



*Ministero dell'Istruzione*

# **Piano Triennale Offerta Formativa**

I.I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA

SRIC82100E

Triennio di riferimento: 2022 - 2025



*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del ..... sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. .... del ..... ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del ..... con delibera n. ....*

*Anno di aggiornamento:*

**2023/24**

*Triennio di riferimento:*

**2022 - 2025**



## La scuola e il suo contesto

- 1** Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
- 12** Caratteristiche principali della scuola
- 15** Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali
- 16** Risorse professionali



## Le scelte strategiche

- 17** Obiettivi formativi prioritari  
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 19** Piano di miglioramento
- 22** Principali elementi di innovazione
- 26** Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



## L'offerta formativa

- 31** Aspetti generali
- 36** Traguardi attesi in uscita
- 39** Insegnamenti e quadri orario
- 42** Curricolo di Istituto
- 55** Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM
- 87** Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa
- 102** Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale
- 106** Attività previste in relazione al PNSD
- 108** Valutazione degli apprendimenti
- 117** Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica



## Organizzazione

- 125** Aspetti generali

- 144** Modello organizzativo
- 150** Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
- 153** Reti e Convenzioni attivate
- 156** Piano di formazione del personale docente
- 172** Piano di formazione del personale ATA



# Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

## Popolazione scolastica

### Opportunità

L'Istituto Comprensivo 'E. De Amicis' e' l'unica scuola del territorio di Floridia ad Indirizzo Musicale. Organizzato su piu' plessi, e' ubicato nella periferia di Floridia, modificata, negli ultimi anni, dalla nascita di nuovi complessi edilizi. L'Istituto presenta al suo interno caratteristiche di eterogeneità dovute sia alla fascia di eta' degli allievi che alle differenti realtà socio-culturali presenti nel territorio.

Una parte degli alunni possiede un computer che usa per giochi di simulazione, ma anche per attività didattiche. Molti praticano le seguenti attività extrascolastiche: attività ginniche, nuoto, sport di squadra, musica, danza, tennis e corsi di lingua straniera (inglese e spagnolo).

### VINCOLI

Il livello medio dell'indice ESCS risulta basso. L'estrazione sociale delle famiglie è di livello basso. L'utenza si divide in due tipologie: una si caratterizza per la presenza di una comunità non sempre ben integrata nel tessuto sociale, all'interno della quale si manifestano problemi socio-ambientali: infatti i nuclei familiari sono in genere di livello economico e culturale basso. Sono presenti famiglie allargate in cui si verifica la mancanza di una reale e autorevole presenza genitoriale. Ciò determina, in un certo numero di studenti, uno stato di disagio e di disadattamento che talvolta sfocia in un vero e proprio rifiuto di ciò che la scuola propone. Gli insegnanti a volte non trovano collaborazione nei genitori, i quali spesso sono disinteressati alle finalità dell'istruzione e non riconoscono l'educazione dei figli quale obiettivo prioritario nel difficile contesto in cui vivono.

L'altra tipologia di utenza, che rappresenta la maggior parte degli alunni frequentante l'Istituto, è caratterizzata da famiglie che risultano ben integrate nel tessuto sociale, con un livello culturale ed economico medio o medio-basso. I genitori sono interessati all'andamento scolastico dei figli e collaborano con i docenti. Per questi alunni che hanno un buon rendimento scolastico l'Istituto propone diverse attività di potenziamento in varie discipline, quali italiano, matematica, lingue, strumento musicale. Alcuni genitori partecipano agli organi collegiali e a tutte le attività proposte dalla scuola per il buon funzionamento della stessa.



## Territorio e capitale sociale

### Opportunità

Floridia, città commerciale e agricola, è a circa 12 chilometri da Siracusa. Il contesto territoriale, culturale e socio-economico di Floridia è caratterizzato da una certa eterogeneità, poiché è costituito per la maggior parte da piccoli proprietari terrieri, da commercianti, artigiani legati al settore dell'edilizia, impiegati del terziario, operai specializzati, pendolari dell'industria del siracusano e del polo industriale Priolo-Melilli-Augusta. Il I Istituto Comprensivo si trova nel quartiere 'Santuzzo' che negli anni scorsi ha visto crescere la sua popolazione nelle limitrofe zone di Vignalonga e Marchesa. Nel territorio sono presenti, inoltre, altre istituzioni scolastiche: - il 2<sup>a</sup> Istituto Comprensivo Statale 'A. Volta' - il 4<sup>a</sup> Istituto Comprensivo Statale 'S. Quasimodo' - il Liceo Scientifico 'L. da Vinci'. Gli enti, le istituzioni e le agenzie che oltre alla scuola offrono opportunità educative sono: le comunità religiose, le società sportive, le associazioni culturali e le associazioni di volontariato, un museo etnografico, la biblioteca comunale. Sul territorio operano, inoltre: ASL, servizi socio-assistenziali, Enti Locali, assistenti per i disabili.

### Vincoli

Le risorse destinate alla scuola (Stato, Comune, ecc.) non sono tali da permettere una pianificazione delle attività a lungo termine. Il 22% della popolazione attiva di Floridia è disoccupata (dato ISTAT). L'incidenza della popolazione di origine straniera è circa del 5,3% della popolazione residente (dato ISTAT). La comunità straniera più numerosa è quella proveniente dalla Romania con il 53,7% di tutti gli stranieri presenti sul territorio, seguita dalla Polonia (6,9%) e dalla Somalia (5,1%).

## Risorse economiche e materiali

### Opportunità

Il 1<sup>a</sup> I.C. consta di cinque plessi ubicati nella periferia di Floridia e ospita più di mille studenti. Le sedi sono facilmente raggiungibili, grazie anche al servizio di scuolabus del Comune. Nel 2015 il Plesso Giusti ha subito interventi di ristrutturazione. Le aule e i laboratori di tutti i plessi risultano spaziosi e ben illuminati. Nel plesso centrale è stato installato un montascale per il superamento delle barriere architettoniche. La scuola è dotata di rete wireless, LIM, lavagne interattive e computer in ogni aula, tablet per ogni docente; laboratorio linguistico, informatico; biblioteca; palestre, aree gioco



nei cortili esterni, laboratorio di Musica, Classe di Pianoforte, Classe di Chitarra, Classe di Clarinetto, Classe di Violino. Il sito web dell'I.C. risponde alle disposizioni normative relative alla trasparenza delle P.A. previste dal D. Lgs. 33/2013. La scuola riceve finanziamenti dallo Stato, dalla Regione e dal Comune. Le famiglie versano contributi per polizze assicurative e per la partecipazione a visite e viaggi d'istruzione e attività facoltative proposte dalla scuola (corso di musica per la scuola primaria, ECDL, Cambridge, Progetto teatrale,...)

## Vincoli

Un vincolo è costituito dal numero dei plessi che sono dislocati in quartieri diversi. Dal punto di vista strutturale, la messa in sicurezza e le barriere architettoniche risultano parzialmente adeguate. Le certificazioni legate alle strutture risultano assenti. Gli edifici risultano poco curati nella manutenzione delle strutture (di competenza dell'Ente Locale) nonostante i docenti e il personale interno si impegnino a segnalare le necessità. Sono presenti minimi aiuti finanziari di sponsor, di privati o di altri enti. Gli arredi e le suppellettili sono in numero sufficiente per le esigenze della scuola, anche se non sempre sono in buone condizioni.

## Popolazione scolastica

### Opportunità:

La scuola è ben radicata nel territorio e costituisce un forte punto di riferimento per gli alunni e le loro famiglie. La partecipazione a tutte le attività curricolari ed extra curricolari proposte dalla scuola è sempre molto elevata. Tutte le classi di scuola primaria e secondaria di primo grado sono dotate di LIM o lavagne digitali interattive. Tutti i plessi della scuola sono cablati.

### Vincoli:

La popolazione scolastica proviene da un contesto socio-culturale basso. La percentuale delle famiglie svantaggiate della scuola è all'incirca il doppio rispetto al riferimento nazionale. La variabilità all'interno delle classi è alta, è, invece, omogenea tra le classi. La percentuale di alunni con cittadinanza non italiana è quasi in linea con il riferimento provinciale e regionale, decisamente inferiore al riferimento nazionale. Il numero degli alunni con disabilità certificata è decisamente superiore ai riferimenti provinciale, regionale e nazionale.

---

## Territorio e capitale sociale

### Opportunità:

Nel territorio di Florida si trova una zona artigianale all'interno della quale sono presenti alcune



aziende produttive di micro e piccola grandezza. All'interno del Comune operano diverse associazioni culturali e sportive che supportano la scuola nella realizzazione delle sue finalità istituzionali. Il Comune fornisce il servizio di scuolabus e il servizio ASACOM di assistenza per gli alunni con disabilità.

Vincoli:

Il tasso di disoccupazione è doppio rispetto al dato nazionale. Il tasso di immigrazione è, in percentuale, meno della metà rispetto al dato nazionale.

---

Risorse economiche e materiali

Opportunità:

Nei vari plessi della scuola (n. 5) sono presenti: laboratori, biblioteca, palestre, LIM. Tutti gli alunni possono fruire degli spazi organizzati della scuola e delle dotazioni tecnologiche (presenti in tutti i plessi e in tutte le aule di scuola primaria e secondaria di primo grado). Tali spazi soddisfano in parte le esigenze didattiche e organizzative della scuola.

Vincoli:

La scuola dispone solo dei finanziamenti statali. La scuola non fornisce all'utenza mezzi per il raggiungimento dei plessi scolastici. Tale servizio è fornito dal Comune.

---

Risorse professionali

Opportunità:

La maggior parte dei docenti della scuola ha un contratto a tempo indeterminato. Un terzo circa dei docenti ha un numero di anni di servizio nella scuola superiore ai 10 anni. Queste caratteristiche influiscono positivamente sul funzionamento della scuola perchè i docenti conoscono la realtà in cui opera la scuola ed esiste un discreto livello di affiatamento tra i docenti. La scuola si avvale di figure professionali specifiche per l'inclusione quali gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione. Tali figure vengono impiegate, sulla base delle ore assegnate, nell'assistenza degli alunni con disabilità. Le opportunità che derivano dalle competenze possedute dai docenti sono legate all'uso quotidiano di tecnologie informatiche (anche da parte di docenti che non possiedono alcuna certificazione).

Vincoli:

Le caratteristiche del personale scolastico della scuola sono: la maggior parte dei docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado hanno un'età compresa tra i 50 e i 66 anni; un gruppo consistente tra i 40 e i 50 anni; pochi docenti hanno un'età inferiore ai 40 anni. Le competenze professionali e i titoli posseduti dai docenti: circa un terzo possiede la certificazione linguistica e informatica, una piccola parte dei docenti ha una formazione specifica sull'inclusione.

---



### Popolazione scolastica

#### Opportunità:

La scuola è ben radicata nel territorio e costituisce un forte punto di riferimento per gli alunni e le loro famiglie. La partecipazione a tutte le attività curriculari ed extra curriculari proposte dalla scuola è sempre molto elevata. Tutte le classi di scuola primaria e secondaria di primo grado sono dotate di LIM o lavagne digitali interattive. Tutti i plessi della scuola sono cablati.

#### Vincoli:

La popolazione scolastica proviene da un contesto socio-culturale basso. La percentuale delle famiglie svantaggiate della scuola è all'incirca il doppio rispetto al riferimento nazionale. La variabilità all'interno delle classi è alta, è, invece, omogenea tra le classi. La percentuale di alunni con cittadinanza non italiana è quasi in linea con il riferimento provinciale e regionale, decisamente inferiore al riferimento nazionale. Il numero degli alunni con disabilità certificata è decisamente superiore ai riferimenti provinciale, regionale e nazionale.

---

### Territorio e capitale sociale

#### Opportunità:

Nel territorio di Floridia si trova una zona artigianale all'interno della quale sono presenti alcune aziende produttive di micro e piccola grandezza. All'interno del Comune operano diverse associazioni culturali e sportive che supportano la scuola nella realizzazione delle sue finalità istituzionali. Il Comune fornisce il servizio di scuolabus e il servizio ASACOM di assistenza per gli alunni con disabilità.

#### Vincoli:

Il tasso di disoccupazione è doppio rispetto al dato nazionale. Il tasso di immigrazione è, in percentuale, meno della metà rispetto al dato nazionale.

---

### Risorse economiche e materiali

#### Opportunità:

Nei vari plessi della scuola (n. 5) sono presenti: laboratori, biblioteca, palestre, LIM. Tutti gli alunni possono fruire degli spazi organizzati della scuola e delle dotazioni tecnologiche (presenti in tutti i plessi e in tutte le aule di scuola primaria e secondaria di primo grado). Tali spazi soddisfano in parte le esigenze didattiche e organizzative della scuola.

#### Vincoli:



La scuola dispone solo dei finanziamenti statali. La scuola non fornisce all'utenza mezzi per il raggiungimento dei plessi scolastici. Tale servizio è fornito dal Comune.

---

#### Risorse professionali

##### Opportunità:

La maggior parte dei docenti della scuola ha un contratto a tempo indeterminato. Un terzo circa dei docenti ha un numero di anni di servizio nella scuola superiore ai 10 anni. Queste caratteristiche influiscono positivamente sul funzionamento della scuola perchè i docenti conoscono la realtà in cui opera la scuola ed esiste un discreto livello di affiatamento tra i docenti. La scuola si avvale di figure professionali specifiche per l'inclusione quali gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione. Tali figure vengono impiegate, sulla base delle ore assegnate, nell'assistenza degli alunni con disabilità. Le opportunità che derivano dalle competenze possedute dai docenti sono legate all'uso quotidiano di tecnologie informatiche (anche da parte di docenti che non possiedono alcuna certificazione).

##### Vincoli:

Le caratteristiche del personale scolastico della scuola sono: la maggior parte dei docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado hanno un'età compresa tra i 50 e i 66 anni; un gruppo consistente tra i 40 e i 50 anni; pochi docenti hanno un'età inferiore ai 40 anni. Le competenze professionali e i titoli posseduti dai docenti: circa un terzo possiede la certificazione linguistica e informatica, una piccola parte dei docenti ha una formazione specifica sull'inclusione.

---

#### Popolazione scolastica

##### Opportunità:

La scuola è ben radicata nel territorio e costituisce un forte punto di riferimento per gli alunni e le loro famiglie. La partecipazione a tutte le attività curricolari ed extra curricolari proposte dalla scuola è sempre molto elevata. Tutte le classi di scuola primaria e secondaria di primo grado sono dotate di LIM o lavagne digitali interattive. Tutti i plessi della scuola sono cablati.

##### Vincoli:

La popolazione scolastica proviene da un contesto socio-culturale basso. La percentuale delle famiglie svantaggiate della scuola è all'incirca il doppio rispetto al riferimento nazionale. La variabilità all'interno delle classi è alta, è, invece, omogenea tra le classi. La percentuale di alunni con cittadinanza non italiana è quasi in linea con il riferimento provinciale e regionale, decisamente inferiore al riferimento nazionale. Il numero degli alunni con disabilità certificata è decisamente superiore ai riferimenti provinciale, regionale e nazionale.

---



### Territorio e capitale sociale

#### Opportunità:

Nel territorio di Florida si trova una zona artigianale all'interno della quale sono presenti alcune aziende produttive di micro e piccola grandezza. All'interno del Comune operano diverse associazioni culturali e sportive che supportano la scuola nella realizzazione delle sue finalità istituzionali. Il Comune fornisce il servizio di scuolabus e il servizio ASACOM di assistenza per gli alunni con disabilità.

#### Vincoli:

Il tasso di disoccupazione è doppio rispetto al dato nazionale. Il tasso di immigrazione è, in percentuale, meno della metà rispetto al dato nazionale.

---

### Risorse economiche e materiali

#### Opportunità:

Nei vari plessi della scuola (n. 5) sono presenti: laboratori, biblioteca, palestre, LIM. Tutti gli alunni possono fruire degli spazi organizzati della scuola e delle dotazioni tecnologiche (presenti in tutti i plessi e in tutte le aule di scuola primaria e secondaria di primo grado). Tali spazi soddisfano in parte le esigenze didattiche e organizzative della scuola.

#### Vincoli:

La scuola dispone solo dei finanziamenti statali. La scuola non fornisce all'utenza mezzi per il raggiungimento dei plessi scolastici. Tale servizio è fornito dal Comune.

---

### Risorse professionali

#### Opportunità:

La maggior parte dei docenti della scuola ha un contratto a tempo indeterminato. Un terzo circa dei docenti ha un numero di anni di servizio nella scuola superiore ai 10 anni. Queste caratteristiche influiscono positivamente sul funzionamento della scuola perchè i docenti conoscono la realtà in cui opera la scuola ed esiste un discreto livello di affiatamento tra i docenti. La scuola si avvale di figure professionali specifiche per l'inclusione quali gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione. Tali figure vengono impiegate, sulla base delle ore assegnate, nell'assistenza degli alunni con disabilità. Le opportunità che derivano dalle competenze possedute dai docenti sono legate all'uso quotidiano di tecnologie informatiche (anche da parte di docenti che non possiedono alcuna certificazione).

#### Vincoli:



Le caratteristiche del personale scolastico della scuola sono: la maggior parte dei docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado hanno un'età compresa tra i 50 e i 66 anni; un gruppo consistente tra i 40 e i 50 anni; pochi docenti hanno un'età inferiore ai 40 anni. Le competenze professionali e i titoli posseduti dai docenti: circa un terzo possiede la certificazione linguistica e informatica, una piccola parte dei docenti ha una formazione specifica sull'inclusione.

---

#### Popolazione scolastica

##### Opportunità:

La scuola è ben radicata nel territorio e costituisce un forte punto di riferimento per gli alunni e le loro famiglie. La partecipazione a tutte le attività curriculari ed extra curriculari proposte dalla scuola è sempre molto elevata. Tutte le classi di scuola primaria e secondaria di primo grado sono dotate di LIM o lavagne digitali interattive. Tutti i plessi della scuola sono cablati.

##### Vincoli:

La popolazione scolastica proviene da un contesto socio-culturale basso. La percentuale delle famiglie svantaggiate della scuola è all'incirca il doppio rispetto al riferimento nazionale. La variabilità all'interno delle classi è alta, è, invece, omogenea tra le classi. La percentuale di alunni con cittadinanza non italiana è quasi in linea con il riferimento provinciale e regionale, decisamente inferiore al riferimento nazionale. Il numero degli alunni con disabilità certificata è decisamente superiore ai riferimenti provinciale, regionale e nazionale.

---

#### Territorio e capitale sociale

##### Opportunità:

Nel territorio di Floridia si trova una zona artigianale all'interno della quale sono presenti alcune aziende produttive di micro e piccola grandezza. All'interno del Comune operano diverse associazioni culturali e sportive che supportano la scuola nella realizzazione delle sue finalità istituzionali. Il Comune fornisce il servizio di scuolabus e il servizio ASACOM di assistenza per gli alunni con disabilità.

##### Vincoli:

Il tasso di disoccupazione è doppio rispetto al dato nazionale. Il tasso di immigrazione è, in percentuale, meno della metà rispetto al dato nazionale.

