



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
**ISTITUTO COMPRENSIVO "VIA BOCCEA 590"**  
Distretto XXVI - Municipio XIII - Via Boccea, 590 - 00166 Roma  
Codice Fiscale 97200630586 - Codice Scuola RMIC84400N  
Tel. 06/61568029 - Peo : [rmic84400n@istruzione.it](mailto:rmic84400n@istruzione.it) Pec : [rmic84400n@pec.istruzione.it](mailto:rmic84400n@pec.istruzione.it)  
[www.icviaboccea590.edu.it](http://www.icviaboccea590.edu.it)

COMUNICAZIONE DEL 29/09/2023

AI DOCENTI

OGGETTO: CORSI PROGETTI META-LEARNING EDUCATION DEL 9/10/2023

L'Istituto Galileo Galilei, Polo Transizione digitale - Roma Galilei - RMTF090003, **ha avviato i corsi relativi ai progetti Meta-Learning Education (Modelli Innovativi Didattica Digitale) e Itinerant EduLab (Formazione Personale Scolastico)**, come da circolare prot. 6220 del 4/10/2023, con allegati.

Il D.S. Prof.ssa Ermenegilda Esposito  
(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art. 3, co. 2, D.lgs. 39/93)



# Ministero dell'Istruzione

Unità di missione per il Piano nazionale di ripresa e resilienza



## Informazioni avviso/decreto

### Titolo avviso/decreto

Percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale del personale scolastico - Poli formativi

### Codice avviso/decreto

M4C1I2.1-2022-921

### Descrizione avviso/decreto

L' Avviso prot. n. 84750 del 10 ottobre 2022 si inserisce nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) - Missione 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", finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU. L' Avviso, pubblicato in attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, intende promuovere la costituzione di poli territoriali di scuole per la realizzazione di percorsi nazionali di formazione alla transizione digitale e per la diffusione della didattica digitale integrata, erogati con modalità e strumenti innovativi in favore del personale scolastico. La finalità è la realizzazione di percorsi formativi innovativi per il personale scolastico, attraverso l'individuazione di scuole polo territoriali, atte a costituire un network integrato a livello nazionale.

### 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

G. GALILEI

### Codice meccanografico

RMTF090003

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

ELISABETTA

### Cognome

GIUSTINI

### Codice fiscale

GSTLBT54L51H501T

### Email

dirigente@itisgalileiroma.it

### Telefono

3355372456

## Referente del progetto

**Nome**

Elisabetta

**Cognome**

Giustini

**Email**

dirigente@itisgalileiroma.it

**Telefono**

3355372456

## Informazioni progetto

---

**Titolo progetto**

Itinerant EduLab

**Descrizione progetto**

L'indice digitale europeo DESI per il 2021, sui 27 Paesi membri dell'UE, colloca l'Italia alla 20esima posizione per livello di digitalizzazione complessiva. Il digital divide in ambito scolastico rivela una preoccupante disparità tra le attuali modalità di insegnamento e quelle di apprendimento: gli studenti di oggi sono abituati a guardare ben oltre il libro di testo, affascinati da ciò che consente loro di entrare in comunicazione diretta con l'informazione. L'insegnamento strategico valorizza la didattica digitale per mettere lo studente alla prova in un connubio di sapere e saper fare. Le ICT offrono strumenti di lavoro, di condivisione e cooperazione, consentendo ai docenti di potenziare anche le competenze necessarie all'apprendimento indipendente. In quest'ottica il progetto si propone di ripensare una "educazione digitale continua ed integrata", in grado di generare un sistema virtuoso, in cui tutto il personale si fa testimone capace di rendere gli studenti cittadini attivi, critici e consapevoli, oltre che soggetti più competitivi, in una società che fa dell'informazione e della conoscenza i propri pilastri fondanti. L'Itis Galileo Galilei di Roma, esempio nazionale di innovazione didattica, sviluppa percorsi formativi rivolti al personale scolastico in collaborazione con Edutech District Srl Impresa Sociale, che incamera, primo hub italiano dedicato all'Edutech, una comunità di innovatori, attraverso la partecipazione di oltre 60 startup italiane. I destinatari saranno distribuiti in macrocategorie, attraverso l'organizzazione di un "Labs Itinerante" presso gli istituti scolastici aderenti, composto da un Team di 2/3 consulenti/formatori itineranti, coadiuvati da specifiche start up del territorio, per lo sviluppo dei percorsi direttamente presso le scuole partecipanti, con le seguenti modalità: - 2/3 giorni sul campo per il lancio dell'iniziativa, formazione sul campo e avvio delle specifiche attività da sviluppare in loco. ("home working") - 6/8 settimane di sviluppo di attività della scuola in autonomia (con mentor a distanza e utilizzo di tutorial MOOC) - 2/3 giorni di chiusura delle attività sul campo attraverso casi studio pratici. Una camera di regia centralizzata curerà la pianificazione di dettaglio del "roll out" sulle scuole, per offrire assistenza/mentorship per le attività autonome, interventi a chiamata. Approccio a "roll out" per ogni scuola: - 1 sett. di formazione/apertura, home working con mentor a distanza e supporti digitali; - 1 sett. di chiusura/caso prova in loco, follow up digitale in un repository comune da cui attingere materiale/strumenti/pillole formative e Summer school per confronto/condivisione dei risultati ottenuti in termini di trasformazione digitale e definizione piani operativi per scuola. Sono previsti due eventi di apertura e chiusura comune per celebrare l'avvio del progetto e i risultati finali, oltre che la Creazione di una community tra tutti gli istituti e il personale che aderirà al progetto; Attraverso questo approccio generale verranno declinate tre linee d'intervento con metodologie distinte: 1) Digital EduTech Aspetti sviluppati: II, III, IV, V, X 2) Digital EduSkill Aspetti sviluppati: I, VI, VII, VIII, IX 3) Digital EduPractice Aspetti sviluppati: da I a X Il personale, per specifico ruolo, al termine di ciascuna linea d'intervento e in misura incrementale, disporrà di competenze e di strumenti per avviare iniziative di trasformazione digitale all'interno del proprio istituto scolastico, anche con riferimento alla strutturazione, progettazione ed esecuzione del Piano Scuola 4.0.

**Data inizio progetto prevista**

01/12/2022

**Data fine progetto prevista**

30/09/2024

**Codice CUP**

J84D22002540006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2022-921-P-1884

## Dettaglio intervento: Polo formativo PNRR

---

**Intervento:**

M4C1I2.1-2022-921-981 - Polo formativo PNRR

**Importo massimo finanziabile:**

400.000,00 €

**Descrizione:**

L'intervento deve garantire la realizzazione di un programma di percorsi formativi sulla transizione digitale, mirati per docenti, dirigenti scolastici, direttori dei servizi generali e amministrativi, personale ATA, personale educativo, e prevedere percorsi di formazione integrati (modalità fisica, virtuale, mista), percorsi on line MOOC, summer school, laboratori di formazione sul campo, erogati a livello nazionale.

**Partner**

Si

**Numero di partner**

1

| Nome partner                         | P. IVA      | Codice Fiscale | Ruolo                             |
|--------------------------------------|-------------|----------------|-----------------------------------|
| EduTech District srl Impresa Sociale | 02833890813 | 02833890813    | Gestione ed erogazione formazione |

## Scheda questionario relativa a: Polo formativo PNRR

### Descrizione del progetto

#### Descrizione generale del progetto proposto, delle attività, delle metodologie e degli strumenti

Il progetto si focalizzerà su tre ambiti formativi: 1) DIGITAL EDUTECH: Obiettivo: formare il personale scolastico sulla trasformazione digitale in termini di tecnologie/metodologie in ognuno degli ambiti funzionali in cui è organizzata la scuola (management, didattica, contabilità, ...); Art. 3-Aspetti sviluppati: II, III, IV, V, X; Risultato: il personale scolastico, per specifico ruolo, disporrà delle competenze/strumenti per avviare iniziative di trasformazione digitale, con particolare riferimento all'applicazione di Scuola 4.0; 2) DIGITAL DUSKILL: Obiettivo: formare il personale scolastico su soft/hard skill necessari ad applicare iniziative utili alla trasformazione digitale della scuola in termini di ambiente e competenze (IA, VR, IoT...); Art. 3-Aspetti sviluppati: I, VI, VII, VIII, IX; Risultato: il personale scolastico, per specifico ruolo, disporrà delle competenze utili a comprendere le tecnologie innovative e le migliori modalità didattiche per trasferire tali competenze/conoscenze all'interno di nuovi percorsi scolastici; 3) DIGITAL EDUPRACTICE: Obiettivo: praticare le conoscenze/competenze maturate nei precedenti ambiti con 'casi prova', in modo da facilitare l'adozione di iniziative di trasformazione digitale nei propri istituti scolastici; Art. 3-Aspetti sviluppati: da I a X; Risultato: il personale scolastico, per specifico ruolo, disporrà delle metodologie/strumenti per avviare nel concreto iniziative di trasformazione digitale, sviluppando il problem solving applicato alla scuola, con particolare riferimento all'applicazione di Scuola 4.0. Metodologia: -percorsi formativi; -attività autonome con mentor e MOOC; -summer school; -corsi di affinamento e finalizzazione; Approccio progettuale: 1) Gruppo di lavoro itinerante presso gli istituti scolastici aderenti; 2) Approccio a "roll out" per ogni scuola: - 1 sett. di formazione/apertura, home working con mentor a distanza e supporti digitali; - 1 sett. di chiusura/caso prova in loco, follow up digitale in un repository comune da cui attingere materiale/pillole formative 3) Evento di apertura e chiusura comune per celebrare l'avvio del progetto e i risultati finali; 4) Creazione di una community tra tutti gli istituti scolastici e il personale scolastico che aderirà al progetto; L'elemento altamente innovativo è il diretto coinvolgimento delle Start up del territorio per l'erogazione diretta dei percorsi formativi destinati ai docenti.

