INDICE SEZIONI PTOF

LE SCELTE STRATEGICHE

1.1. Priorità desunte dal RAV
1.2. Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)
1.3. Piano di miglioramento
1.4. Principali elementi di innovazione

LE SCELTE STRATEGICHE

PRIORITÀ DESUNTE DAL RAV

Aspetti Generali

Il Collegio dei docenti nell'elaborazione del Piano di Revisione e Aggiornamento ha tenuto presenti gli esiti del RAV, gli obiettivi di miglioramento del PdM, le Indicazioni Nazionali, la legge 107 del 2015, la nota MIUR del 6/10/2017, i risultati dell'Invalsi, l'Atto di Indirizzo del Dirigente e ha proposto precise azioni da realizzare nel corso dell'anno. Tenendo conto del patrimonio di esperienza e professionalità che negli anni hanno contribuito a costruire l'immagine dell'Istituto, il Piano è coerente con gli obiettivi generali ed educativi e riflette le esigenze del contesto culturale, sociale ed economico della realtà locale.

In particolare in riferimento agli esiti del RAV e agli obiettivi del PDM, la scuola, intende migliorare e potenziare le seguenti competenze :

- ***Competenze Linguistiche e Matematiche** per migliorare la performance degli alunni, contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi e uniformandosi agli standard nazionali.*
- ***Competenze in Lingua Inglese** nella visione della cooperazione europea e del gemellaggio anche virtuale .*
- ***Competenze Digitali** per creare ambienti di apprendimento innovativi che consentono una gestione dei tempi , dei gruppi e delle opzioni pedagogiche maggiormente attente alla centralità dello studente.*
- ***Orientamento** per far emergere le inclinazioni individuali e dare la possibilità di attuare scelte consapevoli .*

*Il Piano, pertanto, seguendo le **Linee d'indirizzo** del DS si propone di realizzare i seguenti obiettivi:*

- *Operare in continuità con quanto realizzato negli anni precedenti, apportando i necessari cambiamenti affinchè le scelte siano coerenti con quanto emerso dal RAV e dalla verifica del PDM.*
  - *Progettare, attuare e verificare un Curricolo verticale di Istituto per competenze coerente con le Indicazioni Nazionali 2012 e con le finalità assegnate alla scuola dall'art. 1 c. 7 della L. 107/2015.*
  - *Garantire il successo formativo degli alunni mantenendo elevati livelli di qualità dei processi di insegnamento e apprendimento con particolare attenzione agli alunni con BES.*
  - *Limitare la dispersione scolastica intesa, non solo come mancata frequenza, ma soprattutto, come mancato raggiungimento del successo formativo.*
  - *Esercitare con spirito costruttivo l'autonomia di ricerca, sperimentazione e sviluppo volto all'innovazione metodologica e didattica, nonché alla formazione e l'aggiornamento culturale e professionale del personale, in armonia con il Piano di formazione d'Istituto prevista dalla L. 107/2015.*
  - *Generalizzare l'uso delle tecnologie digitali tra il personale e migliorare la competenza secondo quanto previsto dal PNSD.*

ATTIVITA' DI POTENZIAMENTO

Il Piano, nei limiti delle risorse assegnate, prevede inoltre, iniziative di potenziamento dell'Offerta Formativa nei seguenti ambiti:

- Potenziamento delle competenze logico-matematiche e scientifiche

- Potenziamento delle competenze linguistiche

- Potenziamento dell'inclusione scolastica

- Potenziamento delle competenze nella cultura musicale e artistica

- Potenziamento delle competenze relative alle attività motorie

- Potenziamento delle metodologie laboratoriali

LA FORMAZIONE DEL PERSONALE

Il Piano prevede la programmazione di attività formative rivolte al personale docente, amministrativo, tecnico e ausiliario, in considerazione che la formazione in servizio è obbligatoria, permanente e strutturale.