---

#### Risorse economiche e materiali



**Opportunità:**

Nei vari plessi della scuola (n. 5) sono presenti: laboratori, biblioteca, palestre, LIM. Tutti gli alunni possono fruire degli spazi organizzati della scuola e delle dotazioni tecnologiche (presenti in tutti i plessi e in tutte le aule di scuola primaria e secondaria di primo grado). Tali spazi soddisfano in parte le esigenze didattiche e organizzative della scuola.

**Vincoli:**

La scuola dispone solo dei finanziamenti statali. La scuola non fornisce all'utenza mezzi per il raggiungimento dei plessi scolastici. Tale servizio è fornito dal Comune.

---

**Risorse professionali**

**Opportunità:**

La maggior parte dei docenti della scuola ha un contratto a tempo indeterminato. Un terzo circa dei docenti ha un numero di anni di servizio nella scuola superiore ai 10 anni. Queste caratteristiche influiscono positivamente sul funzionamento della scuola perchè i docenti conoscono la realtà in cui opera la scuola ed esiste un discreto livello di affiatamento tra i docenti. La scuola si avvale di figure professionali specifiche per l'inclusione quali gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione. Tali figure vengono impiegate, sulla base delle ore assegnate, nell'assistenza degli alunni con disabilità. Le opportunità che derivano dalle competenze possedute dai docenti sono legate all'uso quotidiano di tecnologie informatiche (anche da parte di docenti che non possiedono alcuna certificazione).

**Vincoli:**

Le caratteristiche del personale scolastico della scuola sono: la maggior parte dei docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado hanno un'età compresa tra i 50 e i 66 anni; un gruppo consistente tra i 40 e i 50 anni; pochi docenti hanno un'età inferiore ai 40 anni. Le competenze professionali e i titoli posseduti dai docenti: circa un terzo possiede la certificazione linguistica e informatica, una piccola parte dei docenti ha una formazione specifica sull'inclusione.

---

**Popolazione scolastica**

**Opportunità:**

La scuola è ben radicata nel territorio e costituisce un forte punto di riferimento per gli alunni e le loro famiglie. La partecipazione a tutte le attività curriculari ed extra curriculari proposte dalla scuola è sempre molto elevata. Tutte le classi di scuola primaria e secondaria di primo grado sono dotate di LIM o lavagne digitali interattive. Tutti i plessi della scuola sono cablati.

**Vincoli:**

La popolazione scolastica proviene da un contesto socio-culturale basso. La percentuale delle



famiglie svantaggiate della scuola è all'incirca il doppio rispetto al riferimento nazionale. La variabilità all'interno delle classi è alta, è, invece, omogenea tra le classi. La percentuale di alunni con cittadinanza non italiana è quasi in linea con il riferimento provinciale e regionale, decisamente inferiore al riferimento nazionale. Il numero degli alunni con disabilità certificata è decisamente superiore ai riferimenti provinciale, regionale e nazionale.

---

#### Territorio e capitale sociale

##### Opportunità:

Nel territorio di Floridia si trova una zona artigianale all'interno della quale sono presenti alcune aziende produttive di micro e piccola grandezza. All'interno del Comune operano diverse associazioni culturali e sportive che supportano la scuola nella realizzazione delle sue finalità istituzionali. Il Comune fornisce il servizio di scuolabus e il servizio ASACOM di assistenza per gli alunni con disabilità.

##### Vincoli:

Il tasso di disoccupazione è doppio rispetto al dato nazionale. Il tasso di immigrazione è, in percentuale, meno della metà rispetto al dato nazionale.

---

#### Risorse economiche e materiali

##### Opportunità:

Nei vari plessi della scuola (n. 5) sono presenti: laboratori, biblioteca, palestre, LIM. Tutti gli alunni possono fruire degli spazi organizzati della scuola e delle dotazioni tecnologiche (presenti in tutti i plessi e in tutte le aule di scuola primaria e secondaria di primo grado). Tali spazi soddisfano in parte le esigenze didattiche e organizzative della scuola.

##### Vincoli:

La scuola dispone solo dei finanziamenti statali. La scuola non fornisce all'utenza mezzi per il raggiungimento dei plessi scolastici. Tale servizio è fornito dal Comune.

---

#### Risorse professionali

##### Opportunità:

La maggior parte dei docenti della scuola ha un contratto a tempo indeterminato. Un terzo circa dei docenti ha un numero di anni di servizio nella scuola superiore ai 10 anni. Queste caratteristiche influiscono positivamente sul funzionamento della scuola perchè i docenti conoscono la realtà in cui



opera la scuola ed esiste un discreto livello di affiatamento tra i docenti. La scuola si avvale di figure professionali specifiche per l'inclusione quali gli assistenti all'autonomia e alla comunicazione. Tali figure vengono impiegate, sulla base delle ore assegnate, nell'assistenza degli alunni con disabilità. Le opportunità che derivano dalle competenze possedute dai docenti sono legate all'uso quotidiano di tecnologie informatiche (anche da parte di docenti che non possiedono alcuna certificazione).

Vincoli:

Le caratteristiche del personale scolastico della scuola sono: la maggior parte dei docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado hanno un'età compresa tra i 50 e i 66 anni; un gruppo consistente tra i 40 e i 50 anni; pochi docenti hanno un'età inferiore ai 40 anni. Le competenze professionali e i titoli posseduti dai docenti: circa un terzo possiede la certificazione linguistica e informatica, una piccola parte dei docenti ha una formazione specifica sull'inclusione.

---



## Caratteristiche principali della scuola

### Istituto Principale

---

#### I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA (ISTITUTO PRINCIPALE)

Ordine scuola	ISTITUTO COMPRENSIVO
Codice	SRIC82100E
Indirizzo	VIA DE AMICIS, 1 FLORIDIA 96014 FLORIDIA
Telefono	0931941753
Email	SRIC82100E@istruzione.it
Pec	sric82100e@pec.istruzione.it
Sito WEB	<a href="http://www.istitutodeamicisflordia.edu.it">www.istitutodeamicisflordia.edu.it</a>

### Plessi

---

#### 1^I.C.FLORIDIA"GIUSTI" (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SRAA82101B
Indirizzo	VIA GIUSTI, 7 FLORIDIA 96014 FLORIDIA

#### 1^I.C.FLORIDIA PIRANDELLO (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SRAA82102C
Indirizzo	VIA PIRANDELLO FLORIDIA 96014 FLORIDIA



## C/DA MARCHESA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SRAA82103D
Indirizzo	CONTRADA MARCHESA FLORIDIA 96014 FLORIDIA

## FAVA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA DELL'INFANZIA
Codice	SRAA82104E
Indirizzo	VIA FAVA FLORIDIA 96014 FLORIDIA

## I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	SREE82101L
Indirizzo	PLESSO SANTUZZO - VIA GIUSTI FLORIDIA 96014 FLORIDIA
Numero Classi	9
Totale Alunni	173

## I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
Codice	SREE82102N
Indirizzo	PLESSO FAVA - VIA FAVA FLORIDIA 96014 FLORIDIA
Numero Classi	12
Totale Alunni	220

## I I.C. " E. DE AMICIS" FLORIDIA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA PRIMARIA
---------------	-----------------



Codice	SREE82103P
Indirizzo	PLESSO PIRANDELLO- VIA DE AMICIS, 1 FLORIDIA 96014 FLORIDIA
Numero Classi	4
Totale Alunni	179

### 1^ I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA (PLESSO)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA I GRADO
Codice	SRMM82101G
Indirizzo	PLESSO PIRANDELLO FLORIDIA 96014 FLORIDIA
Numero Classi	17
Totale Alunni	294



## Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet	4
	Disegno	1
	Informatica	4
	Lingue	1
	Musica	2
<b>Biblioteche</b>	Classica	2
<b>Aule</b>	Magna	2
	Proiezioni	1
	Teatro	1
<b>Strutture sportive</b>	Calcetto	1
	Palestra	3
	Area Giochi attrezzata cortile esterno	2
<b>Servizi</b>	Scuolabus	
<b>Attrezzature multimediali</b>	PC e Tablet presenti nei laboratori	52
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	3
	Smart TV e LIM	42



## Risorse professionali

Docenti	133
Personale ATA	29



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

### Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro

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



## LE SCELTE STRATEGICHE

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

PTOF 2022 - 2025

alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti



## Piano di miglioramento

### ● **Percorso n° 1: Curricolo e Continuità**

---

Si predispongono attività curricolari ed extracurricolari per il miglioramento delle competenze di base di italiano e matematica.

Sono stati predisposti percorsi per migliorare la continuità tra gli ordini di scuola e attività per favorire l'orientamento degli studenti.

Continuano le attività volte a rafforzare le competenze chiave e di cittadinanza.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

---

Obiettivi di processo legati del percorso

---

### ○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

implementare il curricolo verticale di italiano, matematica, inglese.

---

Rimodulare il curricolo verticale di Italiano, Matematica, Inglese alla luce dei Quadri di riferimento INVALSI implementando gli aspetti emergenti deficitari dal report INVALSI.

---

### ○ **Ambiente di apprendimento**

Modificare gli ambienti di apprendimento superando la lezione frontale.

---



## ○ **Inclusione e differenziazione**

Personalizzare i percorsi di apprendimento.

---

## ○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Potenziare le competenze dei docenti nell'utilizzo di strategie didattiche personalizzate inclusive.

---

### Attività prevista nel percorso: Progetto Continuità

---

Tempistica prevista per la  
conclusione dell'attività

6/2023

Destinatari

Studenti

Genitori

Soggetti interni/esterni  
coinvolti

Docenti

ATA

Studenti

Genitori

Responsabile

Funzione Strumentale e Docenti delle classi ponte.

Risultati attesi

- Garantire all'alunno un processo di crescita unitario, organico e completo nei tre ordini di scuola
- Prevenire il disagio e l'insuccesso scolastico

### Attività prevista nel percorso: POTENZIAMENTO DI

---



## MATEMATICA

---

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2023
Destinatari	Genitori
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Responsabile	Docenti di matematica della Scuola
Risultati attesi	Potenziare le competenze in ambito scientifico-matematico

## Attività prevista nel percorso: POTENZIAMENTO DI INGLESE

---

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2023
Destinatari	Genitori
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Responsabile	Docente di potenziamento di inglese
Risultati attesi	Miglioramento delle abilità di base, in particolare listening e speaking.



## Principali elementi di innovazione

### Sintesi delle principali caratteristiche innovative

---

#### AMBIENTI DI APPRENDIMENTO SUPPORTATI DALLE TECNOLOGIE DIGITALI

La nostra scuola, attenta e sensibile ai cambiamenti della società e ai bisogni dell'alunno, affinché possa divenire protagonista responsabile della sua crescita personale e sociale, ha posto al centro dell'azione educativa la competenza dell'"*imparare a imparare*", che può essere sollecitata in percorsi formativi *learning centered*, attenti cioè a tutte le dimensioni della personalità dell'alunno (cognitiva, metacognitiva, pratico-operativa, affettivo-motivazionale, relazionale-sociale). Gli ambienti digitali facilitano questo tipo di didattica centrata sull'alunno, una didattica innovativa che punta, allo sviluppo delle competenze e non alla semplice trasmissione di nozioni.

Proprio per questo motivo, il nostro istituto si è dotato di tecnologie multimediali dirette a supportare e amplificare le capacità dei processi cognitivi e mentali dei nostri alunni, nella consapevolezza che la scuola non deve limitarsi ad "educare ai media" ma deve "educare con i media", i quali sono in grado di sostenere la didattica tradizionale e potenziare l'apprendimento dell'alunno.

**Con i Piani [PON 2007 - 2013](#) il nostro Istituto si è dotato di laboratori e di LIM .**

Nei plessi della nostra scuola sono presenti un laboratorio linguistico (sede centrale Pirandello) e tre laboratori informatici (uno nella sede centrale Pirandello, uno al plesso Giusti e uno al plesso Fava). **Le Lim sono presenti in tutte le classi di scuola primaria e secondaria di 1 grado.**

**Con il progetto PON Programmazione 2014/2020 si è ampliata la rete LAN/WLAN per tutti i plessi dell'Istituto** (Candidatura n.6313 1-9035 del 13/7/2015- FESR – Realizzazione e ampliamento delle infrastrutture di rete LAN/WLAN) **e ha esteso il processo d'innovazione anche alla scuola dell'infanzia** (candidatura N. 131582 - 12810 del 15/10/2015 -FESR – Realizzazione AMBIENTI DIGITALI).

Quest'ultimo progetto è destinato agli alunni del primo ciclo, con particolare riferimento agli alunni di scuola dell'infanzia: attraverso la realizzazione di 'laboratori mobili', dislocati all'interno dei quattro plessi di scuola dell'infanzia, si sono realizzati ambienti digitali che consentono, a livello didattico/metodologico, l'educazione al "pensiero computazionale" nell'ambito del



curricolo verticale. La scuola è altresì dotata di un modulo per l'accesso dell'utenza ai servizi digitali che ha permesso di migliorare la comunicazione scuola-famiglia.

PON **2014-2022** approvati:

- **FSE 2014-2020 - Avviso 1953 - Obiettivo specifico 10.2 - Azione 10.2.1 e 10.2.2** Competenze di base, rivolto ad alunni dei tre ordini di scuola;
- FSE 2014 - 2020 - **Avviso 4427 del 02/05/2017 FSE - Sottoazione: 10.2.5C** - competenze trasversali in rete: **Potenziamento dell'Educazione al Patrimonio culturale, artistico e paesaggistico in rete con il Liceo Scientifico "L. Da Vinci" di Florida**
- FSE 2014-2020 - Asse I - **Avviso 2669** - Obiettivo specifico 10.2.2 **Pensiero Computazionale e Cittadinanza digitale**
- FSE - PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 relativo a **progetto di inclusione sociale e integrazione**. Asse I - Istruzione - FSE. Obiettivi specifici 10.1 e 10.13 - Azione 10.1.1 e 10.3.1 - Sotto azioni 10.1.1A, 10.1.1B e 10.3.1A.
- PON 2014-2020 Avviso 20480 del 20/07/2021 - FESR REACT EU - Realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole;
- PON 2014-2020 Avviso 28966 del 06/09/2021 - FESR REACT EU - "Digital board: trasformazione digitale nella didattica e nell'organizzazione";
- Avviso pubblico del PO FESR Sicilia 2014-2020 – Asse 10 - Azione 10.7.1. "Interventi di riqualificazione degli edifici scolastici (efficientamento energetico, sicurezza, attrattività e innovatività, accessibilità, impianti sportivi, connettività), anche per facilitare l'accessibilità delle persone con disabilità";
- Avviso pubblico del PO FESR Sicilia 2014-2020 – Asse 10 - Azione 10.8.1. "Interventi infrastrutturali per l'innovazione tecnologica, laboratori di settore e per l'apprendimento delle competenze chiave"..
- Adesione Avviso 50636 del 27/12/2021- FESR REACT EU – Ambienti e laboratori per l'educazione e la formazione- EDUGREEN.
- FESR PON-SI-2022-182 - sottoazione 13.1.5A - "Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia";
- Fondi Strutturali Europei – Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020 - Asse II - Infrastrutture per l'istruzione – Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR) – REACT EU. Asse V – Priorità d'investimento: 13i – (FESR) "Promuovere il superamento degli effetti della crisi nel contesto della pandemia di COVID-19 e delle sue conseguenze sociali e preparare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia" – Obiettivo specifico 13.1: Facilitare una ripresa verde, digitale e resiliente dell'economia - Avviso pubblico prot.n. 38007 del 27 maggio 2022 "Ambienti didattici innovativi per la scuola dell'infanzia". 13.1.5 – "Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia"
- PNRR. Piano nazionale di ripresa e resilienza – progetti in essere. Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Investimento 3.2 "Scuola 4.0: scuole innovative, cablaggio,



nuovi

ambienti di apprendimento e laboratori", finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU. Avviso pubblico prot. n. 10812 del 13 maggio 2021 "Spazi e strumenti digitali per le STEM".

Decreti del direttore della Direzione Generale per i fondi strutturali per l'istruzione, l'edilizia scolastica e la scuola digitale 20 luglio 2021, n. 201 e 18 febbraio 2022, n. 42.

- PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA - MISSIONE 1 - COMPONENTE 1 - INVESTIMENTO 1.4  
"SERVIZI E CITTADINANZA DIGITALE" - Avviso Misura 1.4.1 ;"Esperienza del Cittadino nei servizi pubblici"; Scuole Aprile 202213.1.5A-FESRPN-SI-2022-182 - sottoazione 13.1.5A "Ambienti didattici innovativi per le scuole dell'infanzia"
- PNRR. Piano nazionale di ripresa e resilienza - FUTURA - Progetto "Animatore digitale: formazione del personale interno" (M4C1/2.1-2022-941-P-5492) in riferimento al D.M. N. 222/2022 - ART. 2 - NOTA PROT. 91698 DEL 31 OTTOBRE 2022. Progetto "Per una didattica innovativa 4.0" (M4C1/3.2-2022-961-P-24577) in riferimento al Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi D.M. 218/2022 - Allegato 1. Progetto "Cresciamo in STEM" ( M4C1/3.2-STEM-P-4458) in riferimento a Spazi e strumenti digitali per le STEM prot. 10812 del 13 maggio 2021

## Aree di innovazione

---

### ○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Nel corso dell'anno scolastico 2022/2023, in linea con il PNSD, al fine di migliorare l'organizzazione e gli ambienti di apprendimento della scuola e di innalzare le competenze digitali di docenti e alunni, saranno attivati:

- percorsi formativi per i docenti al fine di migliorare la capacità di utilizzare le tecnologie digitali nella didattica, in particolare, nel campo del pensiero computazionale, e la capacità di utilizzare metodologie didattiche innovative.
- attività didattiche, in orario curricolare, (per tutti gli alunni dell'istituto) volte a sviluppare le competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale e robotica educativa, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media, alla cittadinanza digitale.
- attività didattiche, in orario curricolare, (per tutti gli alunni dell'istituto) per sperimentare pratiche di insegnamento innovative quali, ad esempio:



1. La Didattica per ambiente di apprendimento che presuppone una diversa concezione dello spazio: gli alunni, in uno spazio destrutturato e informale, svolgono attività basate su problemi, in base a quanto programmato dai docenti che diventano i facilitatori dell'apprendimento.
2. L'organizzazione di classi aperte con il conseguente superamento del gruppo classe, comunemente inteso, e l'individuazione di una didattica modulare per la costruzione di un sapere
3. L'incremento di forme di flessibilità didattica focalizzate sul miglioramento dei processi di insegnamento-apprendimento.

