



Le scelte strategiche

- 3** Aspetti generali
- 11** Priorità desunte dal RAV
- 12** Obiettivi formativi prioritari
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 13** Piano di miglioramento
- 22** Principali elementi di innovazione
- 24** Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



Aspetti generali

Priorità strategiche e priorità finalizzate al miglioramento degli esiti

PREMESSA

1. INTRODUZIONE

Secondo le recenti normative e le indicazioni ministeriali, il PTOF indica "la meta che tutta la comunità scolastica si impegna a raggiungere, attraverso la condivisione dell'azione educativa con le famiglie e la positiva interazione con il territorio". Più nello specifico, il PTOF individua una serie di priorità/traguardi/obiettivi che l'Istituto ritiene di particolare importanza per il perseguimento delle finalità e degli obiettivi della sua attività formativa. L'individuazione di tali priorità/traguardi/obiettivi avviene attraverso una serie di strumenti: l'autovalutazione d'istituto, l'analisi degli esiti delle prove Invalsi, le richieste provenienti dal territorio e dall'utenza, l'osservanza e l'applicazione delle Leggi dello Stato più avanti richiamate nel dettaglio.

La scuola, come ogni altra PA, è tenuta a compiere periodicamente un'analisi esauriente e sistematica delle proprie attività e dei propri risultati: è questo il processo di autovalutazione, che viene esplicitato attraverso l'elaborazione di uno specifico Rapporto di Autovalutazione (RAV). Il RAV del Liceo Buratti è pubblicato sul sito della scuola e presente sul portale "Scuola in Chiaro" del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, dove è reperibile all'indirizzo: <http://cercalatuascuola.istruzione.it/cercalatuascuola/istituti/VTPC010003/m-buratti-viterbo/>.

Data la sua natura sistematica, il RAV fornisce un quadro accurato dell'istituto per il tempo specifico a cui si riferisce: con riguardo per esempio all'analisi del contesto in cui opera l'istituto, all'inventario delle risorse materiali, finanziarie, strumentali e umane di cui si avvale, agli esiti documentati degli apprendimenti degli studenti, alla descrizione dei processi organizzativi e didattici messi in atto. Ma soprattutto, il RAV esplicita nella sua parte finale le tre categorie di elementi essenziali per la redazione del PTOF di cui si è detto sopra: priorità, traguardi di lungo periodo, obiettivi di breve periodo (o di processo).

Il liceo ritiene che l'aspetto della comunicazione delle proprie azioni e la trasparenza amministrativa e di governance siano cruciali per la costruzione di una comunità che collabora con responsabilità. A questo scopo è stato realizzato il nuovo sito scolastico che consente agli utenti un pieno e soddisfacente accesso a tutte le attività della scuola per una fruizione completa e consapevole. Il link



al sito è il seguente: <https://www.liceoburatti.edu.it/>

Esiti delle prove Invalsi

Le prove Invalsi sono prove standardizzate nazionali di Italiano e Matematica che vengono somministrate a tutti gli studenti delle scuole secondarie di secondo grado al termine del secondo anno di liceo, periodo coincidente con il termine dell'obbligo scolastico e al termine del percorso liceale. Esse permettono di comparare i livelli di apprendimento in lingua italiana e matematica, degli studenti dell'Istituto con quello delle altre scuole italiane. L'INVALSI restituisce infatti ad ogni singola scuola dati sull'andamento:

- complessivo dei livelli di apprendimento degli studenti della scuola rispetto alla media dell'Italia, dell'area geografica e della regione di appartenenza;
- delle singole classi nelle prove di italiano e di matematica nel loro complesso;
- della singola classe e (su richiesta) del singolo studente analizzato nel dettaglio di ogni singola prova.

Scopi dichiarati delle prove INVALSI sono infatti:

- "promuovere un generale diffuso miglioramento della qualità degli apprendimenti, in particolare degli apprendimenti di base";
- "individuare elementi di criticità in relazione ai quali sviluppare un piano di miglioramento";
- "apprezzare il valore aggiunto" (Direttiva 88 del 01/09/2011).

Le prove invalsi si pongono l'obiettivo di misurare i livelli di apprendimento degli studenti in due ambiti fondamentali:

- comprensione della lettura (e conoscenze grammaticali);
- competenze matematiche.

Queste sono infatti le competenze comunemente ritenute condizione necessaria per un accesso consapevole alla cittadinanza attiva.

Sono predisposte annualmente tenendo come riferimento i seguenti documenti programmatici.



- Indicazioni nazionali (Moratti, Fioroni e Gelmini, allegati a D. Lgs.59/2004, D.M.31/07/2007, D. l. 211 del 7 ottobre 2010 - Indicazioni Nazionali per i Licei)
- Documento dell'obbligo (Allegati a D. M. 22/08/2007)
- Raccomandazioni europee 2006
- Quadri di riferimento dell'IEA (International Association for the Evaluation of Educational Achievement) utilizzati per le indagini TIMMS e PIRLS e dell'OCSE per il PISA.

E' in fase di completamento l'allestimento di 28 aule innovative e 3 laboratori professionalizzanti finanziati dalle due azioni Next Generation Class e Next Generation Labs. E' in corso la progettazione del piano di formazione dei docenti sull'utilizzo di tali ambienti, sulle competenze digitali da introdurre nel curriculum scolastico e sulle tecnologie per la didattica. Le competenze degli studenti che saranno da potenziare mediante l'uso di aule interattive e laboratori sono riferibili alle seguenti aree:

1. alfabetizzazione su informazione e dati;
2. collaborazione e comunicazione;
3. creazione di contenuti digitali
4. sicurezza e legalità nell'utilizzo di internet
5. problem solving

Sono in fase di realizzazione le attività didattiche di orientamento promosse attraverso le figure di tutor e orientatori quali facilitatori di apprendimento e di promozione delle competenze degli alunni.