Le attività di formazione sono definite in coerenza con il Piano e con quanto deliberato dal Collegio docenti.

PRIORITÀ E TRAGUARDI

Risultati Scolastici

Priorità Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi. **Traguardi**

Migliorare gli esiti di apprendimento conseguiti dagli studenti dell'Istituto in termini di potenziamento dei risultati. Uniformare i risultati (competenze acquisite) nelle classi parallele e ridurre la percentuale di alunni che non raggiungono i livelli minimi.

Risultati Nelle Prove Standardizzate Nazionali

Priorità
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.
Traguardi
Ridurre del 10% la percentuale di alunni che non raggiungono i livelli minimi (livelli 1 e 2)

Priorità
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i
Traguardi
Innalzare del 10% la percentuale con livelli di competenza 3, 4, 5 in italiano e matematica Azzerare i livelli pre A1 aumentare del 10% il livello A.

Competenze Chiave Europee

Priorità
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.
Traguardi
Innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione per tutti i segmenti scolastici. Aumentare il livello delle competenze linguistiche sia nelle lingue ufficiali che nelle altre lingue. Promuovere lo sviluppo di competenze in materia di cittadinanza al fine di rafforzare la consapevolezza dei valori comuni.

Risultati A Distanza

Priorità
Consolidare il monitoraggio dei risultati a distanza.

Traguardi Confermare nel ciclo successivo i livelli di conoscenze e competenze in uscita acquisiti nel 1^ ciclo.

OBIETTIVI FORMATIVI PRIORITARI (ART. 1, COMMA 7 L. 107/15)

ASPETTI GENERALI

OBIETTIVI FORMATIVI PRIORITARI

2.1 PRIORITÀ DESUNTE DAL RAV

Il Piano per l'anno scolastico 2019/20 , in prosieguo con l'anno precedente si pone ***Obiettivi di miglioramento*** da perseguire sulla base delle priorità individuate dall'Unità di Autovalutazione di Istituto a seguito della elaborazione del RAV:

Il Piano per l'anno scolastico 2019/20 , in prosieguo con l'anno precedente si pone ***Obiettivi di miglioramento*** da perseguire sulla base delle priorità individuate dall'Unità di Autovalutazione di Istituto a seguito della elaborazione del RAV:

	PRIORITA'	

ESITI DEGLI STUDENTI		TRAGUARDO
RISULTATI SCOLASTICI	Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.	Migliorare gli esiti di apprendimento conseguiti dagli studenti dell'Istituto in termini di potenziamento dei risultati. Uniformare i risultati (competenze acquisite) nelle classi parallele e ridurre la percentuale di alunni che non raggiungono i livelli minimi.
RISULTATI NELLE PROVE NAZIONALI	Innalzare i livelli di competenza nelle prove INVALSI di Italiano e di Matematica e Inglese Diminuire e azzerare le differenze nel punteggio rispetto a scuole con contesto socio economico e culturale simile (ESCS).	Migliorare il punteggio della scuola in Italiano e Matematica e Inglese Ridurre le differenze in negativo e migliorare le differenze in positivo rispetto a scuole con ESCS. Diminuire la numerosità

	Eliminare i livelli pre-A1 nelle competenze di inglese, innalzare il numero di livelli A2	di studenti collocati nelle fasce di livello 1-2. Realizzare maggior equità nei risultati diminuendo il numero di studenti collocati nei livelli 1-2 nelle prove Invalsi . Eliminare i livelli pre-A1 nelle competenze di inglese e innalzare il numero di livelli A2 Ridurre il valore del cheating
COMPETENZE CHIAVE EUROPEE	Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee	Innalzare e migliorare il livello delle competenze digitali in tutte le fasi dell'istruzione e della formazione per tutti i segmenti scolastici. Aumentare il livello delle competenze linguistiche sia nelle lingue ufficiali che nelle altre lingue. Promuovere lo sviluppo di competenze in

		materia di cittadinanza al fine di rafforzare la consapevolezza dei valori comuni.
ESITI A DISTANZA	Valorizzazione degli esiti a distanza degli studenti.	Aumentare il numero di studenti che segue il consiglio orientativo. Costruire un sistema di monitoraggio e di controllo degli esiti a distanza, seguendo l'iter scolastico degli studenti in uscita dalla scuola.

