

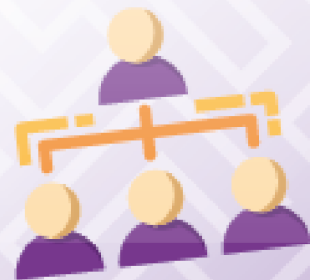


Ministero dell'Istruzione
Piano Triennale Offerta Formativa

GANDINO

BGIC847002

Triennio di riferimento: 2022 - 2025



*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola GANDINO è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **22/10/2024** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **4033** del **09/09/2024** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **03/12/2024** con delibera n. 10*

Anno di aggiornamento:
2024/25

Triennio di riferimento:
2022 - 2025



La scuola e il suo contesto

- 1** Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
- 6** Caratteristiche principali della scuola
- 8** Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
- 9** Risorse professionali



Le scelte strategiche

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



L'offerta formativa

- 53** Aspetti generali
- 56** Traguardi attesi in uscita
- 58** Insegnamenti e quadri orario
- 61** Curricolo di Istituto
- 119** Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione
- 121** Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
- 149** Moduli di orientamento formativo
- 158** Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 165** Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale
- 169** Attività previste in relazione al PNSD
- 176** Valutazione degli apprendimenti
- 182** Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica



Organizzazione

- 187** Aspetti generali
- 189** Modello organizzativo
- 193** Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
- 195** Reti e Convenzioni attivate
- 204** Piano di formazione del personale docente
- 213** Piano di formazione del personale ATA



Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

L'Istituto Comprensivo di Gandino ha come bacino d'utenza principale il territorio dei tre comuni di Gandino, Casnigo e Cazzano S. Andrea. Negli anni l'istituto si è costruito una propria identità distintiva e i docenti, che rappresentano il cuore pulsante di questa realtà, hanno accolto con entusiasmo e professionalità la sfida dell'autonomia scolastica. Attraverso una collaborazione costante e costruttiva hanno contribuito alla realizzazione di un progetto formativo per rispondere al meglio al mandato ministeriale, ai bisogni formativi degli alunni, alle richieste e alle aspettative delle famiglie e del territorio. L'Autonomia delle Istituzioni Scolastiche prevede infatti che la scuola non sia autoreferenziale, ma al centro di molteplici dinamiche e relazioni che la rendono protagonista delle proprie scelte. Al contempo, ogni Scuola dell'Autonomia, appartiene al Sistema Scolastico Nazionale e deve rifletterne le caratteristiche primarie; deve essere una scuola inclusiva, che tutela la centralità dell'alunno, che promuove il dinamismo dei progetti pedagogici ed educativi, che garantisce la capacità di rinnovamento, che sia orientata verso il futuro, senza tuttavia perdere il senso delle proprie origini.

Il Piano triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) è "la carta di identità" di ogni istituto, è il documento con cui ogni scuola si rende riconoscibile, con cui comunica ed esplicita in termini comprensibili, anche ai non addetti ai lavori, ai genitori e al territorio, la progettazione educativa e didattica e le ragioni pedagogiche che la sostengono. Il Piano è stilato dal Collegio dei Docenti, sulla base delle linee di indirizzo espresse dal Dirigente Scolastico. Il Consiglio di Istituto ufficializza il documento, approvandolo in ogni sua parte.

Il PTOF è uno strumento comunicativo in continua trasformazione e deve comprendere le caratteristiche costanti dell'Istituto, che si mantengono nel tempo e fanno da filo conduttore per le scelte e le attività della scuola, ma al contempo deve riflettere anche l'andamento delle circostanze e delle condizioni esterne, come le trasformazioni profonde e di forte impatto causate dalla grande pandemia che ha investito non solo il nostro Paese, ma l'intero pianeta, a partire dal 2020.

Proprio in ragione di queste due "anime", il PTOF del nostro istituto è costituito da due sezioni:



- la prima parte rappresenta l'impianto stabile dell'identità della scuola, quella struttura che esplicita il contesto in cui l'istituto opera e le sue principali caratteristiche organizzative, culturali, educative e pedagogiche; viene elaborata con una scadenza triennale, pertanto si trasforma con un ritmo più lento;

- la seconda parte contiene invece gli allegati, ossia quei documenti di respiro più breve, coincidenti con il singolo anno scolastico, il Piano Annuale per l'Inclusione, la progettualità annuale dei singoli plessi, ma anche il Piano per la Didattica Digitale Integrata e l'allegato sulla valutazione degli alunni, che è stato rivisto e aggiornato con frequenza negli anni dal 2019 al 2021 e che ancora potrebbe necessitare di adeguamenti. Gli allegati vengono aggiornati ogni anno, per restare al passo con i cambiamenti più rapidi che incidono sulla vita della scuola.

Popolazione scolastica

Opportunità:

La densità di popolazione dei tre comuni su cui insiste l'IC (Gandino-Casnigo-Cazzano S.A.), così come le caratteristiche degli abitanti, è molto eterogenea. Il contesto socio-economico degli studenti frequentanti può definirsi eterogeneo (così come testimoniato dall'indice ESCS) in quanto accanto a famiglie di professionisti e impiegati si trova un rilevante numero di famiglie con un livello socioeconomico basso (famiglie di immigrati, famiglie italiane mononucleari). Tra le classi vi è una bassa variabilità dell'indice ESCS, ciò determina classi ben equilibrate tra loro. Non si segnalano studenti con particolari esigenze educative per provenienza socio-economica e culturale. L'incidenza degli studenti con cittadinanza non italiana sia di prima che seconda generazione (nati in Italia da genitori stranieri), è in linea con la media regionale. Il rapporto studenti- insegnante è adeguato per supportare la popolazione studentesca frequentante la scuola.

Vincoli:

Sul territorio sono presenti comunità sudamericane, dell'Europa dell'Est, asiatiche e mediorientali caratterizzate da flussi migratori condizionati da esigenze di lavoro o dalla recente guerra in Ucraina. È presente una discreta mobilità sia in entrata che in uscita, soprattutto per gli alunni stranieri, anche nel corso dell'anno scolastico. Molti di essi spesso giungono sul territorio senza conoscere la lingua italiana. Dai dati Invalsi si rileva un livello basso o medio-basso dell'indice ESCS; inoltre all'interno delle singole classi il dato ha un'altissima variabilità (ciò determina classi molto eterogenee). In quasi tutte le classi sono presenti alunni con bisogni educativi speciali e disturbi



specifici dell'apprendimento (dato sopra la media sia alla primaria che alla secondaria), numerose sono anche le situazioni di disabilità (soprattutto nella scuola primaria-dato sopra la media). Negli ultimi anni vi è stata una forte denatalità che ha determinato una notevole diminuzione della popolazione scolastica.

Territorio e capitale sociale

Opportunità:

I settori economici/produttivi caratterizzanti il territorio sono sia il secondario che il terziario, con la vendita di numerosi beni e servizi. Nella comunità sono presenti associazioni culturali, musicali, sportive, di volontariato e cooperative sociali. Tali risorse del territorio rappresentano una grande opportunità per la scuola, che nel tempo ha consolidato diversi rapporti di collaborazione e intese, al fine di realizzare numerose attività formative. Presso il nostro Istituto, è attivo da diversi anni un servizio psicopedagogico, finanziato dalle Amministrazioni, che permette di intercettare tempestivamente le criticità e di supportare alunni, docenti e genitori nella gestione dei conflitti, così da evitare che le difficoltà si radicalizzino. Grazie all'intervento delle Amministrazioni Comunali sono attivi servizi di trasporto scolastico e servizi mensa.

Vincoli:

Non ci sono scuole dell'infanzia statali. Soprattutto in alcuni plessi, l'inserimento e l'inclusione di alunni stranieri (poco inferiore al 10% della popolazione scolastica) o con genitori stranieri comportano un notevole impegno. I comuni di Gandino, Cazzano e Casnigo, per la loro posizione rispetto all'asse principale di comunicazione, non possono contare su una rete di trasporti pubblici che metta in contatto in modo comodo e frequente gli studenti e la popolazione con la città di Bergamo, le sue scuole e le proposte culturali del capoluogo.

Risorse economiche e materiali

Opportunità:

L'Istituto è caratterizzato da una dislocazione su 4 plessi. I Comuni ottemperano sempre alla manutenzione ordinaria di spazi e strutture. La parziale messa a norma degli edifici rientra nei parametri medi nazionali; la qualità complessiva delle strutture scolastiche è abbastanza soddisfacente. Negli ultimi anni, l'Istituto ha notevolmente migliorato le strutture e i laboratori che lo compongono. Ciò è avvenuto grazie a diversi finanziamenti: fondi europei dei progetti PON (scuola-estate, edu-green, smart class, per famiglie meno abbienti...); PNSD; fondi per aree a rischio; stanziamenti per alfabetizzazione; Investimento 1.2 "Abilitazione al cloud per le PA Locali; Misura 1.4.1 "Esperienza del Cittadino nei servizi pubblici" Scuole Aprile 2022; PNRR. A questi si aggiunge il



Piano diritto allo studio dei Comuni. A biblioteche scolastiche (alcune delle quali di recente molto arricchite, che si affiancano ad altre che necessitano di rinnovamento), palestre, laboratori audio-visivi, sala musica con pianoforte e altri strumenti musicali, laboratori di informatica con connessione WIFI, si sono aggiunti laboratori linguistici, laboratorio STEM e di robotica, aule didattiche innovative (tutte con Digital Board) e aule didattiche all'aperto con annessi orti scolastici. In tutti i plessi e' stato realizzato un cablaggio strutturato. Grazie ai fondi Covid e' stato inoltre possibile acquistare strumentazioni molto efficienti per la detersione e la sanificazione.

Vincoli:

Dato che l'istituto e' diffuso sul territorio, le varie strutture hanno a disposizione un quantita' e qualita' diversa di laboratori, che si concentrano in alcuni plessi. Un discorso simile puo' essere fatto per alcune difficolta' nel mantenere buoni livelli di efficienza per strumenti e materiali. A cio' si aggiunge il problema del caro energia, conseguenza della situazione in Ucraina: l'emergenza energetica impone di prestare un'attenzione particolare all'uso della corrente elettrica e del riscaldamento degli ambienti.

Risorse professionali

Opportunità:

Il Dirigente Scolastico e' titolare nella scuola dal 1° settembre 2019 con incarico effettivo. Si registra una certa stabilita' del corpo docente della scuola primaria (il 60% dei docenti assunti a tempo indeterminato). Altra opportunita' per l'istituto e' la presenza di un alto grado dei titoli istruzione del personale docente in tutti e due i gradi presenti in Istituto: lauree di secondo livello e certificazioni a livello universitario soprattutto a livello psicopedagogico; certificazioni informatiche; altre competenze derivanti da corsi di formazione su varie tematiche. Nella scuola secondaria di primo grado, la presenza in organico di una cattedra di potenziamento di lingua inglese, permette di ampliare l'offerta formativa anche in orario extracurricolare. Rispetto al passato l'Incarico di DSGA e' ricoperto con continuita' da un funzionario dall'elevata qualificazione dal 01/09/2024 mentre gli A.A. sono stabili da alcuni anni.

Vincoli:

Un dato che rileva qualche criticita' e' quello degli insegnanti con contratto a tempo determinato, che denota una discreta mobilita'. L'organico della scuola secondaria in particolare e' caratterizzato da una forte instabilita': solo poco meno della meta' degli insegnanti e' assunta a tempo indeterminato (dato piu' basso di circa 15 punti percentuali rispetto alla media nazionale). L'assenza di docenti di sostegno specializzati comporta il reperimento del personale da graduatorie generiche, con l'assunzione di supplenti a tempo determinato che cambiano continuamente e che non garantiscono la continuita' necessaria al lavoro con gli alunni con bisogni speciali. Altro vincolo e' la gestione di molti plessi con un numero di collaboratori scolastici che nel tempo e' stato ridotto



progressivamente, con una conseguente organizzazione, a volte problematica, a causa delle varie esigenze scolastiche. Un elevato numero di collaboratori usufruisce, infatti, della Legge 104/1992.



Caratteristiche principali della scuola

Istituto Principale

GANDINO (ISTITUTO PRINCIPALE)

Ordine scuola	ISTITUTO COMPRENSIVO
Codice	BGIC847002
Indirizzo	VIA CESARE BATTISTI, 1 GANDINO 24024 GANDINO
Telefono	035745117
Email	BGIC847002@istruzione.it
Pec	bgic847002@pec.istruzione.it
Sito WEB	www.icgandino.edu.it

Plessi

CASNIGO (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	BGEE847014
Indirizzo	VIA EUROPA CASNIGO 24020 CASNIGO
Numero Classi	7
Totale Alunni	115

CAZZANO S. ANDREA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	BGEE847025



Indirizzo	VIA TACCHINI, 2 CAZZANO SANT'ANDREA 24026 CAZZANO SANT'ANDREA
Numero Classi	5
Totale Alunni	65

GANDINO (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	BGEE847036
Indirizzo	VIA CESARE BATTISTI, 1 GANDINO 24024 GANDINO
Numero Classi	6
Totale Alunni	130

S.M.S. CASNIGO (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	BGMM847013
Indirizzo	VIA EUROPA CASNIGO 24020 CASNIGO
Numero Classi	3
Totale Alunni	72

S.M.S."SALVATONI" GANDINO (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	BGMM847024
Indirizzo	VIA TACCHINI, 38 GANDINO 24024 GANDINO
Numero Classi	9
Totale Alunni	177



Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

Laboratori	Con collegamento ad Internet	1
	Disegno	2
	Informatica	5
	Musica	2
	Scienze	1
Biblioteche	Classica	6
	Informatizzata	1
Aule	Magna	3
	Teatro	1
Strutture sportive	Palestra	6
Servizi	Mensa	
Attrezzature multimediali	PC e Tablet presenti nei laboratori	100
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	8
	PC e Tablet presenti in altre aule	32



Risorse professionali

Docenti	67
Personale ATA	18



Aspetti generali

Priorità strategiche e priorità finalizzate al miglioramento degli esiti

ASPETTI GENERALI

La nostra scuola è intesa come una "Comunità di Apprendimento" dove la parola comunità racchiude tutti i soggetti attivi dell'istituto e il territorio nel quale esso è inserito e la parola apprendimento esprime non solo l'azione legata agli anni della scolarità, ma anche la formazione di cittadini che dovranno saper apprendere lungo tutto l'arco della vita "long life learning". In esse vanno comprese anche le competenze della "vita" o life skills come la creatività ma anche l'empatia e la cura dell'altro; favorisce lo sviluppo della Dimensione Europea per formare cittadini consapevoli, attenti alla comunità umana, corresponsabili del pianeta che li ospita, protagonisti della società europea nelle sue diverse manifestazioni valorizzando il patrimonio territoriale e culturale della realtà locale, regionale, nazionale; promuove il riconoscimento del Valore Delle Differenze e Delle Diversità, della Centralità della persona con il rispetto di ogni cultura ed il rifiuto di ogni forma di discriminazione.

MISSION: Contribuire allo Sviluppo Culturale Della Comunità, attraverso il successo formativo, culturale ed umano degli allievi. Sostanziare le progettazioni in curricoli verticali per Competenze che, articolate attraverso attività e metodologie tradizionali e/o innovative, aiutano a gestire i processi di insegnamento-apprendimento in modo omogeneo; educare gli alunni alla Cittadinanza Attiva riguardo in modo operativo alle misure di Sicurezza, alla cura dell'Ambiente, alla Sostenibilità del territorio, alla consapevolezza dell'uso del digitale e dei media, alla partecipazione "politica" della vita della comunità; favorire la Continuità e l'Orientamento in maniera da permettere a ciascuno, sulla base dei propri ritmi di apprendimento, l'acquisizione di conoscenze, competenze e capacità di orientare scelte, nell'ottica dello sviluppo della cultura dell'autovalutazione e dell'essere protagonista della propria formazione; promuovere l'Alleanza Scuola-Famiglia-Territorio quale fattore strategico-organizzativo in un'ottica di servizio alla comunità e per la comunità per promuovere iniziative migliorative del servizio scolastico; favorire una comunicazione efficace interna ed esterna in un'ottica di trasparenza dell'azione amministrativa.



PRIORITA'

- a. Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche: italiano, inglese e altre lingue straniere, con riferimento sia alla necessità di potenziamento delle competenze di comprensione del testo, trasversali a tutte le discipline, sia alla ripresa della introduzione del docente di madrelingua inglese nelle lezioni curricolari;
- b. Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche, anche in relazione alle potenzialità offerte dalle STEM;
- c. Potenziamento delle competenze digitali, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media;
- d. Potenziamento delle competenze comunicative, in relazione ai diversi linguaggi e modalità di espressione;
- e. Potenziamento delle competenze artistiche e musicali;
- f. Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati ad uno stile di vita sano;
- g. Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica, attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale;
- h. Educazione alle pari opportunità, all'inclusività degli alunni che necessitano di cura didattico-educativa, prevenzione della violenza di genere da sviluppare nel curricolo come area integrata interdisciplinare ad opera di tutti gli insegnanti della classe o del plesso o della sezione;
- i. Potenziamento degli strumenti didattico - laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione dell'istituto;
- j. Formazione dei docenti per l'innovazione didattica e lo sviluppo della cultura digitale per l'insegnamento, apprendimento e formazione delle competenze cognitive e sociali degli



allievi, anche in ragione della didattica mista o a distanza, già sperimentata e da potenziare prescindendo lo stato di pandemia attualmente dichiarato;

- k. Adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per la trasparenza, condivisione di dati, scambio di informazioni e dematerializzazione.

2.1 - Il curriculum

Nella scuola ogni percorso di apprendimento deve essere organizzato integrando la dimensione didattica, legata allo sviluppo di conoscenze e di abilità, e la dimensione educativa, orientata all'acquisizione di un sistema di competenze personali, al consolidamento di comportamenti e di atteggiamenti positivi, allo sviluppo dell'autonomia e del senso di responsabilità.

A questi due aspetti rispondono la matrice progettuale d'Istituto, documento che esplicita l'identità dell'istituto e del suo mandato, e il curriculum verticale dalla scuola primaria a quella secondaria di I grado, che rappresenta il riferimento per la progettazione didattica e per lo sviluppo continuo degli apprendimenti e delle competenze, in linea le Indicazioni Nazionali.

2.2 - La progettazione didattica

Lo scopo dell'attività formativa è quello di far acquisire a ciascun alunno un proprio sistema di competenze personali, utilizzando le discipline, le attività educative e le attività opzionali.

Sulla base di questo presupposto, i docenti impostano il Piano delle Attività Formative (PaF), un documento formulato all'inizio dell'anno scolastico ed eventualmente aggiornato in itinere.

Questo documento è redatto sulla base dei bisogni individuati, delle osservazioni emerse e attuato attraverso le Unità di Apprendimento (UdA) che comprendono le proposte progettate ed effettivamente realizzate nel corso dell'anno scolastico, valutate nei documenti di valutazione.

2.3 - La valutazione

Nel rispetto del sistema di progettazione dell'Istituto, la valutazione è di tipo formativo, ossia è volta a favorire lo sviluppo dei processi di apprendimento, eliminando gli ostacoli e individualizzando forme compensative d'aiuto per garantire il successo formativo di ciascun alunno.

L'attività valutativa dei singoli docenti riguarda le conoscenze, le abilità, le competenze e il comportamento sviluppati nel corso del processo dell'apprendimento.

I criteri, gli indicatori, le corrispondenze, le note esplicative delle valutazioni, dei giudizi sintetici per la valutazione del comportamento, del giudizio globale e i livelli della certificazione delle competenze



sono esplicitati in maniera dettagliata in apposito allegato , riservato alla valutazione.

L'istituto effettua annualmente il monitoraggio e l'analisi dei risultati intermedi e finali di ogni classe (con particolare attenzione alla classe prima della Scuola secondaria), dei risultati delle prove comuni, delle prove standardizzate nazionali e dei risultati ottenuti dagli alunni al termine del primo anno di Scuola secondaria di secondo grado.

A seguito di quanto emerso, l'Istituto ha deciso di perseguire, come obiettivi a lungo termine, il miglioramento delle aree relative ai risultati scolastici e alle prestazioni nell'ambito delle prove nazionali standardizzate.

I documenti di valutazione in uso nel nostro istituto sono i seguenti:

- Documento di valutazione (il documento che tutti conosciamo come pagella): viene predisposto alla fine di ogni quadrimestre e riporta le valutazioni delle singole discipline, del comportamento e il giudizio globale. L'insegnamento della religione cattolica o di attività alternativa attesta la partecipazione alle attività. Le valutazioni in itinere (ossia quelle attribuite durante l'anno a compiti, interrogazioni, verifiche, progetti, attività pratiche, lavori di gruppo, ecc.) del singolo docente sono documentate all'interno del registro elettronico personale.
- Certificazione delle competenze (al termine della Scuola primaria e al termine della Scuola secondaria di I grado): riporta le competenze personali acquisite dall'alunno rispetto all'identità personale, agli strumenti culturali, agli ambiti della convivenza civile.
- Consiglio orientativo (nel corso del 3° anno della scuola secondaria di I grado): esprime il parere del Consiglio di Classe in merito alla scelta della Scuola secondaria di II grado.

