



I.I.S.S. “CALOGERO AMATO VETRANO”

Cod. Fisc. 92003990840 – Cod. Mecc. AGIS01200A

I.P.S.E.O.A. “Sen. G. Molinari” - I.T.A. “C. Amato Vetrano”

Cod. Mecc. AGRH01201E - Cod. Mecc. AGTA012016

Corso Serale S.E.O.A. Cod. Mecc. AGRH01250V

Convitto Cod. Mecc. AGVC05000P



Project Work P.N.S.D.
#AmatoVetrano@2.0_e_oltre

AA.S.S. 2019/2022

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Caterina Mulè

PROJECT WORK PNSD

#AmatoVetrano@2.0_e_oltre

Per l'attuazione del Piano Nazionale Scuola Digitale – Triennio 2019-2022

L'Animatore Digitale: Cascio Salvatore R. e il Team per l'Innovazione

Introduzione

Questo Istituto, con l'obiettivo di sviluppare, migliorare ed implementare le competenze digitali degli Studenti, del Personale Docente e ATA e di rendere la tecnologia e le applicazioni digitali degli strumenti e dei supporti didattici all'insegnamento, così come elementi efficaci per la costruzione delle competenze e dei saperi, come previsto nella L. 107/2015, ha promosso e promuove l'avvio di un percorso di sviluppo previsto all'interno del proprio P.T.O.F. e secondo il Piano Nazionale per la Scuola Digitale.

Il P.N.S.D. è un documento pensato per guidare le Scuole in un percorso di innovazione e digitalizzazione come funzione di indirizzo, puntando ad introdurre le nuove tecnologie, a diffondere l'idea di apprendimento permanente (life-long learning) ed estendere il concetto di scuola come luogo fisico a spazi di apprendimento estesi e virtuali, coinvolgendo tutti gli attori, interni ed esterni all'Istituzione, che la stessa scuola coinvolge: Studenti, Docenti, Personale ATA, Famiglie, Enti ed Istituzioni del territorio.

Lo sviluppo del piano di azione ed intervento riguardante il P.N.S.D. è promosso dalla figura di sistema dell'Animatore Digitale in accordo e sinergia con i componenti il Team per l'Innovazione, le figure del D.S. e del D.S.G.A., al fine di coordinare tutte le attività previste dal P.N.S.D., ivi comprese quelle tracciate nel P.T.O.F. e attraverso la collaborazione dell'intero staff della scuola, dei gruppi di lavoro, degli operatori dell'Istituto, del Personale Docente e ATA, dei soggetti anche esterni alla Scuola, tutte figure che possono e debbono contribuire alla realizzazione degli obiettivi indicati dal P.N.S.D.

Il profilo dell'Animatore Digitale potrà essere anche guida e coordinamento per:

- Incentivare la formazione interna della Scuola coerentemente alle azioni e agli ambiti previsti dal P.N.S.D., attraverso la progettazione di percorsi formativi interni rivolti alla comunità scolastica in tutte le sue figure e ruoli;
- Coordinare i Docenti individuati quali componenti il Team per l'Innovazione per la partecipazione alle azioni di formazione previste ed organizzate attraverso sedi e snodi esterni sul territorio;
- Coinvolgere la comunità scolastica sui temi del P.N.S.D. stimolando la partecipazione degli Studenti ad attività afferenti la sfera delle tecnologie digitali e loro applicazioni nella didattica, al fine di realizzare, condividere e diffondere una cultura digitale;
- Individuare soluzioni di aggiornamento, implementazione, innovazione tecnologica, partendo dall'analisi del fabbisogno, al fine di arricchire il patrimonio laboratoriale, infrastrutturale e tecnologico dell'Istituto.

Il Project Work - #AmatoVetrano@2.0_e_oltre, visto come piano di intervento triennale dell'Animatore Digitale e del Team per l'Innovazione, è parte integrante del P.T.O.F.

