



Le scelte strategiche

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



Aspetti generali

In coerenza con le priorità definite nel RAV, il Collegio docenti definisce la propria **vision** ossia:

- scuola dell'accoglienza, sensibile verso le problematiche sociali, promotrice di una cultura di pace e di solidarietà, contro fenomeni di violenza e di prevaricazione sociale e culturale;
- scuola dell'integrazione, impegnata nella valorizzazione delle differenze, nella creazione di legami autentici tra le persone, favorendo l'incontro tra culture diverse e differenti realtà sociali del territorio;
- scuola del benessere, capace di rispondere ai bisogni formativi dei bambini e delle bambine, dei ragazzi e delle ragazze, promuovendo, attraverso una pluralità di saperi, di progetti, di integrazioni curriculari e di esperienze significative, la maturazione di tutte le dimensioni della personalità dei propri allievi ed allieve, salvaguardando la salute dei futuri cittadini e cittadine attraverso la formazione di competenze e abilità sociali che sviluppino anche resilienza;
- scuola del fare, capace di mettere al centro del processo educativo l'esperienza, il laboratorio, l'individuo attivo, una conoscenza che passa 'attraverso le mani';
- scuola della cittadinanza, dove si esercitano e si potenziano le capacità di operare scelte, progettare, assumere responsabilità ed impegni nel rispetto della libertà propria ed altrui;
- scuola di qualità, equa ed inclusiva, che offra pari opportunità di apprendimento per tutti e tutte;
- scuola innovativa, capace di offrire a ciascuno gli strumenti per realizzare un proprio progetto di vita, nel rispetto delle differenze individuali di tutte e di tutti.

Al fine raggiungere con la pratica educativa quotidiana i valori espressi, si definisce la **mission** ovvero l'insieme delle strategie operative necessarie per realizzarli:

- Porre attenzione alla persona: affermare la centralità della persona che apprende e del suo benessere psicofisico, promuovendo la sua crescita in un clima positivo di relazione e di confronto;
- Riconoscere e tenere conto della diversità di ognuno in ogni momento della vita scolastica; prestare attenzione alla situazione specifica di ogni alunno e alunna per definire e attuare le strategie più adatte alla loro crescita.
- Valorizzare le competenze sociali e civiche e le corrispondenti life skills: integrando i temi della salute e della sicurezza nel curriculum scolastico per guidare le alunne e gli alunni a gestire le emozioni, al fine di renderli capaci di affrontare efficacemente le richieste e le sfide della vita quotidiana.
- Valorizzare le competenze in materia di cittadinanza, integrando i temi della legalità, della sostenibilità, della diversità sociale e culturale, della parità di genere, della promozione di una cultura di solidarietà, di pace e non violenza, di rispetto dei diritti umani, nel curriculum scolastico, presupposti di un atteggiamento responsabile e costruttivo, favorendo nei futuri cittadini d'Europa un apprendimento attivo critico ed efficace.
- Valorizzare le competenze digitali, promuovendo l'alfabetizzazione informatica, la risoluzione di



problemi, il pensiero critico, la comprensione del modo in cui le tecnologie digitali possono essere di aiuto alla comunicazione, alla creatività e all'innovazione, pur nella consapevolezza di quanto ne consegue in termini di opportunità, limiti, effetti e rischi.

· Porre attenzione a tutti i linguaggi: potenziando la conoscenza e l'utilizzo di tutte le forme di comunicazione, verbali e non verbali, promuovendo la competenza in termini di alfabetizzazione e sicurezza.

· Porre attenzione alle metodologie didattiche: privilegiando un apprendimento interdisciplinare, basato sulla ricerca-azione, sulla cooperazione tra contesti educativi, inclusione, cooperazione, tutoraggio, attraverso percorsi pensati che favoriscono la metacognizione e l'autovalutazione.



Priorità desunte dal RAV

● Competenze chiave europee

Priorità

Sviluppare le competenze sociali e civiche negli alunni e nelle alunne dei tre ordini di scuola

Traguardo

Ottenere nel giudizio/voto di comportamento alla fine del secondo quadrimestre delle classi quinte primaria e terze secondaria valori per almeno il 70% degli alunni primaria **DISTINTO** e **BUONO** per la secondaria.

Priorità

Sviluppare le competenze chiave digitali negli alunni e alunne dei tre ordini di scuola

Traguardo

Per gli alunni e alunne in uscita dalle classi quinte della scuola primaria e terze della scuola secondaria raggiungere almeno il livello intermedio delle competenze digitali per il 50%

● Risultati a distanza

Priorità

Realizzare una effettiva continuità educativo didattica dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado



Traguardo

Riscontrare un passaggio armonico e un percorso formativo organico tra Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado.



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

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- 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
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- 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
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio



Piano di miglioramento

● **Percorso n° 1: SVILUPPO DELLE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE**

In riferimento alla PRIORITA' individuata relativa allo sviluppo delle competenze Sociali e Civiche degli alunni e delle alunne, si promuovono azioni mirate allo sviluppo di queste competenze e alle corrispondenti Life Skills. Considerando prioritaria la formazione alla cittadinanza attiva e lo sviluppo di stili di vita positivi, ogni docente elabora all'interno della progettazione didattica percorsi trasversali alle discipline volti a promuovere le competenze sociali e civiche.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Sviluppare le competenze sociali e civiche negli alunni e nelle alunne dei tre ordini di scuola

Traguardo

Ottenere nel giudizio/voto di comportamento alla fine del secondo quadrimestre delle classi quinte primaria e terze secondaria valori per almeno il 70% degli alunni primaria **DISTINTO** e **BUONO** per la secondaria.

Obiettivi di processo legati del percorso





Curricolo, progettazione e valutazione

Coinvolgere tutte le classi/sezioni dell'Istituto in attività che prevedono lo sviluppo delle competenze sociali e civiche

Attività prevista nel percorso: PROGETTAZIONE UDA DI TEAM SCUOLA PRIMARIA E INFANZIA E PROGETTAZIONE ATTIVITA' DI ED. CIVICA SCUOLA SECONDARIA

Descrizione dell'attività	Progettazione per la scuola Primaria e la Scuola dell'Infanzia di Unità Didattiche di Apprendimento trasversali alle discipline e ai campi di esperienza inerenti all'educazione civica; per la scuola Secondaria, scelta per ogni CDC, di un argomento coerente con le Linee Guida di Ed. Civica su cui progettare le attività descritte nel Piano di Lavoro di Educazione Civica (PDL di Civica).
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
Responsabile	Responsabile: ogni docente
Risultati attesi	EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA



Migliorare la qualità delle relazioni per favorire l'inclusione delle diversità di genere, religione, provenienza, cultura. Offrire strumenti di riflessione e sensibilizzazione sulle tematiche dell'Educazione al Rispetto.