•

Dall'esame degli esiti ottenuti dagli studenti nelle ultime rilevazioni nazionali (2023) emergono i seguenti dati :

ESITI PROVE INVALSI 2023

Dall'esame degli esiti ottenuti dagli studenti nelle ultime rilevazioni nazionali (2023) emergono i seguenti dati sui quali appare necessario intervenire

Classi seconde:

- la situazione generale dell'istituto è positiva rispetto alle medie di riferimento
- In italiano gli studenti riportano risultati al di sotto della media nazionale solo in due classi del liceo linguistico. Solo in due classi del linguistico gli studenti che si collocano nel livello 2 (insufficiente) nella prova di italiano sono in percentuale superiore alla media regionale e nazionale.
- Gli esiti in matematica a livello di istituto risultano superiori alle medie di riferimento; tuttavia sono presenti classi del linguistico con medie al di sotto e una percentuale di alunni nel livello 1 superiore alle medie

Classi quinte

- Nella prova di italiano si riscontra una notevole differenza tra le classi: nell'indirizzo classico gli esiti risultano migliori rispetto a gran parte di quelle del linguistico dove si registra una media al di sotto di quelle di riferimento (il 35-40% degli alunni si colloca ai livelli 1-2)
- Nella prova di matematica gli esiti a livello di istituto risultano superiori alle medie di riferimento; tuttavia sono presenti alcune classi dell'indirizzo linguistico con medie inferiori rispetto a quelle di riferimento e dove si rileva una percentuale di alunni nel livello 2 superiore alle medie regionali e nazionali.

Richieste provenienti dal territorio e dall'utenza

Nella fase di analisi preliminare alla stesura del Piano ed al fine di elaborare il documento di indirizzo, è stata realizzata un'ampia ricognizione dei bisogni espressi dall'utenza e da tutti coloro i



quali, nel territorio, hanno un interesse specifico ad intrattenere rapporti di collaborazione con il Liceo, perseguendo finalità comuni di formazione dei ragazzi o di promozione culturale territoriale.

Le modalità di raccolta di dati ed informazioni utili ad orientare la progettazione sono le seguenti:

- incontri periodici del DS con rappresentanti dei genitori dei due indirizzi di studio (prevalentemente delle classi in uscita);
- incontri periodici del DS con rappresentanti degli studenti delle varie classi;
- incontri del DS con genitori per la presentazione dell'offerta formativa (principalmente classi in ingresso - mese di settembre);
- incontri del DS con genitori interessati all'iscrizione, per la presentazione dell'offerta formativa (mese di febbraio);
- incontro del DS o dei docenti tutor con i genitori degli alunni per la presentazione delle attività PCTO (generalmente classi terze, mese di novembre/dicembre);
- rapporti intermedio e finale del DS sull'andamento della gestione, al Consiglio di Istituto;
- incontri del DS con rappresentanti di Associazioni, Enti e Imprese;
- informazioni, suggerimenti e proposte raccolti nel corso di assemblee di classe, assemblee studentesche, consigli di classe con la presenza di studenti e genitori;
- incontri del DS e dei docenti Funzione Strumentale con docenti responsabili di singoli Dipartimenti o dell'Orientamento in ingresso di UNITUS, La Sapienza, Università di Siena, Università LUISS Guido Carli, Università Roma Tre, Università Tor Vergata ed altri Atenei;
- analisi dei dati che emergono ciclicamente dai questionari di "customer satisfaction" somministrati al personale interno, ai genitori e agli studenti.

Dall'analisi dettagliata delle proposte, dei suggerimenti, delle richieste, si selezionano come prioritarie le seguenti azioni che si intende promuovere:

- rendere più attiva la partecipazione studentesca alla vita della scuola;
- potenziare le attività per l'apprendimento delle lingue straniere;



- potenziare l'utilizzo di forme di didattica laboratoriale;
- potenziare l'apprendimento delle discipline scientifiche;
- rendere più forte ed evidente il raccordo tra istruzione formale ed apprendimento non formale;
- progettare un sistema di orientamento formativo con didattica orientativa per tutti gli anni di studio

Tali proposte trovano una concreta risposta nel POF Triennale, in particolare nelle seguenti azioni, inserite nel PIANO DI MIGLIORAMENTO:

- realizzazioni di ambienti di apprendimento concepiti per la collaborazione e la condivisione;
- incremento dell'utilizzo del digitale nella didattica;
- potenziamento degli apprendimenti nelle discipline scientifiche, anche mediante l'utilizzo di insegnamenti opzionali nei vari anni o della quota di autonomia e di flessibilità;
- utilizzo degli spazi di ampliamento dell'offerta formativa in modo congruente rispetto ai bisogni espressi;
- progettare specifiche azioni di accoglienza ed accompagnamento per gli alunni del primo biennio al fine di ridurre la dispersione scolastica
- progettare un curriculum verticale relativo alle competenze digitali, ritenute strategiche per un apprendimento significativo e orientato all'autonomia di studio e di lavoro
- progettare un curriculum verticale orientativo in relazione alle 8 competenze chiave individuate nelle Raccomandazioni Europee del 2018

I riferimenti normativi

A quali leggi l'Istituto ispira la sua attività progettuale

Il nostro Istituto, in quanto scuola statale che svolge un servizio pubblico, si ispira, nella sua azione, in primo luogo ai principi generali della Costituzione che tutelano e regolano l'istruzione come uno fra i diritti primari dei cittadini. Si riportano di seguito i principali riferimenti normativi della progettazione di istituto.