PIANO DI INTERVENTO DELL'ANIMATORE DIGITALE DI ISTITUTO E DEL TEAM PER L'INNOVAZIONE

Coerentemente con quanto previsto e secondo le linee guida del P.N.S.D., si rappresenta il Piano di Intervento che, per semplicità, viene definito "Project Work **#AmatoVetrano@2.0_e_oltre** 2019-2022".

Il Piano, nel corso del triennio, potrà subire delle correzioni e adattamenti secondo le esigenze della Scuola anche e sulla base di nuovi ed eventuali progetti e finanziamenti P.O.N.

N.	FASE	AZIONE	TEMPI	ATTORI/AMBIEN TI	CONTENUTI	RISORSE E PROGETTUALITÀ	STRUMENTI
1	INFRASTRUTTURA E ACCESSO	Azione n. 2 Cablaggio interno ed esterno degli spazi ed ambiti dell'Istituto (LAN/W-LAN).	A partire da A.S. 2015/2016 Per Anno scolastico 2019/2020 si seguirà il completamento dei lavori di installazione. Si proseguirà per il triennio 2019/2022 con interventi di miglioramento e/o potenziamento del sistema di cablaggio.	Cablaggio e diffusione del segnale per permettere l'accesso diffuso in tutti gli ambienti interni ed esterni scolastici attraverso il Wi-Fi.	Utilizzo diffuso delle dotazioni digitali già in possesso e ulteriormente implementate.	Progetto PON-FSER "LAN/WLAN 10.8.1.A1"	Access Point Cablaggio attraverso la Fibra Ottica Server Switch Armadi
		Azione n. 4 Ambienti per la didattica digitale Progetto "La Scuola interattiva"	A partire da A.S. 2015/2016 Potenziamento e/o aggiornamento delle dotazioni informatiche preesistenti.	Ambienti comuni Aule aumentate nella tecnologia Ambienti di simulazione laboratoriale.	Dotazioni digitali ulteriormente aumentate e/o implementate. Tecnologie innovative per la didattica.	Progetto P.O.N. 10.8.1 Dotazioni tecnologiche e laboratori, sotto- azione 10.8.1.A3 "Ambienti multimediali".	Tablet in ogni classe LIM nei laboratori Schermo interattivo Box in ogni aula

2	SPAZI ED AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	Azione n. 6.1 Politiche attive per il BYOD (Bring Your Own Device)	A partire da A.S. 2017/2018 Il trimestre Si prosegue per il triennio 2019/2022	Aule e ambienti laboratoriali I Docenti utilizzano le nuove Apps di didattica 2.0	Utilizzo di materiale condiviso on cloud: "Dropbox" e/o Google Drive Edmodo Kahoot Google Forms dedicate all'apprendimento e alla condivisione.	Docenti di classe Docenti di sostegno Docenti in attività di potenziamento Famiglie Studenti	Devices personali (BOYD). Smartphone Tablet
		Azione n. 7.1 Piano Laboratori Innovazione Laboratori di Informatica e Multimedialità	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Rinnovamento e nuova logica della infrastruttura informatica per l'utilizzo delle tecnologie digitali.	I Docenti e gli Studenti lavorano sulla didattica per competenze specifiche utilizzando le Apps e le nuove tecnologie digitali.	Progettualità P.O.N. 2014/2020 Fondo di Istituto Fondi M.I.U.R.	Nuovo/i Laboratori di informatica LIM PC Tablet
		Azione n. 7.2 Piano Laboratori La Biblioteca Digitale	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Creazione di una Biblioteca Digitale per l'accesso e la condivisione di materiale didattico, U.D.A. e informazioni digitali.	I Docenti e gli Studenti accedono al mondo dell'informazione e della cultura, condividono e arricchiscono i saperi.	Docenti Studenti Riutilizzo infrastrutture Informatiche datate	Postazioni PC Connettività Software di sistema Browser Apps 2.0
		Azione n. 6.2 Politiche attive per il Byod "Book in progress"	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Materiali didattici sostitutivi dei libri di testo, scritti dai docenti della rete nazionale per gli Istituti di secondo grado. I lavori del Book in Progress sono disponibili sia in formato cartaceo che digitale. L'iniziativa si propone di migliorare	U.D.A. Espansioni digitali dei libri di testo Altro materiale didattico dematerializzato.	Docenti Studenti	Devices personali Laboratorio e postazioni informatiche LIM Apps didattica 2.0