## ○ SVILUPPO PROFESSIONALE

Piano annuale di FORMAZIONE e AGGIORNAMENTO del personale scolastico 2023-2024 (prot. 0007990 e prot. 0007991 del 30/10/2023)

## ○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

Nel corso del triennio 2019-2022, in linea con il PNSD, al fine di migliorare l'organizzazione il nostro istituto si propone di realizzare una Cl@sse 2.0 L'idea, in linea con le direttive ministeriali relative all'azione Cl@sse 2.0, si basa sul concetto di estendere lo spazio in classe creando ambienti di apprendimento virtuale, e di dotare gli studenti e i docenti di uno strumento di gestione e personalizzazione dei contenuti, che permetta di condividere l'esperienza didattica con altri docenti e studenti, attraverso gli strumenti del Web 2.0. Il tutto costruendo un ambiente di insegnamento informale e collaborativo. Gli studenti, seguiti dall'insegnante, potranno impegnarsi infatti alla co-costruzione, secondo la logica della scrittura collaborativa, alla creazione di e-book, I docenti, a scuola come a casa, potranno velocemente creare lezioni multimediali personalizzate, attingendo parti di un qualsiasi e-book o da qualsiasi materiale reperibile sul Web come foto, video, immagini, audio.



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

## Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

### ● Progetto: PER UNA DIDATTICA INNOVATIVA 4.0

#### Titolo avviso/decreto di riferimento

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

#### Descrizione del progetto

Il progetto "Per una didattica innovativa 4.0" si propone di creare, all'interno dell'istituto almeno 19 ambienti di apprendimento digitali e innovativi, per valorizzare lo spazio aula in chiave multidimensionale e trasversale. Si riutilizzeranno gli arredi già presenti all'interno delle aule ed acquistarne nuovi per trasformare ogni ambiente obsoleto in ambiente innovativo e fluido. In particolare si avrà una dotazione digitale di base quali : Digital board, kit accessori per le videoconferenze, accesso a software e piattaforme per la videocomunicazione e per la creazione di contenuti digitali originali, un notebook per garantire la piena compatibilità con i software didattici . Gli ambienti saranno dotati di alcuni carrelli con dispositivi personali, software e kit di accessori per specializzare gli spazi d'aula innovativi per le varie discipline e inclusivi per gli alunni.

#### Importo del finanziamento

€ 154.128,78



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

### Data inizio prevista

01/01/2023

### Data fine prevista

31/12/2024

## Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	19.0	0

## ● Progetto: CRESCIAMO IN STEM

### Titolo avviso/decreto di riferimento

Spazi e strumenti digitali per le STEM

### Descrizione del progetto

Il progetto, coerente con il curricolo, è pensato come un percorso formativo unitario, graduale, continuo e progressivo rispetto alle competenze da acquisire e nello stesso tempo trasversale alle discipline d'insegnamento. Vuole essere l'occasione per il nostro Istituto di portare a sistema l'utilizzo di pratiche didattiche digitali innovative, già utilizzate da alcuni docenti con strumenti personali, e sviluppare le competenze STEM degli alunni, competenze necessarie per diventare cittadini attivi e resilienti. Saranno coinvolti nel progetto 4 sezioni dell'infanzia, 11 classi della primaria (4 plesso Giusti, 7 plesso Fava) e 6 classi della secondaria di 1° grado. Saranno creati spazi flessibili dove si imparerà facendo (learning by doing) e lavorando in piccoli gruppi (Cooperative learning) per affrontare problemi nuovi, inventando soluzioni originali (problem solving). Il Brainstorming sarà usato per insegnare agli alunni a pensare criticamente e per trovare idee condivise. Sono stati individuati i seguenti spazi: laboratorio STEM, Plesso Fava 1° piano; angolo attrezzato STEM all'interno del lab di informatica plesso centrale; spazi laboratoriali all'interno delle aule più grandi del plesso Giusti. Negli spazi si svolgeranno attività



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

di coding, robotica educativa, tinkering e making con software online gratuiti e i seguenti strumenti didattici: kit per coding unplugged (set carte); Kit di robot da costruire (1 kit= 12 robot) completi (sensori, motori, ...), programmabili con linguaggio di programmazione a blocchi, diversificati per fasce d'età:1 Kit per infanzia, 2 Kit infanzia e primi anni primaria, 2 Kit 3-4-5 primaria, 2 Kit media; Batterie ricaricabili e caricabatterie; kit schede programmabili e set espansione; 2 droni didattici programmabili; 1 scanner 3D con software; 2 stampanti 3D, 3 kit 3 bobine filamento 3d pla 1kg; inventor Kit, set di espansione scienze, tecnologia, informatica; kit fisica, elettricità, magnetismo, elettronica, meccanica.

### Importo del finanziamento

€ 16.000,00

### Data inizio prevista

29/08/2022

### Data fine prevista

31/03/2023

### 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	7



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	Numero	20.0	62



## LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla  
&laquo;Missione 1.4-Istruzione&raquo; del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
amministrativo			

## Approfondimento

---

PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA - MISSIONE 1 - COMPONENTE 1 - INVESTIMENTO 1.4  
"SERVIZI E CITTADINANZA DIGITALE" - Avviso Misura 1.4.1 "Esperienza del Cittadino nei servizi  
pubblici"; Scuole Aprile 2022



## Aspetti generali

Insegnamenti attivati

ATTIVITA' FORMATIVA

I progetti attivati per il triennio 2022/2025 sono reperibili anche al seguente link:

[http://www.istitutodeamicisflordia.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=43&Itemid=178](http://www.istitutodeamicisflordia.it/index.php?option=com_content&view=article&id=43&Itemid=178)

	<b>TITOLO</b>	<b>RESPONSABILI DEL PROGETTO</b>	<b>ORDINE DI SCUOLA</b>
1	MUSICOTERAPIA	Stella Giuseppina	Scuola dell'Infanzia
2	BODY PERCUSSION	Stella Giuseppina	Classi Terze, Quarte e Quinte Sc. Primaria
3	CRESCERE IN MUSICA	Granata Antonio	Classi Quarte e Quinte Scuola Primaria

Calafiore Serafina

Classi Quinte Sc.



4	CAMBRIDGE	Sipala Anna	Primaria Scuola Secondaria I grado
5	BIBLIOTIAMO	Catinella Chiara Spadaro Rita	Scuola Secondaria I grado
6	PROGETTO CONTINUITA'	Catinella Chiara	Scuola dell'Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria I grado
7	IL GIORNALE DI ISTITUTO	Spina Manuela	Scuola dell'Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria I grado
8	NOTTE STELLATA	Granata Antonio	Classi Quinte Sc. Primaria Scuola Secondaria I grado



9	ARTEMANIA	Sala Concetta	Scuola dell'Infanzia
10	CENTRO SPORTIVO	Martogli Salvatore	Scuola Secondaria I grado
11	DELTA A/1 A/2	Centrale Natalina	Scuola Secondaria I grado
12	"ROMEO E GIULIETTA"	Genovese Corrado	Scuola dell'Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria I grado
13	CORALE DO.RE.MI.FA...CCIAMO UN CORO	Stella Giuseppina	Classi Quarte e Quinte Sc. Primaria Scuola Secondaria I grado
14	GIOCHIAMO CON LA MATEMATICA DELLA BOCCONI	Fiume Cristina	Classi Quarte e Quinte Sc. Primaria Scuola Secondaria I grado



15	PLASTIC-FREE	Privitera Giuseppa Tomasello Francesco Messana Carola	Scuola Secondaria I grado
16	SEZIONI APERTE PIRANDELLO	Lucia Sipala	Scuola dell'Infanzia
17	SEZIONI APERTE FAVA	Lucia Aparo	Scuola dell'Infanzia
18	ICDL	Bonnici Carmela	Scuola Secondaria I grado
19	CAPIRE PER CRESCERE	Bonnici Carmela	Scuola Primaria
20			
21			



22	CONSIGLIO COMUNALE DEI RAGAZZI	Intagliata Antonino	Scuola Primaria Scuola Secondaria I grado
23	Formazione per i docenti sulle Competenze digitali - triennio 2022-2025	Bonnici Carmela	Rivolto ai DOCENTI



## Traguardi attesi in uscita

### Infanzia

---

Istituto/Plessi	Codice Scuola
1^I.C.FLORIDIA"GIUSTI"	SRAA82101B
1^I.C.FLORIDIA PIRANDELLO	SRAA82102C
C/DA MARCHESA	SRAA82103D
FAVA	SRAA82104E

Competenze di base attese al termine della scuola dell'infanzia in termini di identità, autonomia, competenza, cittadinanza.

---

Il bambino:

- riconosce ed esprime le proprie emozioni, è consapevole di desideri e paure, avverte gli stati d'animo propri e altrui;
- ha un positivo rapporto con la propria corporeità, ha maturato una sufficiente fiducia in sé, è progressivamente consapevole delle proprie risorse e dei propri limiti, quando occorre sa chiedere aiuto;
- manifesta curiosità e voglia di sperimentare, interagisce con le cose, l'ambiente e le persone, percependone le reazioni ed i cambiamenti;
- condivide esperienze e giochi, utilizza materiali e risorse comuni, affronta gradualmente i conflitti e ha iniziato a riconoscere le regole del comportamento nei contesti privati e pubblici;
- ha sviluppato l'attitudine a porre e a porsi domande di senso su questioni etiche e morali;
- coglie diversi punti di vista, riflette e negozia significati, utilizza gli errori come fonte di



conoscenza.

## Primaria

---

Istituto/Plessi	Codice Scuola
I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA	SREE82101L
I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA	SREE82102N
I I.C " E. DE AMICIS" FLORIDIA	SREE82103P

## 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
1^ I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA	SRMM82101G



## 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

SCUOLA DELL'INFANZIA

---

**Quadro orario della scuola: 1<sup>^</sup>I.C.FLORIDIA"GIUSTI" SRAA82101B**

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

---

**Quadro orario della scuola: 1<sup>^</sup>I.C.FLORIDIA PIRANDELLO SRAA82102C**

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

---

**Quadro orario della scuola: C/DA MARCHESA SRAA82103D**

40 Ore Settimanali

SCUOLA DELL'INFANZIA

---

**Quadro orario della scuola: FAVA SRAA82104E**

40 Ore Settimanali



## SCUOLA PRIMARIA

---

**Tempo scuola della scuola: I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA SREE82101L**

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

## SCUOLA PRIMARIA

---

**Tempo scuola della scuola: I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA SREE82102N**

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

## SCUOLA PRIMARIA

---

**Tempo scuola della scuola: I I.C. " E. DE AMICIS" FLORIDIA SREE82103P**

DA 28 A 30 ORE SETTIMANALI

## SCUOLA SECONDARIA I GRADO

---

**Tempo scuola della scuola: 1^ I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA  
SRMM82101G - Corso Ad Indirizzo Musicale**



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

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

Il monte ore previsto per l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica è di trentatré ore distribuite su tutte le discipline.



## Curricolo di Istituto

### I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA

---

#### Primo ciclo di istruzione

---

### Curricolo di scuola

Il Curricolo di Istituto è l'espressione della libertà di insegnamento e dell'autonomia scolastica. La costruzione del curricolo è il processo attraverso il quale si sviluppano e organizzano la ricerca e l'innovazione didattica.

#### **Allegato:**

Curriculum verticale 2019 2022.pdf

### Curricolo dell'insegnamento trasversale di educazione civica

#### Traguardi di competenza

- **Nucleo tematico collegato al traguardo:  
COMPETENZE IN USCITA TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA E TRAGUARDI DI APPRENDIMENTI ALTERMINE DEL PRIMO CICLO**



## Traguardi

### COMPETENZE IN USCITA TRASVERSALI DI EDUCAZIONE CIVICA

Competenze di cittadinanza

Obiettivi formativi in uscita INFANZIA

Obiettivi formativi in uscita PRIMARIA

Obiettivi formativi in uscita SECONDARIA PRIMO GRADO

-Imparare ad imparare

-Conoscenza di sé (limiti, capacità.)

-Uso di strumenti informativi.

- Acquisizione di un metodo di studio e di lavoro.

-Riconoscere i propri pensieri, i propri stati d'animo, le proprie emozioni.



- Utilizzare informazioni, provenienti dalle esperienze quotidiane (a scuola, a casa, con gli altri), in modo appropriato alla situazione.
  
- Avere fiducia in sé stesso affrontando serenamente anche situazioni nuove.
  
- Analizzare le proprie capacità nella vita scolastica riconoscendone i punti di debolezza e i punti di forza, e saperli gestire.
  
- Essere consapevoli dei propri comportamenti
  
- Iniziare ad organizzare il proprio apprendimento utilizzando le informazioni ricevute, anche in funzione dei tempi disponibili.
  
- Acquisire un personale metodo di studio.
  
- Valutare criticamente le proprie prestazioni.
  
- Essere consapevoli del proprio comportamento, delle proprie capacità e dei propri punti deboli e saperli gestire.
  
- Riconoscere le proprie situazioni di agio e disagio.
  
- Organizzare il proprio apprendimento scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità



di informazione, anche in funzione dei tempi disponibili.

-Acquisire un efficace metodo di studio.

-Progettare

-Uso delle conoscenze apprese per realizzare un prodotto.

-Organizzazione del materiale per realizzare un prodotto

-Scegliere, organizzare e predisporre materiali, strumenti, spazi, tempi ed interlocutori per soddisfare un bisogno primario, realizzare un gioco, trasmettere un messaggio mediante il linguaggio verbale e non verbale.

-Elaborare e realizzare semplici prodotti di genere diverso utilizzando le conoscenze apprese.

-Elaborare e realizzare prodotti di vario genere, riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio, utilizzando le conoscenze apprese, stabilendo autonomamente le fasi procedurali e verificare i risultati raggiunti.

-Comunicare

-Comprendere e Rappresentare



-Comprensione e uso dei linguaggi di vario genere.

-Uso dei linguaggi disciplinari.

-Comprendere il linguaggio orale di uso quotidiano, (narrazioni, regole, indicazioni operative).

-Comprendere e utilizzare gesti, immagini, suoni.

-Esprimere le proprie esperienze, sentimenti, opinioni, avvalendosi dei diversi linguaggi sperimentati.

-Comprendere semplici messaggi di genere diverso anche mediante supporti cartacei e informatici.

-Utilizzare i linguaggi di base appresi per descrivere eventi, fenomeni, norme, procedure, e le diverse conoscenze disciplinari, anche mediante vari supporti (cartacei, informatici e multimediali).

-Comprendere messaggi di vario genere trasmessi utilizzando linguaggi e supporti diversi (cartacei, informatici e multimediali) .

-Utilizzare i vari linguaggi e le conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali) per esprimere eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure.



-Collaborare e partecipare

-Interazione nel gruppo.

-Disponibilità al confronto

-Rispetto dei diritti altrui.

-Partecipare a giochi e attività collettivi, collaborando con il gruppo, riconoscendo e rispettando le diversità.

-Stabilire rapporti corretti con i compagni e gli adulti.

-Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.

-Confrontarsi e collaborare con gli altri nelle attività di gruppo e nelle discussioni, apportando il proprio contributo nel rispetto dei diritti di tutti.

-Agire in modo autonomo e responsabile

- Assolvere gli obblighi scolastici.



-Rispetto delle regole

-Esprimere i propri bisogni.

-Portare a termine il lavoro assegnato.

-Capire la necessità di regole, condividerle e rispettarle.

-Assolvere gli obblighi scolastici con responsabilità.

-Rispettare le regole condivise.

-Assolvere responsabilmente gli obblighi scolastici comprendendo e rispettando le regole condivise.

-Risolvere problemi

-Risolvere situazioni problematiche utilizzando contenuti e metodi delle diverse discipline

-Riconoscere situazioni che richiedono una risposta.

-Formulare la domanda.



-Risolvere semplici situazioni problematiche legate all'esperienza.

-Riconoscere situazioni che richiedono una risposta.

-Cercare di formulare ipotesi di soluzione, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.

-Riconoscere e affrontare situazioni problematiche individuando le fonti e le risorse adeguate, valutando i dati all'interno delle diverse discipline e formulando ipotesi di soluzione.

-Individuare collegamenti e relazioni

-Individuare e rappresentare collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi

-Individuare collegamenti fra le varie aree disciplinari.

-Utilizzare parole, gesti, disegni, per comunicare in modo efficace.

-Cogliere relazioni di spazio, tempo, grandezza.

-Individuare e rappresentare fenomeni ed eventi disciplinari, cogliendone analogie e differenze, cause ed effetti sia nello spazio che nel tempo.



-Cogliere collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche lontani nello spazio e nel tempo, individuando analogie e differenze, cause ed effetti.

-Acquisire ed interpretare l'informazione

-Capacità di analizzare l'informazione

-Valutazione dell'attendibilità e dell'utilità.

-Distinzione di fatti e opinioni

-Ricavare informazioni attraverso l'ascolto e supporti iconografici.

-Avvalersi di informazioni utili per assumere comportamenti adeguati alle situazioni.

-Ricavare informazioni da immagini e testi scritti di contenuto vario.

-Essere disponibile a ricercare informazioni utili al proprio apprendimento, anche in contesti diversi da quelli disciplinari e prettamente scolastici.

-Acquisire la capacità di analizzare le varie informazioni ricevute attraverso diversi strumenti comunicativi, distinguendo fatti e opinioni con senso critico.



### Traguardi di apprendimento al termine del I ciclo

(Indicatori da riportarsi in pagella per educazione civica fine scuola secondaria di I grado)

L' alunno:

-conosce gli elementi fondanti della Costituzione ed è consapevole dei ruoli, dei compiti e delle funzioni delle istituzioni dello Stato italiano, dell'Unione europea e degli organismi internazionali;

-conosce il significato e la storia degli elementi simbolici identitari (bandiera, inno nazionale);

-ha recepito gli elementi basilari dei concetti di "sostenibilità ed ecosostenibilità" facendosi promotore del concetto di "decrecita felice" e di un ritorno all'essenziale;

-è consapevole del significato delle parole "diritto e dovere";

-conosce nelle sue varie esplicitazioni il principio di legalità e di contrasto alle mafie;

-ha compreso e assimilato i principi dell'educazione ambientale in un'ottica di consapevolezza e tutela dei beni del patrimonio culturale locale e nazionale nelle sue varie sfaccettature (lingua, monumenti, paesaggio, produzioni di eccellenza);

-è consapevole dell'importanza dell'esercizio della cittadinanza attiva che si espleta anche



attraverso le associazioni di volontariato e di protezione civile;

-ha sviluppato conoscenze e competenze in materia di educazione alla salute ed al benessere psicofisico;

-conosce gli elementi necessari dell'educazione stradale in rapporto alle sue dinamiche esistenziali;

-è consapevole dei principali riferimenti normativi concernenti la privacy, i diritti d'autore, l'uso e l'interpretazione dei materiali e delle fonti documentali digitali disponibili sul web.

-conosce e applica le regole condivise relative alla corretta comunicazione sui social e, più genericamente, sul web.