2.2 OBIETTIVI FORMATIVI PRIORITARI

Gli obiettivi di processo, da acquisire nel seguente periodo, contribuiscono al raggiungimento delle priorità, mettendo in pratica azioni di miglioramento mirate al raggiungimento di adeguate competenze e abilità, allo sviluppo di una piena consapevolezza delle scelte future dei nostri alunni

e alla realizzazione di una concreta continuità nel processo educativo, che tenga conto delle diverse fasi di sviluppo, nell'ottica dell'organizzazione verticale dell'Istituto Comprensivo.

AREA DI PROCESSO	DESCRIZIONE DELL'OBIETTIVO DI PROCESSO
Curricolo, progettazione e valutazione.	Migliorare gli strumenti di rilevazione e monitoraggio per valutare gli esiti raggiunti dagli alunni. Ridurre il fenomeno della varianza fra le classi della medesima Istituzione scolastica, negli esiti degli apprendimenti rilevati nelle prove standardizzate nazionali di Italiano e Matematica. Migliorare i risultati Invalsi in lingua Inglese Ridurre il tasso di dispersione scolastica(evasione, abbandono, bocciature e frequenza irregolare) per tutte le Istituzioni con particolare riferimento a quelle situate in aree a rischio. Potenziare le competenze linguistiche in particolar modo le lingue straniere.

	Potenziare le competenze nella cultura musicale e artistica -potenziare delle competenze relative alle attività motorie - potenziare le metodologie laboratoriali
Ambiente di apprendimento.	Valorizzare gli ambienti di apprendimento e l'attenzione alla loro cura costruendo ambienti stimolanti.
Continuità e orientamento.	Costruire forme di progettazione e programmazione condivisa attraverso un lavoro collaborativo tra docenti di differenti ordini, in particolare tra le classi ponte.
Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane.	Sviluppare le competenze del personale docente con apposita formazione inerente la ricerca - azione e metodologie didattiche attive. Curare la valorizzazione delle competenze professionali, tecnologiche dei docenti per migliorare la qualità dell'offerta formativa.
Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie.	Rendere le famiglie consapevoli e partecipi del piano di lavoro operato e

	dei criteri di valutazione adottati.

RAV

Sistema Nazionale di Valutazione

OBIETTIVI FORMATIVI INDIVIDUATI DALLA SCUOLA

1) 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

2) potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

3) potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori

4) sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità

5) sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali

6) potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica

7) sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro

8) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

9) 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

10) 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

11) apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di alunni e di studenti per classe o per articolazioni di gruppi di classi, anche con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto

a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89

12) valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

13) individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

14) definizione di un sistema di orientamento

PIANO DI MIGLIORAMENTO

❖ **INNOVAZIONE DIDATTICA E PERCORSI LABORATORIALI**

Descrizione Percorso

Il presente percorso si propone di creare laboratori aperti ai diversi livelli di abilità e stili cognitivi, nell' ottica dell' individualizzazione dell' insegnamento e dell' inclusività,in cui insegnamento tradizionale,non formale e informale e strumenti innovativi si incontrano, integrandosi in una didattica attiva e laboratoriale.

Esso, in una linea di continuità con quanto già programmato nel PTOF, intende realizzare laboratori in cui gli studenti sviluppino il pensiero computazionale e la creatività digitale attraverso l'introduzione alle basi della programmazione e alla robotica educativa con attività unplugged, digitali e manuali, finalizzate allo sviluppo della cittadinanza digitale. Si promuoverà un approccio multidisciplinare che privilegi le materie STEM compatibilmente alle esigenze e alle capacità di ogni singolo allievo, il quale "imparerà ad imparare", sviluppando autonomia e responsabilità, imparando ad utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie e accedendo ad un apprendimento di qualità finalizzato al life long learning.