La Scuola primaria

1. Il modello orario della Scuola primaria è svolto ai sensi del DPR 89, 20 marzo 2009.
2. La scelta del modello orario viene effettuata dalle famiglie al momento dell'iscrizione alla classe prima e non è più modificabile, se non per gravi e comprovati motivi.

La norma prevede quattro possibili assetti orari: 24, 27, 30, 40 ore settimanali.

Nelle Scuole primarie dell'Istituto è attivo il modello di 27 e 30 ore settimanali che prevede, nei plessi, la seguente organizzazione oraria:

GANDINO:



- dalle ore 8.05 alle ore 13.05 martedì- giovedì- venerdì
- dalle ore 8.05 alle ore 16.20 il lunedì (classi a 27 ore)
- dalle ore 8.05 alle ore 16.50 il lunedì e il mercoledì (classi a 30 ore)

CASNIGO - CAZZANO S. ANDREA

- dalle ore 8.00 alle ore 13.00 martedì- giovedì- venerdì
- dalle ore 8.00 alle ore 16.45 il lunedì e il mercoledì

La Scuola secondaria di I grado

Nelle Scuole secondarie dell'Istituto è attivo il modello di 30 ore settimanali che prevede, nei plessi, la seguente organizzazione oraria:

GANDINO - CASNIGO

- dalle ore 7.50 –alle ore 13.50 dal lunedì al venerdì

1) OBIETTIVI DI MIGLIORAMENTO; ESITI DEGLI STUDENTI.

- Maggior equilibrio negli esiti delle prove INVALSI sia tra le classi sia entro le classi stesse;
- Miglioramento negli esiti delle prove INVALSI, in modo che in tutte le classi risultino in linea con la media nazionale e coerenti con i risultati scolastici generali;
- Miglioramento delle competenze di cittadinanza e costituzione degli alunni, sviluppo di comportamenti responsabili, orientamento alla realizzazione di sé nella scuola, nel lavoro, nella società, nella vita;
- Miglioramento dei risultati scolastici degli allievi, per una qualità diffusa delle performance degli studenti;
- Potenziamento delle abilità degli alunni con Bisogni Educativi Speciali;



- Incremento delle competenze nelle lingue comunitarie anche attraverso il conseguimento di certificazioni esterne;
- Potenziamento delle competenze informatiche;
- Curricolo digitale.

2) STRUMENTI; PROCESSI E AMBIENTI DI APPRENDIMENTO; PROVE INVALSI E RISULTATI SCOLASTICI.

- Analisi accurata delle prove standardizzate degli anni scorsi, in modo da individuare punti di forza e di debolezza e correggere opportunamente la programmazione didattica;
- Progettazione di percorsi didattici e attività a classi parallele e in continuità con la piena condivisione tra i docenti di traguardi, obiettivi, contenuti, metodi, criteri e griglie di valutazione (lavorare a classi aperte e in codocenza, somministrare prove comuni, correggere insieme le prove, anche tra plessi diversi);
- Realizzazione di prove comuni per competenze da proporre in ingresso, in itinere e a conclusione d'anno;
- Ricerca e applicazione di strategie didattiche da condividere con i colleghi durante le riunioni dedicate alla didattica, in modo che quei momenti siano luoghi di studio e autentico confronto per il miglioramento;
- Adozione del metodo cooperativo per gruppi misti;
- Rispetto dei criteri stabiliti per la formazione delle classi e attenzione alla costituzione dei gruppi;
- Adozione di una didattica flessibile, che privilegi l'utilizzo del metodo cooperativo, superando la didattica trasmissiva in favore di uno sviluppo delle competenze del "saper fare";
- Predisposizione di ambienti di apprendimento innovativi, adatti alle attività di apprendimento cooperativo e alla promozione del senso di responsabilità e collaborazione;
- Verifica dei risultati degli allievi nelle competenze trasversali e nelle diverse discipline anche attraverso prove comuni standardizzate e in continuità tra i diversi ordini di scuola. I criteri



della valutazione disciplinare, con particolare riguardo alla Nuova Valutazione della scuola primaria espressa attraverso giudizi descrittivi;

- Coinvolgimento di tutti i docenti in un costante lavoro di confronto, condivisione e crescita professionale (anche attraverso la formazione), nei dipartimenti disciplinari e in ogni possibile occasione di programmazione/verifica comune.

3) PROMOZIONE DELLE DIMENSIONI DI ACCOGLIENZA, CONTINUITÀ E ORIENTAMENTO.

I percorsi formativi e le iniziative di orientamento già presenti nella nostra scuola necessitano di essere integrati nella progettazione in verticale del curriculum (didattica orientativa) e nella progettazione di percorsi educativo-didattici condivisi a livello di Scuola primaria e secondaria di primo grado.

Inoltre la strategia di orientamento degli alunni in uscita dalla Scuola secondaria di primo grado dovrà condurre gli allievi in un processo di conoscenza del sé e delle realtà lavorative del territorio e non solo.

Per realizzare ciò è fondamentale:

- continuare a condividere, come prassi consolidata, i traguardi disciplinari tra fine Scuola primaria e inizio Scuola secondaria;
- coordinare i vari plessi e i vari ordini di scuola presenti affinché le attività di continuità e orientamento dell'istituto, specie per quanto attiene alla conoscenza del sé, siano dedicati alla totalità dell'utenza ed in tempi conosciuti e certi";

Saranno altresì previste modalità di accoglienza e orientamento degli alunni stranieri, che tengano conto dei profili di competenza in ingresso, delle specifiche difficoltà (in particolare nella lingua per lo studio) e delle prospettive del progetto di vita personale e familiare.

4) COORDINAMENTO E RACCORDO FRA L'AREA DELLA VALUTAZIONE E DELLA PROGETTAZIONE.



Il coordinamento e il raccordo si articoleranno attraverso:

- a. il potenziamento dei dipartimenti disciplinari e in verticale;
- b. la proposta e attuazione di funzioni strumentali e commissioni di lavoro che si occupino dell'area della valutazione e della progettazione di istituto funzionali al miglioramento e innalzamento degli esiti scolastici e alla realizzazione dell'offerta formativa anche attraverso l'ausilio di strumenti di indagine e/o statistici(questionari di gradimento, grafici per la lettura dei dati...);
- c. la predisposizione di percorsi di apprendimento funzionali alle reali capacità e potenzialità degli alunni;
- d. attività per classi aperte, per gruppi di livello e parallele;
- e. attività anche con altre scuole del territorio locale, nazionale, europeo;
- f. analisi e individuazioni delle priorità, traguardi e obiettivi di processo nella valutazione e autovalutazione di istituto.

Per realizzare ciò è fondamentale: predisporre rubriche valutative e forme di valutazione in entrata, in itinere e in uscita alla luce della nuova valutazione degli apprendimenti alla Scuola primaria e secondo la valutazione alla Scuola secondaria di primo grado, cercando di armonizzarle e sviluppare percorsi di autoconsapevolezza e autovalutazione negli alunni e nelle alunne.

5) COMPETENZE DI EDUCAZIONE CIVICA.

- Realizzazione di un curriculum per competenze di "Educazione civica" con percorsi educativi e progetti di istituto che, in continuità, perseguano comuni traguardi di competenza.
- Attenzione particolare alla cittadinanza attiva, alla pratica di vita democratica, all'avvicinamento degli alunni alle istituzioni, alla sensibilizzazione ai problemi dell'ambiente, alle tematiche di rilevanza sociale, al rispetto dell'altro, alla responsabilità nell'uso dei social network e nella navigazione in rete (incontri con le forze dell'ordine e con esperti).



5) BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI: INCLUSIVITA'.

- Adeguamento del Piano per l'Inclusività alle esigenze, sempre mutevoli, espresse dagli alunni e dalle loro famiglie.
- Traduzione del Piano per l'Inclusività in attività rivolte al superamento delle difficoltà di integrazione, al potenziamento delle abilità in alunni BES, all'accoglienza e al sostegno per le famiglie.
- Attenzione a ogni forma di "disagio" e cura del dialogo tra la scuola e le famiglie di alunni con BES anche attraverso la mediazione psicologica.
- Riconoscimento precoce dei disturbi del linguaggio e progettazione di attività di recupero.
- Incremento delle attività a sostegno degli alunni con disabilità utilizzando le risorse in organico e la collaborazione con i servizi sociali, e offrendo ai docenti la possibilità di una formazione specifica sulle nuove forme di progettazione previste per la stesura del Nuovo PEI (DI 182/2020).
- Garanzia di pari opportunità all'interno del percorso scolastico e contrasto ad ogni forma di discriminazione, di cyberbullismo, di bullismo, nel rispetto del dettato della Costituzione Italiana (artt. 3, 4, 29, 37, 51).

6) PROMOZIONE DELLA FORMAZIONE IN SERVIZIO E VALORIZZAZIONE DI TUTTE LE PROFESSIONALITÀ DEI DOCENTI.

La formazione dei docenti intesa come permanente, obbligatoria e strutturale (comma 124 della legge 107/2015) si snoda attraverso la:

- a. promozione e supporto della formazione per i docenti neo-assunti;
- b. adesione alla rete di ambito e alla rete di scopo;
- c. adozione di un Piano di Formazione del personale Docente coerente con gli obiettivi del Piano, del Piano di rete, del Piano Nazionale Scuola Digitale (quest'ultimo che implementi l'utilizzo delle sempre nuove e mutevoli metodologie interattive, basate sulla motivazione, la flessibilità, l'attrattività, la partecipazione attiva, le nuove sfide



tecnologiche soprattutto alla luce della Didattica digitale Integrata);

- d. costituzione di reti di bacino con altre scuole al fine di offrire una pluralità di proposte formative;
- e. proposte formative attraverso community a livello europeo in progetti collaborativi, sfruttando le potenzialità del Web e per il potenziamento delle lingue straniere, anche nell'ottica della certificazione europea;
- f. promozione e attivazione di iniziative di formazione da parte dell'Istituzione scolastica anche in regime di autoformazione;
- g. disseminazione e condivisione di buone pratiche in seguito alla frequenza a corsi di formazione e aggiornamento utili per l'intera comunità docente che porti:
 - al miglioramento della relazionale nel "clima organizzativo", all'autovalutazione ed al potenziamento professionale all'efficacia dell'azione didattico-educativa;
 - alla valorizzazione delle professionalità interne alla scuola nell'ampliamento dell'offerta formativa;
 - alla valorizzazione del middle-management, costituito dalle figure di sistema e quale motore per l'attuazione di ogni strategia organizzativa propedeutica a rendere la scuola presidio di conoscenza e solidità culturale.

7) VALORIZZAZIONE DEL PERSONALE ATA.

Programmazione di percorsi formativi finalizzati sia al miglioramento delle professionalità teorico – metodologico e amministrativa, all'aggiornamento delle procedure amministrative e delle competenze tecnico-informatiche ai fini della dematerializzazione e semplificazione di tutta l'attività dell'Istituto in supporto all'azione didattica.



Priorità desunte dal RAV

● Risultati scolastici

Priorità

Dal piano RiGenerazione Scuola. Obiettivi ambientali: Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE. Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi. Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico.

Traguardo

Gli alunni, nell'arco di un triennio, saranno chiamati a migliorare le proprie competenze scientifiche e di educazione civica, in particolare quelle legate ai temi ambientali. Cio' sarà verificabile attraverso un confronto di giudizi-voti presenti sui documenti di valutazione e/o sulle certificazioni delle competenze.

Priorità

Dall'agenda 2030 Goal 3: salute e benessere L'educazione motoria, il gioco attivo, le mense scolastiche, le attività laboratoriali e la ricreazione sono momenti formativi di alto valore per una crescita e uno sviluppo sano nei bambini e negli adolescenti.

Traguardo

Gli alunni punteranno ad interiorizzare sempre più l'attenzione alla cura di sé, ricercando il miglioramento delle proprie prestazioni e sviluppando abilità sociali quali il fairplay. Cio' sarà verificabile attraverso un confronto di giudizi-voti presenti sui documenti di valutazione e/o sulle certificazioni delle competenze.



● Competenze chiave europee

Priorità

3 - Comunicare e comprendere messaggi di genere e complessità diversi, trasmessi utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti o rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.

Traguardo

Gli alunni, tramite diversi supporti, dovrebbero essere in grado di preparare una PRESENTAZIONE multimediale. In particolare, per i ragazzi di terza secondaria, cioè si concretizzerà nel preparare una presentazione multimediale, che rispetti specifici criteri individuati dal Consiglio di classe.



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
 - 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
- 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

- 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
- 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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come lingua seconda attraverso corsi e laboratori per studenti di cittadinanza o di lingua non italiana, da organizzare anche in collaborazione con gli enti locali e il terzo settore, con l'apporto delle comunità di origine, delle famiglie e dei mediatori culturali
- definizione di un sistema di orientamento
- valorizzazione delle soft skills in particolare relative all'area dell'emotività , gestione dello stress ed empatia



Piano di miglioramento

● Percorso n° 1: SVILUPPO DELLE COMPETENZE STEAM

Quando si parla di STEAM si fa riferimento a Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica, discipline artistiche e di espressione. L'innovazione didattica si situa nella nuova filosofia educativa sottesa a queste materie: l'educazione scientifica deve servire per fornire una soluzione ai problemi di una realtà che è sempre più complessa e in costante mutamento e l'approccio artistico può fornire soluzioni alternative e creative. L'approccio STEAM parte infatti dal presupposto che le sfide che la modernità pone a studenti e insegnanti non possono più essere risolte con l'apporto di un'unica disciplina, al contrario, è necessario un approccio interdisciplinare, in cui le abilità provenienti da discipline diverse si contaminano e si fondono in nuove competenze. In particolare, nel modello delle discipline STEAM si assiste a una contaminazione tra teoria e pratica, in cui la scienza e la matematica, espressione di un ambito di ricerca pura, si fondono con gli strumenti, le risorse e la abilità della tecnologia e dell'espressione artistica, che hanno invece una dimensione più applicativa. Le competenze potenziate nell'approccio integrato STEAM vengono indicate con "4C":

- Critical thinking (pensiero critico)
- Communication (comunicazione)
- Collaboration (collaborazione)
- Creativity (creatività)

Risulta necessario il contributo delle materie scientifiche per comprendere la complessità del mondo attuale, per fare acquisire l'attitudine al pensiero logico e computazionale e alla risoluzione dei problemi in maniera creativa. Occorre avvalersi di un metodo di insegnamento nuovo, che arricchisca le lezioni frontali con un approccio laboratoriale e cooperativo, susciti l'interesse, il coinvolgimento, la "curiosità" degli studenti e valorizzi la loro creatività. In forma laboratoriale, si utilizzano gli strumenti scientifici più opportuni per l'osservazione, la misurazione e la descrizione di fatti ed eventi naturali anche in dialogo con il mondo dell'orto e del frutteto didattico.



Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ Risultati scolastici

Priorità

Dal piano RiGenerazione Scuola. Obiettivi ambientali: Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE. Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi. Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico.

Traguardo

Gli alunni, nell'arco di un triennio, saranno chiamati a migliorare le proprie competenze scientifiche e di educazione civica, in particolare quelle legate ai temi ambientali. Cio' sara' verificabile attraverso un confronto di giudizi-voti presenti sui documenti di valutazione e/o sulle certificazioni delle competenze.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ Curricolo, progettazione e valutazione

Stesura e sviluppo di UDA di ed. civica sia per la primaria che per la secondaria di 1^a grado

Utilizzo generalizzato del curricolo per competenze nella pratica di lavoro dei docenti



○ Ambiente di apprendimento

Progettare e realizzare aule e laboratori innovativi, a integrazione di quelli già esistenti (laboratorio STEM e ROBOTICA, orti, aule didattiche all'aperto...) e promuoverne l'utilizzo.

○ Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane

Promuovere attività di formazione/aggiornamento sulle STEAM (in presenza e on-line).

Attività prevista nel percorso: UTILIZZO DI STRUMENTI SCIENTIFICI E TECNOLOGICI.

Tempistica prevista per la
conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti

Studenti

Soggetti interni/esterni
coinvolti

Docenti

Studenti

Responsabile

Tutti gli insegnanti.

Risultati attesi

In forma laboratoriale, utilizzo degli strumenti scientifici più opportuni per l'osservazione, la misurazione e la descrizione di fatti ed eventi naturali e degli strumenti tecnologici utili allo sviluppo del pensiero computazionale (coding, robotica...).



Attività prevista nel percorso: ORTO E FRUTTETO DIDATTICI.

Tempistica prevista per la
conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti
Studenti

Soggetti interni/esterni
coinvolti

Docenti
Studenti
Genitori

Responsabile

Tutti i docenti.

Risultati attesi

Attività di coltivazione degli ortaggi e sensibilizzazione degli
alunni alla cura e alla difesa dell'ambiente in cui vivono.

Attività prevista nel percorso: LABORATORI ARTISTICI E TECNOLOGICI

Tempistica prevista per la
conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti
Studenti

Soggetti interni/esterni
coinvolti

Docenti



	Studenti
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	Attraverso laboratori artistici (arte, musica, teatro...) e tecnologici riproduzione di colori, forme, cambiamenti degli elementi naturali nelle diverse stagioni e rielaborazione delle sensazioni e delle emozioni suscitate dall'ambiente naturale.

● **Percorso n° 2: SPORT E BENESSERE**

Le attività attinenti all'area tematica "Sport e benessere" sono intese a potenziare la disciplina motoria e a sviluppare stili di vita sani. Da un lato l'attività fisica può portare ad una salutare competizione anche di tipo agonistico; dall'altro lato, contribuisce al rafforzamento dello spirito di condivisione: lo sport infatti può consentire lo scambio tra pari, il fair play e la maturazione individuale nella cooperazione con il mondo della diversabilità. Quindi, queste attività concorrono a sviluppare le competenze chiave europee personali e sociali. Infine, rispondono all'obiettivo 3 "Salute e benessere" dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo sostenibile.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Risultati scolastici**

Priorità

Dall'agenda 2030 Goal 3: salute e benessere L'educazione motoria, il gioco attivo, le mense scolastiche, le attività laboratoriali e la ricreazione sono momenti formativi di alto valore per una crescita e uno sviluppo sano nei bambini e negli adolescenti.



Traguardo

Gli alunni punteranno ad interiorizzare sempre più l'attenzione alla cura di sé, ricercando il miglioramento delle proprie prestazioni e sviluppando abilità sociali quali il fairplay. Ciò sarà verificabile attraverso un confronto di giudizi-voti presenti sui documenti di valutazione e/o sulle certificazioni delle competenze.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Creazione e utilizzo di strumenti di osservazione-valutazione (rubriche...) utili a monitorare i miglioramenti dei ragazzi.

Utilizzo generalizzato del curricolo per competenze nella pratica di lavoro dei docenti

Attività prevista nel percorso: PROGETTI SPORTIVI.

Tempistica prevista per la
conclusione dell'attività

6/2025

Destinatari

Docenti

Studenti

Soggetti interni/esterni
coinvolti

Docenti

Studenti

Consulenti esterni



	Associazioni
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	Adesione alle varie proposte sportive: progetti ministeriali (Scuola attiva Kids e Scuola attiva Junior...), iniziative territoriali (bici e scuola insieme, lezioni gratuite di avviamento alle diverse pratiche sportive, corso di nuoto...), giochi sportivi e studenteschi (corsa campestre, atletica...).

Attività prevista nel percorso: PROGETTI LABORATORIALI.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti Studenti Consulenti esterni
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	Progetti con personale interno ed esterno all'ambiente scolastico che mirano a favorire: espressione del sé, relazione con l'altro, formazione e crescita personale di ogni alunno (laboratori espressivi, interventi di ed. sessualità e affettività, giornate speciali....)



Attività prevista nel percorso: SICUREZZA.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	ATA
	Studenti
	Consulenti esterni
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	Iniziative di formazione alla sicurezza e prove di evacuazione.