#### Descrizione delle modalità con le quali sarà garantita la coerenza delle azioni formative ai quadri di riferimento europei DigCompEdu e DigComp 2.2. in sede di progettazione, gestione e valutazione dei percorsi

Nel terzo ambito di progetto, EduPractice, saranno praticate le seguenti aree di competenze individuate in DigCompEdu Area 1 Coinvolgimento/valorizzazione professionale: collaborazione e teamworking; Area 2 Risorse digitali: creazione risorse educative digitali; Area 3 Pratiche di insegnamento e apprendimento: inserimento delle risorse innovative nei processi di insegnamento; Area 4 Valutazione dell'apprendimento: test di performance; Area 5 Valorizzazione delle potenzialità degli studenti: tecniche di orientamento; Area 6 Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti: demoltiplica di competenze/strumenti acquisiti sugli studenti; Con i seguenti 4 livelli di padronanza A1 prim, A2 sec I°, B1 sec II°, B2 sec II°. Inoltre con riferimento al DigComp 2.2 saranno focalizzate le 5 aree di competenza nei seguenti ambiti: 1) EduTech: Sicurezza; 2) EduSkill: Alfabetizzazione su informazioni e dati/Creazione di contenuti digitali; 3) EduPractice: Comunicazione/Problem solving

#### Articolazione dei percorsi (indicare il numero di corsi previsti per ciascuna area tematica: il totale dei corsi deve essere almeno pari a 80)

|  | A. FORMAZIONE INTEGRATA | B. MOOC | C. SUMMER SCHOOL | D. SUL CAMPO |
|--|-------------------------|---------|------------------|--------------|
| I. Leadership dell'innovazione           | 10                      | 5       | 1                | 20           |
| II. Digitalizzazione amministrativa      | 10                      | 5       | 1                | 20           |
| III. Spazi e ambienti                    | 10                      | 5       | 1                | 20           |
| IV. Curricolo scolastico                 | 0                       | 5       | 1                | 20           |
| V. Metodologie didattiche                | 0                       | 5       | 1                | 20           |
| VI. Pensiero computazionale (I ciclo)    | 0                       | 5       | 1                | 20           |
| VII. Intelligenza artificiale            | 0                       | 5       | 1                | 20           |
| VIII. Making, tinkering, VR, IoT         | 0                       | 5       | 1                | 20           |
| IX. Competenze specialistiche (II ciclo) | 0                       | 5       | 1                | 20           |
| X. Tecnologie inclusive                  | 0                       | 5       | 1                | 20           |

**Indicare l'eventuale numero aggiuntivo di unità di personale scolastico che si intende formare in aggiunta al numero minimo fissato dal target in 1.600.**

800

**Tipologia e numero di corsisti previsti (il totale deve essere minimo di 1600 unità o superiore nel caso di incremento)**

|   | Numero previsto di corsisti |
|---|-----------------------------|
| Dirigenti scolastici                        | 40                          |
| DSGA  | 40                          |
| Personale ATA                               | 450                         |
| Docenti di scuola dell'infanzia             | 150                         |
| Docenti di scuola primaria                  | 200                         |
| Docenti di scuola secondaria di primo grado | 600                         |

|   | Numero previsto di corsisti |
|---|-----------------------------|
| Docenti di scuola secondaria di secondo grado | 800                         |
| Docenti CPIA                                  | 40                          |
| Personale educativo                           | 80                          |

**Descrizione delle modalità adottate per garantire l'organizzazione di percorsi formativi sul territorio nazionale, anche avvalendosi di scuole collocate in altre regioni, l'utilizzo di piattaforme per la gestione ottimale dei percorsi integrati, l'adozione di procedure amministrative e contabili efficaci, le risorse umane destinate alla realizzazione del progetto.**

In termini di modalità/approccio realizzativo il progetto prevede la seguente articolazione: 1) Team di 2/3 consulenti/formatori itineranti, coadiuvati da specifiche start up del territorio, che erogheranno i corsi direttamente presso le scuole partecipanti, con le seguenti modalità: - 2/3 giorni sul campo presso la scuola per lancio dell'iniziativa, formazione sul campo e avvio specifiche attività da sviluppare da parte della scuola ('home working'); - 6/8 settimane di sviluppo delle attività autonome da parte della scuola (con mentor a distanza e utilizzo di tutorial MOOC); - 2/3 giorni di chiusura delle attività sul campo attraverso casi studio pratici; 2) Camera di regia centralizzata per la pianificazione di dettaglio del "roll out" sulle scuole, assistenza/mentorship per le attività autonome, interventi a chiamata. 3) Summer school per confronto/condivisione dei risultati ottenuti in termini di trasformazione digitale e definizione piani operativi per scuola alla chiusura delle attività autonome. La piattaforma per l'erogazione dei percorsi integrati garantirà un'elevata interazione docente/discendenti attraverso la comunicazione audio/video in tempo reale, lo scambio di materiali e la proiezione di slide/documenti/esercizi. In linea con i più moderni principi di progettazione e sviluppo di prodotti e-learning, la modalità di produzione sarà basata sul concetto di Rapid e-learning. Il modello organizzativo gestionale delle procedure amministrativo-contabili garantirà il pieno rispetto di tutte le disposizioni previste dalla normativa comunitaria e nazionale. In particolar modo verrà garantito/a: - il rispetto di quanto previsto dal D.lgs n. 50/2016 nelle procedure di affidamento dei servizi; - l'esecuzione dei controlli previsti dalla legislazione; - creazione di fascicoli informatici e tracciabilità delle operazioni; - il rispetto del piano finanziario e cronogramma di spesa approvato. Le procedure ad evidenza pubblica individueranno le figure per il supporto organizzativo ed amministrativo, le figure di Tutor ed Esperti per la formazione dei destinatari. Il coordinamento generale sarà a cura del Dirigente scolastico dell'Itis G. Galilei coadiuvato dal legale rappresentate del partner di progetto, Edutech District Srl Impresa Sociale, preventivamente selezionata attraverso una indagine esplorativa, come indicato all'art. 4 co. 3 e 4 dell'avviso. Il DSGA sarà il responsabile della gestione amministrativa contabile.

**Elenco delle scuole attive sul territorio nazionale che saranno coinvolte nella realizzazione del progetto tramite protocolli operativi**

| Denominazione scuola (max 50 caratteri) | Città (max 40 caratteri) | Codice meccanografico (max 15 caratteri) |
|---|--------------------------|--|
| Istituto Enzo Ferrari                   | Roma                     | RMIS08100R                               |
| Istituto Confalonieri-De Chirico        | Roma                     | RMIS09700A                               |
| Istituto Isacco Newton                  | Roma                     | RMPS17000L                               |
| CPIA3 di Roma                           | Roma                     | rmmm672004                               |

| <b>Denominazione scuola (max 50 caratteri)</b> | <b>Città (max 40 caratteri)</b> | <b>Codice meccanografico (max 15 caratteri)</b> |
|--|---------------------------------|---|
| IISS F. D'Aguirre -D. Alighieri                | Salemi                          | tpis002005                                      |
| ITET Giuseppe Garibaldi                        | Marsala                         | TPTD03000E                                      |
| ISS Damiani                                    | Marsala                         | TPIS01200Q                                      |
| IISS Ferrara                                   | Mazara del Vallo                | TPIS02600N                                      |
| IISS Mattarella-Dolci                          | Castellammare del golfo         | TPIS008004                                      |
| IISS Calvino Amico                             | Trapani                         | TPIS028009                                      |
| IISS Rosina Salvo                              | Trapani                         | tpis031005                                      |
| IISS FERRO                                     | Alcamo                          | tpis00900x                                      |
| I.C. Rita Levi-Montalcini                      | Partanna                        | TPIC82400T                                      |
| I.C Capuana                                    | Santa Ninfa                     | tpic807004                                      |
| I.C Garibaldi                                  | Salemi                          | tpic829001                                      |
| I C Mario Nuccio                               | Marsala                         | TPIC81700P                                      |
| IC Nosengo                                     | Marsala                         | TPIC806008                                      |
| IC De Gasperi                                  | Marsala                         | tpic81600v                                      |
| IC Grassa                                      | Mazara del Vallo                | tpic843007                                      |
| IC Capuana-Pardo                               | Castelvetrano                   | tpic815003                                      |
| IC Radice Pappalardo                           | Castelvetrano                   | tpic84100g                                      |
| II Circolo Didattico Ruggero Settimo           | Castelvetrano                   | tpee02700b                                      |
| IC Montessori                                  | Alcamo                          | tpic81100q                                      |
| IC Navarra                                     | Alcamo                          | TPIC81000X                                      |

