



Piano di miglioramento

● **Percorso n° 1: ACQUISIZIONE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**

In una visione globale che connetta e comprenda discipline curriculari e competenze chiave europee da sviluppare trasversalmente, la progettazione didattica è in fase evolutiva, per far raggiungere una sempre maggiore consapevolezza agli studenti di cosa significhi essere cittadini del mondo, responsabili e formati. In tale ottica si lavorerà per coniugare le Linee Guida del 2012 con le competenze chiave europee aggiornate al 2018.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Programmare i contenuti disciplinari coniugandoli con le competenze chiave europee, sviluppando specifici compiti di realtà che possano essere valutati in modo trasversale, al fine di ottenere una corretta acquisizione delle competenze stesse, in un'ottica evolutiva della crescita individuale del singolo studente.

Traguardo

Raggiungere una visione programmatica complessiva tra discipline e competenze chiave, nei vari ordini di scuola.

Obiettivi di processo legati del percorso



○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Progettare il curricolo verticale di educazione civica

○ **Inclusione e differenziazione**

Implementare le strategie didattiche inclusive e personalizzate.

Attività prevista nel percorso: SCUOLA DEL MONDO E NEL MONDO

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti
Studenti
Genitori

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti
Studenti
Genitori
Associazioni

Responsabile

Suddivisi nei vari ordini di scuola, i docenti della scuola dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado lavoreranno per l'aggiornamento del curricolo verticale in connubio con le competenze chiave europee (aggiornate 2018), creando al contempo sempre più occasioni didattiche in orario curricolare ed extra curricolare per il graduale e sempre più ampio coinvolgimento degli studenti. Tale percorso viaggerà



contemporaneamente al recupero ed al miglioramento degli ambiti in cui si sono riscontrate più criticità, senza dimenticare il potenziamento delle eccellenze e il cooperative learning. In quest'ottica globale saranno un valido supporto enti, associazioni, iniziative culturali anche in collaborazione con i genitori.

Risultati attesi

Evoluzione sinergica di discipline, ambiti e competenze chiave. Formazione di studenti non solo dal punto di vista didattico, ma anche civico. Proposte formative da parte di docenti creativi e preparati adatte ad un contesto globale. Crescita individuale e collettiva della comunità scolastica in unione con soggetti interni (docenti, studenti, ATA) ed esterni (famiglie, enti, associazioni).

● **Percorso n° 2: CONOSCERE: PENSANDO, PROGETTANDO E CREANDO.**

Il percorso, finalizzato al miglioramento degli esiti degli studenti, prevede:

- l'uso di piattaforme on line per il coding;
- l'uso di piattaforme on line per la didattica;
- l'approccio al tema della sicurezza in Internet, con riferimento al Piano per la Didattica Digitale Integrata e alla Cittadinanza Digitale;
- l'uso di software per attività di:
 - ricerche didattiche
 - produzione files multimediali
 - sviluppo discipline linguistiche



discipline STEAM (scienze, tecnologia, ingegneria, tecnologia, arte e matematica)

storytelling

gamification

attività specifiche legate all'inclusione di alunni con disabilità e con disturbi specifici di apprendimento

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Risultati scolastici**

Priorità

Educare all'uso consapevole delle nuove tecnologie per innalzare i livelli di apprendimento raggiunti al termine del primo ciclo dell'istruzione.

Traguardo

Ampliare le attività didattiche finalizzate all'uso consapevole delle TIC e avere il 60% dei docenti formati.

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Programmare i contenuti disciplinari coniugandoli con le competenze chiave europee, sviluppando specifici compiti di realtà che possano essere valutati in modo trasversale, al fine di ottenere una corretta acquisizione delle competenze stesse, in un'ottica evolutiva della crescita individuale del singolo studente.

Traguardo

Raggiungere una visione programmatica complessiva tra discipline e competenze



chiave, nei vari ordini di scuola.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Ambiente di apprendimento**

Incrementare percorsi sulle nuove tecnologie (es. blog, coding, robotica, minecraft, realtà aumentata e virtuale, stampa 3D ecc.).

○ **Inclusione e differenziazione**

Implementare le strategie didattiche inclusive e personalizzate. Promuovere e sviluppare l'uso delle tecnologie compensative per i BES.

Attività prevista nel percorso: Attività di storytelling e steam per la scuola dell'infanzia e primaria

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	5/2023
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
Responsabile	I docenti di italiano, scienze, arte e tecnologia (scuola primaria), i docenti di sezione (scuola dell'infanzia)
Risultati attesi	Innalzare del 40% l'utilizzo delle nuove tecnologie e di forme di apprendimento cooperativo e laboratoriale, mediante: - l'uso di programmi di grafica intuitivi; - l'utilizzo di piattaforme e/o APP



per la conoscenza dell'arte; - la creazione di storie; - la realizzazione di esperimenti scientifici.

Attività prevista nel percorso: Attività di storytelling e steam per la scuola secondaria di primo grado

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività

5/2023

Destinatari

Studenti

Soggetti interni/esterni coinvolti

Docenti

Responsabile

I docenti di italiano, inglese, francese e spagnolo, scienze, arte e tecnologia.

Risultati attesi

Innalzare del 40% l'utilizzo delle nuove tecnologie e di forme di apprendimento cooperativo e laboratoriale, mediante: - l'utilizzo di piattaforme e/o APP per la conoscenza dell'arte, della lingua madre e delle lingue straniere; - la creazione di storie; - la realizzazione di esperimenti scientifici; - l'uso consapevole della rete.