● **Percorso n° 3: DIDATTICA DIGITALE E LABORATORIALE.**

Le linee Guida per le discipline STEM, emanate ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a) della legge 197 del 29 dicembre 2022, introducono a decorrere dall'anno scolastico in corso, 2023/2024, l'apprendimento delle discipline STEM attraverso metodologie didattiche innovative. Come già indicato dalle Linee guida 2012 e 2017, il modello di didattica da perseguire è di tipo digitale e laboratoriale. L'attenzione agli apprendimenti della programmazione informatica, al coding, al pensiero computazionale e alla didattica digitale è centrale e prioritaria e tocca trasversalmente ogni ambito disciplinare, integrandosi in modo sostanziale con tutti i linguaggi. Il pensiero computazionale è un processo mentale che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Se utilizzato come strumento didattico, non richiede competenze



informatiche specifiche, ma consente di esemplificare concetti, descrivere procedure per risolvere problemi e trovarne le soluzioni; favorisce inoltre capacità di collaborazione e comunicazione. Attività legate al pensiero computazionale con macchine (robot, computer, ecc.) o senza (cosiddetto coding unplugged), consentono di affrontare le situazioni "scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee". Si tratta di avviare gli alunni all'uso non solo dei robot e del linguaggio di programmazione, ma ad una nuova metodologia di insegnamento e apprendimento di stampo laboratoriale. La robotica educativa è un'attività che unisce la manualità alla programmazione ed è ampiamente riconosciuta e apprezzata nel contesto della dispersione scolastica e dell'inclusione giovanile. Per quanto riguarda invece la didattica prettamente laboratoriale, si intendono promuovere le seguenti metodologie didattiche:

- Learning by doing, lavorare per un apprendimento del fare e del saper fare gestendo le lezioni per fasi
- Problem solving, trovare soluzioni innovative di fronte a problemi reali
- Apprendimento cooperativo, valorizzare la capacità di comunicare e prendere decisioni, di ipotizzare soluzioni favorendo la condivisione delle conoscenze
- Peer education, apprendimento tra pari

Tra le metodologie più innovative verranno prese in considerazione le seguenti proposte: Gamefication, Tinkering, Inquiry, Storytelling....

È indubbio che oltre alle competenze tecniche, è importante tener conto nel curriculum anche degli obiettivi di apprendimento riferiti alla cittadinanza digitale. Ciò implica promuovere la consapevolezza dell'etica digitale, dei diritti e delle responsabilità nell'uso delle tecnologie, nonché la capacità di valutare criticamente le informazioni online, partecipando in modo attivo e responsabile alla società digitale.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato



○ **Competenze chiave europee**

Priorità

3 - Comunicare e comprendere messaggi di genere e complessità diversi, trasmessi utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti o rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.

Traguardo

Gli alunni, tramite diversi supporti, dovrebbero essere in grado di preparare una PRESENTAZIONE multimediale. In particolare, per i ragazzi di terza secondaria, cioè si concretizzerebbe nel preparare una presentazione multimediale, che rispetti specifici criteri individuati dal Consiglio di classe.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Strutturazione di percorsi di educazione digitale e sperimentazione di una griglia di valutazione per gli elaboratori preparati dai ragazzi.

Utilizzo generalizzato del curricolo per competenze nella pratica di lavoro dei docenti

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**



Monitoraggio delle competenze digitali dei docenti attraverso il progetto

○ Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie

Collaborazione con gli operatori del progetto DigEducati.

Attività prevista nel percorso: SOFTWARE DI COMUNICAZIONE E PRESENTAZIONE.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
	Operatori del progetto DigEducati
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	Utilizzo di programmi di comunicazione e presentazione (google slide, power point, canva.....) in un percorso graduale dalla primaria alla secondaria, anche con il supporto degli operatori del progetto DigEducati.



Attività prevista nel percorso: AULA RACCONTARE.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	Aula raccontare: proposta di attività cooperative per conciliare le attività di lettura, analisi, rielaborazione dei testi, creazione di storie; un metodo valido a cui ispirarsi può essere "Writing and reading workshop" .

Attività prevista nel percorso: AULA FARE.

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2025
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Responsabile	Tutti gli insegnanti.
Risultati attesi	



Aula fare: predisposizione e utilizzo degli strumenti per le attività STEM, di Coding, Robotica educativa che in questo modo possono avere una collocazione strutturata e funzionale. L'aula è modulabile con angoli predisposti per stimolare le varie attività: scaffalature specifiche per la raccolta e conservazione dei robot educativi, microscopi e materiali innovativi vari.



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

L'approccio all'innovazione nell'Istituto viene affrontato con la consapevolezza che le modalità didattiche innovative non devono necessariamente sostituire le altre modalità tradizionali, ma devono essere introdotte progressivamente. Tuttavia è opportuno che gli insegnanti si appropriino di tali modalità e non le considerino come forme "episodiche" di didattica. L'innovazione didattica deve idealmente rappresentare una scelta condivisa fra insegnanti tenendo in considerazione che l'acquisizione delle competenze digitali costituisce un nucleo pedagogico trasversale alle discipline, in coerenza con il più recente quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini DigComp2.2. Le azioni innovative che caratterizzano la scuola si realizzano principalmente attraverso le opportunità offerte dalle TIC e dai linguaggi digitali, incentivando una didattica attiva e innovativa che privilegi approcci laboratoriali e collaborativi. I laboratori STEM sono strettamente collegati all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie, anche mediante la diffusione di reti e collaborazioni esterne con altre scuole, enti, gruppi, associazioni. Inoltre per motivare gli alunni nell'apprendimento, favorendo la capacità di porsi domande e cercare risposte con e senza di noi, i percorsi proposti intendono favorire la didattica laboratoriale, in cui i ragazzi sono sempre attori in un ambiente di apprendimento attivo, stimolante e collaborativo. Gli alunni vanno sostenuti nella costruzione graduale di concetti e conoscenze necessarie alla comprensione dei fenomeni indagati, individuando elementi e relazioni. I protocolli aperti alle esperienze tengono conto di contributi e scelte dei ragazzi, nell'ottica del making e del tinkering. Gli alunni, pertanto, saranno guidati a scoprire la stretta connessione tra scienze- tecnologia- arte - matematica e aspetti pratici della vita quotidiana e, quindi, a comprendere l'utilità di queste discipline, la cui bellezza sta proprio nel procedere per tentativi ed errori, come si fa nella vita. **La scuola predilige la programmazione per competenze, favorendo lo sviluppo di schemi logici di mobilitazione delle conoscenze, che si acquisiscono non solo con l'assimilazione delle conoscenze, ma anche attraverso l'attività pratica. Verranno condivisi anche strumenti per la valutazione degli apprendimenti e delle competenze, quali ad esempio prove comuni disciplinari, d'ingresso e finali, per classi parallele, corredate di griglie di valutazione comuni.**



Aree di innovazione

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Nella consapevolezza che “si impara a fare solo facendo”, le pratiche didattiche più utilizzate sono quelle di seguito riportate:

Didattica orientativa

Gli alunni imparano, con le discipline e non solo le discipline, ad analizzare i propri interessi e le proprie attitudini anche con lo sguardo rivolto al proprio futuro.

Didattica laboratoriale

Gli alunni sono messi in condizione di esercitare le operazioni logiche, fondamentali della ricerca scientifica, nei diversi ambiti disciplinari, mediante pratiche partecipative e di co-costruzione del sapere che valorizzano l'apprendimento dell'allievo e la sua operatività.

Linguaggi digitali e nuove tecnologie

Attraverso le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali si sperimenteranno nuove strategie didattiche per trasformare il modello trasmissivo di scuola in modalità di apprendimento attiva. Le nuove tecnologie consentiranno di personalizzare i percorsi e creare nuovi spazi in grado di rispondere a contesti educativi in continua evoluzione.

Individualizzazione dei percorsi

Ciascun alunno, attraverso strategie mirate, ha la possibilità di sviluppare le competenze fondamentali previste dal curriculum, attraverso la diversificazione degli itinerari di apprendimento.

Personalizzazione



Ad ogni alunno si assicura il conseguimento del successo formativo attraverso attività che consentono di coltivare i propri talenti e le proprie attitudini

Apprendimento cooperativo

Ciascun alunno, coinvolto attivamente nel processo di apprendimento, mette a disposizione del gruppo il suo sapere e le sue competenze, sperimenta inoltre, a rotazione, i diversi ruoli all'interno del gruppo di lavoro.

Lavoro di gruppo

Attraverso la costituzione di gruppi di livello, di compito, elettivi, misti o liberi, gli alunni hanno l'opportunità di socializzare per realizzare più facilmente la propria crescita.

Interdisciplinarietà

Facendo leva sul coinvolgimento interattivo e dinamico di più discipline, gli alunni sono portati al superamento della tradizionale visione settoriale del sapere.

I processi innovativi che l'istituto intende avviare si fondano sul concetto che l'innovazione didattica si attua attraverso adeguate metodologie e si deve ispirare a:

- organizzazione flessibile degli ambienti dell'apprendimento
- soluzioni di "situazioni problema" in un contesto reale
- utilizzo, anche se in modo non esclusivo, di strumenti tecnologici
- autonomia e autoregolazione dell'apprendimento



- attenzione alla qualità delle relazioni, privilegiando relazioni intrinsecamente collaborative
- valutazione ed autovalutazione

Pertanto le scelte didattiche sono finalizzate a:

- favorire un atteggiamento di curiosità negli studenti
- sviluppare consapevolezza critica, cioè la capacità di porsi domande di fronte alla realtà
- sviluppare la capacità di reperire e comprendere informazioni
- stimolare l'attitudine a porsi e a perseguire obiettivi
- rendere esplicite finalità e modalità di valutazione
- promuovere un uso critico e consapevole degli strumenti utilizzati (in particolare, quelli digitali)
- favorire la mobilitazione di competenze e conoscenze diverse (interdisciplinarietà, trasversalità)



- promuovere la scoperta dei fenomeni
- non porsi come obiettivo unicamente il voto/la valutazione quantitativa

Le metodologie maggiormente diffuse nell'istituto sono:

- apprendimento cooperativo
- approccio esperienziale che, oltre ad alzare il livello di coinvolgimento, favorisce lo sviluppo di competenze trasversali
- didattica laboratoriale
- circle time
- lavoro in piccoli gruppi di alunni
- peer education
- attività con la lavagna interattiva multimediale
- Coding e pensiero computazionale



- Learning by doing
- problem solving

Queste modalità di insegnamento-apprendimento congiuntamente all'utilizzo delle nuove tecnologie, consentano sia di migliorare le capacità relazionali nel gruppo, sia di operare a distanza con la possibilità di istituire forme di comunicazione anche da remoto, con lo scambio di informazioni, di materiali ricercati e scaricati dal web o prodotti in proprio, di creare archivi comuni e quant'altro utile alla realizzazione di ambienti innovativi di apprendimento. La collaborazione tra pari inoltre, aiuta a superare le difficoltà di apprendimento e viene avvertita dagli studenti come più vicina alle loro consuete pratiche di comunicazione, rispetto a didattiche trasmissive non coinvolgenti. La didattica laboratoriale viene estesa a molte discipline, in modo che esse risultino integrate in processi collegiali di progettazione per facilitare gli apprendimenti e favorire l'acquisizione di competenze.

○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

Con decreto del Ministro dell'istruzione n. 161 del 14 giugno 2022 è stato adottato il Piano Scuola 4.0. Il Piano è previsto dal PNRR quale strumento di sintesi e accompagnamento all'attuazione delle relative linee di investimento e intende fornire un supporto alle azioni che saranno realizzate dalle istituzioni scolastiche nel rispetto della propria autonomia didattica, gestionale e organizzativa. Il piano scuola prevede la realizzazione di "ambienti di apprendimento innovativi" ossia la trasformazione delle classi tradizionali in ambienti rinnovati e nella creazione di laboratori per le professioni digitali del futuro. Gli ambienti di apprendimento innovativi sono connessi a una visione pedagogica che mette al centro l'attività didattica e gli studenti secondo principi di flessibilità, di molteplicità di funzioni, di collaborazione, di inclusione, di apertura e di utilizzo della tecnologia.



La denominazione “Scuola 4.0” discende proprio dalla finalità della misura di realizzare ambienti di apprendimento ibridi, che possano fondere le potenzialità educative e didattiche degli spazi fisici concepiti in modo innovativo e degli ambienti digitali.

Ciò si traduce nel trasformare gli spazi fisici delle scuole, i laboratori e le classi fondendoli con gli spazi virtuali di apprendimento. In questo modo vengono favorite nuove metodologie di insegnamento e vengono sviluppate competenze digitali indispensabili per l'accesso al lavoro. Tutti questi spazi devono essere caratterizzati da adattabilità, flessibilità, multifunzionalità e connessione continua per favorire l'interazione tra contenuti, docenti, strumenti e studenti.



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

Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

● Progetto: Innovative school: IC Gandino

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Con i fondi del PNRR il nostro istituto intende realizzare n. 17 ambienti di apprendimento innovativi, che ci permettano di andare anche oltre a quello che è il semplice spazio fisico, aprendoci al cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento. Seguendo le direttive dell'OCSE vogliamo trasformare tali ambienti in modo che siano adeguati (soddisfare il comfort e la sicurezza degli utenti), efficaci (supportare le diverse esigenze di insegnamento e apprendimento), efficienti (massimizzare l'uso e la gestione dello spazio e delle risorse). Il cuore del progetto che intendiamo realizzare risponde all'esigenza di adeguare la scuola, sia fisicamente che concettualmente, alle trasformazioni del mondo contemporaneo in cui hanno ormai acquisito grande rilevanza le competenze digitali. Ci doteremo di arredi più avanzati rispetto a quelli base che permettano la facile mobilità degli stessi, in modo da poter formare gruppi di lavoro e riconfigurare l'aula velocemente. Le aule, quindi, saranno progettate su configurazioni flessibili, rimodulabili all'interno dei vari ambienti, in modo da supportare l'adozione di metodologie d'insegnamento innovative e variabili di ora in ora. Una volta completata la dotazione degli arredi questa verrà integrata dall'acquisizione di



nuove soluzioni tecnologiche.

Importo del finanziamento

€ 126.677,72

Data inizio prevista

01/04/2023

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 innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	17.0	0

● Progetto: SCUOLA 5.0: Spazi e strumenti digitali per le STEM

Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

Descrizione del progetto

Il progetto prevede l'adozione di stazioni mobili per l'insegnamento delle scienze, del coding e della robotica educativa creando così setting didattici flessibili, modulari e collaborativi che coinvolgono tutte le classi dell'Istituto. Il laboratorio mobile è completo di kit pronti all'uso, tablet con datalogger e sensori integrati. Con la realizzazione del laboratorio mobile, sarà possibile trasformare qualsiasi ambiente didattico in un ambiente interattivo ponendo particolare attenzione allo studio delle materia scientifiche in totale e assoluta sicurezza,



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

passando dall'arte del sapere all'arte del saper fare. L'approccio transdisciplinare all'insegnamento delle STEM creerà uno spazio aperto in cui gli studenti smettono di classificare in singole "materie" ciò che hanno imparato, ma utilizzeranno, invece, tutte le conoscenze che hanno assimilato e le abilità che sono in grado di applicare per risolvere problemi nei più svariati campi.

Importo del finanziamento

€ 16.000,00

Data inizio prevista

11/11/2021

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	32



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	45



● Progetto: LA TRANSIZIONE DIGITALE 4.0 NELL'IC DI GANDINO

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il corso si propone di introdurre alla conoscenza dei fondamenti teorici e alla pratica didattica del modello di riferimento europeo DigComp2.2 (con approfondimenti su: DigComp2.1, Life Comp e EntreComp) correlandolo al Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza e integrandolo nelle necessarie strategie di insegnamento per il XXI secolo. La formazione propone un approfondimento sui temi della Educazione Civica in rapporto alla cittadinanza digitale, e presenta modelli didattici operativi per integrare la competenza digitale nelle competenze chiave europee. Il corso prevede anche un approfondimento specifico su DigCompEdu (sulle attività e sui livelli di padronanza) e propone infine un ricco repertorio di buone prassi didattiche e di modelli operativi.

Importo del finanziamento

€ 31.817,11

Data inizio prevista

11/03/2024

Data fine prevista

30/09/2025

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
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	41.0	0



Nuove competenze e nuovi linguaggi

● Progetto: STEM and multilingual skills

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Con l'investimento 3.1 "Nuove competenze e nuovi linguaggi" della Missione 4 – Componente 1 del PNRR, l'IC di Gandino ha il duplice obiettivo di promuovere l'integrazione, all'interno dei curricula d'istituto, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, e di potenziare le competenze multilinguistiche sia degli studenti che dei docenti.

Importo del finanziamento

€ 54.509,78

Data inizio prevista

08/01/2024

Data fine prevista

15/05/2025

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
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: COSTRUIAMO INSIEME IL NOSTRO FUTURO

Titolo avviso/decreto di riferimento

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

Descrizione del progetto

Il progetto è pensato e strutturato per affrontare in modo preventivo eventuali segnali di disagio e situazioni di rischio di abbandono futuro, con lo scopo di promuovere l'inclusione sociale, il successo formativo, la socializzazione. Sono previsti interventi non solo circoscritti all'offerta curricolare ma anche percorsi di apprendimento e attività extracurricolari, in un'ottica di apertura e di rinforzo/recupero/potenziamento delle abilità e delle competenze. Centrale, nella definizione degli interventi, sarà l'orientamento nella transizione tra scuola secondaria di primo e secondo grado. Nei casi di maggiore fragilità, emersi da un'analisi che contempla i risultati scolastici, gli esiti delle Prove Invalsi, la partecipazione e la motivazione all'apprendimento, si prevedono: - percorsi individualizzati con personalizzazione degli apprendimenti, adatti



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

soprattutto nelle situazioni in cui subentra la fatica di studiare e quando c'è dissonanza tra tempo dedicato allo studio e risultati ottenuti; - percorsi di mentoring e orientamento per sostenere lo studente nella costruzione del proprio progetto di vita, nel bilancio delle competenze, nell'analisi delle intelligenze multiple, nella riscoperta dei propri talenti; -attività di coaching finalizzate al sostegno e/o al rinforzo alla motivazione; - attività con il piccolo gruppo per consolidare o approfondire conoscenze e abilità apprese; - sono inoltre programmate attività di coinvolgimento delle famiglie finalizzate alla condivisione del percorso educativo e formativo dei ragazzi nonché incontri di formazione inerente al ruolo genitoriale nella cocostruzione di valori e motivazione durante il percorso di apprendimento. In particolare, nella fase iniziale si prevedono interventi urgenti di supporto individuale rivolto agli alunni delle classi terze, applicati al metodo di studio, per sostenere lo studente nell'affrontare le singole discipline curriculari (lettura veloce, tecniche di memorizzazione, mappe concettuali, organizzazione del lavoro, etc.). necessari nel percorso di preparazione degli esami conclusivi del primo ciclo.

Importo del finanziamento

€ 97.208,79

Data inizio prevista

01/10/2024

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	117.0	0
Studenti o giovani che hanno partecipato ad attività di tutoraggio o corsi di formazione	Numero	117.0	0

Approfondimento



LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

Nell'ambito del PIANO SCUOLA 4.0, la scuola è chiamata ad una didattica innovativa e a scelte pedagogiche legate ad un ambiente di apprendimento innovativo, secondo la definizione dell'OCSE.

L'Istituto ha quindi previsto attività per sviluppare e potenziare le materie STEM e la didattica digitale e laboratoriale. Fondamentale diventa lo sguardo, che si deve aprire al digitale e all'uso costante della tecnologia; il laboratorio non è inteso solo come luogo fisico, ma come modalità didattica e pedagogica: presuppone la conoscenza per scoperta e attraverso il problem solving in lezioni svolte per fasi strutturate. In questo tipo di didattica, il lavoro tra pari e la cooperazione sono fondamentali.

Si stanno ipotizzando anche laboratori fisici con apposita strumentazione, come l'AULA FARE e l'AULA RACCONTARE.

In più, rende completa la proposta il contatto con l'ambiente circostante e con la dimensione del corpo, attraverso i progetti delle aree "Edugreen" e "Sport e benessere".



Aspetti generali

Insegnamenti attivati

1 - Le priorità essenziali del PTOF

Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa del nostro Istituto è orientato verso le seguenti priorità essenziali, a norma dell'art.1, comma 7 della Legge 107/2015:

- a. 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
- b. potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- c. 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
- d. 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
- e. 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
- f. 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
- g. potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- h. 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

i. 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

j. 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

k. valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

l. alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come lingua seconda attraverso corsi e laboratori per studenti di cittadinanza o di lingua non italiana, da organizzare anche in collaborazione con gli enti locali e il terzo settore, con l'apporto delle comunità di origine, delle famiglie e dei mediatori culturali

m. definizione di un sistema di orientamento

n. valorizzazione delle soft skills in particolare relative all'area dell'emotività, gestione dello stress ed empatia

2 - I progetti consolidati e le aree tematiche principali

Le priorità del PTOF si legano alla missione di costruire un ambiente scolastico sano, accogliente e stimolante e si concretizzano nella progettualità consolidata dell'istituto attraverso:

- osservazione e conoscenza degli alunni;
- individuazione dei loro punti di forza e debolezza;
- predisposizione di percorsi educativi e didattici personalizzati e individualizzati;
- organizzazione di interventi di recupero e consolidamento con diverse caratteristiche e modalità, nel rispetto dei tempi e degli stili di apprendimento degli alunni;



- stretta collaborazione con le famiglie e gli operatori;
- misurazione, analisi e valutazione dei progressi e dei percorsi;
- ampliamento dell'offerta di stimoli, conoscenze, competenze, in modo da includere le aree fondamentali dell'educazione alla cittadinanza, delle competenze nell'uso delle nuove tecnologie, dello sviluppo della sensibilità artistico-musicale e del benessere psico-fisico.



