Le scelte strategiche

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

Aspetti generali

L'Istituto ha individuato le esigenze degli alunni, che orienteranno le azioni del PTOF nel prossimo triennio; la mission condivisa è:

Far acquisire agli alunni autonomia e responsabilità tramite ambienti di apprendimento e proposte didattiche stimolanti. Su questi fronti, oltre che sulla finalità istituzionale della scuola - garantire il successo formativo - si concentreranno gli sforzi dell'istituto per il miglioramento dell'offerta formativa.

PRIORITA' STRATEGICHE E PRIORITA' FINALIZZATE AL MIGLIORAMENTO DEGLI ESITI

Si individuano come elementi identitari e strategici per l'Istituto:

1) la multi-identità

2) l'interazione con il territorio

3) l'innovazione didattica e digitale

4) l'inclusione

Si indicano pertanto come azioni prioritarie:

- personalizzare e individualizzare i percorsi didattici per valorizzare le potenzialità individuali;
- prediligere una progettazione per competenze, lavorare per UDA sia ai fini della certificazione delle competenze sia in prospettiva della costruzione di un curricolo per competenze che punti a valorizzare abilità, conoscenze e competenze di ugni alunno;
- individuare e attuare percorsi didattici aperti al territorio;
- promuovere processi di innovazione didattica e digitale;
- ripensare gli ambienti di apprendimento in chiave innovativa;
- finalizzare le scelte didattiche e formative al raggiungimento degli obiettivi del Piano di Miglioramento, in particolare quelli relativi al miglioramento degli esiti degli studenti.

Priorità desunte dal RAV

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare gli esiti INVALSI di italiano nelle classi terza della scuola secondaria di primo grado.

Traguardo

Portare il livello di italiano per le classi terze nell'intorno della media regionale.

Priorità

Migliorare l'effetto scuola nei risultati delle prove nazionali (matematica e italiano).

Traguardo

Portare l'effetto scuola, che ora è al livello regionale "pari alla media", al livello "leggermente positivo".

Competenze chiave europee

Priorità

Potenziamento delle competenze sociali e civiche con riferimento al clima delle classi e allo sviluppo di autonomia e responsabilità negli alunni.

Traguardo

Progettazione e attuazione in tutte le classi di almeno un intervento educativo adottato

in maniera sistematica e costante.

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

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- 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
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 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
- 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
- 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
- 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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Piano di miglioramento

Percorso n° 1: PROGETTAZIONE DELLA DIDATTICA

Sono previsti interventi rivolti agli allievi e ai docenti.

Gli interventi per gli studenti comprendono l'attivazione di moduli didattici progettati per ampliare l'azione della scuola e per garantire agli alunni lo sviluppo di una solida formazione.

E' stato attivato un approccio didattico per competenze che implica il confronto con situazioni reali, vicine all'interesse e alla vita dei ragazzi che richiede la ricomposizione delle conoscenze disciplinari, da affiancare a pratiche didattiche tradizionali.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Competenze chiave europee

Priorità

Potenziamento delle competenze sociali e civiche con riferimento al clima delle classi e allo sviluppo di autonomia e responsabilità negli alunni.

Traguardo

Progettazione e attuazione in tutte le classi di almeno un intervento educativo adottato in maniera sistematica e costante.

Obiettivi di processo legati del percorso

Ambiente di apprendimento

Promozione e sviluppo della didattica innovativa, con particolare riferimento a quella laboratoriale

---

Inclusione e differenziazione

Implementazione di percorsi di recupero delle difficoltà e di quelli per la valorizzazione delle eccellenze.

Attività prevista nel percorso: LABORATORI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

Descrizione dell'attività	Il pensiero computazionale è un'abilità trasversale che va sviluppata, stimolata e allenata sin da piccoli, è un processo mentale che aiuta lo studente a sviluppare competenze logiche e a risolvere problemi in modo creativo ed efficiente. Verranno introdotto i concetti basilari dell'informatica e della programmazione.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2024
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Studenti
Responsabile	Animatore Digitale coadiuvato dal Team per l'innovazione
Risultati attesi	Questa attività permetterà agli alunni di sviluppare l'apprendimento, la curiosità e il problem solving in modo creativo.

Attività prevista nel percorso: PROPEDEUTICA MUSICALE

Descrizione dell'attività	Dare gradualmente consapevolezza e coscienza della propria identità musicale attraverso una progressiva scoperta degli interessi e delle competenze per poter orientare e scegliere in modo consapevole il proprio percorso formativo-musicale-strumentale presso la scuola secondaria di primo grado a indirizzo musicale.
Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2024
Destinatari	Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Studenti
Responsabile	Docenti con competenze specifiche e dell'indirizzo musicale
Risultati attesi	Creare una continuità nel percorso musicale fra la scuola primaria e la secondaria di primo grado per tutti i plessi dell'Istituto.

Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

Si intende proseguire nel nuovo triennio la graduale introduzione di pratiche didattiche innovative, che integrino la lezione frontale per consentire una partecipazione attiva degli alunni alla costruzione dei propri saperi.

In particolare risulta importante acquisire metodologie per la differenziazione dei percorsi, così che ogni alunno possa esprimere al meglio le proprie potenzialità.

Per i docenti prosegue la formazione in merito alle tecnologie didattiche innovative.

Aree di innovazione

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Promozione di un uso sempre più diffuso delle nuove tecnologie nella didattica

PRATICHE DI VALUTAZIONE

Valutazioni nella scuola primaria

SPAZI E INFRASTRUTTURE

Ambienti digitali nei plessi.

Laboratorio scientifico/tecnologico a Follina.