				significativamente l'apprendimento degli allievi e, contemporaneamente fornisce una risposta concreta ai problemi economici delle famiglie e del caro libri.			
		Azione n. 6.3 Politiche attive per il Byod "La Classe 2.5, lo Zainetto digitale"	A partire da A.S. 2018/2019 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Aule e ambienti laboratoriali Docenti del Consiglio di Classe Studenti delle classi	U.D.A. Espansioni digitali dei libri di testo Altro materiale didattico dematerializzato	Docenti formati Studenti	Devices personali Laboratorio e postazioni informatiche LIM Tablet Apps didattica 2.0
3	FORMAZIONE DELLE FIGURE DI ISTITUTO E ACCOMPAGNAMENTO	Azione n. 28 Un Animatore Digitale in ogni Scuola.	A partire da A.S. 2015/2016 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Stimolo all'Innovazione digitale e alla dematerializzazione. Formazione esterna alla Scuola a cura di Enti formatori M.I.U.R. in sessioni plenarie, in snodi formativi territoriali ed in autoformazione.	Utilizzo delle nuove tecnologie digitali. Utilizzo delle applicazioni "open source" della didattica 2.0. Utilizzo e diffusione della cultura digitale. Processi di dematerializzazione dei contenuti.	Animatore Digitale finanziata con le risorse previste dal D.M. n.435 del 2015.	LIM PC Smartphone Tablet Notebook Applicazioni O.S.S Apps on air (clouds)
		Azione n. 25.1 Formazione del Team per l'Innovazione digitale (n. 3 Docenti).	A partire da A.S. 2015/2016 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Il Team per l'innovazione digitale, ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività	Utilizzo delle nuove tecnologie digitali. Utilizzo delle applicazioni "open source" della didattica 2.0. Utilizzo e diffusione della cultura digitale. Processi di dematerializzazione dei contenuti.	Team per l'Innovazione digitale finanziata con le risorse previste dal D.M. 762/2014. Progetto SI.RE in Rete di Scuole, Corso di formazione di Coding e di Ambito didattico per i tre	LIM PC Smartphone Tablet Notebook Applicazioni O.S. Apps on air (clouds)

				dell'Animatore Digitale.		componenti del Team per l'Innovazione.	
	Azione n. 25.2 Formazione per l'innovazione didattica e organizzativa del personale scolastico: D.S., D.S.G.A., Personale Amministrativo e Tecnico, Docenti, Assistenti Tecnici. (n. 10 Docenti, n. 2 Ass. Amministrativi, n. 1 Ass. Tecnico).	A partire da A.S. 2015/2016 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Le risorse umane destinate all'innovazione digitale, per fini di didattica ed organizzativa, per accompagnare progressivamente il processo di dematerializzazione, ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore Digitale.	Utilizzo delle nuove tecnologie digitali. Utilizzo delle applicazioni "open source" della didattica 2.0. Utilizzo e diffusione della cultura digitale. Processi di dematerializzazione dei contenuti. Implementazione ed aggiornamento delle dotazioni tecnologiche. Intervento tecnico. Aggiornamento procedure di Ufficio e gestione dei processi e procedure amministrative. Passaggio al Registro Elettronico di classe e personale dei Docenti.	Team per l'Innovazione digitale finanziata con le risorse previste dal D.M. 762/2014.	LIM PC Smartphone Tablet Notebook Applicazioni O.S.S Apps on air (clouds) Software di Ufficio e Protocollo.	
	Azione n. 35 Il Monitoraggio dell'intero Piano	A partire da A.S. 2015/2016 Si prosegue per il triennio 2019/2022	M.I.U.R. Istituzioni Scolastiche Figure di sistema del P.N.S.D.	L'intero Piano Nazionale Scuola Digitale avrà un suo monitoraggio complessivo basato su tutti i dati della scuola: i dati del Sistema Nazionale di Valutazione, la formazione del personale, la valutazione dei dirigenti, le effettive dotazioni tecnologiche, i	Le risorse dedicate al monitoraggio per il primo triennio saranno individuate in sede di riparto delle risorse destinate al P.N.S.D., a partire dall'anno 2016.	M.I.U.R. P.N.S.D.	