| Denominazione scuola (max 50 caratteri) | Città (max 40 caratteri) | Codice meccanografico (max 15 caratteri) |
|---|--------------------------|--|
| IC BASSI CATALANO                       | Trapani                  | tpic82500n                               |
| IC Pertini                              | Trapani                  | TPIC84200B                               |
| IC Ciaccio Montalto                     | Trapani                  | tpic836004                               |
| IC RALLO                                | Favignana                | tpic80500c                               |
| IISS Antonio Serra                      | Napoli                   | NAIS05200T                               |
| IISS DA Vinci/ Torre                    | trapani                  | TPIS01800P                               |
| ISTITUTO SUPERIORE MARCONI GALILEI      | TORRE ANNUNZIATA         | NAIS08900C                               |
| LICEO PUBLIO VIRGILIO MARONE            | META                     | NAPC130004                               |
| IC FRASCATI                             | FRASCATI                 | RMIC8C3007                               |
| IC B. TELESIO                           | REGGIO CALABRIA          | RCIC84200V                               |

**Descrivere le modalità atte a garantire il rispetto delle procedure e delle condizionalità del PNRR da parte del polo formativo (max 200 caratteri)**

|   | Modalità   |
|---|--|
| Rispetto di target e milestone                          | Pianificazione e monitoraggio basato Gantt Charts, garantendo: - conformità ai regolamenti comunitari - mitigazione e gestione dei rischi - tagging climatici e digitali - relazioni periodiche          |
| Monitoraggio periodico                                  | Riunioni SAL periodiche, garantendo: - controlli di gestione - controlli amministrativi - congruenza dei dati di monitoraggio finanziario e procedurale - relazioni periodiche                           |
| Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting | Predisposizione di un'apposita check list al fine di verificare i requisiti ambientali dei fornitori ICT per l'acquisto/noleggìo di hardware e servizi informatici di hosting/cloud.                     |
| Procedure selettive                                     | Avvisi Pubblici, adozione procedura comparativa dei cv/preventivi interrogazione del MEPA,   |
| Obblighi di pubblicità                                  | Specificazione di informazione sensibilizzazione e pubblicità attraverso l'adozione di un piano editoriale per la diffusione delle attività e degli obiettivi progettuali alla platea dei destinatari    |
| Assenza dei conflitti di interesse                      | Applicazione del Dlgs 50/2016. Tutti gli interessati, interni/esterni, dovranno sottoscrivere la dichiarazione assenza conflitto di interessi o la dichiarazione riferita alla singola procedura di gara |



## Modalità di diffusione e coinvolgimento del personale scolastico per favorire la massima partecipazione ai percorsi formativi

L'obiettivo generale del Piano di Comunicazione, trasversale per tutto il progetto, è da una parte diffondere il progetto e dall'altra favorire il coinvolgimento dei destinatari del progetto. Strumenti di comunicazione previsti: - PORTALE: costituisce il centro di riferimento in quanto offre un servizio che opera da mediatore di informazione sia verso gli utenti esterni, sia verso i componenti del partenariato; - NEWSLETTER: aggiornamento generale sui risultati del progetto; memorandum degli incontri; stato di avanzamento del progetto; notizie sulle attività svolte e da svolgere a livello territoriale; - SOCIAL: Instagram e Facebook attraverso cui saranno diffusi video "pillole" esplicative dei corsi formativi; messagistica/chat provata; aggiornamento generale; calendari degli incontri; informazioni per gli interessati; notizie specifiche ed informazioni sulle attività svolte e da svolgere a livello territoriale; - INCONTRI: incontri di promozione presso gli istituti scolastici.

## Modalità di monitoraggio e valutazione delle attività con particolare attenzione ai meccanismi previsti per garantire la qualità della docenza

La predisposizione del Piano di Monitoraggio e Valutazione, implementato durante ciascun SAL, consentirà di definire, in maniera strutturata e sistemica attività, tempistica, strumenti, indicatori utili per condurre l'azione di monitoraggio prima e di valutazione poi. Il monitoraggio riguarderà sia gli aspetti progettuali, sia gli aspetti amministrativi, basandosi su alcuni indicatori: - Key Performance Index: esprimono la variabile quantitativa/qualitativa; forniscono un'evidenza chiara e misurabile del raggiungimento di un risultato; - di output: evidenziano i risultati diretti di un'azione; - di outcome: misurano gli effetti/cambiamenti generati sui beneficiari diretti del progetto; - di impatto: misurano la qualità e quantità degli effetti di lungo periodo generati dal progetto; L'approccio "controfattuale", verrà utilizzato per la valutazione degli effetti del progetto, che si basa sul confronto tra due popolazioni di riferimento, una interessata dal progetto in esame e l'altra no.

## Esperienza maturata dall'istituzione scolastica proponente, in qualità di polo formativo nell'organizzazione di percorsi formativi nazionali sia in presenza che on line, e requisiti per garantire la sostenibilità tecnica, gestionale e finanziaria del progetto.

Dal 2017 il Galilei è capofila del Polo Tecnico Professionale "Galileo Informatica e Meccanica", con lo scopo di adeguare le skills dei profili in uscita, volte agli obiettivi di Industry 4.0, per allinearle alle esigenze del tessuto produttivo. A tale scopo il Polo ha stipulato un Accordo di Rete, tra gli altri, con Sapienza, C.N.O.S.F.A.P., Unindustria Lazio, E.N.I.P.G, Fondazione Mondo Digitale, Accademia Italiana Videogiochi, rete di scuole ANP Lazio, Enea, INFN, Lumsa, Unicamillus, USR Lazio, Consorzio Innovo, Dive e vanta l'apporto di un significativo nucleo di Aziende, nonché di importanti Agenzie per il Lavoro. L'Itis Galilei vanta l'attuazione di progetti rivolti agli stakeholder in costante rapporto con il territorio locale e globale, al fine di colmare i gap formativi e di accrescere le competenze dei destinatari, favorendo esperienze inclusive di valore per gli studenti e innovando costantemente le metodologie didattiche in un'ottica pionieristica di ricerca.

## Quadro sinottico dei percorsi formativi

### Elenco dei percorsi formativi che si prevede di attivare

| Area tematica (art. 3, co 4 Avviso; max 50 caratteri) | Numero di edizioni | Durata in ore per ciascuna edizione | Numero partecipanti per edizione | Destinatari (DS, DSGA, ATA, Docenti; max 50 caratteri) |
|---|--------------------|-------------------------------------|----------------------------------|--|
| I. Leadership - FORMAZIONE INTEGRATA                  | 10                 | 30                                  | 15                               | DS DSGA ANIMATORE DIGITALE                             |
| I. Leadership - MOOC                                  | 5                  | 2                                   | 15                               | DS DSGA ANIMATORE DIGITALE                             |

| <b>Area tematica (art. 3, co 4 Avviso; max 50 caratteri)</b> | <b>Numero di edizioni</b> | <b>Durata in ore per ciascuna edizione</b> | <b>Numero partecipanti per edizione</b> | <b>Destinatari (DS, DSGA, ATA, Docenti; max 50 caratteri)</b> |
|--|---------------------------|--|---|---|
| I. Leadership - SUMMER SCHOOL                                | 1                         | 3  | 15                                      | DS DSGA ANIMATORE DIGITALE                                    |
| I. Leadership - SUL CAMPO                                    | 20                        | 3  | 15                                      | DS DSGA ANIMATORE DIGITALE                                    |
| II. Digitalizzazione amm. - FORMAZIONE INTEGRATA             | 10                        | 30   | 10                                      | AA - AT - DSGA  |
| II. Digitalizzazione amm. - MOOC                             | 5                         | 2  | 10                                      | AA - AT - DSGA  |
| II. Digitalizzazione amm. - SUMMER SCHOOL                    | 1                         | 1  | 10                                      | AA - AT - DSGA - DOCENTI                                      |
| II. Digitalizzazione amm. - SUL CAMPO                        | 20                        | 3  | 10                                      | AA - AT - DSGA  |
| III. Spazi e ambienti - FORMAZIONE INTEGRATA                 | 10                        | 30   | 15                                      | DS DSGA DOCENTI   |
| III. Spazi e ambienti - MOOC                                 | 5                         | 2  | 15                                      | DS DSGA DOCENTI   |
| III. Spazi e ambienti- SUMMER SCHOOL                         | 1                         | 1  | 15                                      | DS DSGA DOCENTI   |
| III. Spazi e ambienti - SUL CAMPO                            | 20                        | 3  | 15                                      | DS DSGA DOCENTI   |
| IV. Curricolo scolastico - FORMAZIONE INTEGRATA              | 0                         | 0  | 10                                      | DS - COLL. DS - FUNZ. STRUM.                                  |
| IV. Curricolo scolastico - MOOC                              | 5                         | 2  | 10                                      | DS - COLL. DS - FUNZ. STRUM.                                  |
| IV. Curricolo scolastico - SUMMER SCHOOL                     | 1                         | 1  | 10                                      | DS - COLL. DS - FUNZ. STRUM.                                  |
| IV. Curricolo scolastico - SUL CAMPO                         | 20                        | 3  | 10                                      | DS - COLL. DS - FUNZ. STRUM.                                  |
| DS - COLL. DS - FUNZ. STRUM.                                 | 0                         | 0  | 30                                      | DOCENTI   |
| V. Metodologie didattiche -                                  | 5                         | 2  | 30                                      | DOCENTI   |