Al termine delle attività ogni allievo dovrà aver imparato ad utilizzare il web in maniera consapevole e funzionale, conosciuto il concetto di OpenSource, acquisito nozioni di sicurezza informatica,imparato a progettare e realizzare applicazioni informatiche,a costruire algoritmi,ad elaborare semplici progetti di robotica educativa,a progettare esperienze scientifiche investigabili.

"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"

"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE

"Obiettivo:" Incremento significativo dei momenti di analisi relativi alla revisione delle programmazioni comuni per livelli di scuola e aree disciplinari; Elaborare strumenti standardizzati e condivisi per la progettazione e la valutazione a corredo del curricolo Analizzare sistematicamente i risultati delle prove strutturate e regolare le azioni successive

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

"Obiettivo:" Analisi esiti prove standardizzate e riflessione sui risultati al fine di individuare le aree di riferimento da potenziare; Incrementare le prove comuni semistrutturate e strutturate tipologia INVALSI;

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

"Obiettivo:" Inserire attività laboratoriali e/o percorsi specifici nella progettazione del curriculum per competenze al fine di assicurare a tutti

le opportunità di sviluppo delle competenze chiave

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

"Obiettivo:" consolidare le procedure di analisi dei risultati a distanza

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati a distanza]**
Consolidare il monitoraggio dei risultati a distanza.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

"Obiettivo:" Utilizzare ambienti di apprendimento modulare

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un

apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

"Obiettivo:" Incrementare l'utilizzo dell'ambiente di apprendimento e-learning

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE

"Obiettivo:" Interventi individualizzati e utilizzo di metodologie laboratoriali

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze.

Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

» **"Priorità" [Risultati a distanza]**
Consolidare il monitoraggio dei risultati a distanza.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" CONTINUITA' E ORIENTAMENTO

"Obiettivo:" Realizzare azioni di orientamento finalizzate a far emergere le inclinazioni individuali che coinvolgono piu' classi, non solo quelle dell'ultimo anno

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

» **"Priorità" [Risultati a distanza]**
Consolidare il monitoraggio dei risultati a distanza.

"Obiettivo:" Incrementare la collaborazione tra docenti di ordini di scuola diversi

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

» **"Priorità" [Risultati a distanza]**
Consolidare il monitoraggio dei risultati a distanza.

"Obiettivo:" Perfezionare il sistema di monitoraggio degli esiti a distanza, degli studenti in uscita dal primo ciclo di scuola

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati a distanza]**
Consolidare il monitoraggio dei risultati a distanza.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA

"Obiettivo:" Potenziare l'Offerta Formativa e renderla più rispondente ai bisogni reali dell'utenza; Migliorare la comunicazione interna ed esterna; Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane e strumentali Promuovere e sostenere l'attività dei dipartimenti e dei gruppi di lavoro Pianificare e realizzare la condivisione delle politiche formative con la comunità territoriale

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" SVILUPPO E VALORIZZAZIONE DELLE RISORSE UMANE

"Obiettivo:" Pianificare attività di formazione alla luce del Piano della Formazione e agevolarne la partecipazione; Consolidare le competenze del personale docente finalizzate alle buone pratiche didattiche, alla ricerca, sperimentazione e innovazione

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**

Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI CON LE FAMIGLIE

"Obiettivo:" Valorizzare la scuola come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie rendendole consapevoli e partecipi dell' offerta formativa

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» **"Priorità" [Risultati scolastici]**
Realizzare maggiore equità nei risultati delle prove strutturate comuni organizzate a scuola e relativi alle competenze. Raggiungere una maggiore omogeneità dei livelli di apprendimento tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Migliorare le competenze linguistiche e matematiche per

migliorare la performance della scuola contenendo la discrepanza degli esiti tra le classi.

