



# 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 curricula per l'educazione digitale e per la diffusione delle azioni del PNRR, relative alla didattica digitale integrata e alla didattica innovativa nelle scuole. La finalità è la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricula per l'educazione digitale, nonché per la diffusione delle azioni del PNRR e della didattica digitale integrata nelle scuole.

### Importo massimo finanziabile

400.000,00 €

### Linea di investimento

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

## Dati del proponente

### Denominazione scuola

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 curricula 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