LIM o Monitor Touch in tutte le aule e laboratori dell'Istituto.

Atelier creativo a Tarzo e nuova aula di artistica a Follina.

Aree destinate alla socializzazione.

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

Progetti dell'istituzione scolastica

Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

Progetto: il futuro a scuola

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Grazie ai fondi PNRR Piano Scuola 4.0 intendiamo realizzare, all'interno del nostro istituto, ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico. Le aule diventeranno aule-laboratorio per una didattica attiva, collaborativa, hands-on, supportata da strumenti adeguati. A questa riconfigurazione delle aule si aggiungeranno laboratori di approfondimento, a disposizione di tutte le classi dell'istituto, tecnologicamente avanzati che consentano agli alunni di esplorare, comunicare e imparare un modo di pensare digitale. Lavoreremo su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili. L'intento è quello di realizzare ambienti di apprendimento adatti ad un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella quotidianità scolastica, al fine di verificare come e quanto l'impatto possa intervenire nei processi formativi in un'epoca di trasformazioni dei linguaggi della comunicazione e della diffusione dei saperi. L'utilizzo delle tecnologie rappresenta una direzione di insegnamento/apprendimento con ampie potenzialità in quanto, oltre ad attivare un più forte coinvolgimento degli alunni proponendo un ambiente didattico accattivante, offre

la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento e di relazione tra piccoli gruppi, tra il singolo e il gruppo, creando così nuove comunità d'apprendimento. Il progetto sarà volto principalmente all'acquisizione di nuove tecnologie, in quanto, per gli arredi, partiremo dalle dotazioni già in essere nell'istituto, acquisite grazie ai finanziamenti PON e PNSD precedenti, per cui intendiamo andare a riutilizzare per lo più gli arredi già presenti. Agli arredi esistenti e ai setting di aula rinnovati, andremo ad unire una dotazione tecnologica diffusa. Completeremo la dotazione di base delle aule con alcune Digital board - che andranno ad integrare quelle già presenti nell'istituto e a posizionare in quegli ambienti attualmente sprovvisti di una superficie digitale di fruizione collettiva. Creeremo ambienti di apprendimento connessi in rete per dare maggiore spazio alla creatività e per svolgere le attività legate anche al coding e allo STEAM in sicurezza e flessibilità. Le aule, indipendentemente da ogni setting disciplinare, saranno servite da una dotazione di dispositivi personali a disposizione di studenti e docenti, che saranno posti su carrelli mobili per la ricarica, la salvaguardia e la protezione degli stessi, dotati di sistemi di ricarica intelligente per il risparmio energetico: questi carrelli permettono di trasportare i dispositivi in modo sicuro da una classe all'altra. Saranno implementate le dotazioni STEAM di base, per potenziare a largo raggio creatività, capacità di problem-solving e, in alcuni casi, anche competenze disciplinari più strettamente legate alle STEAM. Nelle aule laboratorio multidisciplinari si cercherà di realizzare soluzioni che permettano in base al setting dell'aula di creare ambienti tematici che potenzino le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà.

Importo del finanziamento

€ 175.113,32

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento	Numero	24.0	0

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
innovativi grazie alla Scuola 4.0			

Progetto: STEM LAB in classe: le competenze del futuro

Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Descrizione del progetto

La nostra scuola ha già alcuni spazi dedicati alle attività STEM. Obiettivo è quello di estendere le attività anche all'interno dell'aula, portando le tecnologie in aula e non solo negli spazi dedicati, allargando il più possibile il numero di studenti coinvolti. Con questo finanziamento vorremmo rendere le attività STEM più sistematiche e trasversali e implementabili in tutte le classi della scuola, con percorsi verticali. Per questo intendiamo aumentare la dotazione di base di strumenti della scuola, scelta anche sulla base della mobilità, che ne permetta un utilizzo agevole all'interno delle diverse aule dell'istituto. Intendiamo promuovere con essi una metodologia educativa "project based" che coinvolga tutte le materie curricolari, maggiormente incentrata su dispositivi innovativi, come strumenti di robotica educativa, per la programmazione, per la progettazione e modellazione 3D, che riteniamo fondamentali per l'efficacia didattica e per l'acquisizione di competenze creative, digitali, di comunicazione e collaborazione e delle capacità di problem-solving e di pensiero critico indispensabili per i cittadini di oggi. Sarà dato molto spazio al learning by doing. Nelle attività di coding e robotica il bambino in azione e partecipe lavorerà in autonomia o in coppia, con responsabilità, per raggiungere risultati concreti partendo da un problema specifico. Diventerà essenziale offrire alla didattica uno spazio di azione in cui gli alunni possano sviluppare il problem solving autentico e trasformarsi in makers per costruire oggetti concreti. Verranno valorizzate le intelligenze concrete, il pensiero visuospaziale e la collaborazione.

Importo del finanziamento

€ 16.000,00

Data inizio prevista

15/04/2022

Data fine prevista

30/09/2022

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	1.0	5

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 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	0

Approfondimento

In relazione alla "Missione 1.4" del PNRR l'istituto si propone di studiare l'utilizzo di spazi all'interno e all'esterno dei plessi come nuovi spazi per la didattica.

Riduzione dei divari territoriali, approccio di tipo preventivo all'insuccesso scolastico che sia inclusivo, globale integrato con studio assistito personalizzato. Corsi di recupero, laboratori di apprendimento, attività di peer to peer, azioni per migliorare l'apprendimento anche con laboratori creativi.

In merito all'inclusività viene attivata ogni anno la figura dello Psicologo d'Istituto rivolto non solo ad alunni ma anche a famiglie e docenti.