

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti	
	<i>a. s. 2022-2023</i>	Pagina 1 di 11

Sede: video conferenza	Data: 28/02/2023	Ora: 17:15
-------------------------------	-------------------------	-------------------

Assenti giustificati: Aveta, Barone Alfredo, Benusiglio, De Filippo, Di Leva, Giamundo, Iorio, Lombardi, Massaro, Napolano, Pasquariello Saldutti.

La dirigente, assicuratasi del numero legale dei presenti, dà inizio alla seduta.

1. **Approvazione verbale del 14/12/2022**
2. **PNRR Scuola 4.0 – Infrastrutture: linea di investimento 3.2- Framework 1 – Next Generation Classrooms**
3. **Rete “Digital Ambassadors” - Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale PNRR Codice avviso/decreto M4C 1I2.1-2022-922 Missione 4 - Istruzione e Ricerca - Componente 1 -Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1:"Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" -Progetti in essere, finanziato dal l'Unione europea - Next Generation EU. L'avviso, pubblicato in attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 22, 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**
4. **Progetto USR Campania – ORIENTAlife – Didattica orientativa: organizzazione delle attività**
5. **Concorso di idee “Macroscuola” – Rigenerazione verde – Edizione 2022/23 organizzato dall’ANCE (Associazione Nazionale Costruttori Edili)**
6. **Progetti di recupero/potenziamento alunni BES**
7. **Viaggio d’istruzione classi terze A.S. 2022/23 e uscite intera giornata fine anno scolastico per le altre classi**
8. **Comunicazioni del DS**
9. **Varie ed eventuali**

Punto 1	Approvazione verbale del 14/12/2022 La Dirigente chiede al Collegio se ha preso visione del verbale del Collegio del 14/12/2022 pubblicato sul sito della scuola. Il collegio afferma di averne preso visione e, pertanto Il Collegio approva all’ unanimità-----DELIBERA N.1
----------------	---

Punto 2	PNRR Scuola 4.0 – Infrastrutture: linea di investimento 3.2- Framework 1 – Next Generation Classrooms Con decreto del Ministro dell’istruzione n. 161 del 14 giugno 2022 è stato adottato il Piano Scuola 4.0. Il Piano è previsto dal PNRR quale strumento di sintesi e accompagnamento all’attuazione delle relative linee di investimento e intende fornire un supporto alle azioni che saranno realizzate dalle istituzioni scolastiche nel rispetto della propria autonomia didattica, gestionale e organizzativa. La denominazione “ Scuola 4.0 ” discende proprio dalla finalità della misura, destinata a realizzare ambienti di apprendimento ibridi, che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali. Con il PNRR, il Ministero dell’istruzione, nell’ambito della linea di investimento “Scuola 4.0”, ha inteso investire 2,1 miliardi di euro per la trasformazione delle classi tradizionali in ambienti innovativi di apprendimento e nella creazione di laboratori per le professioni digitali del futuro e, al tempo stesso, con un’altra specifica linea di investimento, promuovere un ampio programma di formazione alla transizione digitale di tutto il personale scolastico.
----------------	--

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti	
<i>a. s. 2022-2023</i>		Pagina 2 di 11