» **"Priorità" [Risultati nelle prove standardizzate nazionali]**
Innalzare i livelli di competenza nelle prove standardizzate nazional.i

» **"Priorità" [Competenze chiave europee]**
Sostenere il diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e assicurare a tutti le opportunità di sviluppare le competenze chiave europee.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: CITTADINI NELL' ERA DEI BIT

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2020	Studenti	Studenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

TEAM DIGITALE DELL' ISTITUTO

DOCENTI DI OGNI GRADO DI SCUOLA

Risultati Attesi

Scopo dell' attività è essenzialmente quello di sviluppare il pensiero computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale valorizzando l' aspetto ludico-laboratoriale delle attività le quali seguiranno le attitudini e le capacità degli allievi stimolando in loro il piacere del comprendere e del creare.

L' ambiente d'apprendimento sarà destrutturato dal classico setting d'aula e modulare ed innovativo, gli allievi creeranno nei laboratori informatici, nelle aule e nell' atelier

digitale organizzato per rispondere alle esigenze di ogni alunno e finalizzato all' individualizzazione dell'insegnamento e all' inclusione.

Obiettivi didattico/formativi:

• Arricchimento personale sotto la forma del piacere di conoscere e di comprendere;

• Acquisizione di nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria cittadinanza;

• Comprensione critica e migliore integrazione del senso umano delle tecnologie;

• Sviluppo di capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita economica e alla competitività;

• Supporto all'apprendimento di tutte le discipline,in particolare della fisica, della matematica

• Stimolare la creatività attraverso nuove forme di espressione;

• Introdurre ai fondamenti dell'informatica;

• Acquisire nozioni di robotica educativa

• Costruire algoritmi

• Risolvere problemi applicando i concetti fondamentali della matematica e della logica

• Raccogliere, rappresentare e interpretare dati

• Comprendere il linguaggio e i simboli della progettazione nella robotica

• Comprendere il linguaggio e i simboli del coding

• Cercare strategie diverse e valutarne l'efficacia;

• Dedurre conseguenze da un insieme di premesse e formulare ipotesi;

• Sviluppare atteggiamenti di curiosità, di attenzione e d'interesse verso la cultura informatica

• Addestrare all' uso del linguaggio scientifico ed informatico

• Valorizzare l'intelligenza, l'estro creativo ed il pensiero computazionale

• stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale

• Formulare le proprie ipotesi controllandone le conseguenze

• Imparare ad organizzare in modo significativo le proprie conoscenze

• Valutare l'utilità delle conoscenze acquisite, rispetto agli obiettivi prefissati in termini di conoscenze, competenze e capacità

• Sviluppare l'attitudine ad affrontare problemi nuovi ed imprevisti e a trasferire le conoscenze acquisite in contesti diversi (transfert)

Decidere in condizioni d'incertezza oltre che di certezza

• Offrire agli alunni più capaci e motivati l'opportunità di coltivare i propri interessi e di migliorare ulteriormente la propria preparazione scientifica;

• Dare la possibilità a tutti gli alunni, anche ai meno motivati, di dare maggior spazio all'esercizio dell'operatività al fine di recuperare interesse e profitto;

• Sviluppare la capacità di affrontare un compito complesso dividendolo in compiti più piccoli che possono essere risolti separatamente.