					<p>finanziamenti ricevuti, gli apprendimenti, i piani formativi.</p> <p>Un monitoraggio qualitativo, che avviene a scuola e sul territorio, fortemente incentrato sull'innovazione organizzativa e sistemica.</p> <p>La portata del Piano, il tempismo degli interventi, in particolare nei prossimi 3 anni, e l'ampiezza delle sue azioni, non rendono conveniente un monitoraggio limitato ad alcune aree.</p>		
4	FORMAZIONE INTERNA ALL'ISTITUTO	Azione n. 25.3 Formazione in servizio per l'Innovazione didattica e organizzativa.	A partire da A.S. 2016/2017 Si prosegue per il triennio 2019/2022	L'Animatore Digitale, con il supporto di un docente formatore, attivano due corsi monotematici della durata di 4 ore complessive, rivolto ai Docenti dell'Istituto, sulle procedure di utilizzo del Registro Elettronico.	Utilizzo del Registro Elettronico di classe e personale del Docente.	Animatore Digitale Docente formatore	LIM Laboratorio di Informatica PC Applicativo "Registro Elettronico Argo Scuola"
		Azione n. 25.4 Formazione in servizio per l'Innovazione didattica e organizzativa. (Assistenti Tecnici)	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	L'Animatore Digitale, con il supporto di uno o più docente/i formatore, attivano dei corsi a obiettivo della durata di 8 ore complessive, rivolti agli Assistenti Tecnici.	Contenuti ed azioni di formazione per la gestione dei beni e delle infrastrutture digitali nei laboratori di simulazione professionale finalizzati alla creazione di competenze per il supporto tecnico alle	Docente/i formatore/i Animatore Digitale	LIM Laboratorio di Informatica PC Devices personali Apps didattica 2.0 Ambienti di apprendimento

					attività didattiche per la propria area di competenza e supporto all'innovazione didattica attraverso la collaborazione e sostegno al lavoro dei docenti.		
		<p>Azione n. 26 Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione e didattica.</p>	<p>A partire da A.S. 2017/2018</p> <p>Si prosegue per il triennio 2019/2022</p>	<p>L'Animatore Digitale, con il supporto dei Docenti componenti il Team per l'Innovazione, attivano 5 corsi di ambito della durata di 2 ore per corso, rivolto ai Docenti dell'Istituto.</p>	<p>Formazione in progress ponendo attenzione sulle "Competenze di innovazione e sperimentazione didattica" attraverso: Il Pensiero computazionale Innovazione didattica e metodologica (didattica digitale, sperimentazione metodologica e didattica). Abilità e conoscenze informatiche, con particolare riferimento all'aggiornamento di competenze disciplinari o ordinamentali. Saper fare ricerca e autoaggiornamento.</p>	<p>Animatore Digitale Docenti formatori componenti il Team per l'Innovazione digitale. Formatori esterni</p>	<p>LIM Laboratorio di Informatica PC Dispositivi di uso personale (BYOD) Applicativi: Android Scratch Edmodo Kahoot Timeline Blendspace Atavist Google drive Google forms Ms Office on clouds Dropbox Ms OneDrive Ms Powerpoint (slideshow) Telegram Whatsapp</p>
		<p>Sinergie di Azione</p>	<p>A partire da A.S. 2016/2017 e A.S. 2017/2018 A.S. 2018/2019</p> <p>Si prosegue per il triennio 2019/2022</p>	<p>La formazione in ingresso per i docenti neoassunti e per i nuovi docenti dell'Istituto</p>	<p>Utilizzo del Registro Elettronico di classe e personale del Docente. Animatore Digitale Docenti formatori componenti il Team per l'Innovazione digitale. Formatori esterni.</p>	<p>Animatore Digitale Docenti formatori componenti il Team per l'Innovazione digitale. Formatori esterni</p>	<p>LIM Laboratorio di Informatica PC Applicativo "Registro Elettronico Argo Scuola" Dispositivi di uso personale (BYOD) Applicativi:</p>