	<p>Al fine di coordinare le misure di trasformazione digitale, ciascuna istituzione scolastica adotta il documento “Strategia Scuola 4.0”, che declina il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR con</p> <ul style="list-style-type: none"> • la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento • le dotazioni digitali • le innovazioni della didattica • i traguardi di competenza in coerenza con il quadro di riferimento DigComp 2.2 • l’aggiornamento del curricolo e del piano dell’offerta formativa • gli obiettivi e le azioni di educazione civica digitale • la definizione dei ruoli guida interni alla scuola per la gestione della transizione digitale • le misure di accompagnamento dei docenti e la formazione del personale sulla base di un format comune reso disponibile dall’Unità di missione del PNRR. <p>La Dirigente attraverso le slide presenta il Piano 4.0 linea di investimento 3.2 mettendo in evidenza gli elementi importanti previsti nel PNRR 4.0 – Componente 1- Investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” del PNRR</p> <p>La progettazione riguarda almeno 3 aspetti fondamentali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • il disegno (design) degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; • la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l’aggiornamento degli strumenti di pianificazione; • la previsione delle misure di accompagnamento dei docenti per l’utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. <p>Le Next Generation Classrooms favoriscono l’apprendimento attivo di studentesse e studenti con una pluralità di percorsi e approcci, l’apprendimento collaborativo, l’interazione sociale fra studenti e docenti, la motivazione ad apprendere e il benessere emotivo, il peer learning, il problem solving, la co-progettazione, l’inclusione e la personalizzazione della didattica, il prendersi cura dello spazio della propria classe. Contribuiscono a consolidare le abilità cognitive e metacognitive (pensiero critico, pensiero creativo, imparare ad imparare e autoregolazione), le abilità sociali ed emotive (empatia, autoefficacia, responsabilità e collaborazione), le abilità pratiche e fisiche (uso di nuove informazioni e dispositivi di comunicazione digitale)</p> <p>Come da indicazioni previste dal Piano 4.0 viene presentata al collegio la proposta progettuale da inserire in piattaforma FUTURA entro il 28 febbraio 2023</p> <p>La Dirigente informa il collegio di aver provveduto ad inserire in piattaforma la proposta progettuale dal titolo “Meta-verso@>l’EUROPA”. L’importo previsto è pari ad € 109.512,56.</p> <p>Il team di progetto è così formato: Dirigente, DSGA, Referente del progetto, l’Animatore digitale, la Funzione Strumentale per il PTOF, la prima collaboratrice del Dirigente, la Funzione Strumentale per l’Inclusione. La Referente del progetto è la prof. Calabrese che, in collaborazione con la DSGA, ha provveduto a fare una precisa ricognizione dei beni esistenti nella scuola.</p> <p>Viene confermato dal collegio docenti il team di progetto costituito da: prof. Calabrese, quale Referente del progetto l’animatore digitale la prof.ssa Mariaraffaella Arabia, prof.ssa Maria Dell’Acqua, Funzione Strumentale del PTOF e Referente del NIV, Referente per l’inclusione prof. Almerina Liberti.</p> <p>Cronoprogramma</p> <p>Premesso che l’avvio delle attività coincide con la data di sottoscrizione dell’accordo di concessione, in tale documento vengono innanzitutto definiti i termini di attuazione del progetto, la durata e l’importo.</p> <p>In particolare</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entro il 30 giugno 2023 con determina/e di affidamento, le scuole individuano tramite apposite procedure selettive dei soggetti affidatari delle forniture e dei servizi, nel rispetto delle norme in materia di appalti
--	---

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti <i>a. s. 2022-2023</i>	 Pagina 3 di 11
--	---	------------------------

- entro 30 giugno 2024 occorre realizzare i laboratori ed effettuare il collaudo. La documentazione richiesta è il Verbale di collaudo
- nell'a.s. 2024/2025 è prevista l'entrata in funzione utilizzo didattico dei laboratori con il monitoraggio dell'indicatore relativo al valore annuale programmato di alunne e alunni, studentesse e studenti, docenti, che effettuano il primo accesso ai servizi digitali realizzati o attivati negli ambienti innovativi

Il finanziamento concesso sarà così erogato:

una quota di anticipazione entro 90 giorni dalla sottoscrizione dell'accordo di concessione;
 una o più quote intermedie, fino al raggiungimento (compresa l'anticipazione) del 90% dell'importo della spesa dell'intervento, sulla base delle richieste di erogazione presentate dalla scuola, a titolo di rimborso delle spese effettivamente sostenute;
 una quota a saldo pari al 10% dell'importo della spesa dell'intervento, sulla base della presentazione della richiesta di erogazione finale attestante la conclusione dell'intervento, nonché il raggiungimento dei relativi target, in coerenza con le risultanze del sistema informativo.

La presentazione della richiesta di pagamento finale delle spese al Ministero dell'istruzione – Unità di missione del PNRR dovrà essere effettuata in ogni caso entro il 31 dicembre 2025. Solo successivamente al vaglio dell'Unità di Missione sarà possibile procedere con l'assunzione al bilancio e la presentazione del progetto esecutivo.

La Dirigente dà la parola alla prof. Calabrese che presenta al collegio la proposta progettuale dal titolo "In Meta-verso@>l'EUROPA". La prof.ssa Calabrese mostra attraverso delle slide al collegio una sintesi della proposta progettuale. L'obiettivo è di trasformare la metà delle attuali classi/aule della scuola in *ambienti di apprendimento* grazie ai finanziamenti del PNRR. L'istituzione scolastica potrà curare la trasformazione di tali aule sulla base del proprio curriculum, secondo una comune matrice metodologica che segue principi e orientamenti omogenei a livello nazionale, in coerenza con gli obiettivi e i modelli promossi dalle istituzioni e dalla ricerca europea e internazionale.

