



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

48.363,15 €

## Dati del proponente

### Denominazione scuola/ITS

IC "CARDUCCI - TREZZA" CAVA

### Codice meccanografico scuola/Codice ITS

SAIC8A300D

### Città

CAVA DE' TIRRENI

### Provincia

SALERNO

## Legale Rappresentante

### Nome

FILOMENA

### Cognome

ADINOLFI

### Codice fiscale

DNLFMN75R67F912P

### Email

dirigente.scolastico@ic-carduccitrezza.edu.it

### Telefono

3470639918

## Referente del progetto

### Nome

FILOMENA

### Cognome

ADINOLFI

### Codice Fiscale

dnlfmn75r67f912p

## Informazioni progetto

### Codice CUP

I74D23002500006

### Codice progetto

M4C1I2.1-2023-1222-P-33091

#### Titolo progetto

Spazio di apprendimento e creazione con approccio makerspace

#### Descrizione progetto

Il presente progetto si pone la FINALITÀ di far acquisire ai partecipanti competenze specifiche ed altamente professionalizzanti in materia di VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY, potenziando e implementando le seguenti conoscenze, capacità ed abilità: - REALTA' AUMENTATA E REALTA' VIRTUALE: DIDATTICA 4.0 , COSA NASCE DALL' UNIONE DELL' INSEGNAMENTO TRADIZIONALE CON LE NUOVE TECNOLOGIE. - ZSPACE EXPERIENCE: CONOSCENZA ED UTILIZZO DI QUESTO FANTASTICO STRUMENTO, UNICO ED INNOVATIVO CREANDO UN'AULA IMMERSIVA.

#### 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

Titolo	Percentuale dell'attività sul totale	Importo singola edizione	Numero edizioni	Stato	Importo totale
Percorsi di formazione sulla transizione digitale		2.184,00 €	10	Compilato	21.840,00 €
Laboratori di formazione sul campo	(Min: 30%)	2.184,00 €	10	Compilato	21.840,00 €
Comunità di pratiche per l'apprendimento	(Max: 20%)	4.683,15 €	1	Completato	4.683,15 €

#### Totale richiesto per l'intervento

48.363,15 €

## 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.

Le tecnologie digitali possono aiutare ad arricchire e potenziare le strategie didattiche in tanti modi diversi. Tuttavia, qualunque sia l'approccio pedagogico adottato, la competenza digitale chiave del docente/formatore risiede nel saper integrare e usare efficacemente le tecnologie digitali in ogni fase delle attività di insegnamento e apprendimento, considerando i diversi contesti d'uso. La competenza chiave di questa area (e forse dell'intero Quadro DigCompEdu) è pertanto la competenza 3.1: Pratiche di insegnamento. Questa competenza riguarda la progettazione, pianificazione e l'utilizzo concreto delle tecnologie digitali nelle diverse fasi del processo di insegnamento e apprendimento. Le altre tre competenze incluse in questa area (3.2 Guida e supporto agli studenti; 3.3 Apprendimento collaborativo; 3.4 Apprendimento autoregolato) sono complementari a questa prima competenza in quanto sottolineano come il vero potenziale delle tecnologie digitali risieda nello spostare l'attenzione dai processi guidati dal docente/formatore ai processi centrati sullo studente. Pertanto, il ruolo fondamentale del docente/formatore con competenze digitali avanzate è quello di essere un mentore e una guida per gli studenti, aiutandoli ad acquisire una maggiore centralità e capacità di autoregolazione nel proprio percorso di apprendimento. In quest'ottica, il docente/formatore deve essere in grado di progettare nuovi modi (basati sulle tecnologie digitali) per offrire assistenza e supporto (a livello individuale e collettivo) agli studenti (3.2), nonché avviare, facilitare e monitorare le attività di apprendimento collaborativo (3.3) e autoregolato (3.4).

### 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),
- Cybersicurezza, 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.**