					Innovazione didattica e metodologica (didattica digitale, sperimentazione metodologica e didattica). Abilità e conoscenze informatiche, con particolare riferimento all'aggiornamento di competenze disciplinari o ordinamentali. Saper fare ricerca e autoaggiornamento.		Didattica 2.0
5	AMMINISTRAZIONE DIGITALE	Azione n. 11 Digitalizzazioni e Amministrativa della Scuola.	A partire da A.S. 2015/2016	Il D.S., il D.S.G.A., insieme al personale Amministrativo, provvedono alla digitalizzazione delle procedure amministrative della Scuola.	Impiego della fatturazione e dei pagamenti elettronici. Utilizzo delle procedure di acquisto attraverso il mercato elettronico	D.S. D.S.G.A. Personale Amministrativo	Postazioni informatiche di lavoro SIDI
		Azione n. 12 Registro Elettronico	A partire da A.S. 2016/2017	I Docenti utilizzano il Registro Elettronico personale che sostituisce quello cartaceo. Il Registro Elettronico di classe viene associato per tutto l'anno scolastico alla tradizionale versione cartacea.	Utilizzo del Registro Elettronico	Docenti Assistenti Amministrativi dell'Ufficio Alunni	Postazioni informatiche di lavoro Applicativo Argo Alunni Dispositivi personali dei Docenti
		Azione n. 13 Dati della Scuola	A partire da A.S. 2015/2016	Il D.S., il D.S.G.A., insieme al personale Amministrativo, gestiscono la quantità e la qualità	Pubblicazione e condivisione di parte significativa dei documenti in formato aperto attraverso il Sito	D.S. D.S.G.A. Assistenti Amministrativi	Postazioni informatiche di lavoro Applicativo Argo Ufficio

				dei dati del sistema nazionale di Istruzione. Provvedono alla dematerializzazione e digitalizzazione delle procedure amministrative della Scuola.	Web dell'Istituto e attraverso l'Albo Pretorio on line, come previsto dai commi 136-141 della L. 107/2015. Scuola in chiaro		GecoDoc Albo Pretorio e protocollo on line SIDI
6	LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI	Azione n. 14.1 Un Framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli Studenti	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	I Docenti lavorano sulla didattica per competenze, utilizzando le tecnologie digitali e affrontando una soluzione di problemi e per la progettualità di UDA e altro materiale didattico.	Espansioni digitali dei libri di testo Materiale didattico reperibile on cloud Apps2.0	Docenti Studenti	Device personali LIM PC Tablet Apps didattica 2.0
		Azione n. 14.2 Un Framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli Studenti con B.E.S.	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	I Docenti di sostegno lavorano sulla didattica per competenze, utilizzando le tecnologie digitali e affrontando una soluzione di casi o problemi.	Espansioni digitali dei libri di testo Materiale didattico reperibile on cloud Apps 2.0	Docenti Studenti con B.E.S.	Device personali LIM PC Tablet Apps didattica 2.0
		Azione n. 17 Portare il pensiero computazionale a Scuola.	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Gli Studenti delle prime classi (SEOA e AAA) partecipano, in Laboratorio di Informatica, ad una serie di incontri di formazione sul pensiero computazionale. Docente di Tecnologia Informatica e	Corso di base e avanzato di Coding. Fondamenti di applicativi di videoscrittura, foglio di calcolo. Produzione di materiale didattico con elementi e oggetti multimediali.	Docente di Tecnologia Informatica e ITP di Laboratorio.	Laboratorio di Informatica LIM PC Tablet App. Scratch