Linea di investimento M4C1I3.2 - Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Il nostro progetto prevede

- realizzazione e l'implementazione di ambienti di apprendimento innovativi in almeno 14 classi
- tecnologie digitali con il maggiore potenziale formativo, in particolare la realtà virtuale e aumentata, dispositivi speciali come i visori VR e AR, evoluzione immersiva del **Metaverso**
- superamento della centralità dell'aula che diventa un laboratorio attivo di ricerca e sperimentazione, un ambiente di apprendimento in cui i più moderni device tecnologici si associano ad arredi funzionali ad una didattica basata sul *cooperative learning* e sul *learning by doing*.

Analisi preliminare e ricognizione degli spazi di apprendimento esistenti, delle dotazioni, degli arredi, delle attrezzature e dei dispositivi che saranno integrati nei nuovi ambienti hanno permesso di ipotizzare la progettazione in questo modo

L'ACQUISTO:

- di attrezzature e contenuti digitali, app e software
- di arredi innovativi e il supporto di attività tecnico-operative.

LE NUOVE CLASSI avranno

- schermo digitale, dispositivi per la fruizione delle lezioni anche in videoconferenza, per la comunicazione digitale anche in rete fra più aule
- device individuali o di gruppo (notebook, tablet, etc.)
- tecnologie digitali per la promozione della scrittura e della lettura, per lo studio delle STEAM, per l'apprendimento del pensiero computazionale, dell'intelligenza artificiale e della robotica

- software specifici di scrittura musicale per la realizzazione e la riproduzione di brani strumentali, basi musicali, jingle, colonne sonore

Lo spazio di apprendimento viene riorganizzato per consentire la realizzazione di diverse esperienze didattiche innovative, secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia

Abbiamo pensato ad un **sistema Ibrido** cioè basato su una soluzione che preveda sia **aule "fisse"** cioè assegnate a ciascuna classe per l'intera durata dell'anno scolastico sia ambienti di apprendimento **dedicati per disciplina**, con rotazione delle classi.

I nostri 14 ambienti di apprendimento sono stati così progettati

Denominazione e ambiente	Numero	Dotazioni digitali	Arredi	Finalità didattiche
AULA LABORATORIO	1	VISORI PROIETTORE SOFTWARE	E Tavoli modulari, tende oscuranti, poltroncine, tavoli bassi, pouf, cuscini	esperienze di didattica immersiva
AULA DIDATTICA INNOVATIVA	13	MONITOR INTERATTIVI, TABLET, NOTEBOOK	Armadi di ricarica complementi di arredo modulari	didattica innovativa con utilizzo di ITC

Misure di accompagnamento previste per un efficace utilizzo degli ambienti realizzati prevedono:

- Formazione del personale > 2022/2023 > 2023/24 > 2024/25
- Mentoring/Tutoring tra pari
- Scambi di pratiche a livello nazionale e/o internazionale > Digital Ambassadors

PIANO FINANZIARIO:

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Importo
Spese per acquisto di dotazioni digitali (attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc.)	60%	100%	66.707,55 €
Eventuali spese per acquisto di arredi innovativi	0%	20%	20.902,51 €
Eventuali spese per piccoli interventi di carattere edilizio strettamente funzionali all'intervento	0%	10%	10.951,25 €
Spese di progettazione e tecnico-operative (compresi i costi di collaudo e le spese per gli obblighi di pubblicità)	0%	10%	10.951,25 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			109.512,56 €

Il collegio approva all'unanimità l'adozione del PNRR 4.0 – Componente 1- Investimento 3.2 “Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio, nuovi ambienti di apprendimento e laboratori” e il Gruppo di progetto costituito come indicato.

Il Collegio approva l'adozione del Piano all'unanimità-----DELIBERA N.2

Punto 3 Rete “Digital Ambassadors” - Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale PNRR Codice avviso/decreto M4C 1I2.1-2022-922 Missione 4 - Istruzione e Ricerca - Componente 1 -Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università - Investimento 2.1: "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti	
<i>a. s. 2022-2023</i>		Pagina 5 di 11

per il personale scolastico" -Progetti in essere, finanziato dal l'Unione europea - Next Generation EU. L'avviso, pubblicato in attuazione del decreto del Ministro dell'istruzione 11 agosto 2022, n. 22, intende potenziare le competenze digitali di insegnamento e apprendimento attraverso la realizzazione di progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e di curricoli per l'educazione digitale e per la diffusione delle azioni del PNRR, relative alla didattica digitale integrata e alla didattica innovativa nelle scuole