- Costituzione, art. 3, 33, 34, 40



- Legge quadro per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate (L. n. 104/92)
- Testo unico delle disposizioni legislative vigenti in materia di istruzione (D. Lgs 297/94)
- Autonomia scolastica (D.P.R. n. 275/99)
- Revisione del titolo V della Costituzione relativo al decentramento dei poteri in ambito scolastico e formativo ripartito tra Stato, Regioni ed Enti Locali (L. n. 3/2001)
- Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (Gazzetta ufficiale L. n. 394/2006, pag. 10)
- Elevamento dell'età dell'obbligo d'istruzione, certificato delle competenze di base (D.M. 8/2007)
- Certificazione delle competenze relative all'assolvimento dell'obbligo d'istruzione nella scuola secondaria superiore – classi seconde (D.M. n. 139/2007 e D.M. 927/2010)
- Statuto delle studentesse e degli studenti della scuola secondaria; Patto educativo di corresponsabilità (D.P.R. n. 249/1998; D.P.R. n. 235/2007)
- Sistema dei crediti (L. n. 425/97; D.P.R. n.323/98; L. n. 1/2007; D.M. n. 42/2007; D.M. n. 99/2009)
- Criteri per l'attribuzione del voto di condotta (D.M. n. 5 del 16 gennaio 2009)
- Politiche scolastiche comunitarie a livello europeo (Convegno di Lisbona 2000 – Impegni degli Stati membri per il 2010, Europa 2020)
- Profilo educativo, culturale e professionale (PECUP), secondo ciclo di istruzione (D.L. n. 226/2005, all. A; D.P.R. n. 89/2010; Indicazioni Nazionali D.I. n. 21/2010)
- Riordino del II ciclo di Istruzione (D.P.R. n. 87/2010 IP, D.P.R. n. 88/2010 IT)
- Linee guida per il I biennio (direttiva MIUR 57 del 15 luglio 2010 IT, direttiva MIUR 65 del 28 luglio 2010 IP) e per il II biennio e 5° anno (direttiva MIUR 4 del 16 gennaio 2012 IT, direttiva MIUR 5 del 16 gennaio 2012 IP) di scuola secondaria di secondo grado
- Certificazione delle competenze in uscita dal I biennio di scuola secondaria di secondo grado al termine dell'assolvimento dell'obbligo di istruzione al compimento del 16° anno di età anagrafica (D.M. n. 9 /2010)



- "Riforma Gelmini", L. n. 133/2008; L. 169/2008; D.P.R. 81/2009; 122/2009.
- Nuove norme in materia di disturbi specifici di apprendimento in ambito scolastico (L. n. 170/2010)
- Attribuzione del voto unico (C.M. n. 89 del 18 ottobre 2012)
- Strumenti d'intervento per alunni con bisogni educativi speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica (direttiva MIUR del 27/12/2012)
- Definizione delle norme generali e dei livelli essenziali delle prestazioni per l'individuazione e validazione degli apprendimenti non formali e informali e degli standard minimi di servizio del sistema nazionale di certificazione delle competenze (decreto legislativo 13 del 16 gennaio 2013)
- Linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati (emanate dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca il 18 dicembre 2014)
- Linee di indirizzo sulla mobilità studentesca individuale internazionale Nota prot. N.843 del 10 aprile 2013
- Linee di indirizzo Comitato nazionale Scuola e legalità 23/05/2007
- Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti (L. 107/2015; D. Lgs. 62.63.66/2017)
- GDPR (General Data Protection Regulation) 679/2016 Regolamento Europeo Privacy



Priorità desunte dal RAV

● Risultati scolastici

Priorità

Migliorare il successo formativo nel primo biennio.

Traguardo

Ridurre la percentuale di alunni che si trasferiscono ad altro istituto o interrompono gli studi nel primo biennio.

● Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare gli esiti nelle prove nazionali in classe quinta degli attuali studenti di classe terza.

Traguardo

Ridurre la variabilità tra le classi nelle prove di italiano e matematica, nelle prove nazionali in classe quinta degli attuali studenti di classe terza. Ridurre la percentuale di studenti nelle fasce di livello 1 e 2 nelle prove di italiano e matematica nelle prove nazionali in classe quinta degli attuali studenti di classe terza.



Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento



Piano di miglioramento

● **Percorso n° 1: Misure di accoglienza e di accompagnamento per il successo formativo al primo biennio**

Il percorso si incentra sulla possibilità per gli studenti di trovare una risposta ai propri bisogni educativi specifici e singoli. Inoltre risponde alla necessità di dedicare la giusta attenzione a tutti quegli studenti del primo biennio che, soprattutto nella fase di inserimento nel corso del primo anno, mostrano un forte disagio di adattamento che si manifesta in varie forme: incapacità di sostenere adeguatamente i compiti di studio ed impegno personale, difficoltà nelle relazioni tra pari e con i docenti, malessere che talvolta impedisce la regolare frequenza, difficoltà a capire se il percorso di studi scelto sia quello giusto. Il percorso intende sottolineare il valore della comunità scolastica come fattore strategico per favorire il benessere degli studenti. Allo stesso tempo i docenti possono trarre beneficio nelle classi da un'organizzazione che supporta l'inserimento degli studenti e li accompagna con azioni organizzate collegialmente ed unitariamente, per sostenere i ragazzi in difficoltà e guidarli ad un pieno sviluppo delle proprie potenzialità. Il percorso infine considera come centrali i processi di inclusione e promuove un modello scolastico che assume come fondamentale il riconoscimento del diritto all'istruzione da parte di tutti, secondo il principio ideale che "nessuno va lasciato indietro".

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato



Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Progettazione nei dipartimenti di prove di ingresso, di verifica intermedia e finale comuni per le varie discipline al biennio.