Traguardi attesi in uscita

Primaria

Istituto/Plessi	Codice Scuola
CASNIGO	BGEE847014
CAZZANO S. ANDREA	BGEE847025
GANDINO	BGEE847036

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è 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.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.

Secondaria I grado



Istituto/Plessi

Codice Scuola

S.M.S. CASNIGO

BGMM847013

S.M.S."SALVATONI" GANDINO

BGMM847024

Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione

Lo studente al termine del primo ciclo, attraverso gli apprendimenti sviluppati a scuola, lo studio personale, le esperienze educative vissute in famiglia e nella comunità, è 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.

Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti, utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri, per riconoscere ed apprezzare le diverse identità, le tradizioni culturali e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. Interpreta i sistemi simbolici e culturali della società, orienta le proprie scelte in modo consapevole, rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie personali opinioni e sensibilità. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri.



Insegnamenti e quadri orario

GANDINO

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: CASNIGO BGEE847014

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: CAZZANO S. ANDREA BGEE847025

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

SCUOLA PRIMARIA

Tempo scuola della scuola: GANDINO BGEE847036

27 ORE SETTIMANALI

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI



SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Tempo scuola della scuola: S.M.S. CASNIGO BGMM847013

Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	9	297
Matematica E Scienze	6	198
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1	33

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Tempo scuola della scuola: S.M.S."SALVATONI" GANDINO BGMM847024

Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Italiano, Storia, Geografia	9	297



Tempo Ordinario	Settimanale	Annuale
Matematica E Scienze	6	198
Tecnologia	2	66
Inglese	3	99
Seconda Lingua Comunitaria	2	66
Arte E Immagine	2	66
Scienze Motoria E Sportive	2	66
Musica	2	66
Religione Cattolica	1	33
Approfondimento Di Discipline A Scelta Delle Scuole	1	33

Monte ore previsto per anno di corso per l'insegnamento trasversale di educazione civica

Approfondimento



Curricolo di Istituto

GANDINO

Primo ciclo di istruzione

Curricolo di scuola

Sulla base del documento “Competenze chiave per l'apprendimento permanente – quadro di riferimento europeo”, in accordo con le Indicazioni nazionali, i docenti dell'Istituto Comprensivo di Gandino hanno realizzato un curricolo verticale per la scuola primaria e secondaria di 1° grado.

Nel realizzare il Curricolo Verticale si è inteso, infatti, costruire un effettivo percorso che non soffra di immotivate cesure didattiche e che permetta di realizzare un itinerario progressivo e continuo, come viene sottolineato nel documento normativo relativo alle Indicazioni Nazionali per il Curricolo. Per rendere più concreto ed effettivamente condiviso tale lavoro, i docenti hanno esplicitato i contenuti della programmazione organizzandoli all'interno di aree di apprendimento e nuclei tematici condivisi. Il documento esplicita anche gli elementi di continuità tra i diversi ordini di scuola per ciascun ambito disciplinare, definiti “obiettivi ponte”. In tal modo, la continuità tra i diversi ordini di scuola diventa un passaggio naturale, permettendo di lavorare su una base condivisa e rispettando criteri di progressività e complessità.

Il curricolo del nostro Istituto, intende tradurre in azioni efficaci le nostre scelte didattiche e si propone di:

- valorizzare gli elementi di continuità, la gradualità degli apprendimenti e la progressione delle conoscenze in tutti gli ambiti disciplinari;
- presentare una coerenza interna metodologica e operativa;
- valorizzare i percorsi educativi e culturali realizzati nel nostro istituto, considerando anche le



progettualità e la laboratorialità che da anni ne caratterizzano l'offerta formativa;

- sviluppare alcuni GOAL dell'Agenda 2030.

Allegato:

CURRICOLO-VERTICALE-IC-GANDINO.pdf

Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Ciclo Scuola primaria

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Nucleo: COSTITUZIONE

Traguardo 1

Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere i principi fondamentali della Costituzione e saperne individuare le implicazioni nella vita quotidiana e nelle relazioni con gli altri.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe IV
- Classe V



Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Individuare i diritti e i doveri che interessano la vita quotidiana di tutti i cittadini, anche dei più piccoli. Condividere regole comunemente accettate. Sviluppare la consapevolezza dell'appartenenza ad una comunità locale, nazionale ed europea.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano



- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Rispettare ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria



- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 4

Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e privati così come le forme di vita (piante, animali) che sono state affidate alla responsabilità delle classi.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 5

Aiutare, singolarmente e in gruppo, coloro che presentino qualche difficoltà per favorire la collaborazione tra pari e l'inclusione di tutti.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere l'ubicazione della sede comunale, gli organi e i servizi principali del Comune, le principali funzioni del Sindaco e della Giunta comunale, i principali servizi pubblici del proprio territorio e le loro funzioni essenziali.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere gli Organi principali dello Stato (Presidente della Repubblica, Camera dei deputati e Senato della Repubblica e loro Presidenti, Governo, Magistratura) e le funzioni essenziali.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia



- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere la storia della comunità locale, nazionale ed europea a partire dagli stemmi, dalle bandiere e dagli inni. Conoscere il valore e il significato dell'appartenenza alla comunità nazionale. Conoscere il significato di Patria.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia



- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 4

Conoscere l'Unione Europea e l'ONU. Conoscere il contenuto generale delle Dichiarazioni Internazionali dei diritti della persona e dell'infanzia. Individuare alcuni dei diritti previsti nell'ambito della propria esperienza concreta.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 3

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.



Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere ed applicare le regole vigenti in classe e nei vari ambienti della scuola (mensa, palestra, laboratori, cortili) e partecipare alla loro eventuale definizione o revisione.
Conoscere il principio di uguaglianza nella consapevolezza che le differenze possono rappresentare un valore quando non si trasformano in discriminazioni.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui e contribuire a definire comportamenti di prevenzione dei rischi.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere e applicare le principali norme di circolazione stradale.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V



Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 4

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere e attuare le principali regole per la cura della salute, della sicurezza e del benessere proprio e altrui, a casa, a scuola, nella comunità, dal punto di vista igienico-sanitario, alimentare, motorio, comportamentale. Conoscere i rischi e gli effetti dannosi delle droghe.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V



Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Nucleo: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

Traguardo 1

Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche.

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Individuare, con riferimento alla propria esperienza, ruoli, funzioni e aspetti essenziali che riguardano il lavoro delle persone con cui si entra in relazione, nella comunità scolastica e nella vita privata. Riconoscere il valore del lavoro. Conoscere, attraverso semplici ricerche, alcuni elementi dello sviluppo economico in Italia ed in Europa.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Riconoscere, a partire dagli ecosistemi del proprio territorio, le trasformazioni ambientali ed urbane dovute alle azioni dell'uomo; mettere in atto comportamenti alla propria portata che riducano l'impatto negativo delle attività quotidiane sull'ambiente e sul decoro urbano.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V



Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Individuare nel proprio territorio le strutture che tutelano i beni artistici, culturali e ambientali e proteggono gli animali, e conoscerne i principali servizi.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica



- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 4

Analizzare, attraverso l'esplorazione e la ricerca all'interno del proprio comune, la qualità degli spazi verdi, e dei trasporti, il ciclo dei rifiuti, la salubrità dei luoghi pubblici.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 2



Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere ed attuare i comportamenti adeguati a varie condizioni di rischio (sismico, vulcanico, idrogeologico, climatico, ...) anche in collaborazione con la Protezione civile.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Individuare alcune trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 3

Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

Obiettivo di apprendimento 1

Identificare nel proprio ambiente di vita gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale, anche con riferimento alle tradizioni locali, ipotizzando semplici azioni per la salvaguardia e la valorizzazione.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V



Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Riconoscere, con riferimento all'esperienza, che alcune risorse naturali (acqua, alimenti...) sono limitate e ipotizzare comportamenti di uso responsabile, mettendo in atto quelli alla propria portata.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia



- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 4

Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere e spiegare il valore, la funzione e le semplici regole di uso del denaro nella vita quotidiana. Gestire e amministrare piccole disponibilità economiche, ideando semplici piani di spesa e di risparmio, individuando alcune forme di pagamento e di accantonamento. Individuare e applicare nell'esperienza e in contesti quotidiani, i concetti economici di spesa, guadagno, ricavo, risparmio.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica



- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze



Nucleo: CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo 1

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

Obiettivo di apprendimento 1

Ricerca in rete semplici informazioni, distinguendo dati veri e falsi.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Utilizzare le tecnologie per elaborare semplici prodotti digitali.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Riconoscere semplici fonti di informazioni digitali.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine



- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 2

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

Obiettivo di apprendimento 1

Interagire con strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica



- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere e applicare semplici regole per l'utilizzo corretto di strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere e applicare le principali regole di partecipazione alle classi virtuali e alle



piattaforme didattiche.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 3

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere il significato di identità e di informazioni personali in semplici contesti digitali di uso quotidiano.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato



- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere i rischi connessi con l'utilizzo degli strumenti digitali in termini di sicurezza personale.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia



- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere semplici modalità per evitare rischi per la salute e minacce al benessere psico-fisico quando si utilizzano le tecnologie digitali. Riconoscere, evitare e contrastare le varie forme di bullismo e cyberbullismo.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe III
- Classe IV
- Classe V

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia



· Tecnologia

Monte ore annuali

Scuola Primaria

	33 ore	Più di 33 ore
Classe I	✓	
Classe II	✓	
Classe III	✓	
Classe IV	✓	
Classe V	✓	

Dettaglio Curricolo plesso: S.M.S."SALVATONI" GANDINO

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Ciclo Scuola secondaria di I grado

Traguardi per lo sviluppo delle competenze



Nucleo: COSTITUZIONE

Traguardo 1

Sviluppare atteggiamenti e adottare comportamenti fondati sul rispetto di ogni persona, sulla responsabilità individuale, sulla legalità, sulla consapevolezza della appartenenza ad una comunità, sulla partecipazione e sulla solidarietà, sostenuti dalla conoscenza della Carta costituzionale, della Carta dei Diritti fondamentali dell'Unione Europea e della Dichiarazione Internazionale dei Diritti umani.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere la struttura della Costituzione, gli articoli maggiormente connessi con l'esercizio dei diritti/doveri, i rapporti sociali ed economici più direttamente implicati nell'esperienza personale e individuare nei comportamenti, nei fatti della vita quotidiana, nei fatti di cronaca le connessioni con il contenuto della Costituzione.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria



- Storia
- Tecnologia

Tematiche affrontate / attività previste

Conoscere e analizzare i Principi fondamentali della Costituzione Italiana

Conoscere e condividere i diritti e doveri del cittadino

Riflettere intorno ai principali diritti salvaguardati dai vari articoli della Costituzione

Obiettivo di apprendimento 2

Identificare nella vita scolastica, familiare o di prossimità comportamenti idonei a tutelare: i principi di eguaglianza, solidarietà, libertà e responsabilità, la consapevolezza della appartenenza ad una comunità locale, nazionale, europea. Partecipare alla formulazione delle regole della classe e della scuola.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica



- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Tematiche affrontate / attività previste

Condividere e analizzare i Regolamenti scolastici e il Patto di corresponsabilità Scuola-famiglia

Comprendere le regole di convivenza sociale

Educare alle emozioni

Obiettivo di apprendimento 3

Sviluppare una cultura del rispetto verso ogni persona, secondo il principio di uguaglianza e di non discriminazione di cui all'articolo 3 della Costituzione, educare a corrette relazioni per contrastare ogni forma di violenza e discriminazione. Riconoscere, evitare e contrastare, anche con l'aiuto degli adulti, le forme di violenza fisica e psicologica, anche in un contesto virtuale. Riconoscere, evitare e contrastare forme di violenza e bullismo presenti nella comunità scolastica.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano



- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 4

Curare gli ambienti, rispettare i beni pubblici e quelli privati così come le forme di vita affidate alla responsabilità delle classi; partecipare alle rappresentanze studentesche a livello di classe, scuola, territorio (es. Consiglio Comunale dei Ragazzi).

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia



Obiettivo di apprendimento 5

Aiutare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, per incrementare la collaborazione e l'inclusione di tutti (es. nei gruppi di lavoro, in attività di tutoraggio, in iniziative di solidarietà nella scuola e nella comunità). Sostenere e supportare, singolarmente e in gruppo, persone in difficoltà, sia all'interno della scuola, sia nella comunità (gruppi di lavoro, tutoraggio, supporto ad altri, iniziative di volontariato).

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 2

Interagire correttamente con le istituzioni nella vita quotidiana, nella partecipazione e nell'esercizio della cittadinanza attiva, a partire dalla conoscenza dell'organizzazione e delle funzioni dello Stato, dell'Unione europea, degli organismi internazionali, delle Regioni e delle Autonomie locali. Essere consapevoli dell'appartenenza ad una comunità, locale e nazionale.



Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere gli Organi e le funzioni del Comune, degli Enti locali e della Regione.
Conoscere i servizi pubblici presenti nel territorio, le loro funzioni e da chi sono erogati.
Saperli illustrare in modo generale, anche con esempi riferiti all'esperienza.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere il valore e il significato della appartenenza alla comunità locale e a quella nazionale e sapere spiegare in modo essenziale la suddivisione dei poteri dello Stato, gli Organi che la presiedono, le loro funzioni, la composizione del Parlamento. Sperimentare le regole di democrazia diretta e rappresentativa.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere la storia e il significato della bandiera italiana, della bandiera della regione, della bandiera dell'Unione europea e dello stemma comunale; conoscere l'inno nazionale e la sua origine; conoscere l'inno europeo e la sua origine. Approfondire la storia della comunità locale. Approfondire la storia della comunità nazionale. Approfondire il significato di Patria e le relative fonti costituzionali (articolo 52).

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica



- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 4

Conoscere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea ("Costituzione europea"). Conoscere il processo di formazione dell'Unione europea lo spirito del Trattato di Roma, la composizione dell'Unione, le Istituzioni europee e le loro funzioni. Individuare nella Costituzione gli articoli che regolano i rapporti internazionali. Conoscere i principali Organismi internazionali, con particolare riguardo all'ONU e il contenuto delle Dichiarazioni internazionali dei diritti umani e dei diritti dell'infanzia e rintracciarne la coerenza con i principi della Costituzione; individuarne l'applicazione o la violazione nell'esperienza o in circostanze note o studiate.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese



- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 3

Rispettare le regole e le norme che governano la democrazia, la convivenza sociale e la vita quotidiana in famiglia, a scuola, nella comunità, al fine di comunicare e rapportarsi correttamente con gli altri, esercitare consapevolmente i propri diritti e doveri per contribuire al bene comune e al rispetto dei diritti delle persone.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere ed applicare i Regolamenti scolastici nelle parti che regolano la convivenza a scuola, i diritti e i doveri degli alunni e osservarne le disposizioni, partecipando alla loro eventuale definizione o revisione attraverso le forme previste dall'Istituzione. Conoscere i principi costituzionali di uguaglianza, solidarietà e libertà per favorire il pieno rispetto e la piena valorizzazione della persona umana.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese



- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere i principali fattori di rischio dell'ambiente scolastico, adottare comportamenti idonei a salvaguardare la salute e la sicurezza proprie e altrui, contribuire a individuare i rischi e a definire comportamenti di prevenzione in tutti i contesti.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia



Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere e applicare le norme di circolazione stradale, adottando comportamenti rispettosi della salute e della sicurezza per sé e per gli altri.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 4

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela della salute e del benessere psicofisico.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere i rischi e gli effetti dannosi del consumo delle varie tipologie di droghe, comprese le droghe sintetiche, e di altre sostanze psicoattive, nonché dei rischi derivanti dalla loro dipendenza, anche attraverso l'informazione delle evidenze scientifiche circa i



loro effetti per la salute e per le gravi interferenze nella crescita sana e nell'armonico sviluppo psico-fisico sociale e affettivo.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Educazione fisica
- Italiano
- Scienze

Traguardi per lo sviluppo delle competenze

Nucleo: SVILUPPO ECONOMICO E SOSTENIBILITÀ

Traguardo 1

Comprendere l'importanza della crescita economica e del lavoro. Conoscere le cause dello sviluppo economico e sociale in Italia ed in Europa, le diverse attività economiche.

Sviluppare atteggiamenti e comportamenti responsabili volti alla tutela dell'ambiente, del decoro urbano, degli ecosistemi e delle risorse naturali per una crescita economica rispettosa dell'ambiente e per la tutela della qualità della vita.

Obiettivo di apprendimento 1

Conoscere le condizioni della crescita economica. Comprenderne l'importanza per il miglioramento della qualità della vita e ai fini della lotta alla povertà. Conoscere il valore costituzionale del lavoro, i settori economici e le principali attività lavorative connesse, individuandone forme e organizzazioni nel proprio territorio. Conoscere l'esistenza di alcune norme e regole fondamentali che disciplinano il lavoro e alcune produzioni, in particolare a tutela dei lavoratori, della comunità, dell'ambiente e saperne spiegare le finalità in modo generale. Conoscere, attraverso lo studio e la ricerca, le cause dello sviluppo economico e delle arretratezze sociali ed economiche in Italia ed in Europa.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere l'impatto del progresso scientifico-tecnologico su persone, ambienti e territori per ipotizzare soluzioni responsabili per la tutela della biodiversità e dei diversi ecosistemi come richiamato dall'articolo 9, comma 3, della Costituzione: risparmio energetico, smaltimento e riuso dei rifiuti, forme di economia circolare. Individuare e mettere in atto, per ciò che è alla propria portata, azioni e comportamenti per ridurre o contenere l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, per salvaguardare il benessere umano, animale e per tutelare gli ambienti e il loro decoro. Analizzare e conoscere il funzionamento degli strumenti predisposti dallo Stato e dalle Istituzioni per tutelare salute, sicurezza e benessere collettivo, ed individuarne il significato in relazione ai principi costituzionali di responsabilità, solidarietà e sicurezza.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato



- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere i sistemi regolatori che tutelano i beni artistici, culturali ed ambientali, nonché quelli che contrastano il maltrattamento degli animali, al fine di promuovere la loro protezione e il loro benessere.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica



- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 4

Mettere in relazione gli stili di vita delle persone e delle comunità con il loro impatto sociale, economico ed ambientale.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia



- Tecnologia

Traguardo 2

Comprendere le cause dei cambiamenti climatici, gli effetti sull'ambiente e i rischi legati all'azione dell'uomo sul territorio. Comprendere l'azione della Protezione civile nella prevenzione dei rischi ambientali.

Obiettivo di apprendimento 1

Riconoscere situazioni di pericolo ambientale, assumendo comportamenti corretti nei diversi contesti di vita, prevedendo collaborazioni con la Protezione civile e con organizzazioni del terzo settore.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2



Individuare, analizzare, illustrare le cause delle trasformazioni ambientali e gli effetti del cambiamento climatico.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 3

Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

Obiettivo di apprendimento 1

Identificare gli elementi che costituiscono il patrimonio artistico e culturale, materiale e immateriale e le specificità turistiche e agroalimentari, ipotizzando e sperimentando azioni di tutela e di valorizzazione, anche con la propria partecipazione attiva.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato



- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere e confrontare temi e problemi di tutela di ambienti e paesaggi italiani, europei e mondiali nella consapevolezza della finitezza delle risorse e della importanza di un loro uso responsabile, individuando allo scopo coerenti comportamenti personali e mettendo in atto quelli alla propria portata.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica



- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 4

Maturare scelte e condotte di tutela del risparmio e assicurativa nonché di pianificazione di percorsi previdenziali e di utilizzo responsabile delle risorse finanziarie.

Obiettivo di apprendimento 1

Pianificare l'utilizzo delle proprie disponibilità economiche, progettare semplici piani e preventivi di spesa, conoscere le funzioni principali degli istituti bancari e assicurativi; conoscere e applicare forme di risparmio, gestire acquisti effettuando semplici forme di comparazione tra prodotti e individuando diversi tipi di pagamento. Applicare nell'esperienza concreta, nella gestione delle proprie risorse, i concetti di guadagno/ricavo, spesa, risparmio, investimento. Conoscere il valore della proprietà privata.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia



- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Riconoscere l'importanza e la funzione del denaro, riflettendo sulle scelte individuali in situazioni pratiche e di diretta esperienza.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia



Traguardo 5

Maturare scelte e condotte di contrasto all'illegalità.

Obiettivo di apprendimento 1

Individuare le possibili cause e comportamenti che potrebbero favorire o contrastare la criminalità nelle sue varie forme: contro la vita, l'incolumità e la salute personale, la libertà individuale, i beni pubblici e la proprietà privata, la pubblica amministrazione e l'economia pubblica e privata, e agire in modo coerente con la legalità. Conoscere la storia dei vari fenomeni mafiosi, nonché riflettere sulle misure di contrasto. Riconoscere il principio che i beni pubblici sono beni di tutti.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardi per lo sviluppo delle competenze



Nucleo: CITTADINANZA DIGITALE

Traguardo 1

Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole.