- COSTITUZIONE, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà
- SVILUPPO SOSTENIBILE, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio
- CITTADINANZA DIGITALE

## Monte ore annuali

Scuola Primaria

33 ore

Più di 33 ore

Classe I





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

#### Scuola Secondaria I grado

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

## Iniziative di sensibilizzazione alla cittadinanza responsabile (scuola dell'infanzia)

### ○ **Lotta al bullismo e cyberbullismo**

Il progetto si ricollega alla programmazione curriculare annuale “

Sul filo delle parole:

Trame per tessere insieme la tela della comunicazione”, che si propone di educare i

bambini ad essere “cittadini” capaci di rapportarsi e comunicare con gli altri attraverso il

dialogo, la riflessione, il confronto e l’ascolto delle opinioni altrui



## Finalità collegate all'iniziativa

- Graduale sviluppo della consapevolezza della identità personale
- Graduale sviluppo della percezione della identità altrui
- Graduale sviluppo della percezione delle affinità e differenze che contraddistinguono tutte le persone
- Progressiva maturazione del rispetto di sé e degli altri, della salute, del benessere

## Campi di esperienza coinvolti

- Il sé e l'altro
- La conoscenza del mondo

## Aspetti qualificanti del curricolo

### Ampliamento dell'Offerta Formativa

PROGETTI DI AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

### **Allegato:**

Ampliamento Offerta formativa.pdf



## Azioni per lo sviluppo delle competenze STEM

### I I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA (ISTITUTO PRINCIPALE)

---

#### ○ **Azione n° 1: CURRICOLO DIGITALE INFANZIA**

La competenza digitale implica l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. (Raccomandazione del Consiglio sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Continuo, 22 maggio 2018) Il curricolo digitale è un percorso didattico - educativo che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti. Queste competenze includono la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per l'apprendimento, la creazione di contenuti, la risoluzione dei problemi, la collaborazione e la sicurezza. Il curricolo digitale, in Italia, si basa su una serie di riferimenti normativi che promuovono lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti a tutti i livelli di istruzione. L'obiettivo è quello di preparare i giovani a partecipare attivamente alla società digitale, adattandosi alle sfide del mondo tecnologico in continuo sviluppo. Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 2006 e, successivamente, in quella del maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. L'articolo 1, commi 56-59 della Legge 13 luglio 2015, n. 107, "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti", introduce il Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD), che rappresenta il principale strumento di programmazione del processo di trasformazione digitale della scuola italiana. Il PNSD definisce l'educazione digitale come "il processo di apprendimento e di formazione che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti, in un'ottica di cittadinanza digitale, di innovazione e di sviluppo sostenibile". È un'azione culturale che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento, e non solo come luogo fisico, e come piattaforma che permette agli studenti di sviluppare competenze per



la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano strumenti abilitanti, presenti nella quotidianità e al servizio delle attività scolastiche, in particolare per la formazione e l'apprendimento, ma anche per l'amministrazione, coinvolgendo tutti gli ambienti scolastici: le classi, gli spazi comuni, i laboratori, gli spazi individuali e gli spazi informali. 2 Il decreto legislativo n. 235/2017 introduce la valutazione delle competenze digitali all'interno del quadro generale della valutazione degli alunni. Inoltre, il Ministero dell'Istruzione ha pubblicato il Documento di indirizzo nazionale per l'educazione civica, che include le competenze digitali tra le competenze trasversali da sviluppare negli studenti. Il documento definisce le competenze digitali come "la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per comunicare, collaborare e risolvere problemi in modo creativo e critico". Negli ultimi anni, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), i progetti PON finanziati con i fondi strutturali europei e, più recentemente il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), nell'ambito del quale è stato anche adottato il Piano "Scuola 4.0", hanno favorito la diffusione di metodologie didattiche innovative basate sul problem solving, sulla risoluzione di problemi reali, sulla interconnessione dei contenuti per lo sviluppo di competenze matematico-scientifico-tecnologiche. Il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), cui è correlata l'adozione di specifiche norme di legislazione primaria, introdotte dall'articolo 1, commi 552-553, della legge n. 197 del 2022. La misura promuove l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole. Per il PNRR "l'intervento sulle discipline STEM - comprensive anche dell'introduzione alle neuroscienze - agisce su un nuovo paradigma educativo trasversale di carattere metodologico". In Italia, la diffusione delle competenze digitali per cittadini, imprese e Pubblica Amministrazione è promossa dall'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID). Nel 2017 AgID ha diviso le competenze digitali in tre livelli: competenze digitali di base, competenze specialistiche, competenze di eadership. Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il DigComp, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0, poi con la versione DigComp 2.1 e, ultimo aggiornamento, con DigComp 2.2. La versione 2.2 del documento DigComp, pubblicata nel 2022, è stata sviluppata in modo da essere più inclusiva e accessibile a tutti i cittadini, indipendentemente dal loro livello di istruzione o di esperienza. Il DigComp 2.2 è



diviso in cinque aree di competenza: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2. Comunicazione e collaborazione 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale 3. Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione 4. Sicurezza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente 5. Risolvere problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali

Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" è stato elaborato in modo coerente con il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp) e tenendo conto delle nuove linee guida delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), discipline sempre più rilevanti nella società digitale in cui viviamo che offrono l'opportunità di sviluppare competenze trasversali e di cittadinanza attiva. È importante sottolineare che il curriculum non è uno strumento rigido, è stato progettato in modo flessibile, al fine di consentire ai docenti di adattarlo alle proprie esigenze e competenze. È un'occasione per riflettere e ispirarsi su come integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica, sia per i docenti già esperti in questo campo, sia per coloro che desiderano avvicinarsi a esso con interesse. Inoltre, avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici. Per implementare con successo il Curricolo Digitale, sono necessari nuovi approcci metodologici e didattici che facciano interagire efficacemente le STEM con le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza. Questo richiede una collaborazione e una condivisione delle migliori pratiche tra i docenti, oltre a una continua formazione professionale per rimanere al passo con l'evoluzione delle tecnologie digitali e dei nuovi strumenti pedagogici disponibili. Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" rappresenta quindi un modo innovativo e efficace per promuovere l'apprendimento delle STEM e sviluppare competenze digitali fondamentali per i cittadini del futuro



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

---

- Predisporre un ambiente stimolante e incoraggiante, che consenta ai bambini di effettuare attività di esplorazione via via più articolate, procedendo anche per tentativi ed errori
- Valorizzare l'innato interesse per il mondo circostante che si sviluppa a partire dal desiderio e dalla curiosità dei bambini di conoscere oggetti e situazioni
- Organizzare attività di manipolazione, con le quali i bambini esplorano il funzionamento delle cose, ricercano i nessi causa-effetto e sperimentano le reazioni degli oggetti alle loro azioni
- Esplorare in modo olistico, con un coinvolgimento intrecciato dei diversi canali sensoriali e con un interesse aperto e multidimensionale per i fenomeni incontrati nell'interazione con il mondo
- Creare occasioni per scoprire, toccando, smontando, costruendo, ricostruendo e affinando i propri gesti, funzioni e possibili usi di macchine, meccanismi e strumenti tecnologici

## Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

### SCUOLA DELL'INFANZIA

Aree di competenza: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati

5. Soluzione di problemi



Descrittori di competenza:

Utilizzare le nuove tecnologie per giocare, svolgere compiti, acquisire informazioni con la guida dell'insegnante.

SVILUPPO DELLA COMPETENZA RISORSE SUGGERITE ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE

□ Acquisire comportamenti corretti

nell'uso della tecnologia.

□ Conoscere gli strumenti digitali e le

loro componenti.

□ Sperimentare attività di coding

unplugged.

□ Utilizzare indicatori topologici



(avanti, indietro, sinistra, destra) e

le frecce direzionali.

Muovere correttamente il mouse e

i suoi tasti.

Riconoscere numeri e lettere nella

tastiera o in software didattici.

Utilizzare gli stimoli digitali per

sviluppare la creatività.

Ascolto di storie o canzoncine

tramite device tecnologici.

Attività di coding unplugged.



□ Software didattici per giochi ed

esercizi di tipo logico, linguistico,

matematico, topologico.

□ Attività di dettatura per scrivere

lettere e numeri alla tastiera e

procedere alla stampa

dell'elaborato.

□ Realizzare semplici elaborazioni

grafiche tramite LIM o tablet

direttamente con le dita

□ <https://artoobear.com/la-app-di-artoo/>



□ <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.rayo.colorbookkids&pcampa>

ignid=web\_share

□ <https://www.ivana.it/site/index.php/software-online?view=article&id=50:blockly&catid=10>

□ <https://learningapps.org/index.php?overview&s&category=0&tool>

## ○ Azione n° 2: CURRICOLO DIGITALE PRIMARIA

La competenza digitale implica l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. (Raccomandazione del Consiglio sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Continuo, 22 maggio 2018) Il curricolo digitale è un percorso didattico - educativo che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti. Queste competenze includono la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per l'apprendimento, la creazione di contenuti, la risoluzione dei problemi, la collaborazione e la sicurezza. Il curricolo digitale, in Italia, si basa su una serie di riferimenti normativi che promuovono lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti a tutti i livelli di istruzione. L'obiettivo è quello di preparare i giovani a partecipare attivamente alla società digitale, adattandosi alle sfide del mondo tecnologico in continuo sviluppo. Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 2006 e, successivamente, in quella del maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. L'articolo 1, commi 56-59 della Legge 13 luglio 2015, n. 107, "Riforma del sistema nazionale di istruzione e



formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti", introduce il Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD), che rappresenta il principale strumento di programmazione del processo di trasformazione digitale della scuola italiana. Il PNSD definisce l'educazione digitale come "il processo di apprendimento e di formazione che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti, in un'ottica di cittadinanza digitale, di innovazione e di sviluppo sostenibile". È un'azione culturale che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento, e non solo come luogo fisico, e come piattaforma che permette agli studenti di sviluppare competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano strumenti abilitanti, presenti nella quotidianità e al servizio delle attività scolastiche, in particolare per la formazione e l'apprendimento, ma anche per l'amministrazione, coinvolgendo tutti gli ambienti scolastici: le classi, gli spazi comuni, i laboratori, gli spazi individuali e gli spazi informali. 2 Il decreto legislativo n. 235/2017 introduce la valutazione delle competenze digitali all'interno del quadro generale della valutazione degli alunni. Inoltre, il Ministero dell'Istruzione ha pubblicato il Documento di indirizzo nazionale per l'educazione civica, che include le competenze digitali tra le competenze trasversali da sviluppare negli studenti. Il documento definisce le competenze digitali come "la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per comunicare, collaborare e risolvere problemi in modo creativo e critico". Negli ultimi anni, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), i progetti PON finanziati con i fondi strutturali europei e, più recentemente il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), nell'ambito del quale è stato anche adottato il Piano "Scuola 4.0", hanno favorito la diffusione di metodologie didattiche innovative basate sul problem solving, sulla risoluzione di problemi reali, sulla interconnessione dei contenuti per lo sviluppo di competenze matematico-scientifico-tecnologiche. Il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), cui è correlata l'adozione di specifiche norme di legislazione primaria, introdotte dall'articolo 1, commi 552-553, della legge n. 197 del 2022. La misura promuove l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole. Per il PNRR "l'intervento sulle discipline STEM - comprensive anche dell'introduzione alle neuroscienze - agisce su un nuovo paradigma educativo trasversale di carattere metodologico". In Italia, la diffusione delle competenze digitali per cittadini, imprese e Pubblica Amministrazione è promossa dall'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID). Nel 2017 AgID ha diviso le competenze digitali in tre



livelli: competenze digitali di base, competenze specialistiche, competenze di eleadership. Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il DigComp, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0, poi con la versione DigComp 2.1 e, ultimo aggiornamento, con DigComp 2.2. La versione 2.2 del documento DigComp, pubblicata nel 2022, è stata sviluppata in modo da essere più inclusiva e accessibile a tutti i cittadini, indipendentemente dal loro livello di istruzione o di esperienza. Il DigComp 2.2 è diviso in cinque aree di competenza: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 3.2. Comunicazione e collaborazione 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale 3. Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione 4. Sicurezza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente 5. Risolvere problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" è stato elaborato in modo coerente con il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp) e tenendo conto delle nuove linee guida delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), discipline sempre più rilevanti nella società digitale in cui viviamo che offrono l'opportunità di sviluppare competenze trasversali e di cittadinanza attiva. È importante sottolineare che il curriculum non è uno strumento rigido, è stato progettato in modo flessibile, al fine di consentire ai docenti di adattarlo alle proprie esigenze e competenze. È un'occasione per riflettere e ispirarsi su come integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica, sia per i docenti già esperti in questo campo, sia per coloro che desiderano avvicinarsi a esso con interesse. Inoltre, avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici. Per implementare con successo il Curricolo Digitale, sono necessari nuovi approcci metodologici e didattici che facciano interagire efficacemente le STEM con le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza. Questo richiede una collaborazione e



una condivisione delle migliori pratiche tra i docenti, oltre a una continua formazione professionale per rimanere al passo con l'evoluzione delle tecnologie digitali e dei nuovi strumenti pedagogici disponibili. Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" rappresenta quindi un modo innovativo e efficace per promuovere l'apprendimento delle STEM e sviluppare competenze digitali fondamentali per i cittadini del futuro

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

---

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva
- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali

## Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiPrimaeSeconda Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali offline; • scoprire come accedere a dati, informazioni e contenuti online e navigare al loro interno. A livello base, in autonomia e con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare ed utilizzare file all'interno del dispositivo. Riconoscere e distinguere file, cartelle, programmi. Individuare una cartella sul dispositivo, accedere alla cartella, esplorare il contenuto della cartella. Individuare i principali programmi/app di videoscrittura e visualizzazione video.



Aprire un file (una foto, un documento) utilizzando il programma/app adeguato. Utilizzare le principali funzionalità di un programma di videoscrittura (es. scrivere parole e numeri, maiuscole e minuscole, spazio tra una parola e l'altra, andare a capo). Nominare e salvare file di immagine o di testo in cartelle predisposte. Ritrovare file archiviati. Effettuare semplici ricerche nel web, con il supporto dell'insegnante. Le partidelcomputer Accendere e spegnere il computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Scrivere con la tastiera TypingClub gratuito, con account alunno personale creato dall'insegnante, non necessaria mail Il gufo Boo Sisuggerisce questa risorsa come ambiente di ricerca protetto: Motore di ricerca per bambini che si trova all'interno di questo lavoro open source della docente e formatrice Paola Limone: Gestire la ricerca in rete con i bambini 7 Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiPrimaeSeconda Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • utilizzare tecnologie digitali semplici per l'interazione all'interno di ambienti protetti; • conoscere l'importanza delle parole e dei modi corretti da utilizzare in rete (Netiquette). Prendere familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). Nell'ambito delle attività di accoglienza utilizzare il Manifesto della comunicazione non ostile. Leggere storie/stimolo, drammatizzare il classico "telefono senza fili" con la trasmissione prima di messaggi orali e poi scritti, individuare in gruppo le modalità più efficaci di invio di un messaggio affinché l'intento comunicativo sia chiaro al ricevente e infine produrre messaggi/mail secondo le modalità corrette condivise e commentarle insieme in una peer review. Conoscere le principali parti che compongono un messaggio (destinatario, e mittente, contenuto). Praticare il lavoro di gruppo nelle varie discipline, riconoscere e praticare i principali ruoli e incarichi nel rispetto degli altri membri del gruppo utilizzando la piattaforma della scuola, in presenza o a distanza. Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 education WeSchool ClassDojo La Digitale Manifesto della comunicazione non ostile Schede didattiche parole ostili per riflettere sull'importanza delle parole e della comunicazione non ostile 8 Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiPrimaeSeconda Area di competenza 3. Costruzione di contenuti Descrittori di competenza: 3.1Sviluppare contenuti digitali 3.2Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4 Programmazione SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; •



scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). Creare un disegno con un software/app di grafica. Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wardwall Learningapp TinyTap - Tutorial TinyTap Educaplay PixelArt online Attività sui reticoli PixilArt Allegato talea 9 Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiPrimaSeconda Area di competenza 4. Sicurezza Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.3 Proteggere la salute e il benessere SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base e con l'aiuto di qualcuno, sono in grado di: • individuare semplici modalità per proteggere i miei dispositivi e contenuti digitali; • conoscere, sperimentare e rispettare le prime regole base per l'utilizzo delle aule e dei dispositivi; • riconoscere situazioni di rischio in vari ambienti (casa, scuola, strada...); • riconoscere le persone a cui fare riferimento in caso di pericolo; • sperimentare norme per la sicurezza per me e per gli altri; • riconoscere le informazioni personali di base in ambiente digitale; • saper indicare e motivare i programmi e i videogiochi preferiti. Solo con il supporto dell'adulto: utilizzare l'account scolastico, memorizzare le credenziali su dispositivo per un accesso diretto, utilizzare l'account per accedere alla piattaforma scolastica, riflettendo sulle modalità con le quali lo si fa. Discutere di situazioni di rischio che potrebbero capitare a casa/ scuola. Disegnare un evento pericoloso. Raccontare una storia e individuare le emozioni e i ruoli in relazione all'evento di pericolo. Disegnare la carta d'identità, identificando le informazioni personali di base. Disegnare a mano e/o creare un avatar con un software o una app. Disegnare una mascherina, corrispondente all'Avatar, da indossare per eventuali riprese video/fotografiche. Riflettere, anche utilizzando semplicissime infografiche, sulle parti della giornata, considerando anche i momenti di consumo mediali. Riflettere sulle emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o la fruizione di un cartone. Attività di gioco per imparare a distinguere le emozioni del virtuale da quelle



del reale. Disegnare il proprio Avatar su carta – creare un Avatar Digiface Pixton - foto di classe con avatar Fermati e pensa online Privacy online per i bambini Interland\_avventure digitali Il gioco delle emozioni 10 Primo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiPrima e Seconda Area di competenza 5. Risolvere problemi Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici - individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla conoscenza base dei dispositivi alla ricerca e risoluzione di piccoli problemi). SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- riconoscere i dispositivi e le loro parti fondamentali;
- agire sui dispositivi secondo le funzioni base. Saper accendere e spegnere pc, notebook, tablet. Utilizzare il mouse e la tastiera per funzionalità di input. Utilizzare un dispositivo digitale o altri strumenti quali la LIM o il monitor touch screen per alcune attività didattiche, con il supporto dell'insegnante.

Le parti del computer Accendere e spegnere il computer Le parti del computer Accendere e spegnere il pc; il desktop Il mouse e la tastiera Le parti del computer e le sue funzioni 11 Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiTerza e Quarta Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, so:

- esprimere le mie necessità di ricerca di informazioni;
- trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online;
- usare terminologia specifica base;
- comprendere come le informazioni vengono archiviate su diversi dispositivi/servizi;
- organizzare, archiviare, recuperare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali;
- individuare la procedura per salvare un documento in una cartella nominata;
- avviare la procedura per stampare un documento. Avviare all'utilizzo di un motore di ricerca. Individuare i programmi principali. Individuare una cartella sul desktop di un pc, entrare nella cartella, visionare il contenuto della cartella. Utilizzare correttamente le procedure per aprire un file (una foto, un documento), archiviare, organizzare, scaricare, salvare e stampare un documento. Gestire la ricerca in rete con i bambini Un motore di ricerca gratuito fatto apposta per bambini Tutorial o mini-guide per imparare le procedure: Learningapps Ti presento Windows (Edscuola) Gioco su file e cartelle (Wordwall) Internet e ricerche in rete 12 Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiTerza e Quarta Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ



PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- conoscere la differenza tra le diverse forme di comunicazione (telefonata, messaggi di testo, messaggi vocali, messaggi tramite il web ...);
- conoscere diversi tipi di comunicazioni (formale o informale) e il tipo di linguaggio da utilizzare;
- conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (es. e-mail, chat, videoconferenza, SMS messaggi tramite il web...);
- conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto);
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali;
- capire che i processi collaborativi facilitano la creazione di contenuti.