• Ottenere, attraverso l'attività ludica svolta, una proficua ricaduta sulla didattica curricolare

• Avviare alla progettazione di soluzioni problematiche;

• Stimolare le capacità intuitive, di ragionamento organizzato, di sintesi e l'estro creativo

• Maturare la disponibilità e la capacità di lavorare in gruppo e di discutere le ipotesi di lavoro

• Sviluppare responsabilità e autonomia, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità

• Rispettare le regole

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: ROBOTICA EDUCATIVA E CODING

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2020	Studenti	Docenti Studenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

TEAM DIGITALE DELL' ISTITUTO

TUTTI I DOCENTI DI OGNI ORDINE DI SCUOLA

Risultati Attesi

Scopo dell' attività è sviluppare il pensiero computazionale, la creatività e la cittadinanza digitale valorizzando l' aspetto ludico-laboratoriale delle attività le quali seguiranno le attitudini e le capacità degli allievi stimolando in loro il piacere del comprendere e del creare.

L' ambiente d'apprendimento sarà destrutturato dal classico setting d'aula e modulare, gli allievi creeranno nei laboratori informatici, nelle aule e nell' atelier digitale organizzato per rispondere alle esigenze di ogni alunno e finalizzato all' individualizzazione dell' insegnamento e all' inclusione.

obiettivi didattico/formativi

• Arricchimento personale sotto la forma del piacere di conoscere e di comprendere;

• Acquisizione di nuovi strumenti per un pieno esercizio della propria cittadinanza;

• Comprensione critica e migliore integrazione del senso umano delle tecnologie;

• Sviluppo di capacità e competenze ritenute indispensabili alla crescita economica e alla competitività;

• Supporto all'apprendimento di tutte le discipline,in particolare della fisica, della matematica

• Stimolare la creatività attraverso nuove forme di espressione;

• Introdurre ai fondamenti dell'informatica;

• Acquisire nozioni di robotica educativa

• Costruire algoritmi

• Risolvere problemi applicando i concetti fondamentali della matematica e della logica

• Raccogliere, rappresentare e interpretare dati

• Comprendere il linguaggio e i simboli della progettazione nella robotica

• Comprendere il linguaggio e i simboli del coding

• Cercare strategie diverse e valutarne l'efficacia;

• Dedurre conseguenze da un insieme di premesse e formulare ipotesi;

• Sviluppare atteggiamenti di curiosità, di attenzione e d'interesse verso la cultura informatica

• Addestrare all' uso del linguaggio scientifico ed informatico

• Valorizzare l'intelligenza, l'estro creativo ed il pensiero computazionale

• stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale

• Formulare le proprie ipotesi controllandone le conseguenze

• Imparare ad organizzare in modo significativo le proprie conoscenze

• Valutare l'utilità delle conoscenze acquisite, rispetto agli obiettivi prefissati in termini di conoscenze, competenze e capacità

• Sviluppare l'attitudine ad affrontare problemi nuovi ed imprevisti e a trasferire le conoscenze acquisite in contesti diversi (transfert)

•Decidere in condizioni d'incertezza oltre che di certezza

•Offrire agli alunni più capaci e motivati l'opportunità di coltivare i propri interessi e di migliorare ulteriormente la propria preparazione scientifica;

•Dare la possibilità a tutti gli alunni, anche ai meno motivati, di dare maggior spazio all'esercizio dell'operatività al fine di recuperare interesse e profitto;

•Sviluppare la capacità di affrontare un compito complesso dividendolo in compiti più piccoli che possono essere risolti separatamente.

•Ottenere, attraverso l'attività ludica svolta, una proficua ricaduta sulla didattica curricolare

•Avviare alla progettazione di soluzioni problematiche;

•Stimolare le capacità intuitive, di ragionamento organizzato, di sintesi e l'estro creativo

•Maturare la disponibilità e la capacità di lavorare in gruppo e di discutere le ipotesi di lavoro

•Sviluppare responsabilità e autonomia, stima di sé e fiducia nelle proprie capacità

•Rispettare le regole

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: DOCENTI DIGITALI

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2021	Docenti	Docenti Consulenti esterni Associazioni

Responsabile

DIRIGENTE SCOLASTICO

TEAM DIGITALE

Risultati Attesi

- Arricchire il bagaglio di competenze di didattica digitale e di strumenti e tecnologie a

supporto.