La Dirigente fa presente che si tratta di Progetti nazionali per lo sviluppo di modelli innovativi di didattica digitale e fa riferimento all' Avviso pubblico prot. n. 84780 del 10 ottobre 2022 si inserisce nell'ambito del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR)

La Dirigente fa presente che questa rete di Formazione potrà garantire una valida formazione al personale e tale progetto rappresenta una continuità con la logica del PNRR "Piano Scuola 4.0 linea di investimento 3.2-

Scuola capofila è l'I.C. - I.C. 26 IMBRIANI - Titolo progetto Digital Ambassadors

Il network è costituito da una rete di scuole e da organizzazioni partner quali l'università degli Studi di Napoli Federico II con la collaborazione di docenti di pedagogia sperimentale; l'università di Camerino (MC) UNICAM School of Science and Technology, University of Camerino; il gemellaggio con le le scuole europee HERMAN - NOHL - SCHULE 19. Grundschule Neukölln / SESB Deutsch-Italienisch e CEIP Romero Peña, La Solana, Spainche e l'Université de Montpellier che si occuperanno della diffusione e promozione del progetto. Il progetto nasce con lo scopo di formare docenti innovatori della didattica digitale che abbiano anche il ruolo di estendere l'innovazione all'acreazione di un ambiente che unisca attività fisiche e virtuali. La dimensione fisica è rappresentata da una molteplicità di proposte formative che riunisce organizzazioni leader in ambito digitale e gruppi di apprendimento (leading and learning organisations) attorno all'esperienza delle buone pratiche; la dimensione virtuale, invece, consiste nella definizione e nello sviluppo di oggetti di conoscenza (piattaforme repository, kit didattici, tutorial) disponibili anche on line. Accogliendo la sfida formativa dei nostri giorni, le attività intendono superare la frammentarietà dell'apprendimento digitale per riabilitare, a pieno titolo, la trasversalità delle competenze digitali a supporto dell'apprendimento e dell'insegnamento. Le tecnologie finalizzate alla produzione di contenuti digitali, sono articolate e complesse in quanto implicano competenze logiche e computazionali, competenze tecnologiche e operative, competenze argomentative, semantiche ed interpretative e convergono nel curricolo digitale che si serve delle tecnologie per consentire a docenti e studenti di diventare sviluppatori creativi di soluzioni digitali. Il personale docente coinvolto nelle azioni di formazione avrà un ruolo attivo nel veicolare i contenuti erogati: i formatori coinvolti accompagneranno i docenti all'uso delle tecnologie parlando il linguaggio della didattica. Si propongono percorsi formativi articolati in moduli, in modalità blended, rivolti a docenti di ogni ordine e grado, la costituzione di community per la creazione di kit didattici e alla co-produzione di learning object in sinergia con le studentesse e gli studenti, la produzione di video tutorial per la diffusione di buone pratiche didattiche. Il progetto prevede, per ogni step, pratiche di monitoraggio, autovalutazione e valutazione del processo. Sono previste fasi di challenge per studentesse e studenti che si terranno a livello territoriale, nazionale e internazionale attraverso il coinvolgimento ed il confronto con scuole europee. Le macroaree di formazione e di informazione che coinvolgono la comunità educante sono i seguenti: Costruzione di contenuti (DigComp.2.2 livello B2 in uscita): - realizzare prodotti multimediali in modalità collaborativa; -impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata; -selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore; -realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. Sicurezza (DigCom livello B2 in uscita): -scegliere semplici modi per proteggere i dati personali e la privacy; -riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; -adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); -essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare su canali social. Comunicazione e collaborazione (DigComp.2.2 livello B2 in uscita): -

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti	
<i>a. s. 2022-2023</i>		Pagina 6 di 11

sapere che cos'è un'identità digitale; -interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; -individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; -conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; -comunicare correttamente nelle interazioni digitali

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 curricoli per l'educazione digitale nelle scuole, assicurandone la diffusione a livello regionale e nazionale.