Consolidare la familiarità con la piattaforma in uso a scuola (nelle risorse vedere le principali proposte). Utilizzare i principali strumenti digitali per la comunicazione in piattaforma (mail, classe virtuale, app...). Utilizzare la condivisione di un documento tenendo traccia delle modifiche e dei commenti. Riconoscere che sulla piattaforma è utile interagire insieme sia in presenza che a distanza. Utilizzare le app online per elaborare semplici dati con fogli di calcolo, scrivere e co-scrivere testi e produrre altri materiali (grafiche, video, presentazioni) in modalità collaborativa. Utilizzare lavagne digitali e muri virtuali. Applicare la netiquette in contesti comunicativi e di condivisione. Utilizzo di piattaforme collaborative online: Office 365 Education WeSchool ClassDojo La Digitale Tutorial e mini-guide per apprendere le procedure: La comunicazione on line L'e-mail spiegata ai bambini Lavagne collaborative: Weje Excalidraw PixelPaper Fastboard Miro Whiteboard Linoit Padlet Digidoc 13 Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA-ClassiTerza eQuarta Area di competenza 3. Costruzione di contenuti Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.4

Programmazione SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE

A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare;
- utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe);
- saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...);
- saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile;
- completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito;
- scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi;

Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali.



Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Book creator Ourbox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Approfondimento sul Webquest come strategia didattica: Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest 14 elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: c/tablet/ robot e software di programmazione. Learningapps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor BlocklyGames CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit 15 Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA- Classi Terza e Quarta Area di competenza 4. Sicurezza Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che esistono diversi rischi associati all'uso delle tecnologie;
- essere consapevole del fatto che molti servizi interattivi utilizzano le informazioni su di me per filtrare messaggi pubblicitari in maniera più o meno esplicita;
- utilizzare in modo appropriato gli strumenti, evitando i rischi;
- utilizzare le tecnologie nel rispetto dei miei diritti e di quelli altrui;
- utilizzare con dimestichezza l'account scolastico per accedere alla piattaforma della scuola;
- proteggere il dispositivo in uso e i contenuti digitali;

Scoprire e leggere i termini di utilizzo dei servizi web. Impostare password sicure usando numeri, lettere maiuscole, minuscole, simboli e mantenerne la segretezza. Conoscere e rispettare i regolamenti delle strutture, dei servizi e degli strumenti della scuola. Utilizzare il proprio account in ogni device scolastico effettuando correttamente procedure di login e logout. Conoscere i dati personali e saperne preservare la sicurezza. Rappresentare la routine quotidiana e svolgere indagini sui momenti dedicati all'uso dei media per imparare a limitare la quantità di tempo trascorso su dispositivi digitali Indicare i programmi e i video giochi preferiti (grafici e istogrammi) per riflettere su quelli più adeguati. Alla scoperta del web Interland video Alla scoperta del web (Interland) libro pdf Alla scoperta del web (Interland) gioco online Alla scoperta di Internet Internetopoli gioco



Cos'è Internet esempio di presentazione per bambini con possibilità di remix Il potere delle parole percorso educativo- cyberbullismo La ricerca sicura on line ("Di chi è questo?" pag. 43). Dati personali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia Segui le tracce digitali percorso educativo con il coinvolgimento della famiglia 16 SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE • sapere che i dati sulla mia identità digitale possono o non possono essere utilizzati da terzi; • utilizzare le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico (stati di ansia, paura insonnia, affaticamento mentale); • essere consapevole della necessità di proteggere me stesso e gli altri da possibili pericoli negli ambienti digitali (es. cyberbullismo, uso dei dati da parte di terzi) e al bisogno chiedere aiuto; • esprimere emozioni e/o stati d'animo durante l'utilizzo di un videogioco o della fruizione di un cartone; • conoscere l'effetto dell'uso prolungato delle tecnologie e gli aspetti che creano dipendenza. Creare una storia dove si sottolinea la fondamentale importanza della tutela dai pericoli della rete drammatizzando attraverso un percorso di Storytelling (cyberbullismo). Guidare gli alunni alla distinzione tra realtà virtuale e mondo reale: esplorazione degli ambienti e di chi ci abita (riferimento ai nodi tematici dell'Educazione civica e alla cittadinanza). Mantenere posture corrette durante l'utilizzo dei dispositivi: distanza dal monitor, posizione sulla sedia. Eseguire esercizi di ginnastica posturale. Regolare i tempi di utilizzo dei dispositivi e motivare gli alunni a svolgere attività creative, giochi all'aperto, attività motorie. L'impronta digitale nel web. Una, due massimo 24 ore; le idee di bambini su educaredigitale.it Siti utili: Materialididattici-Ludotecadel Registro.it Home -EducareDigitale.it I video tutorial di Parole O\_Stili | Smile & Learn (paroleostili.it) FUNecole: piattaforma per sviluppare le competenze chiave europee Kit di materiali per attività laboratoriali come Lego Storytelling + il software Story Visualizer (tutorial) Space Shelter: un gioco per apprendere come proteggersi online 17 Secondo biennio - SCUOLA PRIMARIA-Classi Terza e Quarta Area di competenza 5. Risolvere problemi Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici. SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli. Denominare e distinguere correttamente le parti hardware, le più comuni periferiche, file, cartelle, icone, programmi... Verificare le reti wi-fi disponibili e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiorna e riavvia). Utilizzare piattaforme Cloud (come si salva un file sul cloud, come si condivide una cartella, come si condivide un file, privilegio di condivisione). Il gioco



della rete Computer:hardware Come si apre una cartella? Escaperoom 18 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. Creare sitografia e bibliografia di ricerche. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. Motori di ricerca da Generazioni Connesse VideoRicerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - FocusJunior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news MappaBufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti) 19 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • sapere che cos'è un'identità digitale; • interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali; • individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto; • conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti; • comunicare correttamente nelle interazioni digitali. Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Approfondire le funzioni di



condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bosetti - tutorial Drive Bencivenni - videotutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar Segui le tracce digitali 20 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 3. Costruzione di contenuti Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente; • realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Realizzare storytelling. Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Bookcreator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni- videotutorialpresentazioni Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) Creazione di poster/ giornale /infografica con Canva (diDanieleBiancardi) 21 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 4. Sicurezza Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; •



distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". Conoscere e ricordare le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili). Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es: infografica). Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo dei videogiochi. Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori. Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere digitale - Programmalfuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity Proteggersi da Phishing e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale aScuola 22 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 5. Risolvere problemi Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di formazione. Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Verificare la disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare il sistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiornaeriavvia). Scegliere le modalità di chiusura finestre pop up. Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie Draw. Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif



animate

### ○ **Azione n° 3: CURRICOLO DIGITALE SECONDARIA**

La competenza digitale implica l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità per apprendere, lavorare e partecipare alla società. (Raccomandazione del Consiglio sulle Competenze Chiave per l'Apprendimento Continuo, 22 maggio 2018) Il curricolo digitale è un percorso didattico - educativo che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti. Queste competenze includono la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per l'apprendimento, la creazione di contenuti, la risoluzione dei problemi, la collaborazione e la sicurezza. Il curricolo digitale, in Italia, si basa su una serie di riferimenti normativi che promuovono lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti a tutti i livelli di istruzione. L'obiettivo è quello di preparare i giovani a partecipare attivamente alla società digitale, adattandosi alle sfide del mondo tecnologico in continuo sviluppo. Le competenze digitali sono state inserite tra le otto competenze chiave nella Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 2006 e, successivamente, in quella del maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, e sono ritenute essenziali per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione. L'articolo 1, commi 56-59 della Legge 13 luglio 2015, n. 107, "Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti", introduce il Piano nazionale per la scuola digitale (PNSD), che rappresenta il principale strumento di programmazione del processo di trasformazione digitale della scuola italiana. Il PNSD definisce l'educazione digitale come "il processo di apprendimento e di formazione che mira a sviluppare le competenze digitali degli studenti, in un'ottica di cittadinanza digitale, di innovazione e di sviluppo sostenibile". È un'azione culturale che parte da un'idea rinnovata di scuola, intesa come spazio aperto per l'apprendimento, e non solo come luogo fisico, e come piattaforma che permette agli studenti di sviluppare competenze per la vita. In questo paradigma, le tecnologie diventano strumenti abilitanti, presenti nella quotidianità e al servizio delle attività scolastiche, in particolare per la formazione e l'apprendimento, ma anche per l'amministrazione, coinvolgendo tutti gli ambienti scolastici: le classi, gli spazi comuni, i laboratori, gli spazi individuali e gli spazi informali. 2 Il decreto legislativo n. 235/2017 introduce la valutazione delle competenze digitali all'interno del quadro generale della valutazione degli alunni. Inoltre, il Ministero dell'Istruzione ha pubblicato il Documento di indirizzo nazionale per l'educazione civica,



che include le competenze digitali tra le competenze trasversali da sviluppare negli studenti. Il documento definisce le competenze digitali come "la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per comunicare, collaborare e risolvere problemi in modo creativo e critico". Negli ultimi anni, il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), i progetti PON finanziati con i fondi strutturali europei e, più recentemente il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), nell'ambito del quale è stato anche adottato il Piano "Scuola 4.0", hanno favorito la diffusione di metodologie didattiche innovative basate sul problem solving, sulla risoluzione di problemi reali, sulla interconnessione dei contenuti per lo sviluppo di competenze matematico-scientifico-tecnologiche. Il PNRR ha previsto una specifica linea di investimento, denominata "Nuove competenze e nuovi linguaggi" (Missione 4, Componente 1, Investimento 3.1), cui è correlata l'adozione di specifiche norme di legislazione primaria, introdotte dall'articolo 1, commi 552-553, della legge n. 197 del 2022. La misura promuove l'integrazione, all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM, in tutte le scuole. Per il PNRR "l'intervento sulle discipline STEM - comprensive anche dell'introduzione alle neuroscienze - agisce su un nuovo paradigma educativo trasversale di carattere metodologico". In Italia, la diffusione delle competenze digitali per cittadini, imprese e Pubblica Amministrazione è promossa dall'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID). Nel 2017 AgID ha diviso le competenze digitali in tre livelli: competenze digitali di base, competenze specialistiche, competenze di eleadership. Per le competenze digitali di base, la catalogazione AgID segue i modelli europei: il quadro di riferimento europeo delle competenze digitali dei cittadini è il DigComp, sviluppato dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea e pubblicato per la prima volta nel 2013, aggiornato nel 2016 con la versione DigComp 2.0, poi con la versione DigComp 2.1 e, ultimo aggiornamento, con DigComp 2.2. La versione 2.2 del documento DigComp, pubblicata nel 2022, è stata sviluppata in modo da essere più inclusiva e accessibile a tutti i cittadini, indipendentemente dal loro livello di istruzione o di esperienza. Il DigComp 2.2 è diviso in cinque aree di competenza: 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali 2. Comunicazione e collaborazione 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale 3. Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppare



contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione 4. Sicurezza 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4 4.4 Proteggere l'ambiente 5. Risolvere problemi 5.1 Risolvere problemi tecnici 5.2 Individuare bisogni e risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare i divari di competenze digitali Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" è stato elaborato in modo coerente con il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp) e tenendo conto delle nuove linee guida delle STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica), discipline sempre più rilevanti nella società digitale in cui viviamo che offrono l'opportunità di sviluppare competenze trasversali e di cittadinanza attiva. È importante sottolineare che il curriculum non è uno strumento rigido, è stato progettato in modo flessibile, al fine di consentire ai docenti di adattarlo alle proprie esigenze e competenze. È un'occasione per riflettere e ispirarsi su come integrare efficacemente le tecnologie digitali nella didattica, sia per i docenti già esperti in questo campo, sia per coloro che desiderano avvicinarsi a esso con interesse. Inoltre, avendo la competenza digitale carattere trasversale a tutte le discipline, l'attuazione del curriculum digitale vede coinvolti tutti gli insegnamenti e i campi di esperienza e può essere applicata ad una molteplicità di attività didattiche e di interventi metodologici. Per implementare con successo il Curricolo Digitale, sono necessari nuovi approcci metodologici e didattici che facciano interagire efficacemente le STEM con le competenze disciplinari, trasversali e di cittadinanza. Questo richiede una collaborazione e una condivisione delle migliori pratiche tra i docenti, oltre a una continua formazione professionale per rimanere al passo con l'evoluzione delle tecnologie digitali e dei nuovi strumenti pedagogici disponibili. Il Curricolo Digitale del 1°Istituto Comprensivo "E. De Amicis" rappresenta quindi un modo innovativo e efficace per promuovere l'apprendimento delle STEM e sviluppare competenze digitali fondamentali per i cittadini del futuro

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

- Insegnare attraverso l'esperienza
- Utilizzare la tecnologia in modo critico e creativo
- Favorire la didattica inclusiva



- Promuovere la creatività e la curiosità
- Sviluppare l'autonomia degli alunni
- Utilizzare attività laboratoriali

## Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

---

Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • svolgere ricerche ben definite per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali; • accedere ai dati e alle informazioni e navigare al loro interno; • conoscere strategie di ricerca ben definite e sistematiche; • saper valutare dati, informazioni, siti e pagine web; • riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (bufale, fake news), fatti, opinioni e teorie. Ricercare informazioni in base alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca. Distinguere i principali domini (ad esempio .it - .gov. - .com - .edu) da cui selezionare e ricavare informazioni attendibili ed aggiornate. Creare sitografia e bibliografia di ricerche. Utilizzare le più comuni strategie di ricerca delle informazioni (uso delle parole chiave, uso della barra degli strumenti del browser per la ricerca, uso dei campi della ricerca avanzata, uso degli operatori booleani). Utilizzare app online per organizzare i siti di interesse (ad esempio con Pearltrees, Padlet...). Eseguire attività e giochi per la ricerca di informazioni e l'analisi della loro attendibilità. Motori di ricerca da Generazioni Connesse VideoRicerca in Rete Come usare Google per trovare informazioni - Focus Junior Pearltrees Padlet Internetopoli Fake News da Generazioni Connesse Il decalogo delle Fake news Mappa Bufale e Fake News di Patrizia Vayola Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi (per i docenti) 19 Terzo biennio - Classi Quinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione Descrittori di competenza: 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ



PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:

- sapere che cos'è un'identità digitale;
- interagire attraverso le più diffuse tecnologie digitali;
- individuare i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto;
- conoscere le modalità e le regole di condivisione dei contenuti;
- comunicare correttamente nelle interazioni digitali.

Simulare la creazione di un'identità digitale tramite la creazione di un avatar. Riflettere sulle tracce che un'identità digitale lascia in rete e sui rischi collegati. Approfondire le funzioni di condivisione e collaborazione specifiche del sistema cloud della scuola. Inviare email complete dall'account scolastico all'insegnante e ai compagni (destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato). In qualsiasi disciplina, partecipare ad attività che prevedano scrittura collaborativa, con uso di messaggi/correzioni in documento condiviso, invio tramite classe virtuale. Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Prof. Fulvio Ferroni - tutorial Google classroom Massimo Bosetti - tutorial Drive Bencivenni - videotutorial Drive Dati personali e altri dati Foto di classe con avatar Segui le tracce digitali 20 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 3. Costruzione di contenuti Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;
- impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.

Utilizzare materiali di varia provenienza (ad esempio ricerca in rete) e formati (documenti, foto digitali, video, audio, clip art...) per creare prodotti multimediali (Presentazioni, Documenti, Infografiche, Poster, Podcast...) sia offline che in cloud. Scrivere in formato digitale un dialogo e trasformarlo in animazione. Realizzare una presentazione multimediale utilizzando modelli (template), curandone contenuto e veste grafica. Realizzare un filmato con software o app online come sintesi di vari materiali digitali. Scrivere in modalità collaborativa (utilizzando le modalità di modifica diretto e/o commento) mediante app di scrittura online. Realizzare storytelling. Creazione di contenuti: Animaker Storyjumper Bookcreator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva Bencivenni- videotutorialpresentazioni Istruzioni base Canva (per le scuole che hanno già aderito alla versione per la scuola) Creazione di poster/ giornale /infografica con Canva (diDanieleBiancardi) 21 Terzo biennio - ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S.



SECONDARIA 1° G. Area di competenza 4. Sicurezza Descrittori di competenza: 4.1

Proteggere i dispositivi 4.2 proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e

il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE

RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove

necessario, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi

e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; •

distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli

ambienti digitali; Leggere il regolamento d'Istituto e "sottoscriverlo". Conoscere e ricordare

le credenziali dei propri account di istituto. Riflettere e discutere sul manifesto della

comunicazione non ostile (rappresentare parole chiave con Mentimeter o app simili).

Riflettere ed identificare semplici modi per evitare rischi legati alla salute fisica (dipendenza

da internet, disturbi visivi, disturbi dell'umore), creando prodotti multimediali di sintesi (es:

infografica). Analizzare con la classe e riconoscere i rischi legati ai social o all'uso eccessivo

dei videogiochi. Regolamenti d'Istituto che comprendano sezioni sull'uso dei laboratori.

Interventi di esperti (Polizia Postale, psicologi ecc) Navigazione sicura Il mio quartiere

digitale - Programmalfuturo.it Happy Onlife: giocare con la sicurezza in rete Cybersecurity

Proteggersi da Phishing e frodi video Web reputation video Cybersecurity - Ludoteca del

Registro.it (ludotecaregistro.it) (repertorio di giochi e attività di gruppo) Internetopoli Be

safe: online in sicurezza | Civix | Cittadinanza Digitale aScuola 22 Terzo biennio -

ClassiQuinta SCUOLA PRIMARIA e Prima S. SECONDARIA 1° G. Area di competenza 5.