| <b>Area tematica (art. 3, co 4 Avviso; max 50 caratteri)</b> | <b>Numero di edizioni</b> | <b>Durata in ore per ciascuna edizione</b> | <b>Numero partecipanti per edizione</b> | <b>Destinatari (DS, DSGA, ATA, Docenti; max 50 caratteri)</b> |
|--|---------------------------|--|---|---|
| MOOC   |                           |  |   |   |
| V. Metodologie didattiche - SUMMER SCHOOL                    | 1                         | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| V. Metodologie didattiche - SUL CAMPO                        | 20                        | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| VI. Pensiero comp. (I ciclo) FORMAZIONE INTEGRATA            | 0                         | 0  | 30                                      | DOCENTI   |
| VI. Pensiero computazionale (I ciclo) - MOOC                 | 5                         | 2  | 30                                      | DOCENTI   |
| VI. Pensiero comp. (I ciclo) - SUMMER SCHOOL                 | 1                         | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| VI. Pensiero computazionale (I ciclo) - SUL CAMPO            | 20                        | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| VII. Intell. artificiale - FORMAZIONE INTEGRATA              | 0                         | 0  | 30                                      | DOCENTI   |
| VII. Intelligenza artificiale - MOOC                         | 5                         | 2  | 30                                      | DOCENTI   |
| VII. Intell. artificiale - SUMMER SCHOOL                     | 1                         | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| VII. Intelligenza artificiale - SUL CAMPO                    | 20                        | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| VIII. Making, VR, IoT - FORMAZIONE INTEGRATA                 | 0                         | 0  | 30                                      | DOCENTI   |
| VIII. Making, VR, IoT - MOOC                                 | 5                         | 2  | 30                                      | DOCENTI   |
| VIII. Making, VR, IoT - SUMMER SCHOOL                        | 1                         | 3  | 30                                      | DOCENTI   |
| VIII. Making, tinkering, VR, IoT - SUL CAMPO                 | 20                        | 3  | 30                                      | DOCENTI   |

| Area tematica (art. 3, co 4 Avviso; max 50 caratteri) | Numero di edizioni | Durata in ore per ciascuna edizione | Numero partecipanti per edizione | Destinatari (DS, DSGA, ATA, Docenti; max 50 caratteri) |
|---|--------------------|-------------------------------------|----------------------------------|--|
| IX. Comp. Spec. (II ciclo) - FORMAZIONE INTEGRATA     | 0                  | 0                                   | 30                               | DOCENTI  |
| IX. Competenze specialistiche (II ciclo) - MOOC       | 5                  | 2                                   | 30                               | DOCENTI  |
| IX. Comp. Spec. (II ciclo) - SUMMER SCHOOL            | 1                  | 3                                   | 30                               | DOCENTI  |
| IX. Comp. Spec. (II ciclo) - SUL CAMPO                | 20                 | 3                                   | 30                               | DOCENTI  |
| X. Tecnologie inclusive - FORMAZIONE INTEGRATA        | 0                  | 0                                   | 40                               | DS DSGA AN. DIGITALE COLL.DS FUNZ. STRUM. DOCENTI      |
| X. Tecnologie inclusive - MOOC                        | 5                  | 2                                   | 40                               | DS DSGA AN. DIGITALE COLL.DS FUNZ. STRUM. DOCENTI      |
| X. Tecnologie inclusive - SUMMER SCHOOL               | 1                  | 3                                   | 40                               | DS DSGA AN. DIGITALE COLL.DS FUNZ. STRUM. DOCENTI      |
| X. Tecnologie inclusive - SUL CAMPO                   | 20                 | 3                                   | 40                               | DS DSGA AN. DIGITALE COLL.DS FUNZ. STRUM. DOCENTI      |

## 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 800 per anno; 2. NUMERO DI PARTECIPANTI IN UN PERCORSO DI ISTRUZIONE O DI FORMAZIONE - COMPETENZE DIGITALI (maschi; femmine; non binario; 18-29 anni; 30-54 anni; maggiore di 55 anni) da comunicare per stato di avanzamento, in caso di ammissione al finanziamento.**



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
POLO TECNICO-PROFESSIONALE "GALILEO"

I.T.I.S. "G. GALILEI"

Municipio I – Ambito Territoriale I – SCUOLA POLO PER LA FORMAZIONE

Via Conte Verde 51, 00185 ROMA - ☎0677071943 / ☎ 0677071947

[rmtf090003@istruzione.it](mailto:rmtf090003@istruzione.it) - [rmtf090003@pec.istruzione.it](mailto:rmtf090003@pec.istruzione.it)

sito web: [www.itisgalilei.edu.it](http://www.itisgalilei.edu.it)

C.M. RMTF090003 - C.F. 80122150586 - C.C.P. 59189001

Agli USR regionali

Al personale scolastico delle scuole di ogni ordine e grado

LORO SEDI

Oggetto: **9 Ottobre 2023** ore 16:30 – 17:30 (on-line). Incontro con Dirigenti Scolastici, referenti della formazione, referenti di progetto, referenti del PNRR Transizione Digitale e Modelli Didattici Innovativi.

**L'invito è rivolto al personale delle scuole che si sono trovati nell'impossibilità di partecipare all'edizione del giorno 2 ottobre u.s.**

L'Istituto Galileo Galilei, **Polo Transizione digitale - Roma Galilei - RMTF090003**, ha avviato i corsi relativi ai progetti **Meta-Learning Education** (Modelli Innovativi Didattica Digitale) e **Itinerant EduLab** (Formazione Personale Scolastico). *P.N.R.R. Missione 4, Componente 1, Investimento 2.1., del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, relativo a "Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico sulla trasformazione digitale" finanziato dall'Unione europea nel contesto dell'iniziativa Nex Generation EU – Avviso prot.m\_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0084780.10-10-2022, Avviso prot.m\_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0084750.10-10-2022.*

Il progetto **Meta-Learning Education** identifica metodologie e piattaforme in grado di creare modelli digitali scalabili e soluzioni di realtà virtuale per la creazione di ambienti inclusivi interattivi verso il mondo del Metaverso e gamification per motivare e aumentare il tasso di apprendimento.

Il progetto **Itinerant EduLab**, con il coinvolgimento di 60 Start Up in ambito EDUTECH, predilige una metodologia sul campo, per adeguare gli interventi alle reali esigenze delle scuole sulla trasformazione digitale in termini di tecnologie/metodologie in ciascuno degli ambiti organizzativi (management, didattica, contabilità...), formare il personale su soft/hard skill utili alla transizione digitale in termini di ambiente e competenze, praticare le competenze sviluppate con "casi prova", così da facilitare l'adozione di transizione digitale negli Istituti scolastici. Il progetto si pone come obiettivo di formare e adottare nelle scuole gli oltre 80 modelli innovativi di didattica digitale e creare una Community di innovatori tra Start Up, docenti, studenti, Istituzioni e Aziende.

I partecipanti al progetto **Meta-Learning Education** potranno fruire del percorso completo partecipando anche alle attività formative di **Itinerant EduLab** e viceversa.

Le Istituzioni scolastiche in indirizzo, su proposta DELL'ITIS GALILEO GALILEI ospiteranno le attività formative previste dal progetto, in vista di divenire "Istituto di Riferimento" per l'area geografica in cui hanno sede, onde garantire la dimensione nazionale del progetto.

**Il personale con attestato di partecipazione sarà coinvolto per co-progettare, formare e adottare nelle scuole i modelli innovativi di didattica digitale e creare**

## una Community di innovatori tra Start Up, docenti, studenti, Istituzioni e Aziende. Sarà tra questi formato un gruppo di lavoro per il tutoring delle attività formative sul campo nelle scuole della rete.