- Sperimentare, in modo assistito, nuove metodologie didattiche (*flipped classroom, blended learning, instant feedback*) trasformando le proprie lezioni in esperienze digitali più interattive ed efficaci;
- Coinvolgere i propri studenti con nuovi contenuti ed esperienze resi disponibili attraverso uno strumento semplice e fruibili da qualsiasi dispositivo connesso (smartphone, tablet, desktop o LIM);
- Strutturare le proprie lezioni in formato digitale, combinando risorse come video YouTube, articoli di giornale, video-quiz, testi collaborativi con Google Docs, lavori di gruppo o qualsiasi servizio, file, risorsa disponibile sul web o sul proprio computer;
- Creare quiz coinvolgenti, con correzione automatica e reportistica avanzata, combinando 10 tipologie diverse di domande, dal più classico vero/falso ai video-quiz e ai cruciverba;
- Acquisire le competenze necessarie per l' applicazione del coding e dei linguaggi di programmazione alla didattica;
- Acquisire le competenze necessario utili all' utilizzo dei ambienti digitali e dell' atelier digitale.

PRINCIPALI ELEMENTI DI INNOVAZIONE

SINTESI DELLE PRINCIPALI CARATTERISTICHE INNOVATIVE

2.3 PRINCIPALI ELEMENTI DI INNOVAZIONE PTOF

I principali elementi di innovazione del PTOF , in prosieguo con il PTOF triennale , da perseguire durante l'anno scolastico 2019/20 riguardano :

Avvio al pensiero computazionale: incentivando lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro, la tecnologia digitale diventa uno strumento didattico di costruzione delle competenze.

-

Robotica educativa: Giocare e imparare a programmare un robot significa infatti sviluppare quelle competenze e abilità utili allo studente non solo dal punto di vista tecnologico – matematico ma anche da quello della risoluzione dei problemi, della creatività, del lavoro di gruppo. Si tratta di un processo che permette ai giovani di plasmare il proprio futuro e costruire un nuovo approccio alla vita.

-

Sviluppo e consolidamento delle lingue straniere :

nel rispetto del comma 14, legge N.107/2015, si attenzionano le lingue straniere a partire dalla scuola dell'infanzia , il potenziamento viene attuato sia alla scuola Primaria che alla secondaria , inoltre a scuola qualche docente utilizza la piattaforma etwinning.

-

Potenziamento all'arte e della musica:

L'istituto , ad indirizzo musicale, potenzia le competenze nella pratica musicale con la creazione di un'orchestra permanente ,

con la partecipazione a concorsi nazionali e regionali ed estendendo la pratica musicale in tutti i plessi dell'istituto .

Aree di innovazione :

-

Didattica : in tutti i plessi sono presenti Lim funzionanti e i docenti le utilizzano nelle attività quotidiane , insieme alle piattaforme on line come Ed modo e scambi virtuali con eTwinning.

Spazi e infrastrutture

-

Atelier Digitale : presente in un plesso dell'istituto ,propone la didattica laboratoriale che è il punto d'incontro essenziale tra sapere e saper fare, tra la scuola e il suo territorio ;il laboratorio rafforza le competenze trasversali in materia di robotica ed elettronica educativa , logica e pensiero computazionale .

-

Laboratorio di robotica :il Laboratorio di Robotica nasce con l'obiettivo di educare gli studenti all'utilizzo della tecnologia in modo semplice, pratico, collaborativo e soprattutto istruttivo e produttivo.

-

Laboratorio linguistico : Il laboratorio è costituito da 25 postazioni per gli allievi, ognuna fornita di computer collegati ad internet gestiti attraverso il personal computer del docente

-

Laboratorio di informatica : è presente in alcuni plessi dell'istituto è un laboratorio interattivo pensato alla luce dell'introduzione

dell'informatica come disciplina obbligatoria sin dalla prima classe. E' utilizzato dai docenti come supporto alla didattica dell'informatica per guidare gli studenti all'utilizzo consapevole del PC.

