lavoro e laborato in piccoli gruppi. Si prevede, per il corso sull'utilizzo dei visori nella didattica, una modalità che coinvolga alcuni studenti in presenza, in uno contesto di collegamento online. Un ulteriore percorso formativo avverrà in modalità laboratoriale, rivolto in presenza ai docenti, in modo da fornire un'esperienza concreta e diretta di alcune metodologie (si pensi all'uso dei visori o ai laboratori di lego e education, o ancora all'uso di stampante 3d). Una quota di ore sarà destinata a laboratori in presenza per insegnanti dell'infanzia e si focalizzerà su uso di LIM e strumenti di coding.

Data inizio progetto prevista
01/12/2022

Data fine progetto prevista
30/09/2024

Codice CUP
I34D22001630006

Codice progetto
M4C1I2.1-2022-922-P-1922

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
2

Nome partner	P. IVA	Codice Fiscale	Ruolo
G-lab di Fondazione Golinelli	03710401203		Fornitura servizi
Madisoft S.p.A.	01818840439		Fornitura servizi

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

Il progetto si articola in 80 percorsi di formazione per un totale di 1600 ore. I corsi verranno erogati in varie modalità (online, mista, laboratoriale) e prevederanno la presenza di tutor, laddove il numero dei partecipanti permetta di applicare una modalità di apprendimento cooperativo. I corsi saranno articolati in una fase introduttiva sull'uso della piattaforma in esame. I partecipanti saranno guidati passo passo nell'uso delle funzionalità necessarie. In una seconda fase sarà proposta la realizzazione di una attività didattica specifica e riproducibile in classe. Se il numero dei partecipanti lo permette, grazie alla presenza di tutor si prevede di elaborare, in modalità cooperativa, più proposte didattiche che verranno presentate al gruppo di apprendimento e discusse. La modalità laboratoriale sarà utilizzata in particolare per specifici percorsi di apprendimento legati ad hardware o periferiche particolari (per esempio l'uso di visori 3d nella didattica). Si prevede anche una modalità mista, con una parte dei partecipanti in presenza e una a distanza e un'ulteriore variante che veda il coinvolgimento di alcuni studenti in presenza in modo da mostrare in modalità live le possibili criticità del lavoro concreto in classe. Sarà necessario l'utilizzo di una serie di piattaforme e app (Scratch, Tinkercad, Canvas, Prezi, Metaverse, Thinglink), di una stampante 3d, di 25 visori Oculus per esperienze di realtà virtuale. Si può prevedere tra i costi anche app e piattaforme in abbonamento come Matific e Minecraft edu.

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

Si intende proporre ai docenti una formazione sull'uso di piattaforme digitali (Scratch, Tinkercad, Canvas, Prezi, Metaverse, Thinglink) e periferiche che possano dare alla didattica quotidiana una dimensione interdisciplinare, sfidante e problem solving. Il progetto mira ad accompagnare la trasformazione degli ambienti scolastici, con una nuova dimensione della didattica. Ogni corso ha l'obiettivo di produrre buone pratiche didattiche da utilizzare concretamente nella dimensione dell'aula, attività riproducibili nell'insegnamento quotidiano. Con l'uso di Scratch si mira a dare una dimensione visual e cooperativa allo storytelling, anche in lingua inglese. I corsi presenteranno i visori Oculus e Thinglink, app come Metaverse introducono gli studenti alla realtà virtuale, Prezi, Canvas e Adobe si prestano alla realizzazione di mappe concettuali, la presentazione di Minecraft edu in abbinamento all'uso della stampante 3d porta.

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

I corsi saranno focalizzati sulla realizzazione di percorsi didattici riproducibili in classe. A questo scopo si proporranno attività il più possibile interdisciplinari e creative. Alcuni percorsi possibili sono: La realtà virtuale per l'esplorazione del corpo umano; La realizzazione di un videogame su Scratch; La realizzazione di un dialogo animato in inglese su Scratch, mappe concettuali di classe in modalità cooperativa su Prezi o Canvas; la progettazione di un modello tridimensionale della scuola su Tinkercad; quiz scientifici o grammaticali utilizzando Metaverse; Minecraft edu rivolto alle tematiche di educazione alla cittadinanza; l'uso della stampante 3d a partire da Tinkercad o Minecraft; la matematica in versione game con Matific; Thinglink.