Progettazione e condivisione in cloud, da parte dei dipartimenti disciplinari, di un archivio di materiali comuni per la personalizzazione degli apprendimenti al biennio per le discipline di indirizzo, per la matematica e l'inglese.

Progettazione di un progetto accoglienza che si serva della peer education e di un coinvolgimento dell'intera comunità scolastica per il supporto e l'accompagnamento degli studenti del biennio.

○ **Ambiente di apprendimento**

Potenziamento dell'utilizzo di forme di didattica laboratoriale e flessibile (classi aperte, spazi comuni...).

Utilizzo delle tecnologie per la didattica per favorire la partecipazione attiva e lo sviluppo di autonomia e responsabilità negli studenti del biennio.

○ **Inclusione e differenziazione**



Progettare azioni di supporto e recupero degli apprendimenti negli studenti con difficoltà di apprendimento o con bisogni educativi speciali in particolare in italiano, matematica e discipline di indirizzo.

○ Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane

Progettare iniziative di formazione sulla valutazione formativa.

Attività prevista nel percorso: Recupero degli apprendimenti

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	8/2023
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
	Consulenti esterni
Responsabile	Referente per il recupero Corsi di recupero/attività di sportello in itinere, in classe e a classi aperte in orario aggiuntivo, sulle discipline nelle quali sono presenti carenze importanti: materie di indirizzo e matematica e chimica; attività di sportello assistito ed eventuale sportello tra pari.
Risultati attesi	Frequenza regolare delle attività di recupero; minor numero di debiti in matematica, latino, greco e lingue straniere. Diminuzione del numero dei non ammessi alla classe successiva. Modalità di rilevazione: Registri e relazioni intermedie e finali dei docenti; verbali degli incontri; analisi dati conseguenti agli esiti degli scrutini.



Attività prevista nel percorso: Accoglienza e cura dei nuovi alunni inseriti

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

8/2023

Destinatari

Docenti
Studenti
Genitori

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti
Studenti
Consulenti esterni

Responsabile

Responsabile dell'attività Docenti tutor di accoglienza
Pianificazione di attività esterne, quali soggiorni di più giorni nella natura o in strutture del territorio, finalizzate alla socializzazione e alla condivisione delle storie personali scolastiche e di vita al fine di consentire agli insegnanti di conoscere gli studenti fin dal primo periodo scolastico e agli studenti di costruire fin dall'inizio senso di appartenenza al gruppo classe e alla comunità scolastica. Attività di tutoraggio da parte di docenti tutor di istituto (3 per ogni annualità - in totale 6 docenti): incontri di tutoraggio per studenti e genitori; comunicazione dei principali disagi sofferti nella fase di accoglienza ed inserimento ai consigli di classe e al collegio dei docenti per la pianificazione di strategie di intervento. Attività di tutoraggio da parte di studenti più grandi: incontri di tutoraggio ed ascolto; aiuto compiti, peer to peer. Sportello di supporto psicologico per accogliere precocemente i segnali di disagio.

Risultati attesi

Miglioramento del benessere scolastico che si traduce in una relazione positiva con la scuola, con l'impegno richiesto, tra studenti e degli studenti con i docenti. Modalità di rilevazione:



Osservazione sistematica, colloqui di docenti tutor con studenti e genitori, report della psicologa scolastica. Effettivo utilizzo del servizio: supporto ai consigli di classe per la gestione di problematiche di natura psicologica in età adolescenziale; Effettiva attuazione degli incontri di tutoraggio tra pari; numero degli studenti di classe terza, quarta e quinta coinvolti; numero di incontri programmati. Pianificazione delle attività: dalla comunicazione efficace ai genitori, alla programmazione degli incontri per studenti e genitori; colloqui singoli e di gruppo con studenti e genitori, colloqui nelle classi.

● **Percorso n° 2: Ambienti di apprendimento innovativi**

Nel corso dell'anno scolastico 2022/2023, anno di partenza del triennio di riferimento del PTOF 2022/2025, avverrà la progettazione delle azioni previste dal PNRR, e nello specifico relative all'utilizzo degli ingenti finanziamenti destinati alle due azioni Next Generation Class e Next Generation Labs. Partendo dalle dotazioni già presenti in termini di infrastrutture di rete, di hardware, di laboratori già avviati e di ambienti presenti ed utilizzabili, il liceo intende progettare e realizzare una rivisitazione degli spazi comuni e delle aule al fine di promuovere una didattica che integri il sapere disciplinare ed interdisciplinare veicolato dalle materie scolastiche, con le competenze digitali e di cittadinanza previste dai documenti di riferimento europei, in particolare aggiornati a seguito delle Raccomandazione Europee del 2018.

Gli spazi innovativi realizzati e le dotazioni che saranno disponibili nelle varie aule si coniugheranno con azioni volte a promuovere competenze digitali negli studenti e all'incremento dell'utilizzo di forme di didattica attiva, collaborativa, basata sul principio della comunità di apprendimento.

Per un pieno utilizzo degli spazi allestiti, il Liceo nel triennio di riferimento ha intenzione di:

- strutturare un curriculum verticale (dalla classe prima alla classe quinta) per le competenze digitali rispondente al quadro comune europeo DigComp 2.2
- migliorare le competenze digitali dei docenti secondo quanto stabilito nel quadro comune europeo DigCompEdu;
- migliorare l'utilizzo del digitale nei processi organizzativi secondo quanto previsto nel quadro comune europeo DigCompOrg.