Miglioramento del clima relazionale all'interno delle 'classi-sezioni' con positive ricadute sull'apprendimento.

RISULTATI ATTESI

Miglioramento delle competenze sociali e civiche.

INDICATORI DI MONITORAGGIO

Risultati di miglioramento relativi alle competenze sociali e civiche rilevati attraverso le valutazioni espresse nel "comportamento" degli alunni/alunne.

Attività prevista nel percorso: UTILIZZO DI PARAMETRI DI RIFERIMENTO PER LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE CON INDICATORI SPECIFICI PER I DIVERSI ORDINI

Descrizione dell'attività

Utilizzo di parametri di riferimento per la valutazione delle competenze- attitudini sociali e civiche con indicatori specifici



per i diversi ordini di scuola.

Tempistica prevista per la
conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Studenti

Soggetti interni/esterni
coinvolti

Docenti

ATA

Consulenti esterni

Associazioni

Responsabile

Responsabili: ogni docente

EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA

sviluppo della professionalità
dei/delle docenti e dell'autonomia
organizzativa della scuola attraverso
la sperimentazione di strumenti atti
a valutare e certificare le
competenze sociali e civiche

Risultati attesi

RISULTATI ATTESI

miglioramento della competenze
sociali e civiche

INDICATORI DI MONITORAGGIO

analisi qualitativa attraverso il
monitoraggio intermedio del piano



di miglioramento

● **Percorso n° 2: SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

La scuola, in riferimento alla priorità espressa nel RAV: "sviluppare le competenze chiave digitali degli alunni e alunne della scuola d'infanzia e della scuola secondario di primo grado", progetta un percorso di miglioramento che a partire dalla formazione dei/delle docenti e da una riflessione interna sull'utilizzo di una didattica digitale trasversale alle discipline, porti ad un progressivo aumento di attività e progetti volti allo sviluppo delle competenze digitali di alunni e alunne.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Sviluppare le competenze chiave digitali negli alunni e alunne dei tre ordini di scuola

Traguardo

Per gli alunni e alunne in uscita dalle classi quinte della scuola primaria e terze della scuola secondaria raggiungere almeno il livello intermedio delle competenze digitali per il 50%

Obiettivi di processo legati del percorso



○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Coinvolgere tutte le classi/sezioni dell'Istituto in attività che prevedono l'utilizzo di piattaforme e strumenti digitali per la produzione di elaborati e lo sviluppo delle relative competenze

○ **Ambiente di apprendimento**

Adottare forme di flessibilità organizzativa e didattica per realizzare ambienti di apprendimento innovativi attraverso l'uso del digitale

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Avvio di un processo formativo rivolto al personale docente per l'acquisizione delle competenze digitali

Attività prevista nel percorso: UTILIZZO DI PIATTAFORME E STRUMENTI DIGITALI

Descrizione dell'attività	Utilizzare i mediatori digitali nelle discipline e nei campi di esperienza.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti
	Studenti



Soggetti interni/esterni
coinvolti

Docenti

Consulenti esterni

Associazioni

Responsabile

Responsabile : Docenti delle Classi e Sezioni

EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA

La diffusione di pratiche di "didattica digitale" come strategia di insegnamento attivo, valorizza la partecipazione di alunni e alunne e offre nello stesso tempo strumenti di lavoro, di condivisione e cooperazione ai/alle docenti.

RISULTATI ATTESI

Risultati attesi

Alunni e alunne capaci di utilizzare software e/o procedure computazionali.

INDICATORI DI MONITORAGGIO

Dati ricavati dal Questionario di monitoraggio intermedio del PDM che indichino un aumento delle pratiche didattica digitali.



Attività prevista nel percorso: UTILIZZO DI UNO STRUMENTO COMUNE DI PROGETTAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI

Descrizione dell'attività	Utilizzo di uno strumento comune di progettazione per le azioni didattiche, disciplinari e per campi di esperienza, mirate allo sviluppo delle competenze digitali.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Studenti
Responsabile	Responsabile: tutti i/le docenti

Risultati attesi	EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA Riflessione interna ai Team e ai Consigli di classe sulle modalità di utilizzo delle ICT e del Pensiero Computazionale a fini didattici.
------------------	--



RISULTATI

ATTESI

Impegno dei e
delle docenti
all'utilizzo di una
didattica
digitale.

INDICATORI DI
MONITORAGGIO

Azioni
Didattiche
intraprese a
livello
disciplinare e
trasversale
rilevate
attraverso la
Tabella di
Sviluppo delle
Competenze
digitali

Attività prevista nel percorso: **PERCORSI DI FORMAZIONE**



PER DOCENTI

Descrizione dell'attività	Percorsi di formazione per gli alunni delle classi 3 di scuola secondaria e per il personale docente per lo sviluppo delle competenze digitali
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti
	ATA
	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	ATA
	Studenti
Responsabile	Responsabili: Docenti e Dirigente Scolastica

EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA

Sviluppo, nei/nelle docenti, delle Competenze digitali e della conoscenza di metodologie didattiche innovative improntate al digitale.

Risultati attesi

RISULTATI ATTESI

Utilizzo di metodologie didattiche digitali.

INDICATORI DI MONITORAGGIO



Numero di corsi di formazione effettuato, percentuale dei partecipanti, esiti dei relativi monitoraggi.