Obiettivo di apprendimento 1

Ricerca, analizzare e valutare dati, informazioni e contenuti digitali, riconoscendone l'attendibilità e l'autorevolezza.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2



Utilizzare le tecnologie per integrare e rielaborare contenuti digitali in modo personale.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Individuare le fonti di provenienza, le modalità e gli strumenti di diffusione delle notizie nei media digitali.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica



- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 2

Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.

Obiettivo di apprendimento 1

Interagire con le principali tecnologie digitali, adattando la comunicazione allo specifico contesto.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano



- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Conoscere e applicare le regole di corretto utilizzo degli strumenti di comunicazione digitale, quali tablet e computer.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia



Obiettivo di apprendimento 3

Utilizzare classi virtuali, forum di discussione a scopo di studio, di ricerca, rispettando le regole della riservatezza, della netiquette e del diritto d'autore.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Traguardo 3

Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.

Obiettivo di apprendimento 1

Creare e gestire la propria identità digitale controllando la circolazione dei propri dati personali attraverso diverse forme di protezione dei dispositivi e della privacy.



Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 2

Valutare con attenzione ciò che di sé si consegna agli altri in rete, rispettando le identità, i dati e la reputazione altrui.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine



- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze
- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Obiettivo di apprendimento 3

Conoscere ed evitare i rischi per la salute e le minacce derivanti dall'uso di tecnologie digitali: dipendenze connesse alla rete e al gaming, bullismo e cyberbullismo, atti di violenza on line, comunicazione ostile, diffusione di fake news e notizie incontrollate.

Anno o anni di corso in cui l'obiettivo/il risultato inserito viene sviluppato

- Classe I
- Classe II
- Classe III

Discipline coinvolte nell'insegnamento trasversale dell'educazione civica

- Arte e Immagine
- Educazione fisica
- Geografia
- Italiano
- Lingua inglese
- Matematica
- Musica
- Religione cattolica o Attività alternative
- Scienze



- Seconda lingua comunitaria
- Storia
- Tecnologia

Monte ore annuali

Scuola Secondaria I grado

33 ore

Più di 33 ore

Classe I



Classe II



Classe III





Azioni per lo sviluppo dei processi di internazionalizzazione

Dettaglio plesso: GANDINO (ISTITUTO PRINCIPALE)

Primo ciclo di istruzione

○ **Attività n° 1: Sviluppare una cittadinanza europea attiva**

La nostra scuola progetta percorsi formativi diretti alla diffusione dei valori della cittadinanza europea e alla formazione dei futuri cittadini, mettendo in campo una serie di misure e azioni volte a rendere i curricula più internazionali, formando il personale della scuola e gli studenti per poter inserirsi al meglio nel mondo del lavoro in continua evoluzione.

Modalità utilizzate per il potenziamento delle competenze multilinguistiche

- Metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning)
- Scambi o gemellaggi virtuali
- Percorsi finalizzati alla valutazione delle competenze linguistiche tramite certificazioni rilasciate da Enti riconosciuti a livello internazionale



Destinatari

- Docenti
- Personale
- ATA
- Studenti

Allegato:

PIANO STRATEGICO PER L'INTERNAZIONALIZZAZIONE-IC GANDINO.docx.pdf



Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

Dettaglio plesso: CASNIGO

SCUOLA PRIMARIA

○ **Azione n° 1: Sviluppare il pensiero computazionale utilizzando il coding e la robotica educativa.**

Si considerano i concetti base dell'informatica, adatti allo specifico livello di maturazione degli studenti, in modo indipendente dalla tecnologia. L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale "Code.org" o "Programma il futuro" è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti. La prosecuzione delle attività con ambienti di programmazione visuali quali, per esempio, "Scratch", software installabile ed utilizzabile anche offline, consente agli alunni di ideare e realizzare qualcosa di proprio, ad esempio uno storytelling. L'inclusione delle competenze connesse al coding, al pensiero computazionale e all'informatica nel percorso educativo consente agli studenti di esemplificare concetti, descrivere procedure per risolvere problemi e trovarne le soluzioni; favorisce inoltre la creatività e le capacità di collaborazione e comunicazione. Attività legate al pensiero computazionale con macchine (robot, computer, ecc.) o senza (cosiddetto coding unplugged), consentono di affrontare le situazioni "scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee". Si tratta di avviare gli alunni all'uso non solo dei robot e del linguaggio di programmazione, ma ad una nuova metodologia di insegnamento e apprendimento di stampo laboratoriale. La robotica educativa è un'attività che unisce la manualità alla programmazione ed è ampiamente riconosciuta e apprezzata nel contesto della dispersione scolastica e dell'inclusione giovanile.



Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della creatività e della promozione della curiosità. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva:

- Vedere, osservare, sperimentare
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Intervenire, trasformare e produrre
- Smontare e rimontare semplici oggetti
- Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
- Conoscere il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni - Approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici.	- Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di



- Conoscere le caratteristiche di un robot - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE - Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi. - Imparare a scrivere i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando una serie di istruzioni. - Identificare i bug nel codice - Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza (debugging) - Superare la frustrazione e coltivare la perseveranza - Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch Jr. o Scratch	un algoritmo - Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch Jr o Scratch - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori)
	COSTRUIRE E PROGRAMMARE UN ROBOT - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli - Stabilire relazioni causa-effetto - Creare semplici programmi per istruire i modelli LEGO - Imparare a scrivere i comandi in ordine utilizzando una serie di istruzioni. PROBLEM SOLVING	- Conoscere l'ambiente di progettazione di alcuni Robot - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino



	- Saper lavorare in gruppo - Ottimizzare la soluzione di un problema - Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore - Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori - Saper realizzare un algoritmo utile per la soluzione di un problema generico -Realizzare storytelling -Utilizzare i blocchi di ripetizione. -Condividere con i compagni i prodotti realizzati.	
--	--	--

CONTENUTI

- L'ora del codice
- Attività in piattaforma "Code.org" o "Programma il futuro"
- Approfondimento del concetto di Debug
- Code days
- Eu code week
- Semplici progetti con Scratch o Scratch Jr
- BeeBot, Lego Spike, WeDo, Makey Makey, Kubo coding, Arduino, Droni Dji Tello



Dettaglio plesso: CAZZANO S. ANDREA

SCUOLA PRIMARIA

○ **Azione n° 1: Sviluppare il pensiero computazionale utilizzando il coding e la robotica educativa.**

Si considerano i concetti base dell'informatica, adatti allo specifico livello di maturazione degli studenti, in modo indipendente dalla tecnologia. L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale "Code.org" o "Programma il futuro" è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti. La prosecuzione delle attività con ambienti di programmazione visuali quali, per esempio, "Scratch", software installabile ed utilizzabile anche offline, consente agli alunni di ideare e realizzare qualcosa di proprio, ad esempio uno storytelling. L'inclusione delle competenze connesse al coding, al pensiero computazionale e all'informatica nel percorso educativo consente agli studenti di esemplificare concetti, descrivere procedure per risolvere problemi e trovarne le soluzioni; favorisce inoltre la creatività e le capacità di collaborazione e comunicazione. Attività legate al pensiero computazionale con macchine (robot, computer, ecc.) o senza (cosiddetto coding unplugged), consentono di affrontare le situazioni "scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee". Si tratta di avviare gli alunni all'uso non solo dei robot e del linguaggio di programmazione, ma ad una nuova metodologia di insegnamento e apprendimento di stampo laboratoriale. La robotica educativa è un'attività che unisce la manualità alla programmazione ed è ampiamente riconosciuta e apprezzata nel contesto della dispersione scolastica e dell'inclusione giovanile.



Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della creatività e della promozione della curiosità. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva:

- Vedere, osservare, sperimentare
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Intervenire, trasformare e produrre
- Smontare e rimontare semplici oggetti
- Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
- Conoscere il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere	- Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni



- Approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice - Conoscere le caratteristiche di un robot - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici. LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE -Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi. -Imparare a scrivere i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando una serie di istruzioni. -Identificare i bug nel codice -Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza (debugging) - Superare la frustrazione e coltivare la perseveranza - Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch Jr. o Scratch COSTRUIRE E PROGRAMMARE UN ROBOT - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli - Stabilire relazioni causa-effetto - Creare semplici programmi per istruire i modelli LEGO -Imparare a scrivere i comandi in ordine utilizzando una serie di	nella realizzazione di un algoritmo - Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch Jr o Scratch - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori) - Conoscere l'ambiente di progettazione di alcuni Robot - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino
--	---	---



	istruzioni. PROBLEM SOLVING - Saper lavorare in gruppo - Ottimizzare la soluzione di un problema - Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore - Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori - Saper realizzare un algoritmo utile per la soluzione di un problema generico -Realizzare storytelling -Utilizzare i blocchi di ripetizione. -Condividere con i compagni i prodotti realizzati.	
--	--	--

CONTENUTI

- L'ora del codice
- Attività in piattaforma "Code.org" o "Programma il futuro"
- Approfondimento del concetto di Debug
- Code days
- Eu code week



- Semplici progetti con Scratch o Scratch Jr
- BeeBot, Lego Spike, WeDo, Makey Makey, Kubo coding, Arduino, Droni Dji Tello

Dettaglio plesso: GANDINO

SCUOLA PRIMARIA

○ **Azione n° 1: Sviluppare il pensiero computazionale utilizzando il coding e la robotica educativa.**

Si considerano i concetti base dell'informatica, adatti allo specifico livello di maturazione degli studenti, in modo indipendente dalla tecnologia. L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale "Code.org" o "Programma il futuro" è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti. La prosecuzione delle attività con ambienti di programmazione visuali quali, per esempio, "Scratch", software installabile ed utilizzabile anche offline, consente agli alunni di ideare e realizzare qualcosa di proprio, ad esempio uno storytelling. L'inclusione delle competenze connesse al coding, al pensiero computazionale e all'informatica nel percorso educativo consente agli studenti di esemplificare concetti, descrivere procedure per risolvere problemi e trovarne le soluzioni; favorisce inoltre la creatività e le capacità di collaborazione e comunicazione. Attività legate al pensiero computazionale con macchine (robot, computer, ecc.) o senza (cosiddetto coding unplugged), consentono di affrontare le situazioni "scomponendole nei vari aspetti che le caratterizzano e pianificando per ognuno le soluzioni più idonee". Si tratta di avviare gli alunni all'uso non solo dei robot e del linguaggio di programmazione, ma ad una nuova metodologia di insegnamento e apprendimento di stampo laboratoriale. La robotica educativa è un'attività che unisce la manualità alla programmazione ed è ampiamente riconosciuta e apprezzata nel contesto della dispersione scolastica e dell'inclusione



giovanile.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della creatività e della promozione della curiosità. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva:

- Vedere, osservare, sperimentare
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Intervenire, trasformare e produrre
- Smontare e rimontare semplici oggetti
- Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
------------	----------	------------



- Conoscere il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni - Approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice - Conoscere le caratteristiche di un robot - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici. LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE - Sapersi esprimere e comunicare utilizzando codici e linguaggi diversi. - Imparare a scrivere i comandi in ordine e risolvere i problemi utilizzando una serie di istruzioni. - Identificare i bug nel codice - Utilizzare gli errori come fonte di conoscenza (debugging) - Superare la frustrazione e coltivare la perseveranza - Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch Jr. o Scratch COSTRUIRE E PROGRAMMARE UN ROBOT - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli - Stabilire relazioni causa-effetto - Creare semplici programmi per	- Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo - Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch Jr o Scratch - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori) - Conoscere l'ambiente di progettazione di alcuni Robot - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino
---	--	--



	istruire i modelli LEGO -Imparare a scrivere i comandi in ordine utilizzando una serie di istruzioni. PROBLEM SOLVING - Saper lavorare in gruppo - Ottimizzare la soluzione di un problema - Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore - Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori - Saper realizzare un algoritmo utile per la soluzione di un problema generico -Realizzare storytelling -Utilizzare i blocchi di ripetizione. -Condividere con i compagni i prodotti realizzati.	
--	---	--



CONTENUTI

- L'ora del codice
- Attività in piattaforma "Code.org" o "Programma il futuro"
- Approfondimento del concetto di Debug
- Code days
- Eu code week
- Semplici progetti con Scratch o Scratch Jr
- BeeBot, Lego Spike, WeDo, Makey Makey, Kubo coding, Arduino, Droni Dji Tello

Dettaglio plesso: S.M.S. CASNIGO

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ **Azione n° 1: Sviluppare il pensiero computazionale utilizzando il coding e la robotica educativa.**

Si considerano i concetti base dell'informatica, adatti allo specifico livello di maturazione degli studenti, in modo indipendente dalla tecnologia. L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale "code.org", è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti. La prosecuzione delle attività con ambienti di



programmazione visuali quali, per esempio, “Scratch”, software installabile ed utilizzabile anche offline, consente agli alunni di ideare e realizzare qualcosa di proprio: uno storytelling, un videogioco. L’inclusione delle competenze connesse al coding, al pensiero computazionale e all’informatica nel percorso educativo può preparare gli studenti alle sfide e alle opportunità offerte dal mercato del lavoro digitale. Le attività di coding proposte che sono basate sul pensiero computazionale, ovvero l’insieme dei processi mentali che analizzano la struttura di un problema e ne tentano la risoluzione, consentono ai discenti di imparare i linguaggi di programmazione in modo interattivo. L’idea di utilizzare questo linguaggio è dovuto anche alla intuitività del linguaggio di programmazione al fine di imparare importanti concetti di calcolo matematico, a ragionare in modo sistematico, usando la logica, e pensare in modo creativo. L’utilizzo, infine, di supporti legati alla robotica educativa consente di ridurre il livello di astrazione e di applicare gli algoritmi appresi per realizzare la programmazione dei robot che interagiscono con il mondo reale (Mbot, Lego Education).

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della creatività e della promozione della curiosità. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva.

-Vedere, osservare, sperimentare

-Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità

- Intervenire, trasformare e produrre

-Smontare e rimontare semplici oggetti

-Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot

Inoltre, alcune metodologie didattiche innovative possono motivare gli studenti al fine di valorizzare il loro protagonismo, privilegiano il lavoro di gruppo e potenziano l'interdipendenza positiva, ma soprattutto coniugano felicemente la teoria e la pratica, realizzando il giusto equilibrio tra astrazione e applicazione.

COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
- Conoscere il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni - Approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri - Approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice - Conoscere le caratteristiche di	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici. - Applicare il concetto di variabile nella soluzione di schemi logici - Utilizzare correttamente le funzioni con e senza parametri	- Conoscere il concetto logico di variabile - Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo



un robot - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE	- Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle funzioni
	- Debugging	- Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo
	- Scrivere codice ottimizzato - Apportare modifiche al codice in modo da ottimizzare lo stesso pur conservandone la funzionalità	- Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch
	- Identificare i bug nel codice	
	- Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch.	
	- Remixare programmi esistenti	
	COSTRUIRE E PROGRAMMARE UN ROBOT	- Conoscere l'ambiente di sviluppo App Inventor
	- Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli	- Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori) -
	- Stabilire relazioni causa-effetto	Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm
	- Creare semplici programmi per istruire i modelli LEGO	
	PROBLEM SOLVING	- Conoscere l'utilizzo di robot mBot e del suo ambiente di
	- Saper lavorare in gruppo. - Ottimizzare la soluzione di un	



	problema - Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore - Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori - Saper realizzare un algoritmo utile per la soluzione di un problema generico - Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività: - realizzare storytelling; - conoscere le principali regole nella realizzazione di figure geometriche anche di complessità elevata (es. circonferenza); - realizzare programmi di musica ecc	programmazione - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino
--	---	--

CONTENUTI
- L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice - Il linguaggio delle cose: inventiamo oggetti "smart" - Code.org corso rapido 20 ore



- Eu code week
- Approfondimento del concetto di Debug
- Creazione di un videogioco con Code.org
- Code days
- Remix di semplici progetti nati con Scratch
- Ambienti di sviluppo Scratch: Pixel e coordinate dello schermo
- Aspetto e utilizzo dei costumi
- Controllo
- Movimento
- Sensori (attendi, sta toccando) Stage ed utilizzo degli sfondi Utilizzo di Variabili e Funzioni
- Messaggi (comunicazione tra gli Sprite)
- Creazione di uno Storytelling con Scratch
- Creazione di un videogioco con Scratch
- Introduzione alla programmazione ad oggetti
- Oggetti e loro metodi
- Sensori e Timer
- Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot)
- Utilizzo software di programmazione Lego Mindstorm (programmare un robot):
- Realizzazione di un proprio robot Lego Mindstorm da far interagire con altri robot simili
- Utilizzo di robot mBot che si basano su schede Arduino e ambienti di programmazione simile a Scratch



- Costrutti principali utilizzati nella programmazione dei robot

○ **Azione n° 2: Sviluppare il pensiero critico attraverso l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie**

Gli studenti attraverso l'utilizzo consapevole delle tecnologie, secondo i traguardi specifici del Digicomp, hanno la possibilità di responsabilizzarsi e di conoscere i rischi e i vantaggi offerti dalla rete. Questi obiettivi, già previsti dalla legge 92/2019 sull'insegnamento dell'educazione civica, sottolineano l'importanza della consapevolezza dell'etica digitale dei diritti e delle responsabilità nell'uso della tecnologia, nonché la capacità di valutare criticamente le informazioni online, partecipando in modo attivo e responsabile nella società digitale. Viene anche sottolineata l'importanza dell'Informatica come disciplina trasversale che può integrarsi nel curriculum.

Gli studenti hanno modo di confrontarsi con le seguenti attività:

1. Cittadinanza digitale: gli studenti discutono di come essere cittadini digitali responsabili, esaminando la differenza tra il comportamento online e quello offline. Imparano a gestire la propria privacy e i funzionamenti dei principali social media. Si confrontano, inoltre, con il fenomeno del cyberbullismo, imparando a sviluppare un proprio pensiero critico.
2. Analisi delle fonti online: gli studenti si confrontano con il concetto di fake news e di attendibilità delle fonti e dei siti web, utilizzati per la ricerca delle informazioni.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM



Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della promozione della curiosità e dello sviluppo del pensiero critico. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva:

- Vedere, osservare, sperimentare
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi
- Utilizza adeguate risorse informatiche per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti digitali
- Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.



Dettaglio plesso: S.M.S."SALVATONI" GANDINO

SCUOLA SECONDARIA I GRADO

○ **Azione n° 1: Sviluppare il pensiero computazionale utilizzando il coding e la robotica educativa.**

Si considerano i concetti base dell'informatica, adatti allo specifico livello di maturazione degli studenti, in modo indipendente dalla tecnologia. L'utilizzo di strumenti didattici a difficoltà progressiva, come ad esempio il portale "code.org", è indispensabile ad introdurre alcuni concetti piuttosto astratti. La prosecuzione delle attività con ambienti di programmazione visuali quali, per esempio, "Scratch", software installabile ed utilizzabile anche offline, consente agli alunni di ideare e realizzare qualcosa di proprio: uno storytelling, un videogioco. L'inclusione delle competenze connesse al coding, al pensiero computazionale e all'informatica nel percorso educativo può preparare gli studenti alle sfide e alle opportunità offerte dal mercato del lavoro digitale. Le attività di coding proposte che sono basate sul pensiero computazionale, ovvero l'insieme dei processi mentali che analizzano la struttura di un problema e ne tentano la risoluzione, consentono ai discenti di imparare i linguaggi di programmazione in modo interattivo. L'idea di utilizzare questo linguaggio è dovuta anche alla intuitività del linguaggio di programmazione al fine di imparare importanti concetti di calcolo matematico, a ragionare in modo sistematico, usando la logica, e pensare in modo creativo. L'utilizzo, infine, di supporti legati alla robotica educativa consente di ridurre il livello di astrazione e di applicare gli algoritmi appresi per realizzare la programmazione dei robot che interagiscono con il mondo reale (Mbot, Lego Education).



Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della creatività e della promozione della curiosità. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva.

- Vedere, osservare, sperimentare
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Intervenire, trasformare e produrre
- Smontare e rimontare semplici oggetti
- Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot

Inoltre, alcune metodologie didattiche innovative possono motivare gli studenti al fine di valorizzare il loro protagonismo, privilegiano il lavoro di gruppo e potenziano l'interdipendenza positiva, ma soprattutto coniugano felicemente la teoria e la pratica, realizzando il giusto equilibrio tra astrazione e applicazione.