Le iscrizioni ai corsi sono aperte con scadenze variabili secondo i vari percorsi formativi disponibili.

I corsi sono a numero chiuso e l'accesso ad ogni percorso formativo avviene in base alla data di iscrizione nella piattaforma Scuola Futura ai seguenti link:

**Meta-Learning Education:** <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/polo-didattica-digitale-roma-galilei-rmtf090003>

**Itinerant EduLab:** <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/polo-transizione-digitale-roma-galilei-rmtf090003>

Per comodità di seguito è riportato un quadro sinottico dei corsi disponibili in data odierna. Ulteriori percorsi verranno attivati nei prossimi mesi.

| COD. ID    | Link scheda pubblica Scuola Futura  | Titolo del percorso proposta progettuale  | Data inizio iscrizioni | Data fine iscrizioni | Data inizio corso | Data fine corso |
|------------|---|---|------------------------|----------------------|-------------------|-----------------|
| ID: 146612 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-challenge-based-learning-game-based-learning-game-design-e-gamification-proviamo-a-stimolare-l-apprendimento-">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-challenge-based-learning-game-based-learning-game-design-e-gamification-proviamo-a-stimolare-l-apprendimento-</a> | LAB "CHALLENGE BASED LEARNING, GAME BASED LEARNING, GAME DESIGN E GAMIFICATION: PROVIAMO A STIMOLARE L'APPRENDIMENTO" | 19-set-2023            | 30-set-2023          | 2-ott-2023        | 27-ott-2023     |
| ID: 146615 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-gamification-motivare-per-apprendere">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-gamification-motivare-per-apprendere</a>   | GAMIFICATION: MOTIVARE PER APPRENDERE   | 19-set-2023            | 12-ott-2023          | 30-ott-2023       | 18-dic-2023     |
| ID: 146618 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-il-digitale-per-formare-e-gestire-">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-il-digitale-per-formare-e-gestire-</a>   | LAB "IL DIGITALE PER FORMARE E GESTIRE"   | 1-nov-2023             | 19-gen-2024          | 29-gen-2024       | 26-feb-2024     |
| ID: 146602 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/itinerant-edulab-trend-tecnologici-e-nuove-aree-di-competenza-dialogo-tra-scuola-e-impresa">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/itinerant-edulab-trend-tecnologici-e-nuove-aree-di-competenza-dialogo-tra-scuola-e-impresa</a>   | TREND TECNOLOGICI E NUOVE AREE DI COMPETENZA: dialogo tra scuola e impresa  | 28-set-2023            | 11-set-2023          | 12-ott-2023       | 15-nov-2023     |
| ID: 146620 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-coesione-territoriale-per-il-digitale-">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-coesione-territoriale-per-il-digitale-</a>   | LAB "COESIONE TERRITORIALE PER IL DIGITALE"   | 2-ott-2023             | 30-nov-2023          | 4-dic-2023        | 26-gen-2024     |
| ID: 146601 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-gestione-e-utilizzo-delle-risorse-digitali-alfabetizzazione-informatica">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-gestione-e-utilizzo-delle-risorse-digitali-alfabetizzazione-informatica</a>   | GESTIONE E UTILIZZO DELLE RISORSE DIGITALI: ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA  | 19-set-2023            | 25-set-2023          | 27-set-2023       | 30-ott-2023     |
| ID: 146621 | ITINERANT Edulab - Lab "Il Cloud collaborativo per trasformare la scuola"   | LAB "IL CLOUD COLLABORATIVO PER TRASFORMARE LA SCUOLA"  | 15-gen-2024            | 23-feb-2024          | 1-mar-2024        | 27-mar-2024     |
| ID: 146609 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-scuola-4.0-metodologie-didattiche-e-ambienti-innovativi-">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-lab-scuola-4.0-metodologie-didattiche-e-ambienti-innovativi-</a>   | LAB "SCUOLA 4.0: METODOLOGIE DIDATTICHE E AMBIENTI INNOVATIVI"  | 25-set-2023            | 3-nov-2023           | 6-nov-2023        | 1-dic-2023      |
| ID: 146608 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-universal-design-for-learning-tecnologie-digitali-e-inclusione">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-universal-design-for-learning-tecnologie-digitali-e-inclusione</a>   | UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING: TECNOLOGIE DIGITALI E INCLUSIONE   | 19-set-2023            | 24-set-2023          | 25-set-2023       | 31-ott-2023     |
| ID: 146624 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-easy-web-school-strumenti-digitali-oltre-la-dad">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-easy-web-school-strumenti-digitali-oltre-la-dad</a>   | EASY WEB SCHOOL: STRUMENTI DIGITALI OLTRE LA DAD  | 19-set-2023            | 2-ott-2023           | 4-ott-2023        | 24-nov-2023     |
| ID: 146626 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-fondamenti-di-ludodidattica-teoria-e-pratica-dell-insegnamento-attraverso-i-board-game-">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-fondamenti-di-ludodidattica-teoria-e-pratica-dell-insegnamento-attraverso-i-board-game-</a>   | FONDAMENTI DI LUDODIDATTICA: TEORIA E PRATICA DELL'INSEGNAMENTO ATTRAVERSO I BOARD GAME.                              | 19-set-2023            | 3-ott-2023           | 16-ott-2023       | 18-dic-2023     |
| ID: 146604 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-costruendo-si-impara.-il-podcasting-a-scuola.-ingaggiare-gli-studenti-con-la-sfida-della-creativita-">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/itinerant-edulab-costruendo-si-impara.-il-podcasting-a-scuola.-ingaggiare-gli-studenti-con-la-sfida-della-creativita-</a>                           | COSTRUIENDO SI IMPARA. IL PODCASTING A SCUOLA: "INGAGGIARE" GLI   | 19-set-2023            | 24-set-2023          | 25-set-2023       | 30-ott-2023     |

|            |   |   |             |             |             |             |
|------------|---|---|-------------|-------------|-------------|-------------|
|            |   | STUDENTI CON LA SFIDA DELLA CREATIVITÀ.                       |             |             |             |             |
| ID: 142466 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/metalearning-education-%F0%9F%9F%A0-ar-%7C-base">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/metalearning-education-%F0%9F%9F%A0-ar-%7C-base</a>   | METALEARNING EDUCATION - AR BASE                              | 15-set-2023 | 01-ott-2023 | 02-ott-2023 | 30-giu-2024 |
| ID 146400  | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/itinerant-edulab-pnrr-i-principali-progetti.-elementi-legislativi-e-normativi.">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/itinerant-edulab-pnrr-i-principali-progetti.-elementi-legislativi-e-normativi.</a> | PNRR: i progetti principali. Elementi legislativi e normativi | 27-set-2023 | 3-ott-2023  | 4-ott-2023  | 25-ott-2023 |
| ID: 158160 | <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/itinerant-edulab-corso-di-formazione-linguaggi-di-programmazione">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/de/itinerant-edulab-corso-di-formazione-linguaggi-di-programmazione</a>                             | Corso di formazione linguaggi di programmazione               | 30-set-2023 | 15-ott-2023 | 17-ott-2023 | 7-feb-2024  |

Ogni corsista può partecipare a più percorsi formativi, distinti per ordine di scuola e destinatari, consultabili al link <https://www.itisgalileiromapnrr.it/>

L'attestazione verrà rilasciata dalla piattaforma di Scuola Futura.

In allegato si trasmettono i seguenti documenti:

- Descrizione dei due progetti;
- Lettera di invio all'evento del 9 ottobre p.v. e relativo *form* per la partecipazione;
- Agenda 9 ottobre p.v.

Roma, 04/10/2023



*Il Dirigente Scolastico*  
*f.to prof.ssa Elisabetta Giustini*  
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa*  
*ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs n. 39/1993*