● **Percorso n° 3: CONTINUITA' EDUCATIVO-DIDATTICA**

Il Percorso di Miglioramento relativo alla "Continuità" nasce dall'esigenza di individuare strategie educative, che favoriscano il passaggio degli alunni/e fra i diversi ordini di scuola in maniera serena graduale e armoniosa coerentemente con quanto espresso nella mission e vision della nostra scuola. Punto di partenza di ogni nuovo percorso devono essere l'alunno e l'alunna nella loro unicità: per questo tra i diversi ordini di scuola si rende necessario ricercare gli elementi di continuità. Centrale a questo scopo diviene il confronto e la condivisione di ciò che è già in atto e su questo lavorare. La progettazione e la realizzazione educativo-didattica comune tra i diversi ordini di scuola, intende raggiungere l'obiettivo di rendere meno difficoltoso il passaggio tra le diverse istituzioni educative, rispettando le fasi di sviluppo di ciascun alunno/a, recuperando le precedenti esperienze scolastiche e favorendo lo "star bene a scuola" con se stessi e con gli altri, in un clima di serenità e di inclusione.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Risultati a distanza**

Priorità

Realizzare una effettiva continuità educativo didattica dalla Scuola dell'Infanzia alla Scuola Secondaria di Primo Grado

Traguardo



Riscontrare un passaggio armonico e un percorso formativo organico tra Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Continuita' e orientamento**

Riscontrare alla fine del primo quadrimestre nei giudizi analitici ottenuti dagli alunni e alunne organicità con l'ordine di scuola precedente nel percorso formativo

○ **Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie**

Informare/formare i genitori sin dalla Scuola dell'Infanzia all'utilizzo della bacheca elettronica quale strumento semplice e pratico messo a loro disposizione per essere sempre aggiornati sulla vita scolastica. Tale strumento dovrà accompagnare tutto il percorso scolastico dei figli fino alla Scuola Secondaria di Primo grado

Attività prevista nel percorso: CONTINUITA' E ACCOGLIENZA

Descrizione dell'attività

Attività di continuità e accoglienza tra scuola Primaria , scuola di Infanzia e Secondaria di primo grado

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

6/2025



Destinatari	Docenti
	ATA
	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	ATA
	Studenti
	Genitori
	DIRIGENTE SCOLASTICA
Responsabile	Responsabile: Team docenti, Genitori, DS, Commissione Continuità

EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA

Costruzione di un percorso formativo attento alla valorizzazione della persona e del suo benessere.

RISULTATI ATTESI

Risultati attesi

Riscontrare un passaggio armonico e un percorso formativo organico tra i diversi ordini attraverso una progettazione metodologico-didattica condivisa tra docenti dei diversi ordini.

INDICATORI DI MONITORAGGIO

Coerenza nella rilevazione dei giudizi intermedi e finali degli alunni e alunne tra le classi ponte su parametri quali:



partecipazione, comportamento, autonomia.

Attività prevista nel percorso: INCONTRI DI PROGRAMMAZIONE TRA I/LE DOCENTI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA DELL'ISTITUTO

Descrizione dell'attività	Incontri di programmazione tra i/le docenti della scuola dell'Infanzia e Primaria dell'istituto
---------------------------	---

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	5/2025
--	--------

Destinatari	Docenti
	Studenti

Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
------------------------------------	---------

Responsabile	Responsabile: Docenti
--------------	-----------------------

Risultati attesi



EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA

Favorire la Crescita di una cultura della "Continuità Educativa"

RISULTATI ATTESI

Promuovere e sviluppare nelle insegnanti dei diversi ordini la capacità di lavorare insieme su obiettivi comuni,

Individuare percorsi metodologici - didattici condivisi

INDICATORI DI MONITORAGGIO

n. di incontri tra docenti dei diversi ordini

Attività prevista nel percorso: UTILIZZO DEL REGISTRO ELETTRONICO ARGO E DELLA PIATTAFORMA GOOGLE WORKSPACE DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA ALLA SCUOLA SECONDARIA

Descrizione dell'attività

Utilizzo dalla scuola dell'Infanzia alla scuola Secondaria di primo



grado della bacheca elettronica, del registro on line e della piattaforma Google workspace per le comunicazioni con le famiglie e le attività didattiche dei team della scuola dell'Infanzia della scuola Primaria, della scuola Secondaria della bacheca elettronica del registro on line per le comunicazioni con le famiglie

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti

Genitori

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti

Genitori

Responsabile

Responsabile: Docenti e Dirigente Scolastica

EFFETTI POSITIVI NELLA SCUOLA

Valorizzare la partecipazione attiva delle famiglie attraverso strumenti on line di facile e immediata consultazione, che fin dalla Scuola dell'Infanzia sono promossi e utilizzati dai e dalle docenti per le comunicazioni e la documentazione delle attività didattiche.

Risultati attesi

RISULTATI ATTESI

Utilizzo efficace dei Canali comunicativi "Ufficiali" della Scuola, anziché i canali " social " poco adatti al contesto scolastico.



INDICATORI DI MONITORAGGIO

Percentuale sulla consultazione delle Bacheche on line e dell'utilizzo delle Classroom rilevata attraverso strumenti di indagine interna.



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

Aree di innovazione

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Le attività innovative che la scuola sta realizzando ormai da diversi anni riguardano i seguenti ambiti:

1. Scuola Senza Zaino
2. Globalità dei Linguaggi
3. Il Pensiero Computazionale attraverso il Coding e la Robotica
4. Insegnamento di più lingue straniere
5. CLIL
6. Approccio laboratoriale nell'insegnamento delle scienze e della matematica

1. **SCUOLA SENZA ZAINO:** La gestione della classe e la progettazione delle attività avvengono secondo il metodo dell'approccio globale al curriculum. Il metodo del curriculum globale si fonda su tre valori:

- **Ospitalità:** nelle aule Senza Zaino si trova tutto ciò che occorre per affrontare una giornata scolastica: dai materiali comuni di cancelleria, ad arredi funzionali, a spazi adatti per accogliere sia il gruppo che la persona, per riconoscere e stimolare la pluralità delle intelligenze, per accompagnare e sostenere gli apprendimenti
- **Responsabilità:** nelle aule Senza Zaino le bambine e i bambini costruiscono, insieme ai propri insegnanti, le regole della convivenza: decidono insieme come muoversi all'interno dell'edificio e negli spazi dell'aula, come gestire i materiali comuni e individuali, come utilizzare gli strumenti didattici costruiti dagli/delle insegnanti per supportare i loro apprendimenti, come rapportarsi nel lavoro in coppia o nel piccolo gruppo, come



comportarsi durante le spiegazioni, come svolgere i compiti a casa ecc.; decidono, insieme ai propri insegnanti, come impegnarsi di fronte al mondo della conoscenza, quali porzioni del saper affrontare nell'ottica della ri-scoperta; riflettono sul processo che li coinvolge