❖ AREE DI INNOVAZIONE

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

- arricchire il bagaglio di competenze di didattica digitale e di strumenti e tecnologie a supporto.
- sperimentare, in modo assistito, nuove metodologie didattiche (*flipped classroom, blended learning, instant feedback*)
- trasformando le proprie lezioni in esperienze digitali più interattive ed efficaci;
- coinvolgere i propri studenti con nuovi contenuti ed esperienze resi disponibili attraverso uno strumento semplice e fruibili
- da qualsiasi dispositivo connesso (smartphone, tablet, desktop o LIM);
- strutturare le proprie lezioni in formato digitale, combinando risorse come video YouTube, articoli di giornale, video-quiz,
- testi collaborativi con Google Docs, lavori di gruppo o qualsiasi servizio, file, risorsa disponibile sul web o sul proprio computer;
- creare quiz coinvolgenti, con correzione automatica e reportistica avanzata, combinando 10 tipologie diverse di domande,
- dal più classico vero/falso ai video-quiz e ai cruciverba;
- Acquisire le competenze necessarie per l' applicazione del coding e dei linguaggi di programmazione alla didattica;
- Acquisire le competenze necessario utili all' utilizzo dei ambienti digitali e dell' atelier digitale.

SPAZI E INFRASTRUTTURE

ATELIER CREATIVI

Nell'ambito della realizzazione del PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale), la scuola realizza il progetto Atelier creativi e laboratori per le competenze chiave finalizzato a perseguire i seguenti obiettivi:

a) dotare le istituzioni scolastiche di spazi innovativi e modulari dove sviluppare le competenze proprie della manualità, dell'artigianato, della creatività e delle tecnologie;

b) creare laboratori didattici aventi ad oggetto strumentazioni in grado di sviluppare e rafforzare competenze trasversali in materia di robotica ed elettronica educativa, logica e pensiero computazionale, artefatti e manuali art. 1 D.M. n. 157 del 11 marzo 2016 .

L'atelier, è allestito nella scuola secondaria di 1°grado di Alì Terme, esso rappresenta un laboratorio innovativo aperto a tutti i diversi livelli di abilità e stili cognitivi degli alunni

ATELIER CREATIVI E PER LE COMPETENZE CHIAVE NELL'AMBITO DEL PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE (PNSD).	
Atelier digitale presso la scuola media di Alì Terme e di Scaletta Zanclea	**OBIETTIVO** Realizzare prodotti strutturati o/e tecnologici sviluppando competenze artistiche e scientifiche in modo da stimolare la " contaminazione creativa"

L'ambiente di apprendimento è finalizzato al gioco educativo e all' apprendimento pratico ed esperienziale; ciò offrirà la massima flessibilità operativa con postazioni di lavoro diversificate in base alle

strumentazioni presenti, avente come comune denominatore la costruzione e la manualità, partendo dal semplice assemblaggio di forme ed associazioni, fino alla conoscenza e all'applicazione di elementi di coding e robotica.

PROGETTI A CUI LA SCUOLA HA PARTECIPATO:

Rete Avanguardie educative	Didattica immersiva	Altri progetti
Avanguardie educative TEAL	Edmondo	E-twinning
Avanguardie educative FLIPPED CLASSROOM	Minecraft	Atelier digitale
Avanguardie educative INTEGRAZIONE CDD / LIBRI DI TESTO		
Avanguardie educative TEAL (Tecnologie per l'apprendimento attivo)		
Avanguardie educative AULE LABORATORIO DISCIPLINARI		
Avanguardie educative SPAZIO FLESSIBILE (Aula 3.0)		
Avanguardie educative DENTRO/FUORI LA SCUOLA		