# 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

G. GALILEI

### Codice meccanografico

RMTF090003

### Città

ROMA

### Provincia

ROMA

## Legale Rappresentante

### Nome

ELISABETTA

### Cognome

GIUSTINI

### Codice fiscale

GSTLBT54L51H501T

### Email

dirigente@itisgalileiroma.it

### Telefono

3355372456

## Referente del progetto



**Nome**

ELISABETTA

**Cognome**

GIUSTINI

**Email**

dirigente@itisgalileiroma.it

**Telefono**

335 537 2456

## Informazioni progetto

---

**Titolo progetto**

META-LEARNING EDUCATION

**Descrizione progetto**

L'utilizzo della Realtà Virtuale (VR) nella scuola italiana è un fenomeno ancora marginale rispetto alle altre nazioni europee ed extra europee. Nelle aule italiane si privilegiano forme di pensiero sequenziale e strutturato tipiche di un mondo centrato sul testo cartaceo, in contrasto alle modalità di pensiero olistico e globale indotte negli adolescenti dall'universo digitale, che frequentano nel tempo extrascuolastico. Le situazioni game based learning, con o senza VR, hanno di per sé la caratteristica di rovesciare il modello trasmissivo in cui è l'insegnante al centro del processo didattico e gli studenti spettatori passivi, trasformando questi ultimi in protagonisti attivi del loro apprendimento, costruttori delle loro conoscenze in un contesto di cooperazione e collaborazione. VR e gamification applicate alla didattica si esplicano nella metodologia dell'inquiry based learning, che trova fondamento nelle teorie pedagogiche costruttiviste, tutte accomunate dall'utilizzo della situazione problematica e dell'indagine come strumento fondamentale di apprendimento. L'ITIS G. Galilei ha fondato i suoi modelli didattici sui seguenti pilastri: - sviluppare le competenze per l'utilizzo delle nuove tecnologie; - favorire la creatività e sviluppare la proattività nei giovani talenti; - favorire la riduzione del Gap tra mondo del lavoro e skill possedute dai giovani (mismatch); Per dare vita ad una formazione, in grado di leggere e attuare i cambiamenti che la quarta Rivoluzione propone, è necessario introdurre metodologie didattiche anticipatarie di una didattica progressivamente orientata verso e oltre la Scuola 4.0. A tal fine risulta indispensabile aggiornare abilità e metodologie utilizzate da chi avrà il compito di formare i giovani nel rispetto di questi obiettivi: i docenti. Il progetto mira alla costruzione di un nuovo modo di "fare scuola" rompere lo schema-classe basato sulla rigidità del calendario scolastico e sui limiti strutturali che confliggono con la dinamicità dei processi comunicativi resi invece possibili dall'introduzione delle ICT nelle scuole. Il progetto ha l'obiettivo di sviluppare moduli formativi pionieristici, utilizzando tecniche e metodologie di "serious gaming". Le attività di sviluppo saranno precedute da corsi on line in modalità asincrona su Realtà Virtuale, Realtà Aumentata, Metaverso, Intelligenza Artificiale, Gamification, per creare una base informativa/di competenze comune. Successivamente, attraverso l'analisi dei fabbisogni formativi delle Istituzioni Scolastiche coinvolte, verranno individuate le componenti da sviluppare in Realtà virtuale, differenziati per ordine, grado e tipologia di scuola in co-design tra i docenti delle scuole. Gli studenti delle scuole partecipanti, in aule da 20/25 persone dotate di visori VR, parteciperanno alle META-ROOM, dove docenti e studentesse/studenti potranno sperimentare e praticare le nuove tecnologie. La dimensione progettuale include l'utilizzo di piattaforme innovative, create da Startup Italiane, da applicare alla didattica nonché la sperimentazione di soluzioni inclusive direttamente applicabili a particolari esigenze di adattabilità. Sarà inoltre enfatizzato il significativo impatto ESG dei moduli formativi in VR, in termini di riduzione degli sprechi, efficienza energetica, sicurezza della pratica formativa, inclusione delle disabilità. Le conoscenze e le competenze acquisite confluiranno all'interno di una community consentendo una continuità progettuale e metodologica, lo sviluppo di nuovi moduli VR, la condivisione delle esperienze, l'autoalimentazione delle best practice, replicabili a livello nazionale. Il progetto dunque prevede la creazione di: - 17 UDA di 4 h, on line in modalità asincrona; - 73 UDA di 8 h, on line in modalità sincrona/sul campo; - 5 UDA di 1 h, on line in modalità asincrona; -buone pratiche di curricula di educazione digitale innovativi in Realtà Virtuale tratti dall'esperienza dell'Istituto Galilei.

**Data inizio progetto prevista**

01/12/2022

**Data fine progetto prevista**

30/09/2024

**Codice CUP**

J84D22002550006

**Codice progetto**

M4C1I2.1-2022-922-P-1878

## 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 curricula 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  |
|--------------------------------------|-------------|----------------|--|
| Edutech District Srl Impresa Sociale | 02833890813 | 02833890813    | Supporto alla gestione e organizzazione percorsi formativi |

## 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 ha l'obiettivo di sviluppare moduli formativi in Realtà Virtuale utilizzando tecniche e metodologie di serious gaming, già sperimentate e testate all'interno di specifici percorsi didattici dell'Ist. Galilei di Roma. L'approccio progettuale prevede 3 fasi: 1) Formazione in ambito VR/Realtà Immersiva/Metaverso/Intelligenza Artificiale/Gamification (ON LINE): - erogazione di moduli formativi a tutti i docenti in modalità on line asincrona; - articolazione per modulo base e avanzato, quest'ultimo da erogare su una percentuale di docenti (ipotesi 30%); - enfasi all'impatto su tematiche ESG; 2) Sviluppo integrato di casi concreti di moduli formativi in VR (SUL CAMPO/DIGITALE): - analisi dei fabbisogni delle Istituzioni Scolastiche coinvolte; - individuazione delle componenti formative da rielaborare in VR, differenziati per ordine, grado e tipologia di scuola; - presentazione buone pratiche di curricula di educazione digitale innovativi in VR tratti dall'esperienza dell'Ist. Galilei ovvero da soluzioni ideate da start up; - analisi, progettazione e sviluppo di moduli in VR coerenti con le componenti formative individuate. Tale fase si svolgerà attraverso metodologie Agile in co-design tra docenti delle singole scuole start up e tutor; 3) Roadshow e lancio iniziative di comunicazione/diffusione (SUL CAMPO/DIGITALE): - sulla base dei moduli sviluppati, avvio iniziative didattiche in VR basate su tecniche di gaming per studenti delle scuole partecipanti al progetto, aperte all'adozione su scala nazionale tramite specifiche azioni di comunicazione/diffusione. In tale fase, le scuole partecipanti saranno dotate di META-ROOM, cioè aule da 20/25 persone dotate di visori VR, in cui docenti e studentesse/studenti potranno sperimentare e praticare le nuove tecnologie; - creazione di una community per consentire: il continuo miglioramento di quanto sviluppato e l'adozione/evoluzione di nuovi moduli con le seguenti caratteristiche: networking per condividere le migliori pratiche di applicazione dei nuovi modelli ai percorsi didattici; repository dei moduli in VR sviluppati e del relativo codice open source; video tutorial per facilitare/supportare l'adozione dei nuovi modelli; FAQ aggiornate sui moduli formativi; qualificazione dei docenti partecipanti in base ad esperienze e casi d'uso implementati Il progetto selezionerà: - software di VR; - piattaforma di Content Management System; - strumenti di engagement dello studente; - soluzioni ad hoc per disabilità.

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

Lo sviluppo di moduli in Realtà Virtuale sarà reso aderente al curriculum delle scuole partecipanti attraverso attività di co-design con i docenti delle scuole partecipanti. In particolare i moduli sviluppati in VR si concentreranno su modalità e tecniche in ambito: 1) ELETTRONICA/ROBOTICA: progettazione e collaudo di sistemi elettrici ed elettronici, di impianti elettrici e sistemi di automazione, di particolari meccanici, di dispositivi e impianti 2) DESIGN E PROGETTAZIONE: navigazione, esplorazione, movimento di file BIM o 3D 3) PROMOZIONE MADE IN ITALY: immersione nella cultura/territori/ambienti/manufatti, con possibilità di vivere e far vivere le esperienze offerte dalla geostoria del Bel Paese 4) MARKETING/VENDITE: coinvolgimento dei clienti tramite tecniche di gamification, con la creazione di esperienze di brand e prodotto 5) SALUTE/WELLNESS: formazione e addestramento per curare al meglio i pazienti o eseguire operazioni complesse senza il rischio di commettere errori

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

Attraverso la piattaforma Scuola Futura i docenti potranno avere accesso a: - 17 UDA di 4 hh, on line in modalità asincrona; - 73 UDA di 8 hh, on line in modalità sincrona/sul campo (anche caricate su Scuola Futura); - 5 UDA di 1 hh, on line in modalità asincrona; - buone pratiche di curricoli di educazione digitale innovativi in Realtà Virtuale tratti dall'esperienza dell'Istituto Galilei ovvero da soluzioni ideate da start up; - il collegamento alla piattaforma contenente i moduli formativi in Realtà Virtuale sviluppati all'interno del progetto negli ambiti: 1) ELETTRONICA/ROBOTICA; 2) DESIGN E PROGETTAZIONE; 3) PROMOZIONE MADE IN ITALY; 4) MARKETING/VENDITE; 5) SALUTE/WELLNESS; - Il collegamento alla Community delle scuole/docenti partecipanti al processo di creazione dei moduli formativi in Realtà Virtuale.

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

Il progetto prevede il lancio di iniziative didattiche in Realtà Virtuale basate su tecniche di gaming per studentesse e studenti delle scuole partecipanti al progetto, aperte all'adozione su scala nazionale tramite specifiche attività di comunicazione/diffusione. Per facilitare un'adozione ampia, gli ambiti di riferimento delle iniziative saranno articolati in: 1) ELETTRONICA/ROBOTICA; 2) DESIGN E PROGETTAZIONE; 3) PROMOZIONE MADE IN ITALY; 4) MARKETING/VENDITE; 5) SALUTE/WELLNESS. Le scuole partecipanti saranno dotate di META-ROOM, cioè aule da 20/25 persone dotate di visori VR, in cui docenti e studentesse/studenti potranno sperimentare e praticare le nuove tecnologie.