- **Comunità:** le classi Senza Zaino sono comunità di ricerca, luoghi dove si indaga e si esplora, dove il clima dominante è caratterizzato da interesse, curiosità, operosità, dove ciascuno svolge più attività tese ad obiettivi comuni, riconducibili ad un significato condiviso da tutti. Nel lavoro quotidiano gli/le insegnanti decidono la tipologia della lezione (lezione frontale, lezione partecipata, lavoro ai tavoli, lavoro individuale), valorizzano il contributo di ogni singolo alunno, ascoltando gli interventi di tutti e, se programmato, invitano i ragazzi a prepararsi autonomamente a casa su un dato argomento, per poi condurre una lezione in classe sul modello *flipped classroom*. Il lavoro in classe predilige l'utilizzo di metodologie diverse e stimola la didattica centrata sull'induzione, sul *problem solving*, sull'imparare facendo. Stimolano la discussione su argomenti di studio e su episodi positivi e negativi della vita di classe promuovendo la consapevolezza sul loro operare. Gli/le alunni/e curano il materiale necessario alle attività, l'organizzazione dello zaino e delle "buchette" in classe, danno il proprio contributo alla lezione intervenendo, facendo proposte e assumendo incarichi e responsabilità.

2. GLOBALITA' DEI LINGUAGGI: La Globalità dei Linguaggi é una disciplina formativa della comunicazione e dell'espressione con tutti i linguaggi, verbali e non verbali. In ambito didattico si traduce in un insieme di metodologie che si articolano attraverso proposte ludiche, giochi/vissuti ed attività didattiche particolarmente coinvolgenti. I suoi presupposti, infatti, sono la motivazione e il principio del piacere. La GDL si prefigge l'obiettivo di sviluppare la personalità del bambino e della bambina con una graduale presa di coscienza di sé, dei propri bisogni e mezzi espressivi. E' incentrata sul sentire, l'immaginare, l'esprimere. Si fonda, inoltre, sulla inscindibilità del corpo dalla mente, del gioco dal lavoro. Questa considerazione implica un approccio interdisciplinare nel vissuto corporeo espressivo globale in cui il movimento, la voce, il tono muscolare, il corpo nella sua globalità, favoriscono il rapporto con la realtà, la crescita della persona e lo sviluppo cognitivo. Sulla base di tutto questo, si innestano i diversi percorsi e le diverse attività che compongono le nostre programmazioni educativo-didattiche, percorsi che suscitano nei bambini e nelle bambine stupore e meraviglia, favorendo l'apprendimento attraverso il principio del



piacere. La globalità dei linguaggi rende, inoltre, capaci le insegnanti di ascoltare e osservare le bambine e i bambini, mettersi in relazione con loro, leggere ed interpretare i bisogni che essi manifestano utilizzando corpo, gesto, emozione, voce, suono, spazio, colore, immagine e segno grafico, come mezzi di comunicazione attraverso cui realizzare il rapporto educativo.

3. CODING, PENSIERO COMPUTAZIONALE e ROBOTICA: con il «**Coding**», termine che corrisponde in italiano alla parola programmazione, bambini e bambine, ragazzi e ragazze possono sviluppare il pensiero computazionale, ossia il processo mentale che sta alla base della formulazione dei problemi e della loro soluzione. Il pensiero computazionale costituisce una sfida innovativa che il nostro Istituto, dall'Infanzia alla Secondaria, si appresta a cogliere per sostenere le nuove generazioni nella costruzione delle competenze scientifiche, tecnologiche e matematiche, necessarie ad orientarsi nell'era digitale e che rende bambini e bambine non fruitori passivi, ma programmatori attivi. Pur essendo "nativi digitali", sanno infatti fare un uso esclusivamente strumentale della tecnologia, non ne conoscono naturalmente il funzionamento e le logiche che la sottendono. La programmazione visuale a blocchi, il procedere per prova ed errore, sono il modo più semplice, intuitivo e divertente per sviluppare il pensiero computazionale. Tale programmazione fa ricorso all'uso di algoritmi, ossia una sequenza di passi che devono essere eseguiti secondo un ordine prefissato per raggiungere il risultato voluto. Riteniamo inoltre che una didattica, che pone al centro il pensiero computazionale, possa anche essere motore per l'inclusione, attivando strategie di apprendimento cooperativo, decentramento cognitivo (cambiando prospettiva e punto di vista), valorizzando le diversità e i diversi stili cognitivi. L'utilizzo del coding per lo sviluppo del pensiero computazionale a scuola può contribuire inoltre alla destrutturazione dello stereotipo per cui le bambine/alunne non possono intraprendere studi o carriere in ambito tecnico-scientifico. La diffusione del coding può avere, pertanto, un impatto profondo e costituire un "vaccino" naturale contro stereotipi e retaggi culturali.

La **robotica educativa** è un innovativo approccio all'insegnamento basato sull'utilizzo dei robot a scuola e finalizzato a rendere più efficace e coinvolgente la didattica per bambini e bambine, ragazze e ragazzi. In questo senso, quindi, la robotica diventa un metodo pedagogico, un valido strumento capace di rendere le lezioni più creative e



divertenti. I vantaggi offerti dalla robotica pedagogica sono molteplici. In primo luogo, bisogna considerare la capacità di porre alunne e alunni al centro del processo di apprendimento-insegnamento, di promuovere una personalizzazione e individualizzazione finalizzata all'inclusione di tutto il gruppo classe. Il metodo principale delle attività è quello della *peer education*, l'educazione tra pari, che si basa su dinamiche di gruppo, incentivando l'esercizio della condivisione e della progettazione. Il ruolo della/del docente si trasforma radicalmente: l'insegnante diventa una guida che coordina, supervisiona, aiuta e collabora. Inoltre, la dimensione laboratoriale e pratica di scuola attiva fa sì che si apprenda facendo e giocando (*learning by doing*). Insegnare e, di conseguenza, apprendere con la robotica, rende le lezioni più interattive, più creative, permettendo agli studenti e alle studentesse di toccare con mano quello che fino ad ora hanno solamente letto sui libri. Sono in dotazione alla scuola diversi robot: Matatalab, Cubetto, Lego educational (Coding Express, WE.DO 2.0), Pro Bot, come Bee Bot e Blue Bot, Ozobot Bit, MBot-2, Makey Makey.