Dipartimento di Studi Umanistici - Università degli Studi di Napoli Federico II (Consulenza pedagogica sperimentale)

Università di Camerino (MC) UNICAM School of Science and Technology, University of Camerino (consulenza tecnologica e scientifica)

HERMAN - NOHL - SCHUL 19. Grundschule Neukölln Berlino / SESB Deutsch-ItalienischE (gemellaggio nello scambio di buone pratiche)

CEIP Romero Peña, La Solana, Spainche (Community di docenti)

Université de Montpellier ((Community di docenti)

Descrizione generale del progetto, delle attività, delle metodologie, degli strumenti tecnologici utilizzati

Il progetto prevede alcune finalità di carattere generale quali: l'indirizzamento dei docenti verso una didattica innovativa digitale consapevole; la produzione di unità di apprendimento innovative strumenti didattici digitali; il miglioramento del processo di insegnamento/apprendimento attraverso il continuo scambio di crescita professionale utilizzando community di docenti per l'utilizzo di strumenti innovativi; la condivisione di processi; la sperimentazione in aula; la valutazione della ricaduta sugli studenti; la valorizzazione delle competenze digitali degli studenti e delle pratiche educative volte alla costruzione di un curriculum digitale dello studente. Attività: - Personalizzazione del curriculum per la transizione digitale -Contenuti in realtà aumentata, virtuale e mista -Valore formativo della Gamification -Potenziamento delle discipline STEM -Produzione di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM -I diritti in Internet -Gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento creativo -Open data e big data -Intelligenza artificiale -Serious game -Metaverse -3D Printing Metodologie: -MLTV-rendere visibili pensiero e apprendimento -Didattica per scenari -Integrazione CDD -TEAL - Service learning - Debate -Laboratori del sapere Strumenti tecnologici utilizzati: -Workstation Audio Video - Fotocamera professionale per produzione video 4k -Adobe Premiere Pro CC EDU licenza singola -Cuffie monitor - Drone programmabile per robotica educativa -Stampante 3D per stampa in PLA di pezzi fino a 40cm - Kit di Robotica Lego -PC Portatili -Schermo Touch interattivo 75" dotato di PC OPS

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

I docenti formati saranno promotori della divulgazione delle buone pratiche di curricoli di educazione digitale innovativi e, adottando approcci di pedagogia attiva ed esperienziale e metodologie innovative quali l'inquiry based learning, la didattica outdoor, la gamification, lo storytelling interattivo, il learning by teaching, il making learning, realizzeranno contenuti digitali e kit di risorse da utilizzare nelle classi con le studentesse e gli studenti. Di seguito alcuni esempi di risorse e kit digitali open source, on line e con licenza aperta che saranno prodotti: ebook caccia al tesoro in realtà virtuale e aumentata, *prontuari*, web per gli stili di apprendimento, podcasting didattico, escape room, serious game di matematica online, stop motion, mappatura delle aree di interesse culturale, progetti di virtual, giornali web sull'agenda 2030, chatbot programmati, app di scienze per riflettere suetica e intelligenza artificiali, contenuti disciplinari e interdisciplinari in 3D.

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

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti <i>a. s. 2022-2023</i>	Pagina 7 di 11
--	---	----------------

Si prevede l'organizzazione di moduli formativi e informativi rivolti ai docenti coerenti con il quadro di riferimento DigComp.edu e DigComp 2.2, articolati su scala internazionale, nazionale e a livello territoriale, attraverso la piattaforma Scuola futura, ciascun modulo formativo prevede la partecipazione di 20 docenti. Gli argomenti proposti per le fasi di informazione e formazione rivolte ai docenti affrontano temi legati a settori ad altissima accelerazione, fortemente connessi all'innovazione, alla ricerca e all'implementazione didattica delle tecnologie digitali. E' prevista la progettazione di unità di apprendimento che, opportunamente corredate da rubriche valutative, possano confluire in modelli di curricula digitali innovativi.

C. Organizzazione di iniziative innovative sull'educazione digitale per studentesse e studenti a livellonazionale ed europeo

Si prevede la realizzazione di challenge durante le quali le buone pratiche sperimentate da studentesse e studenti, anche a livello europeo e non solo nazionale, possano confrontarsi. E' previsto un riconoscimento, a codice aperto, ai docenti innovatori che sappiano coniugare un'educazione di qualità, equa e inclusiva, anche attraverso l'uso di tecnologie, strumenti e metodologie innovative. L'organizzazione e la sperimentazione di iniziative educative, promosse dai docenti formati sull'educazione digitale per le studentesse e per gli studenti, prevede il riconoscimento di un open badge come docente ideatore che certifica competenze di digital learning design e incoraggia i docenti alla continuazione del percorso tramite formazioni di aggiornamento e approfondimento, la partecipazione a sfide dedicate all'innovazione didattica civica e digitale, il contributo a iniziative di divulgazione e di job shadowing, così come la creazione di nuovi strumenti.