Le competenze degli studenti da potenziare mediante l'uso di aule interattive e laboratori sono riferibili alle seguenti aree:

1. alfabetizzazione su informazione e dati;
2. collaborazione e comunicazione;
3. creazione di contenuti digitali
4. sicurezza e legalità nell'utilizzo di internet
5. problem solving

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Progettazione e condivisione in cloud, da parte dei dipartimenti disciplinari, di un archivio di materiali comuni per la personalizzazione degli apprendimenti al biennio per le discipline di indirizzo, per la matematica e l'inglese.

Potenziare le competenze digitali degli studenti tenendo come riferimento il quadro europeo delineato nel DigComp 2.2.

Progettare un curriculum verticale relativo alle competenze digitali, ritenute strategiche per un apprendimento significativo e orientato all'autonomia di studio e di lavoro

○



Ambiente di apprendimento

Potenziamento dell'utilizzo di forme di didattica laboratoriale e flessibile (classi aperte, spazi comuni...).

Utilizzo del digitale nella didattica per favorire la partecipazione attiva e lo sviluppo di autonomia e responsabilità negli studenti del biennio.

○ **Inclusione e differenziazione**

Allestire ambienti inclusivi dove condurre attività in piccoli gruppi per favorire l'autonomia degli studenti.

○ **Orientamento strategico e organizzazione della scuola**

Realizzare iniziative di formazione per personale ATA e figure di sistema sul quadro europeo delle competenze digitali descritte nel Documento DigCompOrg.

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Progettare iniziative di formazione per docenti e personale scolastico sul quadro delle competenze digitali delineato nei documenti DigComEdu e DigCompOrg.

Attività prevista nel percorso: Verso un'integrazione dei



saperi

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

9/2024

Destinatari

Docenti
ATA
Studenti
Genitori

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti

ATA

Studenti

Genitori

Consulenti esterni

Responsabile

Responsabile Team di animazione e Piano Scuola 4.0
Allestimento di ambienti innovativi finalizzati a migliorare i livelli di apprendimento di tutti gli studenti; favorire le relazioni, dare impulso a forme di didattica laboratoriale, predisporre condizioni per il benessere scolastico. Gli ambienti sui quali è previsto un intervento sono le aule, i laboratori e gli spazi comuni.

Risultati attesi

Realizzazione di laboratori interattivi multimediali e di ambienti polivalenti per la partecipazione studentesca e per attività laboratoriali. Miglioramento della dotazione tecnologica e degli arredi di aule e spazi comuni. Allestimento di nuovi ambienti innovativi ed effettivo utilizzo degli ambienti; Formazione dei docenti nelle metodologie funzionali agli ambienti di apprendimento. Miglioramento della qualità della vita scolastica di studenti e personale. Miglioramento dell'inserimento degli studenti nel nuovo ambiente scolastico al passaggio dalla scuola secondaria di primo grado al liceo.



Miglioramento del benessere scolastico che si traduce in una relazione positiva con la scuola, con l'impegno richiesto, tra studenti e degli studenti con i docenti.



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

In coerenza con il dettato costituzionale, l'Istituto sostiene il ruolo centrale della scuola nella società della conoscenza e promuove "una scuola di qualità" e "una scuola aperta a tutti", un luogo dove l'istruzione non sia semplicemente finalizzata all'acquisizione di conoscenze e contenuti, ma dove si assuma come fondamentale il compito della formazione globale della persona. A tal fine, esso persegue i seguenti obiettivi generali:

- Innalzare i livelli di competenze degli studenti con particolare attenzione alle **competenze sociali, digitali e di cittadinanza**. Contrastare ogni tipo di disegualianza socio-culturale e territoriale.
- Prevenire e recuperare l'abbandono e la dispersione scolastica.
- Garantire il pieno successo formativo.
- Integrare l'utilizzo del digitale nella didattica
- Migliorare il benessere scolastico degli studenti e del personale

Dalla convinzione di cui s'è detto discende la necessità di mettere in campo scelte educative e strategie didattiche volte a realizzare una scuola intesa come laboratorio di studio e di ricerca, di sperimentazione e di partecipazione attiva. Queste linee di indirizzo e visione sono ancora più strategiche e significative nell'era post covid, periodo nel quale le scuole sono chiamate a sanare i deficit sociali, di apprendimento, di relazione, di disagio emotivo rappresentati dalle conseguenze del lungo stato di pandemia globale, che ha condizionato la piena realizzazione dei programmi di formazione dei bambini e dei ragazzi.

Gli effetti più evidenti sui quali si intende intervenire sono:

- Effetti a livello psicologico e relazionale;
- Effetti a livello di apprendimento, in particolare sulle competenze linguistiche e di area



scientifiche che risultano in molti casi carenti e determinano necessità di intervenire con forme di supporto didattico e recupero;

- Effetti a livello di organizzazione degli spazi e dei tempi, con necessità di un ripristino della normalità ed una progressiva eliminazione della rigidità organizzativa imposta dalla necessità di contenimento del contagio da covid-19.

Da una parte quindi il Piano di Miglioramento si concentra sugli studenti del primo biennio, dall'altra mette in campo misure volte al miglioramento della qualità della vita scolastica di tutti gli studenti e dei loro apprendimenti, puntando sia a recuperare le conoscenze e le competenze di base, che a favorire il potenziamento degli apprendimenti per gli studenti di fascia alta. In questo scenario un ruolo cruciale sarà attribuito ai nuovi saperi, alle competenze digitali e di cittadinanza, promosse come strumento di esercizio della pratica della formazione permanente e dell'autonomia, in un'ottica di integrazione tra istruzione formale, informale e non formale.

Aree di innovazione

○ LEADERSHIP E GESTIONE DELLA SCUOLA

Individuazione figure di tutor di accoglienza e responsabili per il recupero.

Formazione personale scolastico esperto sul quadro europeo DigCompOrg.

○ SVILUPPO PROFESSIONALE

Azioni di formazione su Valutazione formativa e Media Education.