4. INSEGNAMENTO di PIU' LINGUE STRANIERE. Il nostro Istituto propone una ricca offerta in ambito linguistico. Oltre alla lingua inglese, nelle nostre scuole secondarie si possono studiare la lingua spagnola, la lingua tedesca oppure si può approfondire la lingua inglese (inglese potenziato). Imparare una lingua straniera significa non solo potersi esprimere ed essere ascoltati sviluppando competenze linguistico-comunicative, ma anche aprirsi alla conoscenza di altre culture e accedere ad altre visioni del mondo. Come si legge nelle Indicazioni Nazionali 2012, «La lingua materna, la lingua di scolarizzazione e le lingue europee, in quanto lingue dell'educazione, contribuiscono infatti a promuovere i diritti del soggetto al pieno sviluppo della propria identità nel contatto con l'alterità linguistica e culturale. L'educazione plurilingue e interculturale rappresenta una risorsa funzionale alla valorizzazione delle diversità e al successo scolastico di tutti e di ognuno ed è presupposto per l'inclusione sociale e per la partecipazione democratica». Nel successivo documento «Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari» si propone alle scuole una rilettura delle Indicazioni del 2012 attraverso la lente delle competenze di cittadinanza e viene riconfermato l'apprendimento di più lingue come strumento indispensabile che pone le basi per la costruzione di conoscenze e facilita il confronto tra culture diverse. Questa prospettiva ci è parsa importante anche alla luce delle priorità che l'Istituto si è dato nel Piano di



Miglioramento. Lo studente e la studentessa al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, saranno in grado di iniziare ad affrontare in autonomia e con responsabilità, le situazioni di vita tipiche della propria età, riflettendo ed esprimendo la propria personalità in tutte le sue dimensioni. Ciascun studente e studentessa saranno in grado di dar prova di una certa capacità nell'ascolto, nella comprensione di testi, nella comunicazione orale e nella gestione della composizione scritta, sviluppando competenze utili nel grado di scuola successivo e/o nel futuro professionale. Le metodologie utilizzate nel nostro Istituto sono tutte scelte per favorire la "motivazione" da parte dell'alunno/a allo studio e all'uso della lingua straniera. Diversi potrebbero essere anche i progetti proposti dal dipartimento di lingue nelle nostre classi, che consentiranno un avvio giocoso allo studio della lingua straniera e una conoscenza approfondita delle tradizioni anglosassoni.

5. CLIL (Content and Language Integrated Learning) è un approccio che racchiude al suo interno varie situazioni di apprendimento integrato, in cui la lingua inglese è usata come "veicolo" per acquisire le conoscenze in altre discipline come scienze, storia, geografia, matematica ecc. Nelle nostre scuole Secondarie questo approccio viene praticato ormai da diversi anni e costituisce una modalità di insegnamento interattiva che necessita di una attenta strutturazione e pianificazione. Non si tratta semplicemente di spiegare in inglese una materia, bensì di organizzare il contenuto in modo semplice da reperire e ripetere, nonostante un bagaglio linguistico limitato. Gli studi condotti dai linguisti dimostrano infatti che non basta immergere alunni e alunne nella lingua per ottenere automaticamente un apprendimento: è necessaria una strategia e una progettazione specifica perché si registri e memorizzi l'input ricevuto. Pertanto, la sfida del docente nella lezione CLIL è data dal veicolare il contenuto senza mai tradurlo: per superare la barriera linguistica è necessario servirsi di tutti i dispositivi, risorse e attività a sua disposizione.

La lingua veicolare viene introdotta in modo semplice e tutta l'attività si articola per competenze e tende a sviluppare le abilità cognitive: dal semplice ricordare e comprendere all'applicare, analizzare, valutare e creare. I componenti integrati principali del CLIL (chiamati anche pilastri CLIL) sono le '4C' ovvero:

- **Content**, i contenuti disciplinari insegnati;



- **Communication**, la comunicazione che gli studenti sviluppano in modo orale e scritto;
- **Cognition**, le capacità cognitive e di pensiero;
- **Culture** (comunità o Cittadinanza), in quanto il CLIL permette di introdurre una vasta gamma di contesti culturali.

Il CLIL introduce dunque un capovolgimento del modo di intendere l'insegnamento: lo spostamento da una prospettiva tradizionalmente centrata sulla figura del docente e sui contenuti verso la comunicazione reale e l'interazione del gruppo classe. In inglese si usa l'espressione RTTT (REDUCE TEACHER TALKING TIME) per sviluppare ISTT (IMPROVE STUDENTS TALKING TIME). Pertanto gli OBIETTIVI da perseguire saranno i seguenti:

- ▫ sviluppare abilità di comunicazione interculturale
- ▫ migliorare le competenze linguistiche e le abilità di comunicazione orale
- ▫ sviluppare interessi ed una mentalità multilinguistica
- ▫ dare opportunità concrete per studiare il medesimo contenuto da diverse prospettive
- ▫ consentire l'accesso a documentazione in lingua originale
- ▫ diversificare i metodi e le pratiche in classe
- ▫ ricercare costantemente il feedback attraverso lo scritto, il parlato, la restituzione di immagini, tesi, progetti.

6. APPROCCIO LABORATORIALE NELL'INSEGNAMENTO DELLA MATEMATICA E DELLE SCIENZE. La metodologia che caratterizza la didattica delle scienze del dipartimento di matematica è prettamente laboratoriale: gli alunni e le alunne partendo da un problema o



dall'osservazione di un fenomeno sono stimolati a porre domande, formulare ipotesi, proporre e pianificare esperimenti, analizzare i dati, supportare le affermazioni con le evidenze raccolte, trarre conclusioni e sviluppare la capacità di argomentare per spiegare e sostenere le proprie affermazioni. Con tale procedimento lo studente e la studentessa sono al centro del proprio percorso di apprendimento, imparano a lavorare in gruppo, collaborando e sperimentando. Nei plessi di San Simone e Banditella sono disponibili strumenti di laboratorio da utilizzare nelle classi.