D. Community di docenti creatori di contenuti digitali

La community vede la partecipazione di insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado, con l'obiettivo di veicolare nella comunità professionale, in modo concreto e facilmente fruibile, molteplici risorse didattiche autoprodotte dai docenti stessi, collegamenti ad attività del curriculum digitale, strumenti interattivi, video tutorial per docenti e studenti. Nei materiali autoprodotti in collaborazione con gli studenti, saranno presenti spunti e attività, collegamenti didattici con le materie curriculari utilizzando il digitale. La comunità open source dei docenti delle Scuole si avvarrà del digitale come "tecnologia di comunità", strumento per pensare e per agire collettivamente, formando gli studenti alla cittadinanza, consentendo l'edificazione di legami professionali costruttivi, consolidando le comunità educanti e liberando le energie di un territorio. Verranno veicolati e condivisi nella community risorse aperte, video tutorial per docenti e studenti, contenuti interattivi.

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

Una delle opportunità racchiuse nel progetto risiede nel favorire la diffusione sul territorio locale e nazionale di metodologie e risorse didattiche innovative attraverso la realizzazione di un ambiente web based caratterizzato da una serie integrata di applicativi e attività per la sperimentazione, la progettazione, la co-progettazione e la condivisione di azioni pilota e di unità formative aperte, sia per le scuole coinvolte nel progetto sia per altre istituzioni scolastiche interessate o per gruppi di docenti-ricercatori nell'ambito del territorio nazionale. La piattaforma web, costruita sull'idea di supporto, accompagnamento, mutual

learning, scambi di pratiche e metodologie fra esperti, docenti e allievi, coniugherà l'innovazione didattica e digitale con l'attribuzione di una funzione educativo-formativa strategica alle azioni del PNRR (digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo;) integrando metodi di apprendimento adattivi e trasformativi, interdisciplinari e personalizzati al processo di innovazione. L'ambiente dedicato sarà sviluppato durante lo svolgimento della formazione, raccoglierà KIT didattici e digitali, un programma di attività sulle STEAM che i docenti potranno proporre a studenti e studentesse, in classe o a distanza, in modo che ciascun attore coinvolto dia il suo contributo. Lo scopo è offrire in modo continuativo, anche a distanza, un supporto didattico con spunti e materiali adatti all'attività in classe o a percorsi di didattica integrata, con fasi in presenza, online o interamente online. Tale supporto fornirà l'opportunità agli insegnanti, indipendentemente dalla distanza geografica, di conoscere e sperimentare l'approccio innovativo e i modelli didattici realizzati, di entrare in contatto con gli autori di tali realizzazioni (esperti, docenti, alunni) diffondendo e divulgando le buone pratiche e le azioni del PNRR per l'innovazione delle scuole. Non mancheranno quindi momenti di confronto e di dibattito, eventi in cui i ragazzi guidati dai docenti/autori e dagli esperti, illustreranno i risultati delle sperimentazioni.

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.

Denominazione (max 50 caratteri)	Città (max 40 caratteri)	Codice meccanografico (max 15 caratteri)
IIS DON LORENZO MILANI	GRAGNANO (NA)	NAIS013007
SS DELLA PORTA - PORZIO	NAPOLI	NATL143512
SSIG TITO LIVIO	NAPOLI	NAMM04900V
I.C. ITALO CARLONI	CERRETO D'ESI (AN)	ANIC827005
LICEO SCIENTIFICO VITO VOLTERRA	FABRIANO (AN)	ANPS05000Q
ITCG CARLO MATTEUCCI	ROMA	RMTD65000G
SSIG F.MONTANARI	MIRANDOLA (MO)	MOMM15100B
IIS VITTORIO EMANUELE II	NAPOLI	NAIS104009
LICEO PASQUALE VILLARI	NAPOLI	NAPM05000L

ITI ALESSANDRO VOLTA	NAPOLI	NATF010007
IIS ENZO FERRARI	BATTIPAGLIA (SA)	SAIS029007
5 CDS GIUGLIANO IN CAMPANIA (NA)	GIUGLIANO IN CAMPANIA (NA)	NAEE346003
ITE G. SALVEMINI	MOLFETTA (BA)	BATD04000G
D. D. S. 8° CIRCOLO	GIUGLIANO IN CAMPANIA (NA)	NAEE362001
I.C. ARCHIMEDE LA FATA	PALERMO	PAIC8AW00B
I.C. SAN GIUSEPPE JATO	SAN GIUSEPPE JATO (PA)	PAIC884002