Risolvere problemi Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2

Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie

digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA

ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia o con un supporto

adeguato, laddove necessario, sono in grado di: • conoscere il sistema operativo installato

sui PC della scuola e i principali software applicativi; • individuare semplici problemi tecnici

nell'utilizzo dei dispositivi e delle tecnologie digitali; • identificare semplici soluzioni per

risolverli; • individuare nuovi strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la mia

creatività; • individuare problemi di accessibilità; • riconoscere le mie esigenze di

formazione. Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività

didattica quotidiana i PC della scuola e/o i dispositivi mobili, della scuola o personali (uso

del BYOD). Effettuare semplici controlli del sistema in uso durante le attività. Verificare la

disponibilità delle reti wifi e collegarsi alla più adeguata. Scegliere le opzioni per arrestare

ilsistema (arresta sistema - aggiorna e arresta - aggiornaeriavvia). Scegliere le modalità di



chiusura finestre pop up. Riconoscere fra applicazioni locali o online e servizi digitali conosciuti, i più adeguati alle esigenze di lavoro e di attività. Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Strumenti digitali e tecnologici innovativi per sviluppare la creatività. Disegnare in maniera collaborativa: Witeboard Aggie Draw. Chat: creare drawing chat room Publish Your Design: costruire con i LEGO direttamente online ABCya Animate: creare animazioni online Brush Ninja: creare gif animate

23 Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi SECONDE E TERZE Area di competenza 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati Descrittori di competenza: 1.1 Navigare, ricercare e filtrare le informazioni e i contenuti digitali 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • avere chiare le mie necessità di ricerca di informazioni; • organizzare autonomamente ricerche di dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali; • descrivere ad altri come accedere ai dati ottenuti tramite ricerca, informazioni e contenuti e navigare al loro interno; • organizzare informazioni, dati e contenuti affinché possano essere facilmente archiviati e recuperati in ambienti strutturati (archivi, cartelle...); • eseguire l'analisi, il confronto l'interpretazione, la valutazione di fonti di dati, informazioni e contenuti digitali. Conoscere e utilizzare diversi motori di ricerca. Ricercare le informazioni attraverso le migliori parole chiave per il proprio scopo. Individuare informazioni e riferimenti bibliografici credibili e affidabili. Organizzare e archiviare contenuti digitali, anche mediante applicazioni cloud, per utilizzarli e recuperarli per eseguire una ricerca originale e personale. Riconoscere e distinguere tra informazioni attendibili e non attendibili (Bufale/Fake news) e fra fatti, opinioni e teorie. Cercare in autonomia i libri in una biblioteca, entrando ad esempio nel catalogo bibliotecario trentino. Esempi di applicazioni per l'organizzazione di contenuti in rete: <https://it.padlet.com/> <https://www.pearltrees.com/> [www.wakelet.com](http://www.wakelet.com) Unità di lavoro su Scovare le bufale Riconoscere false notizie da tecnologiaaduepuntozero.it Videocorso sulle fake news di Gianluigi Bonanomi Proposta di Hyperdoc Cuore e parole

24 Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi SECONDE E TERZE Area di competenza 2. Comunicazione e collaborazione Descrittori di competenza: 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali 2.5 Netiquette 2.6 Gestire l'identità digitale SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello base, in



autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- conoscere e saper gestire le varie opzioni di condivisione;
- presentare/ esporre in modo efficace i contenuti di una ricerca;
- utilizzare strumenti e tecnologie digitali per processi collaborativi e per co-costruzione e co-creazione di risorse e conoscenza;
- utilizzare la tecnologia per informarmi e quindi migliorare la mia capacità critica e apportare un contributo costruttivo nelle relazioni con gli altri (virtuali e non).

All'interno del sistema mail della scuola:

- utilizzare correttamente in autonomia l'account scolastico;
- inviare e-mail a più persone sapendo distinguere tra l'opzione di Cc e Ccn;
- inviare e-mail utilizzando mail di gruppo;
- richiedere, laddove previsto, la conferma di lettura;
- programmare data e ora di invio;
- valutare le possibilità per l'invio di allegati in base alle loro dimensioni.

All'interno del cloud della scuola o su piattaforme collaborative attivate dalla scuola:

- creare, condividere e lavorare su file (documenti, fogli di calcolo, immagini, grafiche...) creati con app online con più persone;
- modificare le impostazioni di condivisione;

Utilizzo di piattaforme collaborative online: Google Workspace per la scuola Office 365 Education WeSchool La Digitale Utilizzo di bacheche digitali collaborative come: Padlet Digidipad per organizzare contenuti Altre piattaforme collaborative: Canva Adobe Express ClipChamp Timelinely 25

**SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE** - spiegare agli altri membri del gruppo, usando gli strumenti a disposizione, come condivido i materiali nel sistema di archiviazione digitale;

- illustrare all'insegnante le fonti digitali usate per preparare il materiale per il lavoro di gruppo;
- proporre e usare form online per creare dei sondaggi aperti al fine di raccogliere proposte sull'argomento del lavoro di gruppo;
- informare i compagni riguardo a queste piattaforme digitali e guidarli su come utilizzarne una per migliorare la partecipazione nella comunità.

Riconoscere e applicare le principali regole di comportamento appropriato per la collaborazione online negli ambienti di apprendimento della scuola. Conoscere alcuni servizi digitali pubblici e privati. Prendere visione di come scuole, banche, comuni, servizi sanitari e per il cittadino uffici amministrativi organizzino l'accesso online. Tutorial Timeline.ly in italiano di Roberto Sconocchini Genially Tutorial per iniziare ad usare Genially Altri contenuti e risorse: Generazioni connesse Parole Ostili 26 Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi SECONDE E TERZE Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza: 3.1 Sviluppare contenuti digitali 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3 Copyright e licenze 3.4 Programmazione

**SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE** A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:

- realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;
- realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità



collaborativa; • impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di: • registrarmi ad un sito online indicato dal docente; • conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore; In modalità offline o su piattaforme cloud: - realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica; - completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine; - realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online; - realizzare podcast; - confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse; - produrre musica con Garage Band o app similari, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture. Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti similari per: Canva Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: istruzioni Canva <https://pixabay.com/> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi Esempio di consegna con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...) Utilizzare Book Creator per raccontare o documentare esperienze

#### 27 SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE

- selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;
- indicare le fonti di informazione;
- realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche); sperimentare semplici applicazioni rotatorie; creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati; svolgere attività di geometria; creare musica; replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac- Man, Space Invaders, Pong, Breakout); partecipare alla KIDS GAME JAM, il concorso internazionale di Coding; partecipare alla CodeWeek; partecipare a competizioni come FIRST LEGO LEAGUE. Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe. Attività per sviluppare l'autonomia: creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante; preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante; aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale. Costruire esperienze in AR con Metaverse -Tutorial Metaverse Esempi di ricerca e lavoro



individuale: Indicazioni di ricerca sulle montagne Esempio di lavoro Creare presentazioni geolocalizzate: StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini) Google Earth (tutorial Zerboni) Canva Link\_mappa Link\_altra mappa Padlet sul Muro di Berlino Link\_Padlet Esempio di immagine interattiva con Genially Esempio di Linea del tempo (infografica con Genially) Creare il gioco del Labirinto con Scratch Programmare un robot: MakeBlock Licenze Creative Commons Italia Garage Band Google Earth per integrare una presentazione in classe con video e immagini. 28 Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi SECONDE E TERZE Area di competenza 4. Sicurezza Descrittori di competenza: 4.1 Proteggere i dispositivi 4.2 proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere 4.4 Proteggere l'ambiente SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE In autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di: • conoscere le regole per il rispetto delle aule e dei laboratori digitali (fissi e mobili) della scuola; • individuare e spiegare modi per proteggere i dispositivi e i contenuti digitali; • avere cura e rispetto dei miei strumenti digitali e di quelli altrui; • distinguere l'ambiente virtuale da quello reale; • conoscere i vantaggi e i rischi degli ambienti digitali; • scegliere semplici modi per proteggere i miei dati personali e la mia privacy (ad esempio: conoscere i rischi legati alla pubblicazione di immagini personali); Conoscere, ricordare i propri account e-mail di istituto e password. Proteggere le informazioni, i dati e i contenuti sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola (p. es. usare password "forti", controllare gli accessi recenti). Scegliere il modo più appropriato per proteggere i propri dati personali (ad. es. indirizzo, numero di telefono) prima di condividerli tramite la piattaforma digitale della propria scuola. Conoscere e individuare diversi rischi e minacce nell'accedere alla piattaforma per l'apprendimento digitale della propria scuola e sa applicare misure per evitarli (ad. es. controllare gli allegati per la presenza di virus prima di scaricarli). Fare riferimento a tutte le risorse già inserite nel terzo biennio. Scenario di apprendimento: usare la piattaforma di apprendimento della scuola per condividere informazioni su argomenti oggetto di interesse Schede polizia postale Cittadini digitali - Pearson Proposte tratte da Generazioni connesse Progetto e collaborazione con Navigare a vista 29 SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE • riconoscere i rischi legati alla salute psicologica e fisica quando utilizzo le tecnologie digitali; • adottare semplici atteggiamenti sostenibili (non dimenticare i dispositivi accesi, usare le funzioni di risparmio energetico, ecc.); • essere consapevoli dell'importanza di utilizzare la terminologia adeguata a comunicare sui canali social. Distinguere contenuti digitali appropriati o non appropriati da condividere sulla piattaforma digitale della propria scuola, in modo tale da non danneggiare la propria privacy e quella dei propri compagni di classe.



Sapere che cos'è e come si crea l'identità digitale personale (che cos'è SPID, ma anche quali e quante varianti di "identità digitale" esistono profilandosi sui social o sui siti). Conoscere che cos'è un profilo sociale e quali sono le opzioni sulla privacy (profilo pubblico, privato...). Attivare percorsi di sensibilizzazione per la vendita e acquisti online (videogiochi). Conoscere le modalità per denunciare eventuali problemi connessi alla rete. Conoscere la normativa Legge 71/2017 sul contrasto al Cyberbullismo (contenuti principali). Attivare un blog sul cyberbullismo e sull'esclusione sociale per la piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola, per riconoscere e affrontare casi di violenza in ambienti digitali. Creare un ebook per rispondere a interrogativi sull'utilizzo sostenibile di strumenti digitali a scuola e a casa, e condividerlo sulla piattaforma per l'apprendimento digitale della scuola in modo che esso possa essere utilizzato da altri studenti e dalle loro famiglie. Attività per analizzare le emozioni di fronte all'utilizzo di un videogioco. Riflettere all'interno della classe sulle possibili implicazioni riguardanti l'utilizzo di videogiochi o social. Proposta di attività sulla cura della propria identità digitale (classe 2<sup>a</sup> SSPG) vedi Allegato Presentazione di genially sull'utilizzo di internet, ecc. Sostenibilità: Agenda 2030 Il punto di non ritorno (documentario) Letture suggerite ai docenti: Fogarolo, Il web è nostro. Guida per ragazzi svegli, 2016 TN T. Benedetti, D. Morosinotto, Cyberbulli al tappeto. Piccolo manuale per l'uso dei social, 2016 Firenze 30 Quarto biennio - SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Classi SECONDE E TERZE Area di competenza 5. Risolvere problemi Descrittori di competenza: 5.1 Risolvere problemi tecnici. 5.2 Individuare i bisogni e le risposte tecnologiche 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali 5.4 Individuare divari di competenze digitali SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE A livello intermedio, in autonomia, sono in grado di: • individuare e risolvere i più comuni e semplici problemi tecnici relativi ai dispositivi (computer fisso, tablet, monitor/LIM, etc..) e agli ambienti digitali; • usare con dimestichezza strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte a migliorare il mio apprendimento; • adattare e personalizzare gli ambienti digitali secondo le mie esigenze (ad es. per l'accessibilità o la facilità d'uso); • essere consapevole della necessità di sviluppare e potenziare la mia competenza digitale; • conoscere le nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione. Nell'ambito di tutte le discipline, in modo trasversale, utilizzare nell'attività didattica quotidiana il PC della scuola e/o dispositivi mobili, della scuola o personali (uso del BYOD). Conoscere le varie periferiche e relativi problemi di installazione e gestione (telecamera, USB, stampante, ...). Diagnosticare e eventualmente risolvere comuni problemi relativi al funzionamento dei dispositivi. Nelle attività comuni di ricerca in rete o produzione di contenuti digitali, risolvere problemi riguardanti la produzione,



l'archiviazione e la condivisione del materiale con gli altri membri del gruppo. Svolgere esercitazioni volte a gestire situazioni inaspettate che possono sorgere nell'ambiente digitale nella creazione condivisa di un prodotto digitale. Per la soluzione di problemi, si fa riferimento alle attività previste nelle altre quattro aree precedenti. Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola. Manifesto "Tablet nello zaino" Escape room nella didattica

Escape room: smontarle e rimontarle in un contesto didattico

#### 31 SVILUPPO DELLA COMPETENZA ATTIVITÀ PROPOSTE RISORSE SUGGERITE

Conoscere e applicare alcune impostazioni dei dispositivi in uso. Essere consapevoli della necessità di eseguire regolari aggiornamenti del sistema operativo e delle applicazioni. Selezionare l'applicazione più adatta per lo scopo (devo presentare un lavoro che software utilizzo). □ es. foglio elettronico in ambito scientifico. In un lavoro di gruppo, spiegare ai compagni e all'insegnante il perché si è utilizzato un dato software/app e le differenze di utilizzo dei vari software. Registrarsi e accedere ai materiali scolastici da strumenti diversi. Con l'aiuto dell'insegnante, svolgere simulazioni e compiti di realtà (tutorial, compiti "di immaginazione", gare di classe/gruppo). Costruire esperienze di gaming. Trovare e condividere strategie e soluzioni in esperienze di gaming come le escape room



## Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa

### ● PROGETTO DELF A1 - A2

PROGETTO DELF A1-A2 (Destinatari: alunni di II e III anno di Scuola Secondaria di Primo Grado) Il DELF è una certificazione di lingua francese senza limiti di validità e riconosciuta a livello internazionale. Conseguire questa certificazione è importante perché: è un passaporto linguistico per la mobilità in Europa e nel mondo è una qualifica che valorizza il tuo curriculum apre le porte del mondo del lavoro in Italia e in Francia

#### 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

#### Risultati attesi

Conseguimento di questa importante certificazione che rappresenta un passaporto linguistico per la mobilità in Europa e nel mondo ed è una qualifica che valorizza il curriculum personale ed apre le porte del mondo del lavoro in Italia e in Francia.

Destinatari

Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

#### Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Con collegamento ad Internet



	Informatica
	Lingue
Aule	Aula generica

## ● CAMBRIDGE

Con questo progetto si intende preparare gli alunni a sviluppare competenze comunicative di ricezione e produzione orale in lingua inglese atte ad acquisire la certificazione STARTERS (scuola primaria), Movers e Flyers (Scuola Primaria e secondaria di primo grado) che prevede la verifica e la valutazione delle 4 abilità fondamentali: listening, speaking, reading e writing. L'esame, per fasce di livello, sarà gestito dagli esaminatori dell'University of Cambridge. Ore previste: Starters 30, Movers 40 e Flyers 40. Il progetto prevede un contributo a carico delle famiglie per l'acquisto del materiale didattico e per sostenere gli esami.

### 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

### Risultati attesi

Con questo progetto si intende preparare gli alunni a sviluppare competenze comunicative di ricezione e produzione orale in lingua inglese atte ad acquisire la certificazione STARTERS (scuola primaria), Movers e Flyers (Scuola Primaria e secondaria di primo grado).

Risorse professionali	Interno
-----------------------	---------



### Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica
	Lingue
Aule	Aula generica

## ● NUOVA ICDL

---

NUOVA ICDL (Destinatari: Classe V Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) Il progetto vuol dare la possibilità agli alunni e docenti di potenziare le conoscenze informatiche e di conseguire la "Certificazione Internazionale di Alfabetizzazione Digitale" (ICDL). Gli alunni vengono preparati per affrontare gli esami dei primi 4 moduli, ognuno dei quali prevede un impegno di circa 15 ore extracurricolari. L'offerta formativa è adattata ai vari livelli scolastici, così come segue: V primaria = max 1 modulo; classe I Secondaria= max 2 moduli; classe II Secondaria= max 3; classe III secondaria = max 4 moduli.

### 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

### Risultati attesi

---

Il progetto vuol dare la possibilità agli alunni e docenti di potenziare le conoscenze informatiche e di conseguire la "Patente europea del computer" ( ECDL).



Destinatari	Classi aperte parallele Altro
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica
Aule	Aula generica

## ● Spettacolo di fine anno - "ROMEO E GIULIETTA"

Spettacolo di fine anno - "ROMEO E GIULIETTA" (destinatari: III anno di Scuola dell'Infanzia, IV e V di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) Il progetto "Romeo e Giulietta", liberamente tratto dall'opera di W. Shakespeare e dal musical di G. Presgurvic, è rivolto ai tre livelli d'istruzione scolastica come attività didattica densa di obiettivi cognitivi ed educativi. Il piano di lavoro è mirato alla realizzazione di una rappresentazione di teatro, musica e danza in stile antologico. La trama shakespeariana, declinata attraverso le vicende di protagonisti e comprimari, si collega con il tema d'Istituto "Ama e cambia il mondo" e offre l'opportunità di trattare i temi contrapposti di amore e odio; sete di potere e scontro generazionale quali aspetti educativi e comportamentali.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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



- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

## Risultati attesi

---

Il progetto "Cats", liberamente tratto dal musical di Andrew Lloyd Webber, è rivolto ai tre livelli d'istruzione scolastica come attività didattica densa di obiettivi cognitivi ed educativi. Il piano di lavoro è mirato alla realizzazione di una rappresentazione di teatro, musica e danza in stile antologico.

Destinatari	Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

## Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori	Musica
Biblioteche	Classica
Aule	Magna
	Teatro

## ● IL GIORNALE D'ISTITUTO

---

IL GIORNALE D'ISTITUTO (Destinatari: Scuole Primaria e Secondaria di Primo Grado) Il progetto intitolato "Il giornale d'istituto" è rivolto agli alunni della scuola primaria e della secondaria di primo grado. Ha lo scopo di alimentare la passione per la scrittura e di favorire la socializzazione, il lavoro di squadra e il confronto, sia tra coetanei, sia tra studenti e docenti dei diversi ordini di scuola. La realizzazione di un giornalino scolastico è una delle esperienze più stimolanti per i ragazzi e una delle più ricche di potenzialità formative, utilissima per il raggiungimento di alcuni traguardi basilari che la scuola si propone di assicurare agli alunni,



primo tra tutti l'acquisizione di una buona competenza nella lingua scritta. Inoltre, grazie alla versione on line del giornale, con la creazione della pagina fb "Il Fuoriclasse", viene promosso un uso consapevole dei social, con finalità culturali.

## 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
- sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
- sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
- 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

## Risultati attesi

---

Ha lo scopo di alimentare la passione per la scrittura e di favorire la socializzazione, il lavoro di squadra e il confronto, sia tra coetanei, sia tra studenti e docenti dei diversi ordini di scuola.



Destinatari	Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

### Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica
Biblioteche	Classica
	Informatizzata
Aule	Aula generica

## ● BiblioTIAMO

BiblioTIAMO (Destinatari: Scuola Secondaria di Primo Grado) Il progetto mira a sviluppare, soprattutto attraverso tecniche ludiche, la passione per la lettura e la capacità di analisi e di critica del testo, coniugando a queste abilità gli obiettivi legati alla socializzazione, al lavoro in team e al confronto con altri coetanei. Le attività sono legate a diversi appuntamenti istituzionali, finalizzati a rendere la lettura un'abitudine diffusa e condivisa, quali "Libriamoci", "Un libro per la testa", "Il Maggio dei libri", "Terra madre". Gli alunni del progetto potranno scegliere di partecipare ad uno o più dei suindicati eventi, al fine di essere impegnati per circa 10 ore extracurricolari.