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

Si prevede l'organizzazione di 2 giornate, 2 Scratch Days, con cadenza annuale, dedicate all'elaborazione di progetti creativi su Scratch. Le giornate saranno rivolte a studentesse e studenti di scuola primaria e secondaria di primo grado, in modalità mista, sia in presenza che a distanza. Sarà mirato alla realizzazione di storytelling a tema, nel caso del primo Scratch Day, il tema sarà la scuola del futuro. L'istituto metterà a disposizione dei tutor che saranno a disposizione dei partecipanti e raccoglierà i progetti in una gallery visibile sul sito e i social dell'istituzione.

D. Community di docenti creatori di contenuti digitali

I corsi saranno anche l'occasione di mettere in comunicazione tanti docenti interessati a promuovere e sperimentare l'innovazione a scuola. A partire da un primo nucleo di docenti dell'Istituto che collaboreranno attivamente alla progettazione e realizzazione delle proposte formative, i percorsi permetteranno di attivare modalità di condivisione attraverso spazi dedicati all'interno dei social della scuola. I vari corsi saranno accompagnati da classroom dedicate che permetteranno di mantenere un canale di confronto e condivisione vivo durante la durata dell'esperienza.

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 comunicherà le proprie attività formative e i loro prodotti attraverso i canali e piattaforme a sua disposizione. La comunità scolastica sarà coinvolta in specifici momenti dedicati (Oltre agli Scratch Days si pensa di dedicare uno spazio specifico alle esperienze didattiche digitali durante open day e feste scolastiche). Alcune delle esperienze prodotte e progettate potranno diventare parte delle pratiche dell'istituto nella comunicazione con le famiglie (tour virtuale della scuola attraverso oculus, ad esempio). I momenti di promozione e comunicazione delle pratiche presso le famiglie potranno vedere la partecipazione degli studenti in veste di tutor.

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.

La promozione delle attività e il consolidamento della community di avvantaggerà dell'uso della piattaforma e-Twinning e della promozione e condivisione sui vari spazi dedicati (siti istituzionali, social dell'istituto). Ci si avvarrà di un gruppo di lavoro dedicato, composto da docenti dell'istituto, che coadiuvato da dirigenza e segreteria provvederà all'implementazione dei corsi e alla loro promozione, alla realizzazione degli Scratch Days e dei laboratori.

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

	Numero
Scuole coinvolte	50
Studentesse e studenti coinvolti	20000
Docenti di scuola dell'infanzia	100
Docenti di scuola primaria	400

	Numero
Docenti di scuola secondaria di I grado	400
Docenti di scuola secondaria di II grado	100
Docenti di CPIA	2
Contenuti digitali da produrre	100
Iniziative di diffusione	20
Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione)	800

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 ha maturato esperienze solo all'interno del proprio Istituto nel periodo dell'emergenza sanitaria.

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	target semestrali con l'erogazione di 20 corsi per semestre.
Monitoraggio periodico	Monitoraggio trimestrale attraverso google moduli
Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting	Guida operativa per il rispetto del principio DNSH
Procedure selettive	Bandi di gara
Obblighi di pubblicità	Amministrazione trasparente/Albo on-line/Sito
Assenza dei conflitti di interesse	Dichiarazione assenza incompatibilità

Elenco delle istituzioni scolastiche che si prevede di coinvolgere nel progetto

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
I.C. n.1	Bologna	boic808009
I.C. n.14	Bologna	boic85800a

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
I.C. n.3	Bologna	boic81300r
I.C. n. 12	Bologna	boic85500v
I.C. n.15	Bologna	boic87200l
I.I.S. Manfredi Tanari	Bologna	bois1600c
I.C. n.22	Bologna	boic883003
I.C. n. 9	Bologna	boic85200b
I.C. n.8	Bologna	boic85100c
I.C. n.13	Bologna	boic85700e
I.C. n.20	Bologna	boic87900b
I.C. n.21	Bologna	boic88000g
I.C. n.18	Bologna	boic87700q
I.C. n.19	Bologna	boic87800g
I.C. n.17	Bologna	boic87600x

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			140.000,00 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			80.000,00 €
Spese di progettazione e tecnico-operative	0%	10%	22.000,00 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			242.000,00 €

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.