La scuola proponente vanta la collaborazione di un elevato numero di scuole sul territorio locale, regionale e nazionale con lo scopo di sviluppare modelli innovativi di didattica digitale. Coerentemente con la linea di investimento del progetto la scuola capofila del network promuoverà, attraverso i siti delle scuole della rete e sulla piattaforma „Scuola Futura“, percorsi formativi, per le diverse attività presenti nel bando, rivolti al almeno n.1000 docenti e almeno n.250 studentesse e studenti. L'articolazione dei percorsi è la seguente: -n.50 corsi di formazione in in modalità blended presenza da n.25 ore ciascuno -n.25 azioni da n.25 ore ciascuno per la costituzione di community per docenti per la creazione di kit didattici da -n.25 azioni per la creazione di video tutorial per la diffusione di buone pratiche n.25 ore ciascuno -n.10 corsi da 20 ore ciascuno per la sperimentazione in aula in modalità cooperativa con gli studenti

Elenco delle istituzioni scolastiche che si prevede di coinvolgere nel progetto

Voce	Percentuale minima	Percentuale massima	Importo
Beni di consumo e servizi			100.000 €
Spese di personale connesse con l'erogazione delle attività didattiche e formative			260.000 €
Spese di progettazione e tecnico-operative	0 %	10 %	40.000 €
IMPORTO TOTALE RICHIESTO PER IL PROGETTO			400.000,0 €

Referente del progetto per la nostra istituzione scolastica è la prof. Libera Nasti, che ha preso contatti con l'istituto capofila per l'organizzazione delle attività formative d'intesa con la prof. Calabrese, referente per la formazione della scuola e per la definizione dei diversi moduli formativi previsti.

Il Collegio approva all'unanimità-----DELIBERA N.3

Punto 4 Progetto USR Campania – ORIENTAlife – Didattica orientativa: organizzazione delle attività

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti	
<i>a. s. 2022-2023</i>		Pagina 10 di 11

	<p>La prof.ssa Melloni prende la parola e relaziona al collegio sul progetto ORIENTALIFE organizzato dall'Ufficio Scolastico regionale è indirizzato alle ultime classi delle scuole secondarie di primo e secondo grado e ha l'intento di favorire la crescita dell' autostima dello studente e la conseguente acquisizione di un atteggiamento positivo e di una maggiore motivazione nei confronti del percorso scolastico in conseguenza di un diverso modo di apprendere ,capace di valorizzare il suo apporto individuale con strumenti diversi da quelli tradizionalmente adottati nell'istituzione scolastica. Tale progetto si riferisce ad un orientamento per la VITA per far conoscere ai ragazzi la propria propensione per il loro futuro. Il docente coinvolto sta seguendo un corso di formazione della durata complessiva di 27 ore on line e in presenza sui temi del Gamification, Debate, Service learning, Escape room, didattica orientativa, progettazione e valutazione per competenze. Per gli alunni sarà attivato un laboratorio di orientamento scolastico che diventa un processo, un percorso nel quale da una parte la persona viene facilitata ad approfondire conoscenza e consapevolezza di sé, delle proprie caratteristiche psicologiche, cognitive e di relazione mentre dall'altra parte le si rendono accessibili conoscenze e informazioni. Al termine delle attività di orientamento gli alunni organizzati in gruppi di lavoro discutono sulle metodologie seguite e sui risultati ottenuti, approfondiscono tematiche inerenti alle attività svolte ed elaborano un prodotto da presentare nell'ambito di una manifestazione finale di confronto e condivisione delle esperienze vissute. Per quest'anno visto che tale progetto ha necessità di devices (pc, tablet,) collegati alla rete di scuola si è scelto di attuarlo con una unica terza media (la sezione D) e nei prossimi anni si spera che tutte le classi terze possano prendervi parte. Il progetto inizialmente prevede tre incontri, il primo sarà venerdì 3 marzo.</p> <p>Il Collegio approva all' unanimità-----DELIBERA N.4</p>
Punto 5	<p>Concorso di idee “Macroscuola” – Rigenerazione verde – Edizione 2022/23 organizzato dall'ANCE (Associazione Nazionale Costruttori Edili)</p> <p>La Dirigente comunica al Collegio che il Presidente del Consiglio d'Istituto invita la nostra scuola a partecipare a un concorso di idee “Macroscuola” di rigenerazione verde, che prevede la realizzazione di un progetto di riqualificazione di un'area della città dismessa o abbandonata, preferibilmente nei dintorni dell'Istituto, per esempio uno spazio della Villa comunale o altri spazi dismessi della nostra città, con conversione a parchi pubblici, spazi ideali che ritornino a disposizione dei cittadini, consentendo loro di vivere momenti di aggregazione e svago in un luogo sicuro incoraggiando anche le relazioni sociali, accrescendo la qualità della vita degli individui. il termine ultimo per la presentazione dei progetti il 15 aprile 2023. Potranno partecipare le classi I, II e III, e ciascuna classe potrà presentare un solo progetto. Ogni scuola potrà partecipare con massimo tre classi congiuntamente o separatamente. Ai partecipanti è lasciata totale libertà di ideare la struttura e i dettagli della zona verde privilegiando scelte ecosostenibili e circolari, evidenziando le soluzioni tecnologiche e per l'accessibilità delle persone. A miglior individuazione delle finalità dell'iniziativa e delle modalità di svolgimento del progetto, una delegazione del gruppo ANCE, Giovani di riferimento della regione, di concerto con l'insegnante -referente potrà organizzare un incontro con le classi che aderiscono al progetto in presenza o in videoconferenza. Il Consiglio d'istituto ha manifestato interesse per tale iniziativa e ha approvato l'adesione della scuola Tito Livio a tale concorso. La prof.ssa Dell'Acqua inoltre fa presente che tale adesione al concorso” Macroscuola”- Rigenerazione Verde si inserisce pienamente nel PTOF triennio 2022/25- Transizione Ecologica E PNRR . Interviene la prof De Ciuceis che coinvolgerà una classe trasversale che, guidata dalle docenti Ventrone e Salerno, nelle ore pomeridiane del venerdì (ore 14-17) potrà individuare delle zone del quartiere di Chiaia da riqualificare a verde e sviluppare i relativi progetti di recupero per destinarli alla pubblica fruizione.</p> <p>Il Collegio approva all' unanimità-----DELIBERA N.5</p>
Punto 6	<p>Progetti di recupero/potenziamento alunni BES</p> <p>La Dirigente dà la parola alla prof.ssa Raffaella Rossano, che relaziona in merito al progetto. La prof.ssa Rossano interviene per presentare il progetto "laboratorio di informatica" condiviso con il consiglio di classe della 3 B da realizzare nei giorni di martedì e mercoledì alla sesta ora nell'aula Cts a partire dal mese di marzo e fino alla fine dell'anno scolastico. Saranno coinvolti di volta in volta</p>