### 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



- 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
- 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 di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

## Risultati attesi

---

Il progetto mira a sviluppare, soprattutto attraverso tecniche ludiche, la passione per la lettura e la capacità di analisi e di critica del testo, coniugando a queste abilità gli obiettivi legati alla socializzazione, al lavoro in team e al confronto con altri coetanei.

Destinatari

Classi aperte verticali  
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

## Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

Lingue



Biblioteche

Classica

Informatizzata

Aule

Aula generica

## ● LA NOTTE STELLATA

“LA NOTTE STELLATA” 2022- 2023: (destinatari: IV e V di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) In occasione delle festività Natalizie, si rinnova l'incontro per festeggiare il Natale. Le esecuzioni musicali con l'Orchestra dell'Istituto, di brani dal repertorio natalizio, sono attività che permettono agli alunni di esprimersi con il linguaggio musicale diverso da quello analogico e di confrontarsi socializzando. Inoltre viene annessa al progetto la collaborazione di ex alunni e a tutti i genitori che suonano uno strumento musicale per vivere insieme l'augurio del Natale.

### Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

### Risultati attesi

Le esecuzioni musicali con l'Orchestra dell'Istituto, di brani dal repertorio natalizio, sono attività che permettono agli alunni di esprimersi con il linguaggio musicale diverso da quello analogico e di confrontarsi socializzando.

Destinatari

Classi aperte verticali

Classi aperte parallele



Risorse professionali

Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Musica

Aule

Concerti

Magna

Teatro

## ● Giochiamo con la matematica della Bocconi

Progetto "Giochiamo con la matematica della Bocconi": (destinatari: IV e V di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) Il progetto extracurricolare "Giochiamo con la matematica della Bocconi" nasce accogliendo l'iniziativa dell'Università Bocconi di Milano, che ogni anno indice gare matematiche. Le attività del progetto saranno focalizzate in particolare sulla presentazione, discussione e risoluzione di alcuni quesiti tratti dalle gare di giochi matematici della Bocconi. I docenti introdurranno quesiti e spiegheranno che la cosa più importante per affrontare un quesito logico matematico non è tanto trovare la soluzione, quanto ideare una strategia intelligente per risolverlo. Quindi gli alunni verranno guidati nell'ideazione delle suddette strategie, lasciandogli poi il tempo più opportuno per riflettere e avanzare la loro soluzione. I docenti interverranno quindi per correggere e integrare quanto proposto dagli studenti in modo che dalla soluzione proposta si sviluppi un proficuo dialogo di approfondimento. Successivamente verranno fatte in aula multimediale delle simulazioni delle gare matematiche della Bocconi.

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

## Risultati attesi

---

Fornire agli studenti che intendono partecipare ai giochi matematici indetti ogni anno dall'Università Bocconi di Milano, gli strumenti per ideare le migliori strategie per la corretta risoluzione dei quesiti.

Destinatari	Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

## Risorse materiali necessarie:

---

<b>Laboratori</b>	Con collegamento ad Internet
	Informatica
	Multimediale
<b>Biblioteche</b>	Informatizzata
<b>Aule</b>	Aula generica

## ● BODY PERCUSSION

---

BODY PERCUSSION: (destinatari: IV e V di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) Il laboratorio di Body Percussion è un modo divertente e dinamico con cui far accostare il bambino alla pratica musicale, tale da potenziare il senso ritmico, sviluppare la consapevolezza corporea, l'attenzione, la concentrazione e la memoria. Una pratica che oltre all'affermazione del proprio io, conduce alla condivisione, al lavoro di gruppo ed al rispetto dell'altro. Infine, la Body



Percussion facilita il collegamento tra le sfere cognitiva, emotiva e corporea, stimolando la percezione, l'apprendimento e la creatività dell'alunno.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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

## Risultati attesi

Far accostare il bambino alla pratica musicale, tale da potenziare il senso ritmico, sviluppare la consapevolezza corporea, l'attenzione, la concentrazione e la memoria.

Destinatari

Classi aperte verticali  
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno

## Risorse materiali necessarie:

Laboratori

Musica

Aule

Magna

Aula generica

## ● CORALE DO-RE-MI

CORALE DO-RE-MI: (destinatari: V di Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo Grado) Il progetto nasce, inoltre, con lo scopo di creare un forte senso d'identità d'istituto in un curriculum



musicale verticale, coinvolgendo attivamente gli insegnanti e gli alunni delle classi 5<sup>a</sup> della scuola primaria e gli alunni delle classi della secondaria d'Istituto, valorizzando le competenze di ciascuno per il raggiungimento di un obiettivo educativo comune. Il Progetto ha come finalità fondamentale quella di promuovere il valore formativo della musica dal punto di vista creativo, affettivo, relazionale e di educazione alla cittadinanza. Il coro educa gli alunni non solo ad un utilizzo corretto della voce nell'espressione cantata, ma consente loro di acquisire anche competenze trasversali di attenzione, autocontrollo, espressione e comunicazione; è anche un valido percorso per favorire, inoltre, la socializzazione, l'integrazione e la cooperazione.

## Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

## Risultati attesi

Il Progetto ha come finalità fondamentale quella di promuovere il valore formativo della musica dal punto di vista creativo, affettivo, relazionale e di educazione alla cittadinanza

Destinatari

Classi aperte verticali  
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Interno



### Risorse materiali necessarie:

---

Laboratori

Musica

Aule

Concerti

Magna

Teatro

## ● HAPPY ENGLISH

---

Il progetto è rivolto ai bambini della scuola dell'infanzia (tre, quattro e cinque anni). L'obiettivo precipuo educativo e didattico non è il raggiungimento di una competenza linguistica, ma è il conseguimento sulle abilità di ascolto, comprensione ed appropriazione dei significati. Attraverso il gioco, il bambino potrà conoscere la lingua inglese, in quanto esso favorisce la motivazione all'apprendimento e agevola tutte le forme di linguaggio.

### 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

### Risultati attesi

---

FINALITA' GENERALI 1- Avvicinare il bambino alla conoscenza di altre culture e altri popoli; 2- Sviluppare le attività di ascolto; 3- Promuovere la cooperazione e il rispetto dell'altro, inteso come diverso da noi ma uguale a noi.

Destinatari

Gruppi classe



Classi aperte verticali  
Classi aperte parallele

Risorse professionali

Esterno

### Risorse materiali necessarie:

---

**Laboratori**

Con collegamento ad Internet

Lingue

**Biblioteche**

Classica

**Aule**

Aula generica



# Attività previste per favorire la Transizione ecologica e culturale

## ● PROGETTO PLASTIC FREE

### Pilastri del piano RiGenerazione collegati all'attività

- La rigenerazione delle infrastrutture
- La rigenerazione dei comportamenti

### Obiettivi dell'attività



#### Obiettivi sociali

- Recuperare la socialità
- Superare il pensiero antropocentrico
- Maturare la consapevolezza del legame fra solidarietà ed ecologia
- 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

- Imparare a minimizzare gli impatti delle azioni dell'uomo sulla natura

- Maturare la consapevolezza dell'importanza del suolo'



#### Obiettivi economici

- Acquisire la consapevolezza che gli sconvolgimenti climatici sono anche un problema economico

- Acquisire competenze green

## Risultati attesi

1. Coinvolgere in modo più ampio possibile la popolazione sui temi ambientali.
2. Coinvolgere i ragazzi della scuola e direttamente ed indirettamente anche le loro famiglie. Richiamare l'attenzione delle istituzioni cittadine evidenziando la positiva incidenza educativa sui temi ambientali.
3. Promuovere la conoscenza delle risorse didattiche per far sviluppare una scuola dalla cultura plastic free, ripercorrendo le tappe fondamentali delle problematiche ad essa relativa.
4. Promuovere uno sviluppo sostenibile .
5. Far riflettere gli alunni sulla problematica nell'uso della plastica come occasione di protezione e sviluppo del Territorio.
6. Far capire la necessità di dialogo tra cittadinanza istituzioni per la valorizzazione e la tutela patrimonio ambientale, promuovendo incontri costruttivi negli spazi scolastici intesi come parte di un patrimonio comune.
7. Promuovere una cittadinanza attiva e responsabile che sola può contribuire alla crescita della comunità.
8. Promuovere l'educazione dei giovani con particolare riferimento ai valori della rispetto



- dell'ambiente e della convivenza civile.
9. Individuare alternative di socializzazione e aggregazione per gli alunni per un sano utilizzo del tempo libero.
  10. Motivare gli alunni ad essere protagonisti di una crescita sociale ispirata a valori positivi.
  11. Sviluppare il senso di responsabilità dei giovani e le capacità organizzative atte a potenziare le capacità relazionali.
  12. Valorizzare il protagonismo dei ragazzi in quanto coinvolti un'opera di solidarietà ambientale.
  13. Incoraggiare i giovani ad essere protagonisti della loro scelta, imparando ad organizzare le conoscenze e trasmetterle in un linguaggio scientifico .
  14. Maturare la cultura della legalità e del rispetto dell'ambiente.
  15. Acquisire consapevolezza del ruolo delle situazioni della vita quotidiana.
  16. Comprendere come la scuola sia una dimensione privilegiata presso la promozione del contesto sociale e dell'ambiente di appartenenza.

## Collegamento con gli obiettivi dell'Agenda 2030

---

- 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
- Piano di formazione del personale docente
- Piano di formazione del personale ATA



## Informazioni

---

### Descrizione attività

Il progetto si propone di valorizzare tutta l'attività sulla tematica ambientale fatto a scuola in questi anni per promuovere una ricaduta positiva per più ampie fasce di alunni, ed un'attenzione verso la problematica del uso/riuso dei rifiuti plastici.

### Destinatari

- Studenti
- Personale scolastico
- Famiglie

### Tempistica

- Triennale



## Attività previste in relazione al PNSD

### PNSD

---

#### Ambito 1. Competenze e contenuti

#### Attività

Titolo attività: #Immagination Lab  
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Portare il pensiero computazionale a tutta la scuola primaria

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Destinatari: Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado.

Estendere la certificazione delle competenze digitali a un maggior numero di alunni.

Titolo attività: Con i Robot è più divertente  
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate

#### Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi

Destinatari: alunni scuola primaria

La robotica educativa, ossia l'utilizzo di robot nella didattica, promuove la coniugazione del fare e del pensare, attraverso un approccio costruttivista, con il metodo dell'imparare facendo (learning by doing).

Le finalità sono: □ favorire la crescita della cultura scientifico-tecnologica; □ promuovere l'acquisizione dei concetti di robot e robotica con maturazione di comportamenti consapevoli; □ sviluppare processi di apprendimento personalizzati, □ favorire un apprendimento multidisciplinare; □ promuovere processi che



Ambito 1. Competenze e contenuti

Attività

consentono agli alunni di diventare costruttori del proprio sapere

Titolo attività: Facciamo Coding  
COMPETENZE DEGLI STUDENTI

- Un framework comune per le competenze digitali degli studenti

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

È un progetto interdisciplinare, curriculare e triennale, indirizzato agli alunni di scuola dell'infanzia, di scuola primaria e di scuola secondaria di 1° grado. Esso prevede l'utilizzo di piattaforme come ad esempio "code.org" e la partecipazione ad eventi e concorsi dedicati al coding. Le attività laboratoriali e ludiche di programmazione permetteranno non soltanto lo sviluppo del pensiero computazionale, ma anche lo sviluppo delle competenze trasversali agli apprendimenti.

Risultati attesi: Innalzamento dei livelli di autonomia e delle competenze

Ambito 2. Formazione e  
Accompagnamento

Attività

Titolo attività: Pensiero  
Computazionale e Robotica Educativa  
FORMAZIONE DEL PERSONALE

- Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Docenti di tutti gli ordini di scuola.

Risultati Attesi: Migliorare le competenze digitali dei docenti per promuovere una didattica innovativa.



## Valutazione degli apprendimenti

### Ordine scuola: SCUOLA DELL'INFANZIA

---

1^I.C.FLORIDIA"GIUSTI" - SRAA82101B

1^I.C.FLORIDIA PIRANDELLO - SRAA82102C

C/DA MARCHESA - SRAA82103D

FAVA - SRAA82104E

### Criteri di osservazione/valutazione del team docente

L'osservazione, nelle sue diverse modalità, rappresenta uno strumento fondamentale per conoscere e accompagnare il bambino in tutte le dimensioni del suo sviluppo, rispettandone l'originalità, l'unicità, e potenziando, attraverso un atteggiamento di ascolto, di empatia e rassicurazione, le abilità sommerse ed emergenti.

L'attività di valutazione nella scuola dell'infanzia risponde a una funzione di carattere formativo che riconosce, accompagna, descrive e documenta processi di crescita, evita di classificare e giudicare le prestazioni dei bambini perché è orientata a esplorare e incoraggiare lo sviluppo di tutte le potenzialità di ogni singolo individuo.

L'osservazione comprende le aree: autonomia, relazione, motricità globale, linguistica ed ha lo scopo di raccogliere e riflettere sulle informazioni per programmare le attività educative didattiche; parte dalla rilevazione dei bisogni di ogni bambino e comprende momenti di valutazione dei livelli di padronanza delle competenze.

### Ordine scuola: ISTITUTO COMPRENSIVO

---



I.I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA - SRIC82100E

## **Criteri di osservazione/valutazione del team docente (per la scuola dell'infanzia)**

Vedi Allegato

### **Allegato:**

Tabella valutazione infanzia nuovi criteri (4).pdf

## **Criteri di valutazione delle capacità relazionali (per la scuola dell'infanzia)**

Vedi allegato

### **Allegato:**

Tabella valutazione infanzia nuovi criteri (4).pdf

## **Criteri di valutazione del comportamento (per la primaria e la secondaria di I grado)**

La Scuola nel suo processo di istruzione ed educazione degli alunni è impegnata nella formazione che aiuti l'alunno a diventare un cittadino rispettoso delle regole che disciplinano i rapporti di convivenza civile in una comunità.

Il voto di comportamento, pertanto, ha la funzione di registrare e di valutare l'atteggiamento che l'allievo assume nei confronti della vita scolastica e di suggerirgli un ripensamento di eventuali



comportamenti negativi.

Il decreto legge 137, convertito il 29 ottobre 2008 in legge, introduce, nella Scuola Secondaria, il voto in condotta come elemento che "concorre alla valutazione complessiva dello studente e determina, se inferiore a sei decimi, la non ammissione al successivo anno di corso o all'esame conclusivo del ciclo"(art.2).

I parametri di valutazione del comportamento degli alunni in ambito scolastico, con la relativa valutazione, sono:

□ Voto "5 e meno di 5" : Lo studente dimostra comportamenti che manifestano un rifiuto sistematico delle regole dell'istituto, atteggiamenti ed azioni che manifestano grave (o totale) mancanza di rispetto nei confronti dei compagni, degli insegnanti e di altre figure operanti nella scuola; assenza di impegno e di consapevolezza del proprio dovere. Di tali comportamenti è stata informata la famiglia ed il consiglio di classe.

□ Voto "6": Lo studente dimostra un comportamento irrispettoso delle regole dell'istituto, dei compagni, degli insegnanti e delle altre figure che operano nella scuola; inadeguatezza nello svolgere il proprio dovere e mancanza di impegno. Tali comportamenti sono stati annotati sul registro e riferiti ai genitori e al consiglio di classe.

□ Voto "7" : Lo studente dimostra un comportamento poco rispettoso delle regole dell'istituto e poco corretto nel rapporto con i compagni, con gli insegnanti e con le altre figure operanti nella scuola (ad esempio: ripetuti ritardi non sempre motivati, distrazioni che comportano frequenti richiami durante le lezioni, episodi segnalati con note sul registro); incostanza nell'impegno e poca consapevolezza del proprio dovere.

□ Voto "8" : Lo studente dimostra un comportamento non sempre rispettoso delle regole dell'istituto e non sempre corretto nel rapporto con i compagni, con gli insegnanti e con le altre figure operanti nella scuola; un impegno non sempre costante ed una non sempre precisa consapevolezza del proprio dovere (ad esempio distrazioni che comportano frequenti richiami durante le lezioni).

□ Voto "9" : Lo studente dimostra un comportamento corretto, responsabile e rispettoso delle norme che regolano la vita dell'istituto; consapevolezza del proprio dovere e continuità nell'impegno.

□ Voto "10" : Lo studente dimostra un comportamento partecipe e costruttivo all'interno della classe , non limitato ad una sola correttezza formale; comportamento corretto, responsabile e rispettoso delle norme che regolano la vita dell'istituto; consapevolezza del proprio dovere, rispetto delle consegne e continuità nell'impegno.

## **Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA I GRADO**

---



1^ I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA - SRMM82101G

## **Criteri di valutazione comuni**

Coerentemente con i principi inclusivi, una didattica che punta ad accogliere le necessità diverse di tutti gli studenti, senza etichette o divisione in categorie, comporta anche una valutazione inclusiva, capace di considerare, oltre agli aspetti accademici dell'apprendimento, anche quelli comportamentali, sociali ed emotivi. Gli obiettivi delle verifiche pertanto saranno chiari e condivisi con gli allievi. La valutazione sarà sempre considerata come valutazione dei processi e non solo come valutazione della performance.

Gli strumenti di verifica utilizzati nella scuola primaria e nella secondaria di primo grado saranno i seguenti:

- osservazioni sistematiche dell'insegnante nel corso dell'attività didattica
- conversazioni ed esposizioni orali
- interrogazioni
- prove strutturate: questionari ed esercizi di varia tipologia, orali e scritti (V/F, risposta multipla, risposta chiusa/aperta, tabella, completamento)
- prove semistrutturate: elaborati scritti, produzione o completamento di testi espositivi, narrativi, argomentativi (riassunti, descrizioni, commenti, definizioni, relazioni, ...)
- prove non strutturate: prove pratiche di seriazioni, misurazione e classificazione di materiali; esercizi di calcolo orale e scritto.
- compiti di realtà

La verifica, che sarà sempre graduata e commisurata alle effettive possibilità degli alunni, e la valutazione si attuano in tre momenti diversi:

- Iniziale o Diagnostica. Servirà a individuare, attraverso la somministrazione di prove d'ingresso, il livello di partenza degli alunni e ad accertare il possesso dei prerequisiti.
- In Itinere o Formativa Sarà finalizzata a cogliere informazione analitiche e continue sul processo di apprendimento. Favorirà l'autovalutazione degli studenti e fornirà ai docenti informazioni per attivare eventuali correttivi all'azione didattica; non sarà pertanto selettiva in senso negativo, ma in senso positivo e compensativo.
- Finale o Sommativa ( per accertare il conseguimento delle competenze alla fine del percorso formativo, assolve la funzione di bilancio consuntivo riferito a tutti gli ambiti disciplinari dell'attività scolastica e degli apprendimenti che essa ha promosso nell'allievo).

Le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali sul rendimento scolastico dovranno essere



coerenti con gli obiettivi di apprendimento previsti dal piano dell'offerta formativa.

## Criteri di valutazione del comportamento

Si allegano i criteri di valutazione del comportamento

### **Allegato:**

Comportamento.pdf

## Criteri per l'ammissione/non ammissione alla classe successiva

Il decreto legislativo n. 62/2017, attuativo della legge n. 107/2015, ha introdotto novità sostanziali in merito alla valutazione degli studenti nel primo ciclo di istruzione, alla loro ammissione alla classe successiva e all'esame di Stato di I grado.