COMPETENZE	ABILITA'	CONOSCENZE
- Conoscere il concetto di algoritmo nelle sue varie forme ed applicazioni - Approfondire i concetti di variabile e di funzione con parametri - Approcciarsi ad una scrittura ottimizzata del codice - Conoscere le caratteristiche di un robot - Utilizzare trasversalmente le conoscenze	COSTRUIRE ABILITÀ DI BASE - Imparare a scrivere algoritmi in maniera corretta e a risolvere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici. - Applicare il concetto di variabile nella soluzione di schemi logici - Utilizzare correttamente le funzioni con e senza parametri LEGGERE E SCRIVERE IL CODICE - Debugging - Scrivere codice ottimizzato - Apportare modifiche al codice in modo da ottimizzare lo stesso pur conservandone la funzionalità - Identificare i bug nel codice - Progettare e costruire storie tecnologiche unendole con il linguaggio di programmazione Scratch. - Remixare programmi esistenti	- Conoscere il concetto logico di variabile - Conoscere il corretto utilizzo delle funzioni nella realizzazione di un algoritmo - Conoscere il concetto di parametro ed il suo utilizzo all'interno delle funzioni - Conoscere le principali funzioni di un programma ed utilizzarle in modo congruo - Conoscere l'ambiente di programmazione Scratch - Conoscere l'ambiente di



	COSTRUIRE E PROGRAMMARE UN ROBOT - Capire cosa sono e come usare sensori e motori per rendere interattivi i modelli - Stabilire relazioni causa-effetto - Creare semplici programmi per istruire i modelli LEGO PROBLEM SOLVING - Saper lavorare in gruppo. - Ottimizzare la soluzione di un problema - Scomporre un problema complesso in problemi di complessità inferiore - Utilizzare registri linguistici adatti agli interlocutori - Saper realizzare un algoritmo utile per la soluzione di un problema generico - Utilizzare le conoscenze disciplinari per riempire di contenuti le attività: - realizzare storytelling; - conoscere le principali regole nella realizzazione di figure geometriche anche di complessità elevata (es. circonferenza);	sviluppo App Inventor - Conoscere le caratteristiche di un robot (sensori e motori) - Conoscere l'ambiente di progettazione Lego Mindstorm - Conoscere l'utilizzo di robot MBot e del suo ambiente di programmazione - Conoscere le basi di utilizzo della scheda Arduino
--	--	--



	- realizzare programmi di musica	
--	----------------------------------	--

CONTENUTI

- L'ora del codice: Minecraft, Frozen, Ballando con il codice
- Il linguaggio delle cose: inventiamo oggetti "smart"
- Code.org corso rapido 20 ore
- Eu code week
- Approfondimento del concetto di Debug
- Creazione di un videogioco con Code.org
- Code days
- Remix di semplici progetti nati con Scratch
- Ambienti di sviluppo Scratch: Pixel e coordinate dello schermo
- Aspetto e utilizzo dei costumi
- Controllo
- Movimento
- Sensori (attendi, sta toccando) Stage ed utilizzo degli sfondi Utilizzo di Variabili e Funzioni
- Messaggi (comunicazione tra gli Sprite)



- Creazione di uno Storytelling con Scratch
- Creazione di un videogioco con Scratch
- Introduzione alla programmazione ad oggetti
- Oggetti e loro metodi
- Sensori e Timer
- Utilizzo software di progettazione Lego Mindstorm (costruire un robot)
- Utilizzo software di programmazione Lego Mindstorm (programmare un robot):
- Realizzazione di un proprio robot Lego Mindstorm da far interagire con altri robot simili
- Utilizzo di robot mBot che si basano su schede Arduino e ambienti di programmazione simile a Scratch
- Costrutti principali utilizzati nella programmazione dei robot

○ Azione n° 2: Sviluppare il pensiero critico attraverso l'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie

Gli studenti attraverso l'utilizzo consapevole delle tecnologie, secondo i traguardi specifici del Digicomp, hanno la possibilità di responsabilizzarsi e di conoscere i rischi e i vantaggi offerti dalla rete. Questi obiettivi, già previsti dalla legge 92/2019 sull'insegnamento dell'educazione civica, sottolineano l'importanza della consapevolezza dell'etica digitale dei diritti e delle responsabilità nell'uso della tecnologia, nonché la capacità di valutare criticamente le informazioni online, partecipando in modo attivo e responsabile nella società digitale. Viene anche sottolineata l'importanza dell'Informatica come disciplina trasversale che può integrarsi nel curriculum.



Gli studenti hanno modo di confrontarsi con le seguenti attività:

1. Cittadinanza digitale: gli studenti discutono di come essere cittadini digitali responsabili, esaminando la differenza tra il comportamento online e quello offline. Imparano a gestire la propria privacy e i funzionamenti dei principali social media. Si confrontano, inoltre, con il fenomeno del cyberbullismo, imparando a sviluppare un proprio pensiero critico.
2. Analisi delle fonti online: gli studenti si confrontano con il concetto di fake news e di attendibilità delle fonti e dei siti web, utilizzati per la ricerca delle informazioni.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

I traguardi del primo ciclo di istruzione sottolineano l'importanza dell'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e l'importanza della promozione della curiosità e dello sviluppo del pensiero critico. L'attività intende perseguire proprio i seguenti obiettivi, nonché favorire la didattica inclusiva.

- Vedere, osservare, sperimentare
- Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità
- Ipotesizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi
- Utilizza adeguate risorse informatiche per la progettazione e la realizzazione di semplici



prodotti digitali

-Conosce le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.



Moduli di orientamento formativo

GANDINO (ISTITUTO PRINCIPALE)

Scuola Secondaria I grado

○ Modulo n° 1: Modulo di orientamento formativo per la classe I

ATTIVITA' PROPOSTA	NUMERO ORE	SVOLGI- MENTO
Attività di orientamento al futuro		
Accoglienza: Paure e aspettative per il nuovo ciclo di studi.	2 ore per classe	INIZIO
Percorso sulle proprie attitudini attraverso attività di metacognizione sull'anno scolastico svolto.	3 ore per classe	FINE
Attività di riflessione sul proprio metodo di studio e sulla strutturazione di un metodo di studio personale ed efficace.	3 ore per classe	FINE



Attività di orientamento rivolte alla riflessione e alla conoscenza di sé e della società in cui si vive		
Percorso sulla conoscenza di sé e degli altri attraverso lettura, la scrittura e relativa riflessione (autobiografia).	4 ore per classe	INTERMEDIO
Percorso sul senso civico: lo protagonista del cambiamento, lo nella città, lo nel contesto scuola.	6 ore per classe	INTERMEDIO
Digital Competence: - Information and Data literacy: saper cercare, filtrare le risorse, riconoscere e valutare i contenuti e fonti; - Comunicare e collaborare: saper utilizzare diversi dispositivi e i diversi programmi per collaborare e comunicare attraverso le tecnologie digitali, nel rispetto degli altri.	6 ore per classe	INTERMEDIO
Progetti sportivi proposti ai ragazzi: presa di coscienza dei valori quali impegno sacrificio e determinazione di fronte a un obiettivo da raggiungere, fondamentali per la crescita personale dell'individuo.	6 ore per classe	INTERMEDIO
30 ORE TOTALI		



Allegato:

ORIENTAMENTO CLASSI PRIME 1.pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe I	24	6	30

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

Scuola Secondaria I grado

○ Modulo n° 2: Modulo di orientamento formativo per la classe II

ATTIVITA' PROPOSTA	NUMERO ORE	SVOLGI- MENTO
--------------------	------------	------------------



Attività di orientamento al futuro		
Attività motivazionale, di conoscenza di sé e delle proprie attitudini: chi sono/chi voglio essere.	6 ore per classe	INIZIO
Percorso sulla conoscenza di sé e delle proprie attitudini attraverso la compilazione e la relativa riflessione di alcuni test attitudinali.	4 ore per classe	FINE
Attività di orientamento rivolte alla riflessione e alla conoscenza di sé e della società in cui si vive		
"Abc del vivere online": riflessione sulla criticità di tutto ciò che si incontra in rete; Digital competence: - Comunicare e collaborare: saper utilizzare diversi dispositivi e i diversi programmi per collaborare e comunicare attraverso le tecnologie digitali, nel rispetto degli altri; - Creare contenuti digitali: saper sviluppare contenuti digitali, rielaborare i contenuti e saper programmare (Coding).	6 ore per classe	INTERMEDIO
Percorso di educazione civica sul diritto all'istruzione: importanza dello studio per il raggiungimento dei propri obiettivi.	2 ore per classe	INTERMEDIO



Spunti e riflessioni sui personaggi che posso rappresentare un modello di ispirazione.	6 ore per classe	INTERMEDIO
Esplorazione sensoriale: io e la creatività, io e i miei talenti (Arte, Musica, Educazione Fisica).	6 ore per classe	INTERMEDIO
30 ORE TOTALI		
Viaggio di istruzione: esperienza formativa e di crescita personale		

Allegato:

ORIENTAMENTO CLASSI SECONDE.pdf

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe II	24	6	30

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi



Scuola Secondaria I grado

○ **Modulo n° 3: Modulo di orientamento formativo per la classe III**

ATTIVITA' PROPOSTA	NUMERO ORE	SVOLGI- MENTO
Attività di orientamento verso la scelta della scuola superiore		
Attività motivazionale e sulla costruzione del metodo di studio.	6 ore per classe	INIZIO
Incontri con le scuole di secondo grado in auditorium per la presentazione dei percorsi di formazione;	6 ore per classe	INIZIO
Percorso sulla conoscenza di sé e delle proprie attitudini attraverso la compilazione e la relativa riflessione di alcuni test attitudinali. Presentazione dell'Atlante delle scelte.	4 ore per classe	ENTRO DICEMBRE
Somministrazione test attitudinali e riflessioni sui risultati.	2 ore per classe	ENTRO DICEMBRE
Attività di orientamento rivolte alla riflessione e alla conoscenza di sé e della società in cui si		



vive		
Digital competence: - Sicurezza: saper riconoscere i rischi connessi all'uso del digitale, saper proteggere sé stessi, i propri dati e i propri strumenti; - Problem solving: saper risolvere i problemi tecnologici, saper usare in modo creativo gli strumenti digitali. - Incontro "Abc del vivere on line" . riflessione sulla veridicità di tutto ciò che si incontra in rete	6 ore per classe	INTERMEDIO
Riflessioni sulla perseveranza nel raggiungere gli obiettivi e l'impegno e lo spirito di sacrificio - percorso di educazione civica. Incontro con Mauro Bernardi:	2 ore per classe	FINE
30 ORE TOTALI		
Viaggi di istruzione/Uscite didattiche: esperienze formative e di crescita personale.		

Allegato:

ORIENTAMENTO CLASSI TERZE.pdf

Numero di ore complessive



Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe III	24	6	30

Modalità di attuazione del modulo di orientamento formativo

- Nuove competenze e nuovi linguaggi

Scuola Secondaria I grado

○ Modulo n° 4: Modulo di orientamento formativo per la classe I - Interventi di tutoraggio per la riduzione dei divari e il contrasto alla dispersione scolastica

Realizzazione di percorsi di mentoring e orientamento, percorsi di potenziamento delle competenze di base, di motivazione e accompagnamento, percorsi di orientamento con il coinvolgimento delle famiglie, percorsi formativi e laboratori co-curricolari, organizzazione di team per la prevenzione della dispersione scolastica.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curricolari	N° Ore Extracurricolari	Totale
Classe I	33	33	66





Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

● Lingua e linguaggi

I progetti riconducibili all'area "Lingua e linguaggi" sono di tipo laboratoriale e destrutturato-diffuso. Attraverso questa modalità didattica, il loro obiettivo è quello di valorizzare e potenziare le competenze linguistiche intersecandole con le competenze trasversali di cittadinanza attiva e di conoscenza del sé; il riferimento è alle competenze chiave europee, in particolare alla competenza alfabetico-funzionale, multilinguistica, personale, sociale e civica. Le micro-aree in cui sono situabili tali progetti sono le seguenti: - Progetto di prima alfabetizzazione - Progetto di sensibilizzazione contro il Bullismo e il Cyberbullismo - Progetto di educazione all'affettività e alla sessualità e Sportello psicopedagogico per alunni, docenti e genitori - Progetti: lettura, teatro, cinema, biblioteca - Progetti lingue straniere - Progetti solidarietà - Progetto di attività espressive - Progetto continuità - Progetto orientamento e orientamento alunni con diversabilità - Progetti sul territorio/con le associazioni del territorio - Progetti di musica -Progetti inclusivi PROGETTI PIANO ESTATE Coesione Italia 21/27 -A scuola con successo -Let's improve our English -Giochi da tavolo -Musicando

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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 metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come lingua seconda attraverso corsi e laboratori per studenti di cittadinanza o di lingua non italiana, da organizzare anche in collaborazione con gli enti locali e il terzo settore, con l'apporto delle comunità di origine, delle famiglie e dei mediatori culturali
- definizione di un sistema di orientamento



Risultati attesi

Il loro obiettivo è quello di valorizzare e potenziare le competenze linguistiche intersecandole con le competenze trasversali di cittadinanza attiva e di conoscenza del sè; il riferimento è alle competenze chiave europee, in particolare alla competenza alfabetico-funzionale, multilinguistica, personale, sociale e civica.

Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet

Informatica

Lingue

Multimediale

Aule

Teatro

Aula generica

● Sport e benessere

Le attività attinenti all'area tematica "Sport e benessere" sono intese a potenziare la disciplina motoria e a sviluppare stili di vita sani. Da un lato l'attività fisica può portare ad una salutare competizione anche di tipo agonistico; dall'altro lato, contribuisce al rafforzamento dello spirito di condivisione: lo sport infatti può consentire lo scambio tra pari, il fair play e la maturazione individuale nella cooperazione con il mondo della diversabilità. Quindi, queste attività concorrono a sviluppare le competenze chiave europee personali e sociali. Infine, rispondono all'obiettivo 3 "Salute e benessere" dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo sostenibile. I progetti raggruppabili in questa area sono: - Progetto sport e benessere: Bici e scuola insieme /



Biciscuola - Progetto ministeriale Scuola attiva kids- junior -Progetti pallacanestro (FIP) e minivolley (FIVAP) - Corso di nuoto - Progetto Sport e diversabilità - Progetto atletica - Campionati studenteschi -Corsa campestre - Progetti interdisciplinari legati al territorio - Scuola allo stadio -Progetto di ed. all'affettività e alla sessualità PROGETTI PIANO ESTATE Coesione Italia 21/27 -Lo sport senza confini e colori PROGETTI D.M.19/2024 PNRR -Corsi di Nuoto - Corso di arrampicata sportiva -Corso di roller -Corso di sci Nordico SCUOLA PRIMARIA La Legge di bilancio 30 dicembre 2021, n.234 (art. 1 comma 329) e la nota ministeriale 2116 del 9 settembre 2022, che fornisce chiarimenti relativi all'applicazione delle disposizioni di legge del 30 dicembre, introducono nella scuola primaria l'insegnamento dell'ed. motoria da parte di docenti specialisti, al fine di conseguire gli obiettivi del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR) e di promuovere nei giovani, fin dalla scuola primaria, l'assunzione di comportamenti e stili di vita funzionali alla crescita armoniosa, alla salute, al benessere psico-fisico e al pieno sviluppo della persona. L'insegnamento dell'educazione motoria nella scuola primaria, introdotto gradualmente ed effettuato da parte di docenti forniti di idoneo titolo di studio, è previsto per la classe quinta a decorrere dall'anno scolastico 2022/2023 e per la classe quarta a decorrere dall'anno scolastico 2023/2024, nel limite delle risorse finanziarie e strumentali disponibili.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

I risultati attesi sono - il potenziamento della disciplina motoria - lo sviluppo di uno stile di vita sano - la capacità di partecipare in modo corretto alla competizione agonistica/al tifo sportivo (fair play) - la maturazione individuale nella cooperazione con il mondo della diversabilità - lo sviluppo delle competenze chiave europee personali e sociali

Risorse professionali

Interno/ Esterno



Approfondimento

SCUOLA ATTIVA JUNIOR

Nelle scuole secondarie di primo grado, è stato attivato un percorso multi-sportivo ed educativo in orario curricolare, volto a promuovere lo sviluppo motorio globale dei ragazzi, a favorire la scoperta di tanti sport, a diffondere la cultura del benessere e del movimento. Si tratta di un'iniziativa realizzata d'intesa con il Dipartimento per lo sport, in collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali e le Discipline Sportive Associate. Il piano intende consentire un orientamento sportivo consapevole degli alunni, in base alle loro attitudini motorie e preferenze, favorendo l'avviamento e la prosecuzione della pratica sportiva. Si vuole favorire la scoperta di tanti sport diversi ed appassionanti, offrendo anche alle scuole conoscenze e strumenti specifici per riproporre le varie discipline, promuovere lo sviluppo motorio globale dei ragazzi, utile alla pratica di tutti gli sport e incentivare l'educazione alimentare e i corretti stili di vita tra gli studenti, gli insegnanti e le famiglie. Gli interventi si protrarranno per l'intero anno scolastico.

SCUOLA ATTIVA KIDS

Il progetto, rivolto agli alunni delle classi 1^a, 2^a e 3^a della scuola primaria è tenuto da uno specialista laureato in Scienze motorie o diplomato ISEF, opportunamente formato sull'attività motoria nei bambini. Il progetto intende contribuire alla diffusione e al potenziamento dell'attività motoria e sportiva nella scuola primaria, aumentare il tempo attivo dei bambini, promuovere l'educazione alimentare e i corretti stili di vita tra gli studenti, gli insegnanti e le famiglie. Vuole inoltre favorire la partecipazione attiva degli alunni con disabilità, migliorando l'aggregazione, l'inclusione e la socializzazione, promuovere lo sviluppo motorio globale e un primo orientamento sportivo consapevole degli studenti. Gli interventi si protrarranno per l'intero anno scolastico.

● Edugreen

I progetti attinenti all'area "Edugreen" non si occupano solo di ambiente, ma anche di economia



e società: come indicato dall'Agenda 2030, la cura per l'ambiente va di pari passo con la sostenibilità economica e sociale del nostro stile di vita. Di conseguenza, le attività intendono sviluppare competenze ambientali ma anche sociali ed economiche. Da un lato, oltre alle competenze tipicamente green, si svilupperà la consapevolezza del legame imprescindibile tra l'uomo e la terra, intesa come suolo e come casa comune di tutti gli esseri viventi, ciascuno con diritti ecologici da rispettare. Dall'altro lato, i progetti saranno un'occasione per recuperare socialità, conoscere la bioeconomia e l'economia circolare. Le micro-aree attinenti all'area "Edugreen" sono: - Progetto orto e frutteto didattico - Progetto "Apriamoci al territorio" - Progetto benessere a scuola: giornate della frutta - Progetto riciclo

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 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
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

Data l'interdisciplinarietà dell'area e il suo triplice sviluppo (ambientale, sociale, economico), i risultati attesi sono molteplici: - osservare in maniera sistematica di un habitat naturale (orto e bosco didattico); - comprendere il concetto di "ecosistema" e della necessità di preservarne l'equilibrio; - aumentare e consolidare la formazione alla sostenibilità, alla complessità dei saperi e all'interdisciplinarietà; - sollecitare l'interesse e l'attenzione verso le discipline curricolari e a trasmettere come la realtà viene interpretata con strumenti quali l'osservare, il conoscere, il descrivere; - creare attività attraverso le quali gli alunni si possano mettere in contatto con la natura e l'ambiente che li circonda sviluppando o potenziando abilità diverse, quali l'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione; - favorire il lavoro "pratico" come strumento di costruzione di processi di socializzazione, integrazione e scambio anche mediante rapporti intergenerazionali; - sperimentare la coltivazione degli ortaggi (consociazioni, rotazioni, buone pratiche agronomiche), sensibilizzando gli alunni alla cura e alla difesa dell'ambiente in cui vivono; - diffondere un'adeguata conoscenza della stagionalità e della provenienza degli alimenti



di cui ci nutriamo; - rafforzare il senso di appartenenza al territorio affinché gli alunni lo vivano in modo più rispettoso e responsabile in tutti i momenti della giornata; - promuovere azioni educativo-didattiche finalizzate a favorire l'inclusione con lavori in piccoli gruppi per livelli eterogenei; - potenziare le competenze ambientali indispensabili per poter comprendere e leggere in modo critico gli attuali cambiamenti ambientali.