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

Il progetto prevede la creazione di una community delle scuole/docenti partecipanti al processo di creazione dei moduli formativi in Realtà Virtuale. L'obiettivo è di incentivare la familiarizzazione con la piattaforma Scuola Futura e con una piattaforma digitale, nativamente realizzata per agevolare la circolazione e diffusione di materiale didattico, secondo le migliori pratiche innovative. La piattaforma di scambio consentirà di affidare ad alcuni docenti pionieri la responsabilità di alimentare la community nel tempo, per garantire la dinamicità (frequenza interazioni tra i partecipanti) e l'attualità dei contenuti sfruttando le soluzioni (es. CMS) e i kit di risorse per la produzione dei contenuti, anche al termine del progetto. È previsto l'invio periodico di best practice per arricchire la cassetta degli attrezzi e condividere i migliori modelli e l'attivazione di un meccanismo di premiazione dei docenti più attivi (per numero di post e documenti condivisi) nella community

**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.**

Il progetto prevede di accompagnare le attività formative per docenti/studentesse/studenti e lo sviluppo dei moduli formativi in Realtà Virtuale con specifiche iniziative di diffusione/divulgazione a livello nazionale così articolate: - evento di lancio con coinvolgimento di Istituzioni, Scuole, Aziende; - coinvolgimento delle scuole partecipanti in termini di docenti/studenti nella co-progettazione e nello sviluppo dei moduli in Realtà Virtuale; - diffusione dei moduli sviluppati a livello nazionale per supportare l'adozione ad altre scuole interessate ai percorsi didattici individuati; - eventi di presentazione dei moduli sviluppati per ogni scuola partecipante alla presenza di studenti e famiglie, con la possibilità di utilizzare le META-ROOM realizzate; - confronto con Confindustria Nazionale e con le Confindustrie Territoriali per illustrare i moduli formativi sviluppati e facilitare il matching Scuola-Lavoro; - evento di chiusura con premiazione di docenti e studenti in relazione alle performance maturate nello sviluppo dei moduli e nelle competenze acquisite; - rilascio di materiale formativo, soluzioni tecnologiche open source, FAQ, video tutorial nella piattaforma della Community, opportunamente collegata alla piattaforma Scuola Futura. L'obiettivo generale del Piano di Comunicazione, trasversale per tutto il progetto, è da una parte diffondere il progetto e dall'altra favorire il coinvolgimento dei destinatari del progetto. Strumenti di comunicazione previsti: 1) Piattaforma: costituisce il centro di riferimento in quanto offre un servizio che opera da diffusore di informazione e scambio di esperienze; 2) Newsletter: aggiornamento generale sui risultati del progetto; memorandum degli incontri; stato di avanzamento del progetto; notizie sulle attività svolte e da svolgere a livello territoriale; 3) messagistica/chat; 4) incontri di promozione presso gli istituti scolastici. Quadro sinottico totale delle attività: - On line asincrono base: 16 ore - 4 UDA di 4h; - On line asincrono avanzato: 52 ore - 13 UDA di 4h; - VR: 560 ore - attività sincrona registrata ed inserita su Scuola Futura; - Chiusura sul campo: 480 ore - attività sincrona registrata ed inserita su Scuola Futura; - On line chiusura a rilascio progetto: 5 ore - 5 UDA di 1h;

### **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.**

Il progetto prevede la seguente articolazione organizzativa: A) Cabina di regia centralizzata per il coordinamento delle attività, la pianificazione di dettaglio, il monitoraggio di tempi/rilasci, la creazione delle iniziative di comunicazione/diffusione del progetto (program management) B) team di consulenti per: - analisi dei fabbisogni formativi delle scuole; - individuazione delle componenti formative da rielaborare in VR; - presentazione di esempi/buone pratiche di curricoli di educazione digitale innovativi in VR; - lancio delle iniziative didattiche su studentesse/ studenti delle scuole e la creazione delle META-ROOM; C) team centralizzato per: - affinare l'analisi e sviluppare la progettazione dei moduli in VR, in co-design tra docenti delle singole scuole, start up e tutor; - creare e gestire la community delle scuole/docenti partecipanti al processo di creazione dei moduli formativi in Realtà Virtuale.

### **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                        | 35            |
| Studentesse e studenti coinvolti        | 7000          |
| Docenti di scuola dell'infanzia         | 80            |
| Docenti di scuola primaria              | 160           |
| Docenti di scuola secondaria di I grado | 300           |

|  | Numero |
|--|--------|
| Docenti di scuola secondaria di II grado                                 | 840    |
| Docenti di CPIA  | 20     |
| Contenuti digitali da produrre   | 27     |
| Iniziative di diffusione   | 31     |
| Ore complessive di attività (progettazione, formazione, sperimentazione) | 1113   |

### **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**

Dal 2017 il Galilei è capofila del Polo Tecnico Professionale "Galileo Informatica e Meccanica", con lo scopo di adeguare le skills dei profili in uscita, volte agli obiettivi di Industry 4.0, per allinearle alle esigenze del tessuto produttivo. A tale scopo il Polo ha stipulato un Accordo di Rete, tra gli altri, con Sapienza, C.N.O.S.F.A.P., Unindustria Lazio, E.N.I.P.G, Fondazione Mondo Digitale, Accademia Italiana Videogiochi, rete di scuole ANP Lazio, Enea, INFN, Lumsa, Unicamillus, USR Lazio, Consorzio Innovo, Dive e vanta l'apporto di un significativo nucleo di Aziende, nonché di importanti Agenzie per il Lavoro. L'Itis Galilei vanta l'attuazione di progetti rivolti agli stakeholder in costante rapporto con il territorio locale e globale, al fine di colmare i gap formativi e di accrescere le competenze dei destinatari, favorendo esperienze inclusive di valore per gli studenti e innovando costantemente le metodologie didattiche in un'ottica pionieristica di ricerca.

### **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                          | Pianificazione e monitoraggio basato Gantt Charts, garantendo: conformità ai regolamenti comunitari mitigazione e gestione dei rischi tagging climatici e digitali relazioni periodiche                |
| Monitoraggio periodico                                  | Riunioni SAL (stato avanzamento lavori) periodiche, garantendo: controlli di gestione controlli amministrativi congruenza dei dati di monitoraggio finanziario e procedurale relazioni periodiche      |
| Rispetto del principio DNSH sui servizi cloud e hosting | Predisposizione di un'apposita check list di controllo al fine di verificare i requisiti ambientali dei fornitori ICT per l'acquisto/noleggio di hardware e servizi informatici di hosting/cloud       |
| Procedure selettive                                     | Avvisi ad evidenza pubblica, adozione procedura comparativa dei cv/preventivi interrogazione del MEPA. Attività negoziale secondo quanto disposto dal codice degli appalti e successive modificazioni. |
| Obblighi di pubblicità                                  | Specificazione di informazione sensibilizzazione e pubblicità attraverso l'adozione di un piano editoriale per la diffusione delle attività e degli obiettivi progettuali alla platea dei destinatari  |

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
|                                    | <b>Modalità</b>  |
| Assenza dei conflitti di interesse | Applicazione del Dlgs 50/2016. Tutti gli interessati, interni/esterni, dovranno sottoscrivere la dichiarazione assenza conflitto di interessi o la dichiarazione riferita alla singola procedura di gara |

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

| Denominazione (max 50 caratteri) | Città (max 40 caratteri) | Codice meccanografico (max 15 caratteri) |
|----------------------------------|--------------------------|--|
| Istituto Enzo Ferrari            | Roma                     | RMIS08100R                               |
| Istituto Confalonieri-De Chirico | Roma                     | RMIS09700A                               |
| ITT Cristoforo Colombo           | Roma                     | RMTN01000T                               |
| Istituto Isacco Newton           | Roma                     | RMPS17000L                               |
| CPIA3 di Roma                    | Roma                     | rmmm672004                               |
| IISS F. D'Aguirre - D. Alighieri | Salemi                   | tpis002005                               |
| ITET Giuseppe Garibaldi          | Marsala                  | TPTD03000E                               |
| ISS Damiani                      | Marsala                  | TPIS01200Q                               |
| IISS Ferrara                     | Mazara del Vallo         | TPIS02600N                               |
| IISS Mattarella-Dolci            | Castellammare del golfo  | TPIS008004                               |
| IISS Calvino Amico               | Trapani                  | TPIS028009                               |
| IISS Rosina Salvo                | Trapani                  | tpis031005                               |
| IISS FERRO                       | Alcamo                   | tpis00900x                               |
| I.C. Rita Levi-Montalcini        | Partanna                 | TPIC82400T                               |
| I.C. Capuana                     | Santa Ninfa              | tpic807004                               |
| I.C. Garibaldi                   | Salemi                   | tpic829001                               |
| I C Mario Nuccio                 | Marsala                  | TPIC81700P                               |