In ambito scientifico grande attenzione è rivolta alle tematiche ambientali e a quelle di educazione alla salute. Si intende sviluppare negli alunni e nelle alunne una sana coscienza ambientale, diffondere buone pratiche atte a contrastare la diffusione dell'inquinamento e dei cambiamenti climatici, promuovere il rispetto e la cura di sé e degli altri e fornire le basi per lo sviluppo di cittadini sani e consapevoli. Le metodologie utilizzate sono per lo più di tipo laboratoriale, ma sono utilizzate anche attività ludico-educative, mostre ed esposizioni.

In ambito matematico gli alunni e le alunne si avvicinano alla disciplina attraverso un approccio ludico. Lo scopo è quello di valorizzare il confronto e la collaborazione nel raggiungimento di un obiettivo comune, consolidare e potenziare competenze specifiche dell'area scientifica e tecnologica nonché valorizzare le nostre eccellenze. L'approccio ludico può costituire un valido aiuto per stimolare logica e creatività negli alunni e nelle alunne offrendo, attraverso competizioni, qualcosa di diverso rispetto a quanto viene proposto quotidianamente in classe.

Gli obiettivi educativi/didattici di queste metodologie sono i seguenti:

- motivare e coinvolgere gli studenti e le studentesse allo studio della matematica e delle scienze;
- mostrare che la matematica può essere divertente;
- stimolare logica e creatività nel trovare il miglior modo per uscire da situazione critiche (*problem solving*);
- coinvolgere attraverso un sano clima agonistico, gli studenti e le studentesse che trovano scarsa motivazione con gli argomenti svolti in classe
- valorizzare gli alunni e le alunne più meritevoli attraverso l'educazione alla modellizzazione e all'individuazione di strategie diverse e più eleganti rispetto ai procedimenti standard
- valorizzare il lavoro di gruppo e il *cooperative learning*

L'offerta formativa del dipartimento potrebbe inoltre arricchirsi con progetti come i giochi



matematici della Bocconi, il Rally matematico, il Trofeo Enriques e Master Math.

○ PRATICHE DI VALUTAZIONE

Le pratiche valutative che stiamo sperimentando in questi anni sono relative a:

a) VALUTAZIONE DELL'EDUCAZIONE CIVICA: Progettazione per la scuola Primaria e la Scuola dell'Infanzia di Unità Didattiche di Apprendimento trasversali alle discipline e ai campi di esperienza inerenti l'Educazione civica e per la Scuola Secondaria scelta di argomenti coerente con le nuove **Linee guida di Educazione Civica** DM n.183 del 7 settembre su cui progettare le attività descritti nel Piano di Lavoro di Educazione Civica (PDL di Civica). I percorsi saranno valutati alla fine di ogni anno scolastico per l'infanzia attraverso specifiche griglie di osservazione, per la primaria attraverso apposite momenti di valutazione periodici legati alle Unità di Apprendimento elaborate dai team e per la secondaria attraverso rubriche di valutazione predisposte e concordate dai Consigli di classe.

b) VALUTAZIONE DEL COMPORTAMENTO: Per la Primaria utilizzo dei criteri previsti nella Tabella delle competenze sociali e civiche e delle competenze di cittadinanza, elaborata dalla Commissione PTOF e approvata dal Collegio docenti, come strumento di riferimento per la rilevazione e valutazione del miglioramento delle interazioni sociali e dei comportamenti degli alunni e delle alunne. Per la Secondaria la valutazione del comportamento sarà formulata sulla base del "Profilo comportamentale" dell'allievo e dell'allieva al termine del primo ciclo e della "Rubrica di valutazione per il comportamento" contenuti nel **Protocollo di valutazione della scuola Secondaria di**



primo grado.

○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

L'Istituto Comprensivo dispone di spazi e laboratori dislocati nei vari plessi dove si integrano le TIC, le metodologie di didattica digitale, la creatività e le espressioni artistiche musicali. I laboratori non si intendono ad uso esclusivo del plesso di ubicazione ma contribuiscono ad arricchire l'offerta formativa per bambine e bambini, ragazze e ragazzi di tutto l'istituto, sulla base di criteri organizzativi definiti a livello collegiale.

Di seguito l'elenco dei laboratori

- **Laboratorio di robotica:** nel Plesso della Scuola Primaria Carducci è stato allestito un laboratorio di robotica educativa dotato di PC, robot e materiale unplugged, il cui utilizzo ha lo scopo di promuovere azioni volte allo sviluppo delle competenze chiave digitali.

- **Laboratori di lingue** attivati in due plessi dell'Istituto, il Plesso Carducci e il Plesso di Antignano.

- **Atelier Creativo Digitale CreAttivaMente:** il progetto CreAttivaMente, collegato all'allestimento del laboratorio "Fab-lab", del Plesso della Scuola Primaria di Montenero, utilizza le nuove tecnologie come ampliamento dell'offerta formativa.

- **Laboratorio RaDiO:** nel Plesso di Antignano è stato allestito un laboratorio musicale che possiede una complessa orchestra digitale formata da tastiere collegate ad un PC.

- **La pedana vibro-tattile:** un'aula del piano terreno della scuola Primaria Carducci ospita la pedana vibro- tattile che è una piattaforma in legno che funziona da cassa di risonanza di suoni/ rumori e immagini prodotti da un video proiettore. Questo strumento facilita l'organizzazione di un contesto inclusivo adatto ad alunni/e con deficit uditivo, e viste le sue peculiarità, risulta vantaggiosa anche nei casi di grave disabilità e nei soggetti con altre difficoltà (problemi del linguaggio, problemi comportamentali ...).

- **L'aula speciale di Storia:** l'ipogea egizia di Sethi I. Si tratta della ricostruzione di una tomba egizia, di 50 metri quadrati calpestabili, che richiama nello schema quella originale della Valle dei Re. E'



esplorabile solo con lampade da speleologo e si trova nel sottoscala della scuola di Antignano.

- **Laboratorio di ceramica**: in due plessi della Primaria, a Carducci e ad Antignano e nel plesso della Secondaria di Montenero, sono presenti due forni per la cottura di piccoli manufatti. A Carducci è presente anche uno spazio apposito per la lavorazione della creta e per la pittura.