Scuola Statale Secondaria di I grado Tito Livio	Verbale di Riunione Collegio dei docenti	
	<i>a. s. 2022-2023</i>	Pagina 11 di 11

	alcuni alunni della classe con la finalità di una maggiore inclusione degli alunni bes, per il raggiungimento delle competenze di base in particolare per la costruzione di elaborati in power point da presentare alla classe in vista dell'esame di fine ciclo e del potenziamento degli alunni che partecipano con funzione di tutor. Il Collegio approva all' unanimità-----DELIBERA N.6
Punto 7	Viaggio d'istruzione classi terze A.S. 2022/23 e uscite intera giornata fine anno scolastico per le altre classi Prende la parola la prof.ssa De Ciuceis Funzione strumentale uscite didattiche e viaggi d'istruzione e relaziona su quanto programmato per l'anno scolastico 2022-2023. In allegato la programmazione del viaggio d'istruzione delle terze di fine anno scolastico e delle visite guidate di intera giornata delle classi prime e seconde, nonché delle visite d'istruzione previste. L'allegato diventa parte integrante del presente verbale. Il Collegio approva all' unanimità-----DELIBERA N.7
Punto 8	Comunicazioni del DS In riferimento all'accorpamento con l'I.C. Fiorelli dal 1 settembre 2023, la Dirigente informa il collegio che la Tito Livio ha ricevuto i dati per poter digitare l'organico di entrambe le istituzioni scolastiche. Appena sarà pubblicata l'Ordinanza verranno messi a disposizione e scaricabili dal sito i modelli che dovranno essere compilati per poter procedere alla stesura delle graduatorie interne d'istituto. Si sollecita al rispetto della scadenza che verrà riportata al fine di consentire nei tempi all'elaborazione e pubblicazione delle graduatorie interne d'istituto. Il Collegio prende atto-----
Punto 9	Varie ed eventuali -----
	Delibere
Punto 1	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL N.1
Punto 2	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL.N.2
Punto 3	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL.N.3
Punto 4	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL.N.4
Punto 5	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL.N.5
Punto 6	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL.N.6
Punto 7	Il Collegio approva all'unanimità----- DEL.N.7
Punto 8	Il Collegio prende atto-----

Del che è verbale. Letto, confermato e sottoscritto. La seduta è tolta alle ore 20:06.

LA SEGRETARIA
Prof.ssa Libera Nasti

LA DIRIGENTE
Prof.ssa Elena Fucci