| Denominazione (max 50 caratteri)     | Città (max 40 caratteri) | Codice meccanografico (max 15 caratteri) |
|--------------------------------------|--------------------------|--|
| IC Nosengo                           | Marsala                  | TPIC806008                               |
| IC De Gasperi                        | Marsala                  | tpic81600v                               |
| IC Grassa                            | Mazara del Vallo         | tpic843007                               |
| IC Capuana-Pardo                     | Castelvetrano            | tpic815003                               |
| IC Radice Pappalardo                 | Castelvetrano            | tpic84100g                               |
| II Circolo Didattico Ruggero Settimo | Castelvetrano            | tpee02700b                               |
| IC Montessori                        | Alcamo                   | tpic81100q                               |
| IC Navarra                           | Alcamo                   | TPIC81000X                               |
| IC BASSI CATALANO                    | Trapani                  | tpic82500n                               |
| IC Pertini                           | Trapani                  | TPIC84200B                               |
| IC Ciccio Montalto                   | Trapani                  | tpic836004                               |
| IC RALLO                             | Favignana                | tpic80500c                               |
| IISS Antonio Serra                   | Napoli                   | NAIS05200T                               |
| IISS DA Vinci/ Torre                 | trapani                  | TPIS01800P                               |
| ISTITUTO SUPERIORE ¿MARCONI GALILEI¿ | TORRE ANNUNZIATA         | nais08900c                               |
| LICEO PUBLIO VIRGILIO MARONE         | META                     | NAPC130004                               |
| IC FRASCATI                          | FRASCATI (RM)            | RMIC8C3007                               |
| IC B. TELESIO                        | REGGIO CALABRIA          | RCIC84200V                               |

## 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





MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
POLO TECNICO-PROFESSIONALE "GALILEO"

I.T.I.S. "G. GALILEI"

Municipio I - Ambito Territoriale I - SCUOLA POLO PER LA FORMAZIONE

Via Conte Verde 51, 00185 ROMA - ☎0677071943 / 📠 0677071947

✉ [rmtf090003@istruzione.it](mailto:rmtf090003@istruzione.it) - ✉ [rmtf090003@pec.istruzione.it](mailto:rmtf090003@pec.istruzione.it)

sito web: [www.galileiroma.edu.it](http://www.galileiroma.edu.it)

C.M. RMTF090003 - C.F. 80122150586 - C.C.P. 59189001

P.N.R.R. Missione 4, Componente 1, Investimento 2.1., del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, relativo a "Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico sulla trasformazione digitale" finanziato dall'Unione europea nel contesto dell'iniziativa Nex Generation EU – Avviso prot.m\_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0084780.10-10-2022 - Avviso prot.m\_pi.AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0084750.10-10-2022.

*Presentazione dei progetti e delle attività formative*

*META-LEARNING EDUCATION*

*ITINERANT EDULAB*

**9 Ottobre 2023, ore 16:30 – 17:30**

**L'invito è rivolto al personale delle scuole che si sono trovati nell'impossibilità di partecipare all'edizione del giorno 2 ottobre u.s.**

L'ITIS G. GALILEI, Polo Nazionale per lo sviluppo di modelli innovativi e di curricoli di didattica digitale integrata, promuove un incontro destinato a dirigenti scolastici e a docenti, che si svolgerà il giorno 2 ottobre 2023 alle ore 15:30.

Il progetto si rivolge al mondo dell'innovazione rappresentato dalle Start Up; identifica metodologie e piattaforme in grado di creare modelli digitali scalabili e soluzioni di realtà virtuale per la creazione di ambienti inclusivi interattivi verso il mondo del Metaverso e gamification per motivare e aumentare il tasso di apprendimento.

VR e gamification applicate alla didattica si esplicano nella metodologia dell'inquiry based learning, che trova fondamento nelle teorie pedagogiche costruttiviste, tutte accomunate dall'utilizzo della situazione problematica e dell'indagine come strumento fondamentale di apprendimento e privilegiano forme di pensiero olistico e globale indotte negli adolescenti dall'universo digitale, che frequentano nel tempo extrascolastico.

**Le Istituzioni scolastiche, su proposta DELL'ITIS GALILEO GALILEI ospiteranno le attività formative previste dai progetti, per divenire "Istituto di Riferimento" per l'area geografica in cui hanno sede, onde garantire la dimensione nazionale del progetto in cui individuare le figure-cardine degli Istituti che i progetti prevedono quali "Riferimenti territoriali".**

**Partecipanti:** Docenti formatori delle attività di progetto, Dirigenti e figure di sistema delle scuole in rete, individuate dai Dirigenti scolastici.

Per partecipare all'incontro è necessaria la compilazione del *form* al link <https://forms.gle/uve1vBwui7EF5edy5>

I partecipanti riceveranno il link di collegamento a ridosso dell'incontro.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
POLO TECNICO-PROFESSIONALE "GALILEO"

I.T.I.S. "G. GALILEI"

Municipio I - Ambito Territoriale I - SCUOLA POLO PER LA FORMAZIONE

Via Conte Verde 51, 00185 ROMA - ☎0677071943 / 📠 0677071947

✉ [rmtf090003@istruzione.it](mailto:rmtf090003@istruzione.it) - ✉ [rmtf090003@pec.istruzione.it](mailto:rmtf090003@pec.istruzione.it)

sito web: [www.galileiroma.edu.it](http://www.galileiroma.edu.it)

C.M. RMTF090003 - C.F. 80122150586 - C.C.P. 59189001

Per organizzare al meglio l'incontro del 9 ottobre p.v., vi chiediamo cortesemente di rispondere al *form* di seguito indicato entro le ore 10:00 di lun. 9 ottobre p.v.

<https://forms.gle/14PTjAfawCDWqvBG8>

Il presente modulo è finalizzato alla rilevazione dei bisogni formativi del personale scolastico e individuarne le loro reali esigenze sul piano della formazione in ambito digitale. Tale ricognizione ha lo scopo di valutare la possibilità di migliorare la progettazione dei prossimi step formativi partendo dalle vostre esigenze.

Roma, 04/10/2023



Il Dirigente Scolastico

f.to prof.ssa **Elisabetta Giustini**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa

Al sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs n. 39/1993

9 ottobre 2023  
16.30 – 17.30  
online

**LANCIO INIZIATIVE POLI FORMATIVI**  
**META-LEARNING EDUCATION**  
(POLO DIDATTICA DIGITALE)  
**ITINERANT EDULAB**  
(POLO TRANSIZIONE DIGITALE)

# Meta-Learning Education

Il progetto, per il mondo dell'innovazione rappresentato dalle Start Up, identifica metodologie e piattaforme in grado di creare modelli digitali scalabili e soluzioni di realtà virtuale per la creazione di ambienti inclusivi interattivi verso il mondo del Metaverso e gamification per motivare e aumentare il tasso di apprendimento.

I partecipanti al progetto METALEARNING EDUCATION potranno fruire del percorso completo partecipando anche alle attività formative di ITINERANT EDULAB per co-progettare, formare e adottare nelle scuole gli oltre 80 modelli innovativi di didattica digitale e creare una Community di innovatori tra Start Up, docenti, studenti, Istituzioni e Aziende.

# Itinerant EduLab

Il progetto, con il coinvolgimento di 60 Start Up in ambito EDUTECH, predilige una metodologia sul campo, per adeguare gli interventi alle reali esigenze delle scuole sulla trasformazione digitale in termini di tecnologie/metodologie in ciascuno degli ambiti organizzativi (management, didattica, contabilità...), formare il personale su soft/hard skill utili alla transizione digitale in termini di ambiente e competenze, praticare le competenze sviluppate con “casi prova”, così da facilitare l’adozione di transizione digitale negli Istituti scolastici.

I partecipanti alle attività formative ITINERANT EDULAB potranno fruire del percorso completo partecipando anche al progetto di METALEARNING EDUCATION per sviluppare DigCompEdu nelle scuole e creare una Community di innovatori tra Start Up, docenti, studenti, Istituzioni e Aziende.

9 ottobre 2023  
16.30 – 17.30  
online

- **Introduzione**  
Dott.ssa Elisabetta Giustini - Dirigente Scolastico ITIS G. Galilei, Roma  
Project Manager **Meta-Learning Education**  
Project Manager **Itinerant EduLab**
- **Esigenze di profili digital/tech in Italia**  
Dott. Filippo Zanetti - Founding Partner Edutech District
- **Progetto Meta-Learning Education: obiettivi, approccio, prossimi passi**  
Prof. Mariarosaria Cerciello – Supporto al Project Manager
- **Progetto Itinerant EduLab: obiettivi, approccio, prossimi passi**  
Prof. Alessandra Di Nino – Supporto al Project Manager
- **Le testimonianze di alcuni formatori partecipanti ai progetti**
- **Q&A**