- **L'Aula magica** – Scuola dell'infanzia Cave: laboratorio GdL, ovvero luogo in cui si svolgono i vissuti psico-sensomotori secondo la disciplina della Globalità dei Linguaggi, in cui i protagonisti sono i bambini e le bambine, che esprimono loro stessi attraverso il movimento, l'utilizzo della propria voce, le espressioni di volto e corpo, immergendosi nella musica, nei colori proiettati, nei giochi di luce e ombra.

- **Palestra di Banditella** : si tratta di uno spazio comune alla Scuola secondaria di primo grado e alla Primaria per svolgere attività sportiva.

- **Palestra di S.Simone** : si tratta di uno spazio dove è possibile svolgere attività motoria.

- **Spazio sportivo** a S. Simone: spazio esterno dedicato alle attività di educazione fisica.

- **Gli Orti e i Giardini**: sono presenti in quasi ogni plesso dell'Istituto:

o Carducci Primaria: L'Orto sinergico

o Carducci Primaria: Il Giardino delle farfalle

o Montenero Primaria: Montorto, il nostro giardino sensoriale. Laboratorio di educazione ambientale e alimentare:

o Montenero Primaria: Il nuovo giardino erboso – didattica all'aperto

o Antignano Primaria: L'Orto del Mare

o I giardini della Scuola dell'Infanzia: Giardino del Gelso (Banditella), Giardino del Sole (Cave Bondi), Giardino degli Scoiattoli (Quercianella)

o Montenero Secondaria: Il giardino di Alessandro

per una descrizione più dettagliata degli spazi e delle attività svolte si rimanda al sito dell'Istituto:

<https://www.scuolecarduccilivorno.edu.it/le-scuole/>



LE SCELTE STRATEGICHE

Principali elementi di innovazione

PTOF 2022 - 2025



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

Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

● Progetto: Carduccionlife

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Intendiamo realizzare una soluzione ibrida che preveda la realizzazione di n.10 ambienti di apprendimento fissi e n. 5 ambienti disciplinari che vedranno ruotare le classi. Le aule che resteranno fisse avranno comunque una configurazione flessibile in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. Le aule disciplinari saranno ambienti educativi dedicati alle attività linguistico espressive e a quelle tecnico-scientifiche; saranno organizzate e specializzate in modo che siano a reale supporto della didattica, nell'ottica dello sviluppo di competenze trasversali. Per la configurazione degli arredi delle aule fisse utilizzeremo le dotazioni già in essere nell'istituto, mentre potenziemo le dotazioni delle aule disciplinari, così da rispondere, in modo più efficiente, alle diverse esigenze dei gruppi classe, permettendo una rimodulazione veloce del setting anche di ora in ora. Per quanto concerne la dotazione tecnologica completeremo l'attrezzatura delle n.10 aule fisse in relazione alle esigenze e alle caratteristiche dei gruppi classe. Le attrezzature comprenderanno digital board, telecamere per la proiezione dei documenti, strumentazione per la creazione di contenuti digitali, strumentazione per l'interazione degli alunni (notebook o tablet o simili) e



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

strumentazione e/o software per l'inclusione. Queste aule saranno servite da una dotazione di dispositivi personali per gli alunni. Utilizzeremo inoltre carrelli mobili per la ricarica e per la protezione dei dispositivi. Gli ambienti disciplinari dove ruoteranno i gruppi classe saranno invece organizzati in modo che siano a reale supporto della didattica delle discipline linguistiche, espressive e tecnico-scientifiche: gli alunni si muoveranno all'interno di questi ambienti seguendo la programmazione disciplinare settimanale. Gli spazi saranno caratterizzati da strumentazione tecnologica adeguata e arredi che permettano una rimodulazione continua dello spazio in funzione della metodologia utilizzata e delle esigenze dei diversi gruppi classe. Queste aule diventeranno ambienti per una didattica attiva e collaborativa. Le aule tecnico-scientifiche disporranno di dotazioni STEM per potenziare creatività, capacità di problem-solving e competenze disciplinari. Saranno dotate inoltre di dispositivi e di piattaforme per il coding e per lo sviluppo del pensiero logico e di tipo computazionale, di uno schermo interattivo e di dispositivi individuali. Saranno create aule dedicate alle discipline scientifiche (Scienze, Matematica e Tecnologia) in ottica anche trasversale e multidisciplinare. Alunni e alunne vivranno un'atmosfera che possa stimolarli in attività collaborative e di problem solving, dove la proposta ludica all'apprendimento di linguaggi complessi, come quello del coding, sarà il motore motivazionale che apre ad un approccio positivo nei confronti delle discipline scientifiche. Il progetto prevede anche la creazione di aule disciplinari dedicate alle discipline umanistico espressive (L1, L2) che saranno configurate con dispositivi digitali dotati di microfono e cuffie per ogni alunno/alunna. Tale configurazione sarà funzionale ad incentivare la motivazione e l'attitudine a comunicare, socializzare e interagire in inglese o italiano, offrendo sia la possibilità di partecipare attivamente in ambienti di comunicazione one-to-one, one-to-many o many-to-many in una dimensione esperienziale e in compiti di realtà che stimolano la comunicazione.

Importo del finanziamento

€ 108.048,64

Data inizio prevista

01/02/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	15.0	0



Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

● Progetto: Animatore digitale: formazione del personale interno

Titolo avviso/decreto di riferimento

Animatori digitali 2022-2024

Descrizione del progetto

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



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

digitale nelle scuole.

Importo del finanziamento

€ 2.000,00

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/08/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	20.0	20

● Progetto: Carducci 4.0

Titolo avviso/decreto di riferimento

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023)

Descrizione del progetto

Si progettano percorsi per la formazione del personale scolastico sull'uso efficace delle tecnologie nell'ambiente di apprendimento attraverso attività sul Coding, la robotica educativa e l'utilizzo di software innovativi al fine di sviluppare competenze digitali trasversali e promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo. Il progetto mira a rafforzare e valorizzare l'identità del nostro Istituto integrando il modello "Senza Zaino" con tecnologie digitali atte a favorire l'apprendimento attivo e la creatività. Si prevede anche la formazione su specifiche pratiche di inclusione in chiave digitale e lo sviluppo di un curriculum verticale per competenze digitali. La



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

formazione riguarderà anche l'aggiornamento sulle nuove procedure amministrative e sulle competenze digitali necessarie per supportare l'organizzazione scolastica in chiave smart. Il piano di formazione sarà strutturato in moduli e corsi. I percorsi formativi sono progettati sulla base del piano formativo d'istituto e connessi con le innovazioni previste dalla realizzazione dei nuovi ambienti di apprendimento finanziati da Scuola 4.0. La trasformazione digitale della didattica, richiede un contestuale accompagnamento finalizzato alla digitalizzazione di tutti i processi amministrativi che riguardano sia l'organizzazione interna sia i rapporti con le famiglie e la comunità locale, per questo sono previsti specifici percorsi formativi per tutto il personale scolastico.