La FINALITÀ del progetto è quella di far acquisire ai partecipanti competenze specifiche ed altamente professionalizzanti in materia di VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY, potenziando e implementando le seguenti conoscenze, capacità ed abilità: - REALTA' AUMENTATA E REALTA' VIRTUALE: DIDATTICA 4.0 , COSA NASCE DALL' UNIONE DELL' INSEGNAMENTO TRADIZIONALE CON LE NUOVE TECNOLOGIE. - ZSPACE EXPERIENCE: CONOSCENZA ED UTILIZZO DI QUESTO FANTASTICO STRUMENTO, UNICO ED INNOVATIVO CREANDO UN'AULA IMMERSIVA. OBIETTIVI SPECIFICI: - Essere in grado di utilizzare e sfruttare oggetti 3D semplici/complessi all'interno della Virtual and Augmented Reality; - Essere in grado di muoversi all'interno di scene 3D complesse e costruire una propria attività/lezione immersiva in un contesto di Virtual and Augmented Reality; METODOLOGIA: Al fine di massimizzare i benefici ottenibili dalle azioni formative, in un'ottica di lifelong learning, si prevede di adottare, in fase di attuazione, le seguenti metodologie didattiche: - LEZIONE FRONTALE INTERATTIVA: è caratterizzata dal trasferimento delle conoscenze, da parte del docente, mediante innovativi strumenti di trasmissione e tools che coinvolgano attivamente i partecipanti. Il compito del docente esperto sarà quello di tenere alto e vivo l'interesse in aula durante la lezione, al fine di trasmettere nel modo più efficace possibile contenuti significativi. Tale compito è agevolato grazie alle tecnologie multimediali. - L'ACTION LEARNING: è una modalità formativa innovativa, caratterizzata da un insieme coordinato di attività didattiche tese allo studio e alla realizzazione di complessi progetti innovativi di studio, analisi ed applicazione in ambito di gestione integrata che prevedono per i partecipanti compiti e procedure nuove e/o diverse in contesti organizzativi non familiari e conosciuti. Il metodo si basa quindi, su una forte integrazione tra il cambiamento della realtà (action) da parte dei soggetti coinvolti, e il loro cambiamento (learning) attraverso l'azione. FASE1 CONTENUTI: VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY, ZSPACE EXPERIENCE Cosa si intende per Realtà aumentata e Virtuale; Cos'è zSpace e come funziona; Imparare ad utilizzare al meglio il tool zCentral, panoramica di tutti i contenuti inclusi (2500+) divisi per tipologia e disciplina. Apprendere i comandi base del software studioA3; Conoscere le tecniche e muoversi e interagire all'interno dello spazio virtuale in zSpace; Importazione di un modello 3D in un formato adatto all'elaborazione in zStudio; ABILITA': - Applicare le tecniche migliori per utilizzare e sfruttare l'interazione con un oggetto 3D ; - Applicare tecniche e comandi base per utilizzare contenuti già disponibili in zStudio per approfondimenti didattici. ARTICOLAZIONE ATTIVITA' FASE 2 CONTENUTI: CREAZIONE UDA IN ZSPACE studioA3, come costruire una propria UDA in zSpace; Primi passi, visione ed analisi di UDA già disponibili all'interno di zSpace (400+) Scene 3D, da cosa sono composte e come possiamo renderle interattive; Interazione con lo studente, tool di feedback nella realtà virtuale/aumentata; Importazione, come possiamo trasferire i contenuti tradizioni (testo/immagini/link/suoni/video) in Virtual and Augmented Reality, inserendo l'interazione tra gli stessi e l'oggetto 3D. ABILITA': Comprendere come si crea e compone una UDA in zSpace; Apprendere tutte le funzionalità degli strumenti in studioA3; Applicare le conoscenze e tecniche di importazione di modelli 3D all'interno di zStudio; Applicare tecniche per creare un'attività di verifica/test in zStudio.

**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.**

Saranno attivate collaborazioni con enti di formazione specifici

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

Gruppo di formatori tutor interni, anche integrato da esperti esterni. I partecipanti alla Comunità sono formatori tutor interni e/o esterni competenti nel settore dell'innovazione didattica e digitale. Il gruppo ha lo scopo 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. Il gruppo promuoverà apposite sessioni collaborative (edizioni) e di ricerca sulla base di obiettivi comuni di innovazione scolastica. La Comunità di pratiche per l'apprendimento potrà 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.

## 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

20

### 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 €	10	1.560,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				624,00 €
				Importo totale attività	2.184,00 €

#### Numero di edizioni dell'attività

10

#### Numero di partecipanti complessivi alle attività

200

#### Importo totale (numero edizioni)

21.840,00 €

## 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

15

## 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 €	10	1.560,00 €
Indiretto	Tasso forfettario per il rimborso degli altri costi sostenuti per l'organizzazione del percorso.				624,00 €
				Importo totale attività	2.184,00 €

### Numero di edizioni dell'attività

10

### Numero di partecipanti complessivi alle attività

150

### Importo totale (numero edizioni)

21.840,00 €

## 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 €	137,73	4.682,82 €
				Importo totale attività	4.682,82 €

## 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	60	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**

10/01/2024

**IL LEGALE RAPPRESENTANTE**

Firma digitale del Legale rappresentante.