				Docente/i componente/i Team per l'Innovazione.			
		Azione n. 15.1 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	I Docenti utilizzano le tecnologie digitali per promuovere un nuovo modo di fare didattica. Il percorso di studi si arricchisce della dimensione digitale a sostegno trasversale e verticale delle competenze ad integrazione delle diverse discipline.	Utilizzo di una didattica innovativa attraverso le Apps 2.0 e le informazioni on clouds.	Docenti	LIM PC Devices personali
		Azione n. 15.2 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate "Il Curricolo digitale" (da produrre un progetto ad hoc)	A partire da A.S. 2017/2018 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Articolazione delle classi e di gruppi omogenei, per livello gruppi a classi aperte orizzontali/ verticali. Laboratori anche pomeridiani per un miglior conseguimento delle competenze.	Testi, video, app, giochi in formato cartaceo, digitale e virtuale licenze e software open.	Docenti Studenti	LIM PC Devices personali impiego dei social network e delle Biblioteche on line.
7	CONTENUTI DIGITALI	Azione n. 24 Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione e all'uso delle risorse informative digitali	A partire da A.S. 2018/2019 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Creazione di una Biblioteca Digitale per l'accesso e la condivisione di materiale didattico, UDA e informazioni digitali.	I Docenti e gli Studenti accedono al mondo dell'informazione e della cultura, condividono e arricchiscono i saperi.	Docenti Studenti Riutilizzo infrastrutture Informatiche datate.	Postazioni PC Connettività Software di sistema Browser Apps 2.0

8	IDENTITA' DIGITALE	Azione n. 8 Sistema di Autenticazione unica (single-Sign-On)	A partire da A.S. 2015/2016 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Governo MIUR Personale Docente	Adottare un unico sistema di riconoscimento con cui, passando da una pagina di login unico, ogni utente possa accedere a tutte le risorse e i servizi a cui è abilitato e che per lui sono rilevanti, pienamente conformandosi, in ogni caso, alle regole tecniche di SPID e agli obiettivi di Italia Login.	MIUR Docenti	Istanze on line Polis SIDI
		Azione n. 9 Un profilo digitale per ogni Studente	A partire da A.S. 2015/2016 Si prosegue per il triennio 2019/2022	La Carta dello Studente	Il MIUR riconosce lo status di studente attraverso uno strumento ufficiale: la Carta dello Studente "IoStudio", che rappresenta un importante veicolo di conversazione tra il MIUR e gli studenti della scuola di secondo grado. La Carta è associata a un fascio di agevolazioni e servizi e un protocollo ad adesione aperto a numerose fondazioni, enti e imprese.	MIUR Studenti	La Carta dello Studente
		Azione n. 10 Un profilo digitale per ogni Docente.	A partire da A.S. 2015/2016	La Carta del Docente	Per sostenere la formazione, l'aggiornamento e la crescita culturale e professionale del corpo	MIUR Docenti	La Carta del Docente

			Si prosegue per il triennio 2019/2022		docente, aggiunge un valore fondamentale all'offerta del MIUR per valorizzare il proprio capitale umano.		
9	SINERGIE COMUNI A TUTTE LE AZIONI	P.T.O.F. Piano Triennale dell'Offerta Formativa	A partire da A.S. 2016/2017 Si prosegue per il triennio 2019/2022	Portare ed accompagnare la Scuola nell'era digitale.	Implementazione, rinnovamento e utilizzo delle tecnologie digitali e delle Apps della didattica 2.0	Tutti gli "Attori" della Scuola: D.S. Tutti i Docenti Tutti gli Studenti D.S.G.A e Personale non Docente Le Famiglie Gli Enti, le Istituzioni e le Associazioni del Territorio in rapporto con la Scuola.	LIM PC Smartphone Tablet Infrastruttura informatica Framework Connettività

L'Animatore Digitale

Prof. Cascio Salvatore R.

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Caterina Mulè

Il presente Project Work - **#AmatoVetrano@2.0_e_oltre** è stato approvato dal Collegio dei Docenti dell'Istituto nella seduta del 14/10/2019 e dal Consiglio di Istituto nella seduta del 14/10/2019.