Importo del finanziamento

€ 74.632,73

Data inizio prevista

07/12/2023

Data fine prevista

30/09/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	95.0	0



Nuove competenze e nuovi linguaggi

● Progetto: STEMonLIFE

Titolo avviso/decreto di riferimento



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

Descrizione del progetto

Il Progetto STEMonLIFE si propone di potenziare l'offerta formativa del nostro Istituto offrendo a bambini e bambine, alunni e alunne, che frequentano le nostre scuole l'occasione di sviluppare competenze STEM e multilinguistiche fondamentali per affrontare le sfide di una realtà complessa e in costante mutamento. Il progetto prevede il coinvolgimento dei tre ordini di scuola e la partecipazione, anche a classi aperte, di tutti gli studenti e studentesse. Da tempo la nostra scuola è orientata alla destrutturazione degli stereotipi di genere, causa dell'asimmetria nelle scelte sui percorsi di studi tra ragazze e ragazzi. Il progetto STEMonLIFE si propone di potenziare le STEM al femminile attraverso la valorizzazione delle capacità delle bambine e delle alunne del nostro istituto che diverranno le protagoniste attive delle esperienze proposte. La metodologia che accompagnerà i percorsi trasversali alle discipline ed ai campi di esperienza, in linea con il nostro PTOF, sarà di tipo attivo e partecipativo basata sul problem solving, sulla risoluzione di problemi in contesti di realtà e sulla interconnessione dei contenuti in un approccio multidisciplinare. Il progetto che coinvolge l'intero Istituto includerà anche la continuità educativo-didattica tra i vari ordini di scuola, costituendo un importante momento di raccordo metodologico e valorizzazione professionale, ed offrendo a tutte le classi e sezioni esperienze di alto valore formativo, dove la curiosità, la ricerca, l'esperienza e la creatività saranno il filo conduttore delle attività di continuità. Le ragazze ed i ragazzi delle scuole secondarie coinvolgeranno così in attività STEM le alunne e gli alunni delle scuole primarie e quest'ultimi coinvolgeranno le bambine ed i bambini delle scuole dell'Infanzia in un grande scambio di esperienze provenienti da discipline e ambiti diversi e finalizzato altresì al superamento dei divari di genere. Il progetto promuove infine il multilinguismo attraverso percorsi di potenziamento delle competenze linguistiche sia dei/delle docenti che degli alunni. Si prevedono percorsi formativi strutturati che tengono conto dei livelli di competenza linguistica secondo il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue. Questi percorsi saranno progettati per fornire una formazione personalizzata attraverso l'utilizzo di metodologie didattiche innovative e tecnologie digitali. Al fine di valorizzare le competenze raggiunte dalle studentesse e dagli studenti il progetto prevede la possibilità di conseguire certificazioni linguistiche riconosciute a livello internazionale. Anche per il personale docente, oltre alla formazione linguistica e al potenziamento dell'insegnamento delle discipline secondo la metodologia CLIL, sarà possibile conseguire una certificazione linguistica riconosciuta (QCER).

Importo del finanziamento



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

€ 121.389,38

Data inizio prevista

28/02/2024

Data fine prevista

15/05/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Studenti che hanno frequentato corsi di lingua extracurricolari nel 2024	Numero	0.0	0
Classi attivate nei progetti STEM	Numero	0.0	0
Scuole che hanno attivato progetti di orientamento STEM	Numero	1.0	0
Corsi annuali di lingua e metodologia offerti agli insegnanti	Numero	1.0	0



Riduzione dei divari territoriali

● Progetto: COSTRUIRE COMPETENZE

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il progetto educativo prevede attività multidisciplinari che coinvolgono ampi settori del sapere



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

con l'obiettivo di favorire la crescita personale degli studenti attraverso percorsi co-curricolari esperienziali. Si proporranno attività e laboratori che favoriscono il coinvolgimento e il senso di realizzazione e autoefficacia degli alunni e alunne anche in ottica orientativa. L'Egittologia con il suo approccio integrato tra scienze, tecnologie, arte e filosofia sarà il contenitore di uno specifico percorso indirizzato ad alunni e alunne in difficoltà nell'elaborazione delle informazioni e sarà di stimolo per quelli meno interessati ai metodi tradizionali di insegnamento. I percorsi progettati promuoveranno la responsabilità degli studenti nella gestione delle attività, rinforzando il senso di fiducia nelle proprie capacità al fine di scongiurare il fenomeno della dispersione implicita. Nel progetto sono previsti percorsi specifici per alunni con difficoltà linguistiche e matematiche, finalizzati al raggiungimento di competenze di base e ad aumentare l'autonomia nello studio. Saranno attivati inoltre percorsi di supporto per studenti con difficoltà in inglese, mirati a sviluppare competenze linguistiche di base e a raggiungere obiettivi minimi di apprendimento. Sarà avviato un "Progetto SPORTELLO" per incontri personalizzati con insegnanti, finalizzato al rinforzo degli apprendimenti e alla creazione di strumenti di studio. Si avvieranno anche laboratori STEAM su contenuti coinvolgenti come informatica, coding, grafica, giochi matematici e percorsi artistici. Per contrastare la dispersione scolastica in ottica orientativa, si introdurrà lo studio della lingua latina, fondamentale per la scelta della scuola secondaria di secondo grado, valorizzando le attitudini e gli interessi degli studenti attraverso un approccio attivo e coinvolgente

Importo del finanziamento

€ 60.594,56

Data inizio prevista

17/04/2024

Data fine prevista

15/09/2025

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Numero di studenti che accedono alla Piattaforma	Numero	73.0	0



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	73.0	0

Approfondimento

Per ulteriori informazioni si veda:

<https://www.scuolecarduccilivorno.edu.it/p-n-s-d/>