○ CONTENUTI E CURRICOLI

Elaborazione di un curriculum verticale sulle competenze digitali derivato dal framework DigComp 2.2.



Iniziativa previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

● Progetto: Nuovi ecosistemi di apprendimento

Titolo avviso/decreto di riferimento

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione del progetto

Il progetto "Nuovi ecosistemi di apprendimento" del Liceo Mariano Buratti intende riconfigurare abbastanza radicalmente lo spazio educativo complessivo attraverso la progettazione di 28 nuovi ambienti di apprendimento. L'idea centrale è che gli spazi dovranno essere improntati sui bisogni educativi emergenti. Ci sono finalità di tipo diverso che sottendono al progetto. Una di queste è l'esigenza di promuovere il benessere degli studenti a scuola, pesantemente minato dal lungo periodo di pandemia, che ha segnato i processi di socialità e di relazioni positive con coetanei e adulti. Una seconda finalità è correlata con gli obiettivi di apprendimento specifici dei due indirizzi liceali, che dovranno essere traggurdati più favorevolmente attraverso l'utilizzo dello spazio come attore educativo pieno di potenzialità. Una ulteriore finalità, non secondaria, è sicuramente la necessità di introdurre nel curriculum scolastico degli studenti un'integrazione che garantisca attuazione piena delle previsioni del documento DigComp 2.2, pubblicato dalla Commissione Europea, quale documento di indirizzo per l'Educazione, attraverso un vero e proprio curriculum di studi trasversale alle discipline e verticale, dalla classe prima alla classe quinta, volto a promuovere le competenze digitali fondamentali che tutti gli studenti dovranno



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

possedere al termine del percorso liceale. Il Progetto, mediante la progettazione innovativa dei 28 ambienti, punta a creare una realtà di aule in cui l'ambiente fisico e l'ambiente digitale siano integrati ed interconnessi, a creare un nuovo ecosistema per la didattica. Un ecosistema che si fonda sul concetto di onlife secondo cui l'apprendimento analogico e l'apprendimento digitale diventano perfettamente integrati e costruiscono un pattern di congruenza e linearità nei processi di apprendimento degli studenti adolescenti, per i quali il digitale è costante esperienza di vita. La rivisitazione degli ambienti interesserà tutti i 4 edifici scolastici e intende proporre un'organizzazione didattica ibrida, nella quale gli studenti trascorreranno parte del tempo scolastico fissi in un'aula assegnata e parte in movimento, per utilizzare i nuovi ambienti allestiti. Il progetto prevede alcune aule tematiche che vengono replicate nei vari edifici per consentire a tutti i ragazzi di poter svolgere delle esperienze didattiche in quelle particolari aule tematiche ed alcune aule, che richiedono una strumentazione ed un allestimento più impegnativi sul piano dei costi, uniche nelle sedi più grandi. Le nuove aule saranno anche utilizzate per l'ampliamento dell'O.F. nel pomeriggio e per PCTO per gruppi di classi o gruppi di alunni interclasse. In alcuni spazi più grandi vengono invece allestite delle aule trasformabili, configurate per poter svolgere attività didattica di diverso tipo ed individualizzata, anche per grandi gruppi di studenti, che vi si distribuiscono a svolgere compiti differenti, nelle varie zone allestite allo scopo. Si prevede un intervento più consistente in alcune aule, che determinerà anche una riconfigurazione completa degli arredi e più leggero in altre, dove verrà potenziata la strumentazione digitale conservando gli arredi preesistenti. Si farà uso di forme di visual learning sulle pareti dei nuovi ambienti in modo che i messaggi, i colori, i pannelli, determinino un immediato riconoscimento dello spazio e dei suoi obiettivi e stimolino un senso di appartenenza e di proattività negli studenti.

Importo del finanziamento

€ 204.919,84

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	28.0	0

Approfondimento progetto:

Negli ultimi anni il curriculum del Liceo si è arricchito di esperienze educative, sia in orario antimeridiano sotto forma di approfondimenti relativi ai saperi disciplinari, che in quello pomeridiano come ampliamento dell'O.F., che sono risultate una potente integrazione delle aree di competenza degli studenti. Questo processo ha consentito di introdurre e diffondere l'utilizzo di metodologie più attive e centrate sull'apprendimento. Tali attività hanno dato impulso alla nascita di un contesto scolastico che ha favorito esperienze relazionali e rafforzato il senso di una comunità educativa che apprende, si sostiene, si autoalimenta e stimola all'impegno, alla condivisione, alla curiosità. Parallelamente a questo processo di sperimentazione di nuove forme di didattica e di introduzione di contenuti innovativi quali il debate, lo storytelling, la web radio, i laboratori green per la sostenibilità ambientale, la scrittura creativa, gli approfondimenti sul cinema, il teatro, i laboratori di musica, di arte e quelli di area STEAM, condotti anche in rete tra scuole, si è sviluppato sempre più il bisogno di una riprogettazione di ambienti adatti ad accogliere una didattica più partecipativa, nella quale gli studenti avessero un ruolo più attivo e propulsivo. Negli anni sono nati ambienti come la nuova Aula Magna, spazio polivalente per attività didattiche anche multiple e differenziate, il laboratorio di storytelling, le aule STEAM di fisica e di informatica, ambienti con arredi che potessero velocemente ricomporsi per far fronte all'esigenza didattica del momento. Con la Legge 107/2015 è emerso il bisogno di potenziare gli strumenti per l'integrazione del digitale nella didattica, per attribuire allo studente un ruolo più attivo e per "aumentare" i contenuti tradizionalmente accessibili in relazione alle varie aree disciplinari, mediante la ricerca collettiva ed autonoma di contenuti digitali. Il progetto prevede la realizzazione delle seguenti tipologie aule: n. 22 aule tematiche così distinte: 4 Creatività 3 Green 5 Mondo 5 Scrittura e Lettura 1 Fisica 1 Musica 1 Storytelling 1 Informatica 1 Scienze n.6 aule trasformabili Il totale degli ambienti di apprendimento innovativi è 28. Si intende promuovere un modello organizzativo "ibrido" nel quale le varie classi all'interno della sede scolastica alla quale sono assegnate potranno ruotare nel corso delle lezioni settimanali per sperimentare forme di didattica diverse e riceverne quindi adeguati stimoli educativi. Gli spazi verranno inoltre utilizzati per attività di



ampliamento, per PCTO e attività formative per docenti.

Copia integrale del progetto è reperibile al link: <https://www.liceoburatti.edu.it/wp-content/uploads/2023/09/piano-scuola-40-azione-1-next-generation-class.pdf>

● Progetto: Laboratori digitali: verso le professioni del futuro

Titolo avviso/decreto di riferimento

Piano Scuola 4.0 - Azione 2 - Next generation labs - Laboratori per le professioni digitali del futuro

Descrizione del progetto

Il progetto Next Generation Labs del Liceo Mariano Buratti intende realizzare 3 nuovi laboratori: 1. Comunicazione e Produzione Multimediale - 2. Robotica applicata - 3. Realtà Virtuale e Aumentata. La progettazione degli spazi tiene conto dei bisogni educativi emergenti degli studenti, degli obiettivi di apprendimento specifici dei due indirizzi liceali e della necessità di introdurre nel curriculum scolastico degli studenti un'integrazione che garantisca attuazione piena delle previsioni del documento DigComp 2.2, pubblicato dalla Commissione Europea, quale documento di indirizzo per l'Educazione, attraverso un vero e proprio curriculum di studi trasversale alle discipline e verticale, dalla classe prima alla classe quinta, volto a promuovere le competenze digitali fondamentali che tutti gli studenti dovranno possedere al termine del percorso liceale. Rispondono inoltre alla necessità di innalzare il numero di laureati nelle ICT che, dalle ricerche della Commissione Europea, nel 2019 collocava l'Italia all'ultimo posto in Europa. Nella scelta dei laboratori da attivare si è partiti dall'analisi dell'esistente: si è tenuto conto delle esperienze realizzate già dal nostro istituto e delle scelte post diploma dei nostri studenti, una buona parte dei quali ricadono su percorsi universitari di tipo biomedico e tecnico-scientifico. In particolare, con il laboratorio di Comunicazione e Produzione Multimediale abbiamo voluto supportare e ampliare le attività che la scuola ha già iniziato: storytelling, produzioni di podcast e cortometraggi, creazione di contenuti per una piattaforma digitale della scuola, laboratorio teatrale e diverse esperienze di PCTO. Con il laboratorio di Robotica



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

applicata alla domotica e alle Neuroscienze si intende continuare e approfondire l'esperienza realizzata nell'ambito del progetto "STEAM, le Neuroscienze a scuola" che ha costituito per gli studenti un primo approccio alla programmazione delle schede Arduino, con l'obiettivo di simulare la trasmissione dei segnali elettrici delle sinapsi del cervello umano, da realizzare, nell'ultima fase del progetto, attraverso l'utilizzo delle tecniche di stampa 3D. La realizzazione del laboratorio di Realtà Aumentata si pone l'obiettivo di arricchire l'offerta formativa grazie all'implementazione di uno spazio che si fonda sul concetto di onlife, secondo cui le esperienze di tipo analogico e quelle virtuali diventano perfettamente integrate e costruiscono un pattern di congruenza e linearità nei processi di apprendimento degli studenti adolescenti, per i quali il digitale è costante esperienza di vita. Da un'iniziale fruizione passiva, gli studenti potranno progettare oggetti e ambienti virtualizzati, che saranno utilizzati per progetti di PCTO con aziende del territorio e con i dipartimenti di numerose università. Le esperienze nei laboratori hanno l'obiettivo di far conoscere le professioni digitali del futuro e motivare all'apprendimento dell'uso delle tecnologie. Dal punto di vista logistico, i tre laboratori saranno allestiti nella sede ex-Pinzi che, essendo la più capiente ed equidistante dalle altre sedi, permette una più agevole fruizione da parte della comunità scolastica. I tre spazi sono stati recentemente ristrutturati, sono serviti da connessione internet in fibra ottica FTTH, e hanno una superficie di 70 mq circa cadauno, che permette una facile rimodulazione degli ambienti.

Importo del finanziamento

€ 124.044,57

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	1.0	0



Approfondimento progetto:

Il Digital Mismatch è il divario tra le competenze possedute dagli studenti e quelle che oggi richiede il mondo del lavoro. Le competenze da sviluppare sono:

- il Knowledge Networking, capacità di individuare, salvare, organizzare, dare valore e condividere informazioni disponibili online sui social network e nelle comunità virtuali. In questo caso le Competenze Digitali richieste sono una declinazione delle attività a supporto della gestione dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali, e riguardano la capacità di navigare, ricercare e filtrare, valutare, sviluppare, integrare e rielaborare, gestire e condividere informazioni e dati con le tecnologie digitali.
- la Virtual Communication, la capacità di comunicare efficacemente, coordinare i progetti e gestire la propria identità digitale in ambienti digitali. In questo caso le Competenze Digitali di riferimento sono 4: interagire con le tecnologie digitali, collaborare attraverso le tecnologie digitali, gestire l'identità digitale, strutturare contenuti digitali in modo visuale.
- La Digital Awareness, le competenze che garantiscono l'uso corretto degli strumenti digitali con la dovuta attenzione all'equilibrio tra studio e salute personale, come proteggere i dispositivi, proteggere i dati personali e la privacy, tutelare la salute e il benessere e la Netiquette (il "galateo della rete", ndr).
- Il Self Empowerment, che vuol dire possedere le conoscenze necessarie e padroneggiare gli strumenti digitali per risolvere i problemi, ed essere in grado di risolvere problemi complessi attraverso un utilizzo consapevole degli strumenti digitali. Per questa categoria le competenze specifiche sono rivolte a risolvere problemi tecnici, individuare i bisogni e le risposte tecnologiche, individuare i gap di competenza digitale, essere aperti.

I tre laboratori per le professioni del futuro sono i seguenti:

1. Comunicazione e progettazione multimediale: Il laboratorio fungerà da supporto all'attività didattica e di ricerca per la sperimentazione, l'ideazione e la produzione di prodotti multimediali. Ha lo scopo di formare competenze tecnico-comunicative specifiche per la produzione, post-produzione e sviluppo di prodotti multimediali in tutte le sue fasi. Da acquistare: pc e software ,tavole grafiche, tablet, telecamera e microfoni, schermo interattivo, banchi modulari, area insonorizzata, mixer, cuffie
2. Robotica applicata: Obiettivo del laboratorio sono le competenze analitiche e di problem solving, il pensiero computazionale, la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica per giungere alla soluzione. La robotica sarà utilizzata come linguaggio interdisciplinare garantendo pari opportunità e uguaglianza di genere in termini didattici e di



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

orientamento. Da acquistare: pc performanti, elementi LEGO Education, banchi modulari, bancone con sgabelli, stampante 3D, sensori per la realizzazione di applicazioni afferenti alle Neuroscienze, software.

3. Realtà virtuale e aumentata: La realtà aumentata è un metodo che permette di amplificare alcune percezioni della realtà tramite l'utilizzo di dispositivi tecnologici. Coinvolge uno o più dei 5 sensi, dando la possibilità a chi ne fruisce di vivere esperienze e sfumature di realtà che altrimenti non sarebbe possibile conoscere. Le nuove generazioni sono native digitali e concepiscono le tecnologie come strumenti di uso quotidiano. Per questo motivo è fondamentale che la scuola stia al passo e integri all'interno della didattica l'uso e l'insegnamento della realtà aumentata. Solo in questo modo sarà possibile sfruttare al meglio le potenzialità delle tecnologie e, allo stesso tempo, formare al pensiero critico, mostrando rischi e limiti della vita virtuale. Attraverso l'uso delle molteplici applicazioni e piattaforme online progressivamente a disposizione, si possono esplorare luoghi, fare tour virtuali di musei, simulare esperienze di laboratorio. Da iniziali fruitori di ambienti virtuali di apprendimento, gli studenti potranno passare ad una fase di ideazione, progettazione e realizzazione di prodotti e servizi. Da acquistare: visori, schermi per aula immersiva, tablet, arredi, pc per realizzazione della realtà aumentata, tavoli polivalenti, software e piattaforme. I 3 laboratori per il biennio saranno utilizzati per ampliamento dell'offerta formativa e integrazione didattica.

Copia integrale del progetto è reperibile al link: <https://www.liceoburatti.edu.it/wp-content/uploads/2023/09/piano-scuola-40-azione-2-next-generation-labs-laboratori.pdf>

● Progetto: Sperimentare per crescere

Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Descrizione del progetto

Alla base della progettazione di questo laboratorio c'è l'idea che gli studenti siano protagonisti del momento formativo mediante l'utilizzo di esperimenti reali o simulazioni tramite software



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

delle discipline STEM, nella convinzione che sperimentando insieme ... si impara. Per tale ragione si prevedono cinque isole, costituite da banchi aggregabili con forma e misura differente, tali da poter essere disposti a seconda delle esigenze, provvisti di rotelle e richiudibili. Le isole sono utilissime per far cooperare da cinque a otto alunni. Inoltre la possibilità di chiudere i tavoli permette l'utilizzo dell'aula come sala proiezioni in quanto è già dotata di schermo interattivo di grandi dimensioni. L'acquisto dei visori 3D permette di immergersi nei fenomeni fisici come onde, magnetismo in modo coinvolgente e percettivo. Gli studenti potranno svolgere attività di potenziamento della capacità logica tramite la costruzione di circuiti elettrici e la verifica delle leggi fisiche attraverso esperimenti di meccanica, statica e dinamica. L'aula è dotata di una stampante 3 D che permette la realizzazione di piccoli oggetti utili alle esperienze. L'obiettivo è quello di aiutare gli studenti, tramite la metodologia del cooperative-learning, a padroneggiare gli strumenti scientifici e tecnologici migliorando le proprie capacità di cittadinanza digitale.

Importo del finanziamento

€ 16.000,00

Data inizio prevista

29/08/2022

Data fine prevista

30/06/2023

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	1.0	1

Approfondimento progetto:

Il finanziamento ha consentito di allestire un'innovativa aula STEM per la fisica, che ha integrato la strumentazione esistente in una nuova aula con arredi predisposti per lezioni interattive, lavori di gruppo, attività di ricerca e problem solving.



Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

● Progetto: Animatore digitale: formazione del personale interno

Titolo avviso/decreto di riferimento

Animatori digitali 2022-2024

Descrizione del progetto

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura". Le iniziative formative si svolgeranno sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024. E' previsto un unico intervento che porterà alla formazione di almeno venti unità di personale scolastico tra dirigenti, docenti e personale ATA, insistendo anche su più attività che, dove opportuno, potranno essere trasversali alle figure professionali coinvolte. Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

Importo del finanziamento

€ 2.000,00



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/08/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	20.0	0