● Stem

Quando si parla di STEM si fa riferimento a Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica. Queste materie sono riconducibili alle discipline scientifiche tradizionalmente insegnate alla secondaria, ovvero Scienze, Matematica e Tecnologia. L'innovazione didattica si situa nella nuova filosofia educativa sottesa a queste tre materie: l'educazione scientifica deve servire per fornire una soluzione ai problemi di una realtà che è sempre più complessa e in costante mutamento. L'approccio STEM parte infatti dal presupposto che le sfide che la modernità pone a studenti e insegnanti non possono più essere risolte con l'apporto di un'unica disciplina (o di più discipline integrate in maniera adattiva). Al contrario, è necessario un approccio interdisciplinare, in cui le abilità provenienti da discipline diverse (in questo caso, la scienza, la tecnologia, l'ingegneria e la matematica) si contaminano e si fondono in nuove competenze. In particolare, nel modello delle discipline STEM si assiste a una contaminazione tra teoria e pratica, in cui la scienza e la matematica, espressione di un ambito di ricerca pura, si fondono con gli strumenti, le risorse e la abilità della tecnologia, che hanno invece una dimensione più applicativa. In forma laboratoriale, si utilizzano gli strumenti scientifici più opportuni per l'osservazione, la misurazione e la descrizione di fatti ed eventi naturali anche in dialogo con il mondo dell'orto e del frutteto didattico. Attraverso un rapporto diretto con la tecnologia, gli alunni sono portati allo sviluppo del pensiero computazionale (coding, robotica...) e all'uso di app e applicativi. Le micro-aree di riferimento sono: - Laboratori STEM per tutte le classi - Uso di pc e di app e programmi specifici per le discipline STEM - Code week - Cody trip - Partecipazione a Bergamo scienza - Piano nazionale scuola digitale (PNSD), spazi e strumenti STEM - Progetto di robotica educativa e coding - Progetto di Matematica - PNSD: Innovamenti

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche



- 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

Risultati attesi

Ci si attende - miglioramento e potenziamento della competenza di problem solving; - miglioramento nell'uso della tecnologia (pc, app, programmi specifici); - miglioramento dei risultati nelle materie scientifiche.



Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale

● L'orto e il bosco didattico per la Transizione economica e culturale.

Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione dei saperi
- La rigenerazione dei comportamenti

Obiettivi dell'attività



Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità
- Abbandonare la cultura dello scarto a vantaggio della cultura circolare



Obiettivi ambientali

- Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE
- Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi
- Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo



sistemico

· Maturare la consapevolezza
dell'importanza del suolo'



Obiettivi economici

· Conoscere la bioeconomia

· Conoscere il sistema dell'economia
circolare

· Acquisire competenze green

Risultati attesi

L'attività si propone di:

- Potenziare le competenze ambientali indispensabili per poter comprendere e leggere in modo critico gli attuali cambiamenti ambientali;
- Aumentare e consolidare la formazione alla sostenibilità, alla complessità dei saperi e all'interdisciplinarietà;
- Comprendere le dinamiche naturali (competizione, successione, evoluzione naturale) di un bosco;
- Creare attività attraverso le quali gli alunni si possano mettere in contatto con la natura e l'ambiente che li circonda sviluppando o potenziando abilità diverse, quali l'esplorazione, l'osservazione e la manipolazione;
- Sollecitare l'interesse e l'attenzione verso le discipline curriculari e a trasmettere come



la realtà viene interpretata con strumenti quali l'osservare, il conoscere, il descrivere;

- Sperimentare la coltivazione degli ortaggi (consociazioni, rotazioni, buone pratiche agronomiche), sensibilizzando gli alunni alla cura e alla difesa dell'ambiente in cui vivono;
- Rafforzare il senso di appartenenza al territorio affinché gli alunni lo vivano in modo più rispettoso e responsabile in tutti i momenti della giornata;
- Proprio perché l'ambiente in cui viviamo è un bene che appartiene a tutti, imparare a conoscerlo e a rispettarlo significa migliorare la nostra qualità della vita considerando oltre al nostro spazio anche quello di chi ci sta accanto;
- Osservare in maniera sistematica di un habitat naturale (orto e bosco didattico);
- Comprendere il concetto di "ecosistema" e della necessità di preservarne l'equilibrio;
- Favorire un approccio sistemico ai saperi, alla sostenibilità e la conoscenza dei green jobs;
- Diffondere un'adeguata conoscenza della stagionalità e della provenienza degli alimenti di cui ci nutriamo;
- Favorire il lavoro "pratico" come strumento di costruzione di processi di socializzazione, integrazione e scambio anche mediante rapporti intergenerazionali;
- Stimolare negli studenti un approccio sistemico ai saperi e alla sostenibilità;
- Promuovere azioni educativo-didattiche finalizzate a favorire l'inclusione con lavori in piccoli gruppi per livelli eterogenei;
- Sperimentare didattiche alternative dove sono gli studenti stessi a proporre attività



didattiche.

Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

- Obiettivo 2: Raggiungere la sicurezza alimentare
- Obiettivo 3: Assicurare la salute e il benessere
- Obiettivo 4: Fornire una formazione di qualità
- Obiettivi 7 e 8: Energia pulita e accessibile
- Obiettivo 11: Rendere le città inclusive e sostenibili
- Obiettivo 12: Consumo responsabile
- Obiettivo 13: Promuovere azioni per combattere i cambiamenti climatici
- Obiettivo 15: Proteggere e favorire un uso sostenibile dell'ecosistema terrestre

Collegamento con la progettualità della scuola

- Obiettivi formativi del PTOF
- Priorità e Traguardi del RAV/PdM
- Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Informazioni

Descrizione attività



Attività previste in relazione al PNSD

PNSD

Ambito 1. Strumenti

Attività

Titolo attività: CONNESSIONE ATTIVA
ACCESSO

- Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Partecipazione a bandi nazionali ed europei

Titolo attività: NEXT GENERATION
CLASSROOM
SPAZI E AMBIENTI PER
L'APPRENDIMENTO

- Ambienti per la didattica digitale integrata

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Next Generation Classrooms è il titolo della prima azione del Piano "Scuola 4.0", che prevede la trasformazione delle aule in ambienti innovativi di apprendimento caratterizzate da innovazione degli spazi, degli arredi e delle attrezzature e da un nucleo portante di pedagogie innovative per il loro più efficace utilizzo, secondo i principi delineati dal quadro di riferimento nazionale ed europeo. Questa trasformazione fisica e virtuale ci orienta ad un cambiamento delle metodologie e delle tecniche di apprendimento e insegnamento attraverso la formazione degli insegnanti. Grazie ai fondi stanziati dal PNRR, si intende realizzare in ogni plesso un'aula innovativa "aumentata", che permette la rimodulazione continua degli spazi in funzione dell'attività didattica prescelta. Ogni isola ha a disposizione strumenti digitali



Ambito 1. Strumenti

Attività

per la partecipazione attiva di ogni alunno.

Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

Titolo attività: CURRICOLO DIGITALE
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Revisione del curriculum digitale trasversale ad ogni disciplina per accompagnare gli alunni all'acquisizione delle competenze digitali previste dal DigCompEdu.

Titolo attività: AULA RACCONTARE
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Predisposizione di un'aula in cui il docente possa conciliare attività di lettura, analisi e rielaborazione dei testi, proponendo attività cooperative, sfruttando eventualmente le potenzialità del Metodo "Writing and reading workshop". In questa aula vengono predisposti gli strumenti per la consultazione di testi di vario genere particolarmente stimolanti per la fascia d'età considerata, sia in formato cartaceo che digitale (ereader).L'uso del digitale apporterebbe vari vantaggi:

- accesso immediato al libro da parte di tutti gli alunni nello stesso momento
- reperibilità immediata di qualunque testo
- disponibilità di un numero illimitato di titoli



Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

- avvicinamento di ogni tipologia di lettore alla lettura attraverso uno strumento accattivante e vicino al mondo dei ragazzi
- conoscenza e apprezzamento di uno strumento che potrà essere utilizzato per tutta la vita (apprendimento permanente)
- possibilità di adattare il font per ogni esigenza (es. DSA; BES)

Titolo attività: AULA FARE
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Predisposizione di un'aula in cui il docente possa conciliare attività di Coding, Robotica educativa e proposte relative alle STEAM, che in questo modo possono avere una collocazione strutturata e funzionale. L'aula è modulabile con angoli predisposti per stimolare le varie attività : scaffalature specifiche per la raccolta e conservazione dei robot educativi, microscopi e materiali innovativi vari.

Titolo attività: CONDIVISIONE
PRODOTTI DIGITALI
CONTENUTI DIGITALI

- Standard minimi e interoperabilità degli ambienti on line per la didattica

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Condivisione dei progetti e delle iniziative didattiche realizzati durante attività curricolari ed extracurricolari attraverso prodotti digitali di divulgazione (locandine, video, presentazioni, immagini...) sul sito internet della scuola.

Titolo attività: DIGITALE,

- Un curriculum per l'imprenditorialità (digitale)



Ambito 2. Competenze e contenuti

Attività

IMPRENDITORIALITA' E LAVORO
DIGITALE, IMPRENDITORIALITA' E
LAVORO

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Eventi aperti al territorio. Collaborazione con la fondazione della Comunità Bergamasca per il progetto "DigEducati" e con un'ampia rete di partner: la Rete Bibliotecaria Bergamasca, Cooperative Sociali e l'Università degli Studi di Bergamo. La Fondazione persegue il suo impegno nel contrasto alla povertà educativa sviluppando azioni rivolte al problema del divario digitale nella fascia d'età dai 6 ai 13 anni e promuove attività per incrementare tali competenze, con particolare attenzione rivolta ad alunni con disabilità e difficoltà sensoriali. Attività di progetto: cittadinanza digitale, sicurezza in rete, i social network, laboratori di coding, di fotografia, creazione di prodotti digitali, serate a tema

Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

Titolo attività: FORMAZIONE INTERNA
FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Il Piano Triennale di formazione e aggiornamento del personale docente è finalizzato all'acquisizione di competenze per l'attuazione di interventi di miglioramento e adeguamento alle nuove esigenze dell'Offerta Formativa Triennale.

Le priorità di formazione che la scuola intende



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

adottare riflettono le Priorità, i Traguardi individuati nel RAV, i relativi Obiettivi di processo e il Piano di Miglioramento.

I nuovi bisogni formativi emersi dal RAV, interpretati nel Piano di Miglioramento, evidenziano la necessità di incrementare, nell'ambito della programmazione didattica, le occasioni di confronto tra i docenti per un monitoraggio e una revisione della progettazione più efficaci e per condividere i risultati della valutazione.

L'Istituto ha organizzato - sia singolarmente che in Rete con altre scuole - corsi di formazione che concorrono alla formazione del personale docente sulle tematiche sotto individuate. Oltre alle attività d'Istituto, è prevista la possibilità di svolgere attività individuali di formazione scelte liberamente ma in aderenza al RAV, al Piano di Miglioramento e alle necessità formative individuate per questa Istituzione Scolastica.

Si riconosce e si incentiverà la libera iniziativa dei docenti, da ***"ricondere comunque a una dimensione professionale utili ad arricchire le competenze degli insegnanti e quindi la qualità dell'insegnamento"***- nota MIUR prot. n. 000035 del 07/01/2016 "Indicazioni e orientamenti per la definizione del piano triennale per la formazione del personale", la quale definisce la politica formativa di Istituto e di territorio, fondata sulla dimensione di rete di scuole, e incentrata sui



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

seguenti temi strategici:

- inclusione, disabilità, integrazione, competenze di cittadinanza globale;
- potenziamento delle competenze di base, con particolare riferimento alla lettura e alla comprensione e al metodo di studio, alle competenze logico-argomentative degli studenti e alle competenze matematiche;
- competenze linguistiche;
- competenze digitali e per l'innovazione e per l'innovazione didattica e metodologica;
- valutazione di sistema e miglioramento.

Titolo attività: ANIMATORE DIGITALE
ACCOMPAGNAMENTO

- Un animatore digitale in ogni scuola

Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

I Compiti del Team e dell'Animatore Digitale si sviluppano su tre aree di intervento:

- Formazione Interna: Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi, favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative.
- Coinvolgimento della comunità Scolastica: Favorire la partecipazione della comunità scolastica tutta, attraverso momenti formativi per il personale, attività di assistenza tecnica rivolti anche alle famiglie, protagonismo degli studenti nell'organizzazione delle attività sui temi del PNSD, al fine di realizzare una vera cultura digitale condivisa.



Ambito 3. Formazione e
Accompagnamento

Attività

- Creazione di soluzioni innovative: Individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.



Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA I GRADO

S.M.S. CASNIGO - BGMM847013

S.M.S."SALVATONI" GANDINO - BGMM847024

Criteri di valutazione comuni

Il Protocollo di valutazione dell'Istituto comprensivo di Gandino, si pone l'obiettivo di fornire agli alunni dell'Istituto e alle loro famiglie uno strumento di lettura chiaro ed efficace sui criteri di valutazione comuni.

Come stabilisce il recente D.Lgs 62/2017, "la valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze". Tale "valutazione è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Indicazioni Nazionali per il curriculum". La valutazione è "effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa".

Il protocollo adottato esprime la valutazione in decimi per ciascuna disciplina esplicitando indicatori e descrittori connessi al voto numerico, in modo da costituire un coerente sistema di riferimento per tutti i docenti.

Allegato:

TIPOLOGIE-DI-VERIFICA-SCUOLA-SECONDARIA.pdf



Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Le competenze trasversali di cittadinanza declinate secondo tre nuclei tematici, ovvero Costituzione, sviluppo sostenibile, cittadinanza digitale, sono valutate attraverso l'osservazione degli atteggiamenti durante le attività e la valutazione empirica in base ai risultati attesi. Il Coordinatore di classe poi, sulla base dei giudizi espressi dai singoli docenti, propone al Consiglio di classe una valutazione unitaria: sulla base di tali informazioni, in sede di scrutinio il docente coordinatore dell'insegnamento formula la proposta di valutazione, espressa ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione, acquisendo elementi conoscitivi dai docenti del Consiglio di Classe cui è affidato l'insegnamento dell'educazione civica.

Criteri di valutazione del comportamento

Per definire se un comportamento sia ottimo, distinto, buono, discreto, sufficiente o non sufficiente, l'Istituto osserva in modo sistemico gli atteggiamenti degli alunni. Per oggettivare il giudizio, si tengono presenti quattro parametri ritenuti fondamentali: il rispetto delle regole, il rispetto degli altri, la collaborazione tra pari e l'impegno scolastico.

Allegato:

IC-GANDINO-Griglia-valutazione-del-comportamento.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

L'ammissione alla classe successiva sarà deliberata a maggioranza dal Consiglio di classe. In sede di scrutinio finale gli alunni sono ammessi alla classe successiva dopo la valutazione da parte del Consiglio di classe di vari requisiti, quali il profitto, la frequenza e la condotta.



Allegato:

CRITERI DI AMMISSIONE ANNO SUCCESSIVO.pdf

Criteri per l'ammissione/non ammissione all'esame di Stato

L'ammissione all'esame sarà deliberata a maggioranza dal Consiglio di classe.

In sede di scrutinio finale gli alunni frequentanti le classi terze di scuola secondaria di primo grado sono ammessi all'esame di Stato conclusivo del primo ciclo di istruzione in presenza di vari requisiti, quali il profitto, la frequenza, la partecipazione alle prove Invalsi, la condotta.

Allegato:

CRITERI DI AMMISSIONE ESAME.pdf

Tabelle e griglie di valutazione.

Per fornire agli alunni dell'Istituto e alle loro famiglie uno strumento di lettura chiaro ed efficace sui criteri di valutazione utilizzati, l'Istituto dispone di tabelle e griglie di valutazione condivise da tutti i docenti. I docenti possono anche avvalersi delle griglie e delle tabelle utilizzate durante l'Esame di Stato, in modo da preparare gli alunni alla valutazione finale.

Allegato:

TABELLE VALUTAZIONE SECONDARIA.pdf

Griglie esiti, processi, livelli raggiunti



In fase di scrutinio, i docenti del Consiglio di classe descrivono il livello raggiunto da ogni alunno e i processi di apprendimento attivati; in questo modo, successivamente collocano il suo rendimento in una fascia di livello che consente di personalizzare ciascun percorso scolastico.

Allegato:

PROCESSI-APPRENDIMENTI-LIVELLI-SCUOLA-SECONDARIA.pdf

Griglie e modalità valutazione esame di Stato

Per fornire agli alunni dell'Istituto e alle loro famiglie uno strumento di lettura chiaro ed efficace sui criteri di valutazione utilizzati, l'Istituto dispone di tabelle e griglie di valutazione condivise da tutti i docenti.

Allegato:

VALUTAZIONE ESAME DI STATO.pdf

Ordine scuola: SCUOLA PRIMARIA

CASNIGO - BGEE847014

CAZZANO S. ANDREA - BGEE847025

GANDINO - BGEE847036

Criteri di valutazione comuni

Il Protocollo di valutazione dell'Istituto comprensivo di Gandino, si pone l'obiettivo di fornire agli alunni dell'Istituto e alle loro famiglie uno strumento di lettura chiaro ed efficace sui criteri di



valutazione comuni.

Come stabilisce il recente D.Lgs 62/2017, "la valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze". Tale "valutazione è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Indicazioni Nazionali per il curricolo". In base alle Indicazioni Nazionali 2012 «agli insegnanti competono la responsabilità della valutazione e la cura della documentazione, nonché la scelta dei relativi strumenti, nel quadro dei criteri deliberati dagli organi collegiali. Le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali devono essere coerenti con gli obiettivi e i traguardi previsti dalle Indicazioni e declinati nel curricolo. La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari.

Nella scuola primaria, a decorrere dall'anno scolastico 2020/2021, l' OM n°172 del 4 dicembre 2020 stabilisce che la valutazione periodica e finale degli apprendimenti sia espressa, per ciascuna delle discipline di studio previste dalle Indicazioni Nazionali, compreso l'insegnamento trasversale di educazione civica, attraverso un giudizio descrittivo riportato nel documento di valutazione, nella prospettiva formativa della valutazione e della valorizzazione del miglioramento degli apprendimenti. I giudizi descrittivi sono riferiti agli obiettivi oggetto di valutazione definiti nel curricolo d'istituto e sono correlati a differenti livelli di apprendimento.

La valutazione, basata sulla raccolta in itinere delle evidenze di apprendimento (rilevazioni attraverso verifiche in itinere, osservazioni quotidiane del lavoro individuale e/o in piccolo gruppo, lezioni dialogate, elaborati personali, ...), documenta le acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze, promuove l'autovalutazione e fornisce informazioni sullo sviluppo dell'identità personale di ciascun alunno.

È fondamentale che gli obiettivi descrivano in modo specifico ed esplicito le manifestazioni dell'apprendimento, in modo tale da non creare ambiguità interpretative. Gli obiettivi devono inoltre essere propedeutici e coerenti con i traguardi di sviluppo delle competenze.

I livelli di apprendimento previsti per la valutazione intermedia e finale (avanzato, intermedio, base, in via di prima acquisizione) sono descritti sulla base delle quattro dimensioni chiave che caratterizzano l'apprendimento (autonomia, contesto noto o non noto, risorse mobilitate, continuità) e sono in stretta correlazione con i descrittori adottati nel Modello di certificazione delle competenze.

Livelli di apprendimento

AVANZATO: L'alunno porta a termine compiti in situazioni note e non note, mobilitando una varietà di risorse sia fornite dal docente sia reperite altrove, in modo autonomo e con continuità.



INTERMEDIO: L'alunno porta a termine compiti in situazioni note in modo autonomo e continuo; risolve compiti in situazioni non note utilizzando le risorse fornite dal docente o reperite altrove, anche se in modo discontinuo e non del tutto autonomo.

BASE: L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e utilizzando le risorse fornite dal docente, sia in modo autonomo ma discontinuo, sia in modo non autonomo, ma con continuità.

IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE: L'alunno porta a termine compiti solo in situazioni note e unicamente con il supporto del docente e di risorse fornite appositamente.

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Le competenze trasversali di cittadinanza declinate secondo tre nuclei tematici, ovvero Costituzione, sviluppo sostenibile, cittadinanza digitale, sono valutate attraverso l'osservazione degli atteggiamenti durante le attività e la valutazione empirica in base ai risultati attesi. Il Coordinatore di classe poi, sulla base dei giudizi espressi dai singoli docenti del team, propone una valutazione unitaria e, in sede di scrutinio, formula la proposta di valutazione, espressa ai sensi della normativa vigente, da inserire nel documento di valutazione.

Criteri di valutazione del comportamento

La valutazione descrittiva del comportamento nella scheda di valutazione esprime in modo descrittivo l'atteggiamento dell'alunno rispetto a quattro parametri importanti: la cittadinanza, il rispetto degli altri, l'impegno scolastico e la collaborazione. Una parte del documento include anche la valutazione del comportamento, per il quale si tengono presenti gli stessi parametri e si osservano in modo sistemico gli atteggiamenti degli alunni definendoli con un giudizio: ottimo, distinto, buono, discreto, sufficiente o non sufficiente.

Allegato:

IC-GANDINO-Griglia-valutazione-del-comportamento (2).pdf



Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

Dirigente scolastico

Docenti curricolari

Docenti di sostegno

Personale ATA

Specialisti ASL

Famiglie

Definizione dei progetti individuali

Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)

Il docente di sostegno incontra la famiglia per conoscere la situazione dell'alunno, redige il PEI secondo il modello ministeriale avvalendosi delle informazioni contenute nel Profilo Dinamico Funzionale e/o nella Diagnosi Funzionale e lo condivide con i colleghi e con le altre eventuali figure che operano sull'alunno. Successivamente il PEI viene presentato alla famiglia e sottoscritto dai soggetti coinvolti. E' possibile una revisione ogni qualvolta se ne riscontri la necessità sia da parte della scuola che da parte della famiglia.

Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI

I docenti curricolari, il docente di sostegno, la famiglia e la neuropsichiatria di riferimento o gli specialisti privati a cui si è rivolta la famiglia, l'assistente educatore e l'assistente alla comunicazione.



Modalità di coinvolgimento delle famiglie

Ruolo della famiglia

La famiglia è coinvolta in fase di stesura, eventualmente in fase di revisione, in fase di verifica quadrimestrale e finale.

Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Coinvolgimento in attività di promozione della comunità educante

Risorse professionali interne coinvolte

Docenti di sostegno	Partecipazione a GLI
Docenti di sostegno	Rapporti con famiglie
Docenti di sostegno	Attività individualizzate e di piccolo gruppo
Docenti di sostegno	Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori, ecc.)
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Partecipazione a GLI
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e	Rapporti con famiglie



simili)

Docenti curricolari
(Coordinatori di classe e
simili)

Tutoraggio alunni

Assistente Educativo
Culturale (AEC)

Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Assistente Educativo
Culturale (AEC)

Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti, ecc.)

Assistenti alla
comunicazione

Attività individualizzate e di piccolo gruppo

Assistenti alla
comunicazione

Attività laboratoriali integrate (classi aperte, laboratori protetti, ecc.)

Personale ATA

Assistenza alunni disabili

Rapporti con soggetti esterni

Rapporti con
GLIR/GIT/Scuole polo per
l'inclusione territoriale

Accordi di programma/protocolli di intesa formalizzati sulla disabilità

Rapporti con
GLIR/GIT/Scuole polo per
l'inclusione territoriale

Accordi di programma/protocolli di intesa formalizzati su disagio e simili

Rapporti con
GLIR/GIT/Scuole polo per
l'inclusione territoriale

Procedure condivise di intervento sulla disabilità

Rapporti con
GLIR/GIT/Scuole polo per
l'inclusione territoriale

Procedure condivise di intervento su disagio e simili



Rapporti con
GLIR/GIT/Scuole polo per
l'inclusione territoriale

Progetti integrati a livello di singola scuola

Rapporti con privato sociale
e volontariato

Progetti integrati a livello di singola scuola

Valutazione, continuità e orientamento

Criteri e modalità per la valutazione

I PEI vengono monitorati ed eventualmente integrati a metà anno scolastico. A fine anno si procede alla valutazione della loro efficacia.

Continuità e strategie di orientamento formativo e lavorativo

All'occorrenza vengono predisposti e realizzati progetti ponte tra i diversi ordini di scuola. Spesso vi è anche un passaggio di informazioni dirette tra gli insegnanti che hanno seguito l'alunno in passato e quelli che lo accolgono.

Approfondimento

L'Istituto dispone di vari protocolli per l'inclusione:

- Protocollo NAI

https://drive.google.com/file/d/1PoB-xrHsGEhXXrlswMw38ABxuZz0pSCu/view?usp=share_link



- Protocollo alunni adottati

https://drive.google.com/file/d/1AxaU7UYkGAHhIJUNcJ4VWoMWMk7B7V1q/view?usp=share_link

- Protocollo accoglienza e inclusione alunni itineranti

https://drive.google.com/file/d/1VlrALU7q_o7qlwAq5W7druyfPzM6Rqi7/view?usp=share_link

- Progetto scuola in ospedale e istruzione domiciliare

https://drive.google.com/file/d/1qtQfrdMpXpJnYoM3rDvi0WfxR6LPqeR4/view?usp=drive_link

- Piano d'azione per la prevenzione del bullismo e cyberbullismo

https://drive.google.com/file/d/1hNan5VAhTrCvj2ZZgmNEBPYYXGerRs9s/view?usp=drive_link

Allegato:

PROTOCOLLI COMPRENSIVO GANDINO.pdf



Aspetti generali

Organizzazione

L'Istituto ha una struttura organizzativa consolidata che è costituita da figure di sistema.

Ogni incarico assegnato è accompagnato da una scheda-funzione nella quale sono definiti i requisiti richiesti, gli incarichi, le responsabilità e le eventuali deleghe.

La struttura organizzativa è così composta:

- lo Staff di direzione, formato da due Collaboratori del Dirigente, appartenenti ai ruoli della Scuola primaria e della Scuola secondaria di I grado;
- le Funzioni strumentali, che coordinano il lavoro di specifiche Commissioni sulle aree strategiche individuate dal Collegio dei Docenti;
- lo Staff organizzativo, costituito da due referenti per ciascun plesso e da un docente Coordinatore per ogni classe di Scuola secondaria di I grado. I referenti in ogni scuola sono il Responsabile Organizzativo di Plesso (ROP), che si occupa degli aspetti organizzativi, delle relazioni con l'amministrazione locale, della gestione di orari, supplenze, colloqui, occasioni di condivisione con le famiglie;
- le funzioni di supporto alla didattica: si tratta di referenti formati che si occupano di specifiche aree tematiche (Bullismo/Cyber-bullismo, lotta alle ludopatie, lotta all'abuso di droghe, ...). Di questa area fanno parte i docenti formati;
- le funzioni di supporto ai docenti: Comitato di valutazione, tutor per i docenti neo-immessi in ruolo;
- il Direttore dei Servizi Generali Amministrativi e il personale ATA. In particolare, la divisione dei compiti del personale di segreteria e dei collaboratori scolastici permette una gestione agile degli ambiti di lavoro, garantendo tuttavia una condivisione delle rispettive competenze, in modo da assicurare lo svolgersi puntuale di tutti i compiti;
- Le figure di sistema per l'area della sicurezza: il Responsabile del Servizio di Prevenzione e Protezione (RSPP), un professionista esterno che si occupa di consulenze e sopralluoghi per garantire la sicurezza, l'ASPP e i preposti di plesso che collaborano con RSPP e Dirigente, gli addetti al primo soccorso e all'intervento antincendio, presenti in ogni plesso e appositamente formati;



Tutte le funzioni elencate vengono affidate ai docenti attraverso la nomina diretta del Dirigente Scolastico, acquisita la disponibilità dei docenti o dietro presentazione di specifica candidatura (solo per le Funzioni Strumentali).

Molti incarichi sono ricoperti con continuità dagli stessi docenti, anno dopo anno, in modo da dare il massimo valore all'esperienza maturata. Tuttavia, anche l'ingresso di nuovi docenti nelle figure di sistema viene incoraggiato, in modo da poter sempre contare su uno staff formato e solido.

Gli incarichi assegnati annualmente sono consultabili https://nuvola.madisoft.it/bacheca-digitale/bacheca/BGIC847002/7/IN_PUBBLICAZIONE/ba8670c2-74fb-4ef5-af77-de593deee3d2/show



Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO: Quadrimestri

Figure e funzioni organizzative

Collaboratore del DS	I COLLABORATORI DEL DIRIGENTE artt. 17 co.1bis e 25 co.5 D.Lgs 165/2001 I docenti collaboratori sono nominati dal Dirigente con compiti di supporto in ambito organizzativo, gestionale e nei rapporti con i docenti e con l'esterno. Sostituiscono il Dirigente in caso di sua assenza.	2
Funzione strumentale	I docenti che svolgono il ruolo di FS sono individuati dal Collegio dei Docenti. Sono responsabili di specifici processi e di particolari settori che possono essere di tipo organizzativo e/o didattico (Piano dell'Offerta Formativa, Bisogni Educativi Speciali, diversamente abili). In alcuni casi coordinano il lavoro di apposite commissioni.	5
Responsabile di plesso	Sono docenti individuati all'interno di ogni plesso con compiti organizzativi e gestionali in particolari ambiti (es, sicurezza, progetti, ecc.)	8
Animatore digitale	L'animatore digitale insieme al dirigente scolastico e al DSGA ha un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola ed è una figura fondamentale per l'accompagnamento del PNRR. Per tenere alta l'attenzione sui temi	1



	dell'innovazione, nell'ambito della realizzazione delle azioni previste nel PTOF, sviluppa in collaborazione con il team dell'innovazione progettualità su tre ambiti: formazione interna, coinvolgimento della comunità scolastica e creazione di soluzioni innovative.	
Team digitale	Il Team per l'innovazione digitale ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore digitale.	2
Docente specialista di educazione motoria	L'articolo 1, commi 329 e ss., della legge di Bilancio 2022, ha introdotto, a partire dall'anno scolastico 2022/23, per le classi quinte, e a partire dall'a.s. 2023/2024, per le classi quarte, l'insegnamento dell'educazione motoria nella scuola primaria, così modulate per non più di 2 ore settimanali: in orario aggiuntivo nelle classi organizzate a orario normale.	1
Coordinatore dell'educazione civica	I compiti del Coordinatore possono essere ricondotti a 4 macroaree: 1. raccordo organizzativo e progettuale a livello orizzontale e verticale, e con gli OO.CC. di Istituto; 2. coordinamento della ricerca e della progettazione disciplinare per la costruzione di UDA interdisciplinari; 3. monitoraggio dell'attuazione del curriculum, anche ai fini di una riprogettazione metodologico-didattica; 4. verifica e valutazione dei processi educativi e formativi sviluppati.	1
Docente orientatore	Coordinatore dell'Orientamento in entrata e in uscita	1



Modalità di utilizzo organico dell'autonomia

Scuola primaria - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
--------------------------------------	---------------------	-----------------

Docente primaria	Promozione dell'inclusione con la strutturazione di specifici percorsi personalizzati per alunni con BES e alunni con lacune mediante: dilatazione del tempo scuola per la personalizzazione degli apprendimenti, diffusione delle metodologie a mediazione sociale per la promozione ed il potenziamento delle competenze di base e matematica al fine di migliorare i risultati degli alunni alle prove nazionali e ridurre la frammentazione tra classi all'interno dell'istituto, oltre che per promuovere competenze trasversali ed abilità metacognitive e socio emotive. Impiegato in attività di: • Potenziamento • Organizzazione	3
------------------	--	---

Scuola secondaria di primo grado - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
---	---------------------	-----------------

%(sottosezione0402.classeConcorso.titolo)	Ampliamento e arricchimento dell'offerta formativa anche in orario extracurricolare con attività di recupero e potenziamento in lingua Inglese. Impiegato in attività di: • Insegnamento	1
---	--	---



Scuola secondaria di primo grado - Classe di
concorso

Attività realizzata

N. unità attive

- Potenziamento



Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

Organizzazione uffici amministrativi

Direttore dei servizi generali e amministrativi

Il DSGA sovrintende ai servizi amministrativo-contabili e ne cura l'organizzazione. Ha autonomia operativa e responsabilità diretta nella definizione ed esecuzione degli atti amministrativo-contabili, di ragioneria e di economato, anche con rilevanza esterna. Il Direttore coadiuva il Dirigente nelle proprie funzioni organizzative e amministrative.

Ufficio protocollo

Provvede alla gestione del protocollo informatico in uso alla scuola, ed in particolar modo: Al prelievo della posta elettronica, certificata, da reperire anche dai Siti Ministeriali così come previsto dalla normativa vigente; consegna della posta ricevuta per la relativa visione sia al Dirigente Scolastico che al Direttore s.g.a; protocollazione degli atti sia in entrata che in uscita dalla scuola, smistamento della posta, secondo direttive ricevute dal Dirigente e nel rispetto della normativa sulla dematerializzazione degli atti; gestione e tenuta del protocollo; archiviazione degli atti anche di tipo informatico, tenuta dell'albo della scuola anche di quello di tipo informatico; supporto amministrativo al Dirigente per la produzione di atti, avvisi e/o comunicazioni alle Organizzazioni Sindacali, Organi collegiali; RSU, al personale, agli alunni della scuola e per tutte le attività progettuali del POF; Espletamento pratiche di infortunio per via telematica in assenza del personale preposto.

Ufficio acquisti

Il personale amministrativo e tecnico, assolve alle funzioni amministrative, contabili, gestionali, strumentali e operative



connesse all'attività delle istituzioni scolastiche, in rapporto di collaborazione con il dirigente scolastico e con il personale docente.

Ufficio per la didattica

Il personale amministrativo e tecnico , assolve alle funzioni amministrative, contabili, gestionali, strumentali e operative connesse all'attività delle istituzioni scolastiche, in rapporto di collaborazione con il dirigente scolastico e con il personale docente.

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Registro online <https://nuvola.madisoft.it/index-landing-scuola>

Pagelle on line <https://nuvola.madisoft.it/index-landing-scuola>

Monitoraggio assenze con messagistica <https://nuvola.madisoft.it/index-landing-scuola>

Modulistica da sito scolastico <https://nuvola.madisoft.it/index-landing-scuola>



Reti e Convenzioni attivate

Denominazione della rete: CAPOFILA RETE 2.3 ASSISTENTE TECNICO

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Capofila rete di ambito

Denominazione della rete: ASABERG

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività amministrative

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Enti di formazione accreditati
- Associazioni delle imprese, di categoria professionale, organizzazioni sindacali



Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: **AMBITO TERRITORIALE 2**

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Università
- Enti di formazione accreditati
- Soggetti privati (banche, fondazioni, aziende private, ecc.)
- Altri soggetti

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di ambito

Denominazione della rete: **PIANO DI ZONA LEGGE 328/00 AMBITO VALLE SERIANA**



Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività didattiche
- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Università
- Enti di formazione accreditati
- Soggetti privati (banche, fondazioni, aziende private, ecc.)
- Altre associazioni o cooperative (culturali, di volontariato, di genitori, di categoria, religiose, ecc.)
- Autonomie locali (Regione, Provincia, Comune, ecc.)
- ASL
- Altri soggetti

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: **RETE DI SCOPO FORMAZIONE ATA**

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale



Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: AULE INNOVATIVE

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: SCUOLE GREEN

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche



Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: ACCOGLIENZA ALUNNI UCRAINI

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività amministrative

Risorse condivise

- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: FORMAZIONE INCLUSIONE

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale



Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di ambito

Denominazione della rete: **ATLANTE DELLE SCELTE**

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Autonomie locali (Regione, Provincia, Comune, ecc.)

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Approfondimento:



Denominazione della rete: PROGETTO PCTO

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: DIGIEDUCATI

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Enti di formazione accreditati

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo



Denominazione della rete: LST (life skills training) sc. primaria con ATS (BG)

Azioni realizzate/da realizzare

- Formazione del personale
- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- ASL

Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo

Denominazione della rete: Scuola in Ascolto

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali

Soggetti Coinvolti

- Altre scuole
- Altri soggetti



Ruolo assunto dalla scuola
nella rete:

Partner rete di scopo



Piano di formazione del personale docente

Titolo attività di formazione: Didattica per competenze e nuove esperienze di apprendimento

Nuove metodologie per promuovere un apprendimento maggiormente attivo e motivante, anche con l'uso delle tecnologie (coding, robotica, conoscere e saper utilizzare le competenze chiave europee,...)

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
--	---

Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
-------------	---

Modalità di lavoro	• Laboratori • Ricerca-azione
--------------------	---

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di scopo
---------------------------	---------------------------------------

Titolo attività di formazione: Inclusione

Conoscere i fondamentali riferimenti normativi, i loro contesti di applicazione e le connesse procedure (PEI su modello ICF, PDP, PAI) e saper redigere i relativi documenti. Come attivare percorsi individualizzati e personalizzati per alunni con bisogni educativi speciali. Saper leggere e interpretare diagnosi e certificazioni. Coinvolgimento attivo delle famiglie

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Inclusione e disabilità
--	-------------------------



Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

Titolo attività di formazione: Valutazione e miglioramento

Sviluppare capacità di gestione e monitoraggio dei processi di autovalutazione finalizzati al miglioramento del servizio offerto dalla scuola. Analizzare e monitorare il livello di inclusività della scuola. Saper documentare e rendicontare i processi attivati; Scrivere documenti accessibili e pubblicare online, anche sul sito scolastico Acquisire consapevolezza e migliorare gli stili relazionali in classe e a scuola

Collegamento con le priorità
del PNF docenti

Valutazione e miglioramento

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Comunicare efficacemente



attraverso la grafica

Il percorso formativo è volto ad avviare i docenti all'uso di strategie didattiche attive in classe e allo sviluppo delle abilità di comunicazione non verbali dei propri studenti mediante l'utilizzo di una piattaforma per la realizzazione di contenuti digitali (presentazioni, infografiche, video). In particolare, i corsisti sperimenteranno situazioni di didattica laboratoriale e realizzeranno materiali per l'insegnamento.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
--	---

Destinatari	Docenti neo-assunti
-------------	---------------------

Modalità di lavoro	• Laboratori
--------------------	--------------

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola
---------------------------	--

Titolo attività di formazione: Formazione linguistica docenti

Piano nazionale di ripresa e resilienza (Pnrr), M4C1 – Investimento 3.1: Nuove competenze e nuovi linguaggi.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Competenze di lingua straniera
--	--------------------------------

Destinatari	Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni
-------------	---

Modalità di lavoro	• Laboratori
--------------------	--------------



Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: LST- Life skills training

Il corso è rivolto ai docenti delle classi 3^a che hanno aderito al progetto LST ; il corso proseguirà negli anni futuri.

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

• Laboratori

Formazione di Scuola/Rete

ATS Bergamo

Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

ATS Bergamo

Titolo attività di formazione: STEM e multilingual skills DM 65/2023

Percorsi formativi annuali di lingua e metodologia per docenti.

Collegamento con le priorità
del PNF docenti

Competenze di lingua straniera



Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Strumenti digitali gratuiti per una didattica motivante DM 66/2023

Presentazione di piattaforme digitali gratuite per la condivisione di metodologie didattiche innovative.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Robotica educativa: un viaggio alla scoperta della programmazione creativa DM 66/2023.



Introduzione alla robotica educativa per stimolare la creatività, il pensiero computazionale e il lavoro di gruppo.

Collegamento con le priorità del Piano di Miglioramento	
Collegamento con le priorità del PNF docenti	• Competenze chiave europee ▫ 3 - Comunicare e comprendere messaggi di genere e complessità diversi, trasmessi utilizzando linguaggi diversi mediante diversi supporti o rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti.
Destinatari	Gruppi di miglioramento
Modalità di lavoro	• Laboratori
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Utilizzo della piattaforma di Istituto DM 66/2023.

Il corso è finalizzato alla conoscenza approfondita delle Applicazioni della piattaforma Istituzionale.

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Autonomia didattica e organizzativa
Destinatari	Gruppi di miglioramento
Modalità di lavoro	• Laboratori • Peer review



Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Nuove metodologie didattiche: Gamification e Storytelling DM 66/2023.

Il corso ha lo scopo di avvicinare i docenti alla conoscenza e all'utilizzo di nuove metodologie nella didattica quotidiana.

Collegamento con le priorità
del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Laboratorio scientifico DM 66/2023.

Nel corso del laboratorio i docenti avranno modo di conoscere e sperimentare i nuovi Kit didattici scientifici (aria, acqua, terra).

Collegamento con le priorità
del PNF docenti

Collegamento con le priorità del Piano di Miglioramento



- Risultati scolastici
 - Dal piano RiGenerazione Scuola. Obiettivi ambientali: Maturare la consapevolezza del legame imprescindibile fra le persone e la CASA COMUNE. Maturare la consapevolezza dei diritti ecologici di tutti gli esseri viventi. Diventare consapevoli che i problemi ambientali vanno affrontati in modo sistemico.
 - Dall'agenda 2030 Goal 3: salute e benessere L'educazione motoria, il gioco attivo, le mense scolastiche, le attività laboratoriali e la ricreazione sono momenti formativi di alto valore per una crescita e uno sviluppo sano nei bambini e negli adolescenti.

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

Titolo attività di formazione: Stampa 3D. DM 66/2023

Il corso ha lo scopo di introdurre alla modellazione 3D e all'utilizzo della stampante.

Collegamento con le priorità
del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola



Organizzazione

Piano di formazione del personale docente

PTOF 2022 - 2025



Piano di formazione del personale ATA

PROCEDURE AMMINISTRATIVO- CONTABILI

Descrizione dell'attività di formazione	I contratti, le procedure amministrativo-contabili e i controlli
---	--

Destinatari	Personale Amministrativo
-------------	--------------------------

Modalità di Lavoro	• Formazione on line
--------------------	--

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di scopo
---------------------------	---------------------------------------

Gestione programmi di segreteria digitale

Descrizione dell'attività di formazione	La collaborazione nell'attuazione dei processi di innovazione dell'istituzione scolastica
---	---

Destinatari	Personale Amministrativo
-------------	--------------------------

Modalità di Lavoro	• Formazione on line
--------------------	--

Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di scopo
---------------------------	---------------------------------------

Primo soccorso, antincendio, RLS, ASPP



Descrizione dell'attività di
formazione

La rilevazione dei rischi e delle condizioni igienico- ambientali

Destinatari

Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro

- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola