



Piano di miglioramento

● **Percorso n° 1: Percorso 1: Formare cittadine e cittadini responsabili e promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, dei diritti e dei doveri.**

La scuola nel delicato e lungo processo di formazione del cittadino ha un ruolo educativo fondamentale e, in relazione a questo, il nostro Istituto, propone agli alunni, con la legge n. 92/2019, art.2, comma 1, l'insegnamento trasversale dell'educazione civica nel primo ciclo d'Istruzione, per cui il potenziamento delle competenze di cittadinanza in coerenza con quanto stabilito dalla normativa, si attuerà nelle ore curriculari attraverso apposite U.D.A..

L'insegnamento ha come obiettivo quello di "formare cittadini responsabili e attivi e promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità, nel rispetto delle regole, dei diritti e dei doveri". Nel curriculum d'Istituto, l'insegnamento trasversale dell'educazione civica prevede almeno 33 ore, da individuare all'interno del monte orario obbligatorio previsto dagli ordinamenti vigenti. La scuola, al fine di sviluppare e potenziare le competenze in materia di cittadinanza attiva di ogni studente, per l'insegnamento dell'educazione civica ha optato per una impostazione interdisciplinare degli apprendimenti. Nell'insegnamento della disciplina possono essere coinvolti i docenti di tutte le materie del Consiglio di classe che stabiliscono anche i nuclei tematici da sviluppare. Il curriculum di Educazione Civica viene fornito una cornice formale ed istituzionale che ingloba e valorizza le attività, i percorsi e i progetti elaborati e comprende azioni ed interventi formativi che rientrano a pieno nel curriculum degli studenti.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato



Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Incrementare le competenze linguistiche, matematico-scientifiche e civiche funzionali ad un corretto esercizio della cittadinanza

○ **Ambiente di apprendimento**

Potenziare l'acquisizione delle competenze di Ed. Civica di ciascun allievo anche attraverso l'utilizzo degli strumenti tecnologici acquisiti (piattaforma digitale e altri devices).

○ **Inclusione e differenziazione**

Adottare strategie finalizzate alla valorizzazione del potenziale cognitivo di ciascun allievo

○ **Continuità' e orientamento**

Attraverso i dipartimenti curare nei tre gradi di scuola, la continuità metodologica e la condivisione di pratiche didattiche ed educative innovative.

○ **Orientamento strategico e organizzazione della scuola**



Elaborare e monitorare le finalità strategiche dell'Istituto col coinvolgimento di tutta la comunità scolastica.

Attività prevista nel percorso: Attività trasversali stabilite nei Dipartimenti Disciplinari

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	5/2023
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Responsabile	I docenti curriculari dei tre ordini del nostro Istituto
Risultati attesi	Raggiungere l'obiettivo formativo articolato nelle competenze chiave di cittadinanza: • comprenderne e interpretarne i contenuti, individuare collegamenti e relazioni, elaborare e realizzare progetti, risolvere problemi, interagire in gruppo ed agire in modo autonomo e responsabile, assumendo un ruolo attivo e consapevole nella vita sociale. • Contribuire a realizzare forme positive di convivenza, rispettosa e partecipata, a partire dalla scuola; • Mettere in campo legami e relazioni con compagni, docenti e adulti, connotate da reciproco rispetto, collaborazione, responsabilità personale, disponibilità al superamento dei conflitti, partecipazione sentita, sensibilità alla solidarietà.



● **Percorso n° 2: PERCORSO 2: Risultati nelle prove standardizzate nazionali**

Monitorare e discutere i risultati delle prove nazionali degli aa.ss precedenti ed eventualmente apportare le necessarie modifiche a programmazione didattica e sistema di verifica e valutazione, dove opportuno e necessario. Riduzione delle differenze degli esiti scolastici tra le classi

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Incrementare percorsi di recupero in orario curricolare/extracurricolare

○ **Ambiente di apprendimento**

Potenziare modalità didattiche innovative anche con condivisione di buone prassi per creare effettivi ambienti di apprendimento per competenze

Diversificazione della didattica, sempre più laboratoriale, intenzionale e pianificata.



Attività prevista nel percorso: Rafforzamento delle competenze

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2023
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	ATA
	Studenti
	Associazioni
Responsabile	I docenti di tutte le discipline
Risultati attesi	Migliorare i risultati delle Prove Invalsi rispetto al territorio e alla media nazionale



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

Nel nostro Istituto, in linea con le finalità del PNSD Azione #7 e nell'ottica del ripensamento e della valorizzazione degli spazi della scuola, attraverso cui motivare gli allievi, accrescerne le competenze, implementarne la capacità di conoscere ed elaborare le esperienze, si utilizzano ambienti di apprendimento collaborativo, laboratoriale (di sperimentazione nella logica Learning by doing) e in movimento.

Si dedica dunque uno spazio di apprendimento fisico e virtuale flessibile, adattabile, multifunzionale e mobile dove gli studenti possano osservare, sperimentare e verificare la realtà per dedurre la teoria, realizzando nuovi contenuti digitali, stimolando la creatività e dove tutti gli stili di apprendimento sono coinvolti, in un processo di innovazione e inclusione.

Il laboratorio "ActivaMente", per cui è stata anche richiesta un'implementazione attraverso il bando per gli "Ambienti di Apprendimento Innovavi" è già dotato, e si doterà maggiormente nel corso degli anni futuri, di una serie di strumenti hardware e software le cui parole chiave sono: coding, robotica, STEM, realtà virtuale, BYOD, interattività, tinkering, collaborazione, inclusione, creazione di contenuti.

La nostra scuola è risultata assegnataria di 3 importanti progetti per lo sviluppo delle buone pratiche nell'ambito della tecnologia, e nello specifico:

1. Spazi e strumenti digitali per le STEM (PNSD) per un totale di €16000,00.
2. Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole 20480 del 20/07/2021 - FESR REACT EU per un totale di € 54.706,09
3. Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione 28966 del 06/09/2021 - FESR REACT EU per un totale di € 56.638,26

Per tutti i progetti si sta procedendo con la variazione della matrice acquisti e la predisposizione di bandi per le forniture esterne.



Aree di innovazione

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Saranno realizzate attività di:

- TEAL dove la lezione frontale, le simulazioni e le attività laboratoriali saranno interconnesse per favorire un'esperienza di apprendimento ricca, basata sul "cooperative learning" e la "peer education". Il docente introdurrà l'argomento con domande, esercizi e rappresentazioni grafiche e gli studenti, divisi in gruppi, lavoreranno in maniera collaborativa con l'ausilio di device per raccogliere informazioni e dati ed effettuare esperimenti o verifiche.
- ICT Lab» attraverso attività di "Coding" (per l'acquisizione del pensiero computazionale), "Physical computing" (per creare oggetti programmabili che interagiranno con la realtà, come la robotica)
- "Artigianato Digitale" con la produzione di oggetti attraverso la tecnologia e il disegno/stampa 3D, per la realizzazione di vere e proprie «officine della creatività».

○ SVILUPPO PROFESSIONALE

Verranno organizzati corsi di formazione di minimo 25 ore da svolgere sia in presenza che online con la produzione di materiali e la partecipazione a webinar.

I corsi saranno rivolti a minimo 20 docenti dell'Istituto e verteranno sul Coding, sulla Robotica Educativa, sull'utilizzo di software per il disegno in 3D, sui software e le applicazioni che permettono la realtà aumentata e il gamification e sulla gestione e condivisione di materiale tramite cloud. Al termine del percorso i docenti acquisiranno competenze utili a sviluppare programmi in linguaggio di programmazione a blocchi; a costruire e programmare piccoli Robot a compiere azioni in autonomia; ad esplorare, valutare ed eventualmente modificare le risorse di programmazione disponibili in rete e a costruire oggetti in 3D. Le lezioni saranno prettamente pratiche e mireranno ad accompagnare i corsisti in un percorso laboratoriale ed esperienziale da riprodurre in classe con i propri allievi.



○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

Nel laboratorio "ActivaMente" sono previsti:

- strumenti per la didattica collaborativa: un monitor interattivo per la collaborazione degli studenti anche tramite BYOD;
- strumenti per la realtà virtuale e aumentata: libri e app per la realtà aumentata e il gamification per lezioni interattive.
- strumenti per la didattica immersiva: kit di Videoproiezione interattiva per effettuare lavori di gruppo su superfici differenti (3in 1), ovvero tavolo interattivo, parete interattiva dal basso, pavimento interattivo.
- strumenti per il making: stampante 3D e document camera 3D;
- strumenti per la robotica educativa e coding: kit di coding con software di programmazione a blocchi e robot educativo da assemblare e gestire tramite app/software;
- strumenti per attività STEAM: laboratorio scientifico portatile per poter analizzare e misurare la realtà;
- arredi flessibili: n. 18 tavoli a spicchi per poter comporre e scomporre lo spazio educativo

Libri e Apps per la realtà aumentata.



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

Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

● Progetto: OnLife... La scuola che cambia!

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno dell'istituto, 25 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci a una dimensione "on-life". Essendo il nostro un Istituto Comprensivo, formato da Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria, intendiamo approcciarci attraverso due tipologie di sistemi con aule fisse per la Scuola Primaria e Aule tematiche per la Scuola Secondaria di Primo Grado attraverso la valorizzazione di ambienti di apprendimento e di una nuova organizzazione logistica. L'idea di realizzare questo progetto è nata dalla necessità di dare alla nostra scuola un'innovazione che consenta di rendere gli ambienti di apprendimento capaci di trasmettere in modo più efficace e dinamico i saperi. Le aule saranno concepite ed allestite in funzione delle diverse discipline, verranno personalizzate e predisposte in modo tale da essere esse stesse un luogo di apprendimento sereno ed efficace. Ogni aula verrà assegnata ad uno o due docenti della stessa disciplina, o per gruppi di discipline, con gli alunni che si muovono di aula in aula mentre i docenti rimangono nello stesso spazio, aspettando i ragazzi al cambio dell'ora. Secondo quanto affermano le neuroscienze, lo



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

spostamento rappresenta un fattore energizzante per gli studenti, stimolando la capacità di concentrazione e rendendo più significativo l'apprendimento. La classe diventerà anche lo spazio del docente, uno spazio fluido e velocemente adattabile alle diverse esigenze. Il docente non avrà più a disposizione un ambiente indifferenziato da condividere con i colleghi, ma personalizzerà il proprio spazio di lavoro adeguandolo ad una didattica laboratoriale. Gli arredi, l'organizzazione spaziale, le strumentazioni presenti nelle aule saranno tutti personalizzati in modo da rendere l'insegnamento più funzionale alle caratteristiche della specifica disciplina insegnata. Per le classi Terze Quarte e Quinte della Scuola Primaria, invece, le aule resteranno fisse ma si opererà su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie intese anche e soprattutto come software, in quanto, per gli arredi, intesi come banchi e sedie, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti previsti per l'emergenza Covid. Sarà indispensabile pensare, invece, ad armadietti, per gli alunni della Scuola Secondaria, da collocare negli spazi comuni dove i ragazzi potranno lasciare il proprio materiale per l'intera giornata. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali (Chromebook) a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico. In alcune aule tematiche e per la Scuola Primaria saranno previste dotazioni STEAM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEM. In alcune aule dedicate all'insegnamento delle lingue straniere saranno previste una dotazione di computer con cuffie pari al numero di alunni.

Importo del finanziamento

€ 186.576,95

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	23.0	0

● Progetto: Increased Classrooms

Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Descrizione del progetto

Il progetto del nostro istituto scolastico prevede la creazione di aule laboratorio che abbiano un orientamento di tipo interdisciplinare, secondo quello che è l'approccio STEM, che fra le sue caratteristiche ha proprio l'interdisciplinarietà e le connessioni fra tematiche diverse come strumento caratterizzante. La strumentazione richiesta verrà utilizzata sia nei laboratori di informatica della Scuola Primaria che della Scuola Secondaria unendo diversi tipi di tecnologie che permetteranno l'esplorazione di svariati ambiti e oggetti di apprendimento. Tale approccio favorirà le connessioni e la progettazione collegata, tramite metodologie innovative come il Project Based Learning o l'Inquiry Based Science Learning, aventi come cardine l'apprendimento cooperativo, in cui il docente svolge un ruolo di tutor, stimolo e accompagnamento. Tutti gli alunni dell'Istituto usufruiranno del materiale che verrà acquistato con percorsi didattici che partiranno dalla Scuola dell'Infanzia con la programmazione tramite codice di colore, continuando con gli altri ordini di scuola con attività strutturate che permetteranno di esplorare le discipline STEM e consolidarne "toccando con mano" gli aspetti peculiari, rendendo più semplice l'acquisizione di competenze. L'introduzione di kit elettronici intelligenti programmabili permetteranno di esplorare e di costruire esperienze in cui il pensiero computazionale sia al centro del percorso formativo degli alunni. L'inserimento di una stampante 3D consentirà di poter espandere la costruzione degli artefatti secondo le competenze creative sviluppate che vadano a potenziare le possibilità di apprendimento, facendo leva sulla creatività di studentesse e studenti, e allo stesso tempo offrendo un altro punto di vista sulle competenze STEAM.



Importo del finanziamento

€ 16.000,00

Data inizio prevista

23/07/2021

Data fine prevista

10/10/2023

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



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



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

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

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	35



Nuove competenze e nuovi linguaggi

● Progetto: Educational Challenges



Titolo avviso/decreto di riferimento

Competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023)

Descrizione del progetto

Promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici del nostro istituto di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, e di potenziare le competenze multilinguistiche di studenti e insegnanti. È il programma di formazione mirato a far crescere la cultura scientifica e le prospettive internazionali del personale scolastico, come previsto dalla linea di investimento del PNRR su Nuove competenze e nuovi linguaggi. L'obiettivo è rafforzare l'azione delle scuole per garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica), alla computer science e alle competenze multilinguistiche, per tutti i cicli scolastici, con focus specifico sulle studentesse e con un pieno approccio interdisciplinare.

Importo del finanziamento

€ 103.669,68

Data inizio prevista

15/11/2023

Data fine prevista

15/05/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Studenti che hanno frequentato corsi di lingua extracurricolari nel 2024	Numero	0.0	0
Classi attivate nei progetti STEM	Numero	0.0	0



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
Scuole che hanno attivato progetti di orientamento STEM	Numero	1.0	0
Corsi annuali di lingua e metodologia offerti agli insegnanti	Numero	1.0	0



Riduzione dei divari territoriali

● Progetto: "Oltre il Banco: Insieme contro la Dispersione"

Titolo avviso/decreto di riferimento

Riduzione dei divari negli apprendimenti e contrasto alla dispersione scolastica (D.M. 19/2024)

Descrizione del progetto

La nostra Istituzione Scolastica intende realizzare percorsi destinati alla prevenzione della dispersione scolastica per supportare le studentesse e gli studenti a rischio di abbandono scolastico o che hanno già abbandonato la scuola. Si intende realizzare: 1. Percorsi di mentoring e orientamento che offrano supporto individuale agli studenti, aiutandoli a sviluppare competenze e motivazione attraverso il mentoring e l'orientamento. 2. Potenziamento delle competenze di base con attività formative mirate a rafforzare le competenze fondamentali degli studenti, migliorando la loro motivazione e capacità di attenzione. 3. Percorsi formativi e laboratoriali co-curricolari attraverso attività pratiche e laboratoriali che integrano il curriculum scolastico, offrendo agli studenti esperienze di apprendimento più coinvolgenti anche e soprattutto attraverso l'uso delle nuove tecnologie e di un ambiente multimediale immersivo. Forte impatto avranno tutte le attrezzature tecnologiche in uso alla scuola, acquisite attraverso altri progetti cofinanziati con i fondi del PNRR e i Fondi Comuni Europei. Nello specifico si



utilizzeranno: 1. Piattaforme di e-learning con accesso a risorse educative online, permettendo agli studenti di apprendere a proprio ritmo e secondo le proprie esigenze. 2. Strumenti di comunicazione digitale come Microsoft Teams o Google Classroom che facilitino la comunicazione tra studenti, insegnanti e famiglie, creando un ambiente di supporto continuo. 3. Software di monitoraggio del progresso che aiutino a tracciare i progressi degli studenti, identificando tempestivamente chi potrebbe avere bisogno di ulteriore supporto. 4. Laboratori virtuali che Offrano esperienze pratiche e interattive in diverse materie, rendendo l'apprendimento più coinvolgente e stimolante. 5. Gamification poiché l'uso di elementi di gioco nell'apprendimento aumenta l'engagement e la motivazione degli studenti. Il Team per la prevenzione della dispersione scolastica organizzerà i gruppi di lavoro dedicati a identificare e supportare gli studenti a rischio, implementando strategie personalizzate per prevenire l'abbandono scolastico. Il Team si occuperà, inoltre, della progettazione, monitoraggio e valutazione degli interventi, progettando le azioni per l'attuazione dell'Investimento con la necessità di un confronto con gli attori del territorio, tenendo conto dell'analisi di contesto e del rapporto di autovalutazione (RAV). Il monitoraggio avrà come obiettivo, da un lato, la misurazione del grado di avanzamento delle azioni, il raggiungimento del target previsto dal PNRR e il rispetto del cronoprogramma, dall'altro la realizzazione degli interventi di prevenzione e contrasto alla dispersione. I dati di monitoraggio raccolti consentiranno di avere, in tempo reale, lo stato di avanzamento delle azioni. Risultati attesi degli interventi saranno i seguenti: - miglioramento degli apprendimenti delle studentesse e degli studenti e dei livelli di competenze disciplinari e trasversali raggiunti; - diminuzione dell'abbandono e delle assenze; - miglioramento delle competenze di comune progettazione e riflessione di docenti ed educatori; - consolidamento di un modello di scuola inclusiva improntato a inter-professionalità, innovazione didattica, co-progettazione, co-programmazione; - forte interazione tra scuola, comunità educante, enti locali e territorio.

Importo del finanziamento

€ 79.042,24

Data inizio prevista

17/04/2024

Data fine prevista

15/09/2025

Risultati attesi e raggiunti



Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Numero di studenti che accedono alla Piattaforma	Numero	95.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	95.0	0

Approfondimento progetto:

La nostra Istituzione Scolastica intende realizzare percorsi destinati alla prevenzione della dispersione scolastica per supportare le studentesse e gli studenti a rischio di abbandono scolastico o che hanno già abbandonato la scuola.

Allegato al progetto:

dispersione.pdf

Approfondimento

Titolo avviso/decreto

Animatori digitali 2022-2024

Codice avviso/decreto

M4C1I2.1-2022-941

Descrizione avviso/decreto

L'articolo 2 del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 222, prevede il finanziamento di azioni di coinvolgimento degli



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il

personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del PNRR. A ciascuna istituzione scolastica sono assegnati 2.000,00 euro

per l'attuazione di azioni finalizzate alla formazione del personale scolastico alla transizione digitale e al coinvolgimento della comunità

scolastica. I fondi coprono le azioni di formazione e affiancamento del personale scolastico, svolte con la collaborazione degli

animatori digitali, per gli anni scolastici 2022-2023 e 2023-2024.

Linea di investimento

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

Allegati:

PNRR.pdf