La valutazione finale degli studenti è di competenza del consiglio di classe, presieduto dal dirigente scolastico o dal coordinatore di classe.

Gli studenti, per essere ammessi alla classe successiva, devono essere in possesso dei seguenti requisiti:

Frequenza di almeno tre quarti del monte ore annuale personalizzato, che tiene conto delle discipline e degli insegnamenti oggetto di valutazione periodica e finale da parte del consiglio di classe;

Non essere incorsi nella sanzione disciplinare prevista dall'articolo 4, commi 6 e 9 bis, del DPR n. 249/1998 (ove è si dispone l'esclusione dalla scrutinio finale per comportamenti connotati da una gravità tale da costituire un elevato allarme sociale).

L'ammissione alla classe successiva, puntualizza la nota n. 1865/2017, "è disposta, in via generale, anche nel caso di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline". Ciò significa che lo studente viene ammesso alla classe successiva, anche se in sede di scrutinio finale riporta valutazioni inferiori a 6/10 in una o più discipline.

Le insufficienze verranno riportate nel documento di valutazione.

Nella nota si evidenzia che non è più previsto il voto di condotta e la norma che prevedeva la non



ammissione alla classe successiva in caso di voto di comportamento inferiore a 6/10.  
Dopo lo scrutinio intermedio e finale, nei casi di parziale o mancata acquisizione dei livelli di apprendimento in una o più discipline, la scuola informa tempestivamente le famiglie degli alunni. Il consiglio di classe può, comunque, deliberare la non ammissione alla classe successiva dello studente che presenti mancati o parziali livelli di apprendimento in una o più discipline, con conseguenti valutazioni inferiori a 6/10.

La non ammissione deve essere:

deliberata a maggioranza;

debitamente motivata;

fondata sui criteri stabiliti dal collegio dei docenti.

Nei casi di non ammissione, inoltre, il voto dell'insegnante di religione cattolica o di attività alternative (per gli alunni che si sono avvalsi dell'insegnamento), se determinante, viene espresso tramite un giudizio motivato iscritto a verbale.

## Criteri di valutazione Religione Cattolica

Si allegano i criteri di valutazione della Religione Cattolica

### **Allegato:**

Valutazione Religione.pdf

## Certificazione delle Competenze

Il decreto legislativo n. 62/2017, recante norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato, ha previsto l'emanazione da parte del Miur del modello nazionale per la certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione.

### **Allegato:**

All. B modello certificazione\_primo ciclo.pdf



## Ordine scuola: SCUOLA PRIMARIA

---

I.I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA - SREE82101L

I.I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA - SREE82102N

I.I.C. "E. DE AMICIS" FLORIDIA - SREE82103P

### Criteri di valutazione comuni

Coerentemente con i principi inclusivi, una didattica che punta ad accogliere le necessità diverse di tutti gli studenti, senza etichette o divisione in categorie, comporta anche una valutazione inclusiva, capace di considerare, oltre agli aspetti accademici dell'apprendimento, anche quelli comportamentali, sociali ed emotivi. Gli obiettivi delle verifiche pertanto saranno chiari e condivisi con gli allievi. La valutazione sarà sempre considerata come valutazione dei processi e non solo come valutazione della performance.

Gli strumenti di verifica utilizzati nella scuola primaria e nella secondaria di primo grado saranno i seguenti:

- osservazioni sistematiche dell'insegnante nel corso dell'attività didattica
- conversazioni ed esposizioni orali
- interrogazioni
- prove strutturate: questionari ed esercizi di varia tipologia, orali e scritti (V/F, risposta multipla, risposta chiusa/aperta, tabella, completamento)
- prove semistrutturate: elaborati scritti, produzione o completamento di testi espositivi, narrativi, argomentativi (riassunti, descrizioni, commenti, definizioni, relazioni, ...)
- prove non strutturate: prove pratiche di seriazioni, misurazione e classificazione di materiali; esercizi di calcolo orale e scritto.
- compiti di realtà

La verifica, che sarà sempre graduata e commisurata alle effettive possibilità degli alunni, e la valutazione si attuano in tre momenti diversi:

- Iniziale o Diagnostica. Servirà a individuare, attraverso la somministrazione di prove d'ingresso, il livello di partenza degli alunni e ad accertare il possesso dei prerequisiti.
- In Itinere o Formativa Sarà finalizzata a cogliere informazione analitiche e continue sul processo di



apprendimento. Favorirà l'autovalutazione degli studenti e fornirà ai docenti informazioni per attivare eventuali correttivi all'azione didattica; non sarà pertanto selettiva in senso negativo, ma in senso positivo e compensativo.

- Finale o Sommativa ( per accertare il conseguimento delle competenze alla fine del percorso formativo, assolve la funzione di bilancio consuntivo riferito a tutti gli ambiti disciplinari dell'attività scolastica e degli apprendimenti che essa ha promosso nell'allievo).

Le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali sul rendimento scolastico dovranno essere coerenti con gli obiettivi di apprendimento previsti dal piano dell'offerta formativa.

## **Allegato:**

fasce di livello livelli di apprendimento.pdf

## **Criteri di valutazione del comportamento**

Si elencano i criteri di valutazione del comportamento

## **Allegato:**

Comportamento.pdf

## **Certificazione delle competenze**

Il decreto legislativo n. 62/2017, recante norme in materia di valutazione e certificazione delle competenze nel primo ciclo ed esami di Stato, ha previsto l'emanazione da parte del Miur del modello nazionale per la certificazione delle competenze al termine della scuola primaria e del primo ciclo di istruzione.

## **Allegato:**

All. A modello certificazione\_primaria.pdf





## Azioni della Scuola per l'inclusione scolastica

### Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

---

## Inclusione

### Punti di forza

L'inclusione si realizza con metodi, itinerari alternativi e materiali specifici rispondenti ai bisogni degli allievi. Il GLI ha elaborato il PAI che, sulla base del contesto prevede la realizzazione di una cultura dell'inclusione attraverso il coinvolgimento di tutti i protagonisti. Le strategie riguardano: chiarezza degli obiettivi e dei percorsi alternativi d'apprendimento; cooperative learning; problem solving collaborativo; utilizzo di materiali didattici, ausili informatici e sussidi specifici. Il D.S.: -per ciascun studente diversamente abile convoca il gruppo di lavoro operativo che valuta la diagnosi e fissa un incontro con l'UMD insieme ai genitori/tutori e il docente di sostegno. Si definisce così il progetto d'accoglienza. In seguito si elabora il PDF e il PEI. -Per ciascun studente con BES, incarica il C. di C. di individuare, un docente referente che provvede, per ciascuno studente con diagnosi di: DSA; ADHD/DDAI; deficit da disturbo oppositivo-provocatorio, della condotta, di ansia, dell'umore, all'elaborazione di un PDP che contenga gli obiettivi minimi disciplinari comuni alla classe, le modalità didattiche, le misure dispensative, gli strumenti compensativi e ogni adattamento didattico necessario a garantire l'apprendimento; tale piano viene concordato con i docenti del C. di C. e proposto alla famiglia. -Per gli studenti stranieri è possibile attivare un PSP e adottare strumenti compensativi e misure dispensative.

### Punti di debolezza

La nostra istituzione, grazie alla disponibilità e sensibilità dei componenti del GLI, auspica di poter reperire risorse aggiuntive, finanziarie ed umane in grado di intervenire nella gestione di quelle 'normali specialità' perché le risorse istituzionali sono spesso insufficienti a garantire il successo del progetto di vita degli alunni in difficoltà che, a qualsiasi titolo, hanno diritto ad ogni nostra attenzione per superare la loro condizione di svantaggio. Altre criticità riguardano: la gestione alternativa dell'attività d'aula, scarsa collaborazione delle famiglie, i rapporti con l'UMD sono sempre più saltuari (per via dei tagli che hanno colpito quel settore).



## Recupero e potenziamento

### Punti di forza

Sono messe in atto strategie educativo-didattiche per consentire a tutti gli alunni di raggiungere i livelli essenziali di apprendimento per essere ammessi all'anno successivo. Le attività di recupero della nostra scuola riguardano principalmente gli alunni provenienti da famiglie deprivate culturalmente. Gli interventi finalizzati per rispondere alle difficoltà di apprendimento vengono attuati a seguito delle segnalazioni che giungono dai consigli di classe o interclasse o a seguito degli scrutini di meta' anno. Prevedono il lavoro per gruppi di livello all'interno delle classi, coppie di aiuto, assiduo controllo sugli apprendimenti, corsi pomeridiani dedicati al recupero, giornate dedicate al recupero e potenziamento in orario curricolare, partecipazione a progetti o corsi in orario extracurricolare. Al termine dei periodi di recupero e potenziamento si procede alla valutazione dei risultati raggiunti. L'attività di potenziamento prevede, inoltre, per gli studenti particolarmente meritevoli la partecipazione alle olimpiadi di matematica o al festival della cultura denominato 'Volalibro' che si svolge annualmente a Suzzara (Mantova).

### Punti di debolezza

I punti di debolezza per le attività di recupero e potenziamento, a seguito dei continui tagli, riguardano l'esiguità delle somme a disposizione per l'espletamento dei progetti extracurricolari, per l'acquisto di materiale didattico o sussidi vari, per fare le fotocopie. Inoltre, gli alunni, sempre più impegnati nel pomeriggio, fanno registrare molte assenze ai corsi di recupero extracurricolari. Ancora, pur essendo attenzionato il recupero in orario curricolare, sovente l'attività viene espletata grazie all'iniziativa di singoli docenti. Si auspica, quindi, un lavoro d'equipe più sinergico.

### Inclusione e differenziazione

#### Punti di forza:

**INCLUSIONE** Le modalità di lavoro e strumenti tra quelli adottati dalla scuola ritenuti più adeguati per favorire l'inclusione degli studenti sono: coinvolgimento di famiglie, enti esterni, associazioni nell'elaborazione per il piano per l'inclusione e nell'attuazione dei processi di inclusione. Costituzione di gruppi di lavoro composti da docenti, partecipazione a reti di scuole sull'inclusione scolastica. Gli obiettivi da raggiungere nei Piani Educativi Individualizzati (PEI) vengono individuati attraverso lo studio del caso con il supporto delle osservazioni sistematiche, la lettura della diagnosi funzionale e del profilo dinamico-funzionale. Gli strumenti e le attività previste all'interno dei PEI sono definiti



sulle esigenze individuali di ogni alunno. Il monitoraggio degli obiettivi del PEI avviene attraverso osservazioni sistematiche e prove strutturate. I criteri di valutazione sono: \* Iniziale o Diagnostica: per individuare, attraverso la somministrazione di prove d'ingresso, il livello di partenza degli alunni e ad accertare il possesso dei prerequisiti. \* In Itinere o Formativa: finalizzata a cogliere informazioni analitiche e continue sul processo di apprendimento per favorire l'autovalutazione degli studenti e fornire ai docenti informazioni per attivare eventuali correttivi all'azione didattica. \* Finale o Sommativa: per accertare il conseguimento delle competenze alla fine del percorso formativo, assolve la funzione di bilancio consuntivo riferito a tutti gli ambiti disciplinari dell'attività scolastica e degli apprendimenti che essa ha promosso nell'allievo. Le modalità di valutazione previste sono personalizzate e riadattate rispetto a quelle della classe e vengono forniti strumenti compensativi e/o dispensativi per ridurre le difficoltà: le verifiche sono soggettive (colloqui, libere espressioni, forme artistiche e creative) e oggettive (produzione di semplici testi, questionari ed esercizi). I tempi di esecuzione sono personalizzati.

**RECUPERO E POTENZIAMENTO** La scuola individua gli studenti meritevoli o in forte difficoltà e si assicura di sostenere il percorso scolastico di tutti gli studenti e di garantire ad ognuno il successo formativo attraverso l'organizzazione di giornate/pause didattiche dedicate al recupero e al potenziamento. Le attività di potenziamento tra quelle adottate dalla scuola ritenute più adeguate sono: la partecipazione a gare o competizioni interne o esterne alla scuola; organizzazione di giornate dedicate al potenziamento; partecipazione a corsi o progetti in orario curricolare ed extra curricolare. I risultati raggiunti dagli studenti coinvolti nelle attività di recupero e/o di potenziamento vengono monitorati e valutati in modo strutturato e sistematico.

**Punti di debolezza:**

La scuola realizza poche attività su temi interculturali.

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

---

Docenti curricolari

Docenti di sostegno

Specialisti ASL

ASSISTENTE SOCIALE COMUNALE

## Definizione dei progetti individuali

---



## **Processo di definizione dei Piani Educativi Individualizzati (PEI)**

Organizzazione dei diversi tipi di sostegno presenti all'interno della scuola Al momento dell'iscrizione per la prima volta, il Dirigente attiverà la seguente procedura: • per ciascuno studente disabile ai sensi della L.104/92 convocherà il Gruppo di lavoro operativo che acquisirà copia della Diagnosi funzionale e di ogni altra eventuale documentazione, per chiedere le risorse necessarie all'allievo e per attivare eventuali necessità particolari (barriere architettoniche. ecc.). Il Gruppo quindi nel primo periodo dell'A.S. successivo fisserà un incontro con gli operatori sanitari e sociali della UMD di riferimento e con i genitori o tutori e con il docente assegnato alle attività di sostegno per una prima conoscenza dell'alunno; in relazione a quanto emerso, si definirà il progetto di accoglienza (classe di inserimento, modalità di facilitazione, attività nel primo periodo dell'anno scolastico con relativo utilizzo delle risorse umane per facilitare l'ambientazione e l'osservazione...). Il Gruppo di lavoro operativo sul caso poi raccoglierà gli elementi per la stesura, insieme agli operatori della UMD, del PDF e del PEI e definirà i momenti di verifica. Nel corso dell'anno si effettueranno le attività previste, si monitoreranno ed eventualmente si faranno le eventuali modifiche in itinere.

## **Soggetti coinvolti nella definizione dei PEI**

I soggetti coinvolti nella definizione del PEI sono: Operatori sanitari e sociali della UMD di riferimento, genitori o tutori, il docente assegnato alle attività di sostegno docenti curricolari, eventuale assistente.

## **Modalità di coinvolgimento delle famiglie**

---

### **Ruolo della famiglia**

I genitori degli alunni rappresentano una preziosa risorsa per la comunità scolastica; è necessario, pertanto, coinvolgere tutti i genitori nei processi di inclusione perché la famiglia diventi partner della scuola nell'intervento che vede al centro l'alunno. Il genitore così sarà percepito "come il più competente esperto di suo figlio" e potrà condividere con la scuola le ipotesi progettuali, nel rispetto dei reciproci ruoli, realizzando continuità tra educazione formale e informale (scuola/famiglia).



Altrettanto importanti, in vista dei processi inclusivi, si riveleranno le intese e i protocolli che nel corso del triennio sono stati siglati con le associazioni culturali e di volontariato del territorio per pianificare azioni d'intervento tese alla rieducazione e riduzione del degrado ambientale e sociale.

## Modalità di rapporto scuola-famiglia

- Coinvolgimento in progetti di inclusione
- 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 di sostegno	Partecipazioni a progetti inclusivi
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Partecipazione a GLI
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Rapporti con famiglie



Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva
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
Personale ATA	Progetti di inclusione/laboratori integrati

## Rapporti con soggetti esterni

Unità di valutazione multidisciplinare	Analisi del profilo di funzionamento per la definizione del Progetto individuale
Unità di valutazione multidisciplinare	Procedure condivise di intervento sulla disabilità
Unità di valutazione multidisciplinare	Procedure condivise di intervento su disagio e simili
Associazioni di riferimento	Progetti territoriali integrati



Associazioni di riferimento

Progetti integrati a livello di singola scuola

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

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 privato sociale  
e volontariato

Progetti territoriali integrati

Rapporti con privato sociale  
e volontariato

Progetti integrati a livello di singola scuola

Rapporti con privato sociale  
e volontariato

Progetti a livello di reti di scuole

## Valutazione, continuità e orientamento

### Criteri e modalità per la valutazione

Coerentemente con i principi inclusivi, una didattica che punta ad accogliere le necessità diverse di tutti gli studenti, senza etichette o divisione in categorie, comporta anche una valutazione inclusiva, capace di considerare, oltre agli aspetti accademici dell'apprendimento, anche quelli comportamentali, sociali ed emotivi. Gli obiettivi delle verifiche pertanto saranno chiari e condivisi con gli allievi. La valutazione sarà sempre considerata come valutazione dei processi e non solo come valutazione della performance. Gli strumenti di verifica utilizzati nella scuola primaria e nella secondaria di primo grado saranno i seguenti: • osservazioni sistematiche dell'insegnante nel corso dell'attività didattica • conversazioni ed esposizioni orali • interrogazioni • prove strutturate:



questionari ed esercizi di varia tipologia, orali e scritti (V/F, risposta multipla, risposta chiusa/aperta, tabella, completamento) • prove semistrutturate: elaborati scritti, produzione o completamento di testi espositivi, narrativi, argomentativi (riassunti, descrizioni, commenti, definizioni, relazioni, ...) • prove non strutturate: prove pratiche di seriazioni, misurazione e classificazione di materiali; esercizi di calcolo orale e scritto. • compiti di realtà La verifica, che sarà sempre graduata e commisurata alle effettive possibilità degli alunni, e la valutazione si attuano in tre momenti diversi: • Iniziale o Diagnostica. Servirà a individuare, attraverso la somministrazione di prove d'ingresso, il livello di partenza degli alunni e ad accertare il possesso dei prerequisiti. • In Itinere o Formativa Sarà finalizzata a cogliere informazioni analitiche e continue sul processo di apprendimento. Favorirà l'autovalutazione degli studenti e fornirà ai docenti informazioni per attivare eventuali correttivi all'azione didattica; non sarà pertanto selettiva in senso negativo, ma in senso positivo e compensativo. • Finale o Sommativa ( per accertare il conseguimento delle competenze alla fine del percorso formativo, assolve la funzione di bilancio consuntivo riferito a tutti gli ambiti disciplinari dell'attività scolastica e degli apprendimenti che essa ha promosso nell'allievo). Le verifiche intermedie e le valutazioni periodiche e finali sul rendimento scolastico dovranno essere coerenti con gli obiettivi di apprendimento previsti dal piano dell'offerta formativa.

## **Continuità e strategie di orientamento formativo e lavorativo**

Il passaggio da un grado di scuola all'altro dell'alunno con speciali bisogni rappresenta una fase molto delicata, da programmare e gestire con attenzione: famiglia, scuola e specialisti si accorderanno sulle modalità di passaggio delle informazioni. Considerata la caratteristica di temporaneità dei percorsi personalizzati, nel passaggio agli ordini e gradi di scuola successivi, famiglia e scuola comunque valuteranno l'opportunità di trasferire le informazioni. Un'attenzione particolare infine va riservata agli alunni che ancora a 15 anni frequentano la scuola secondaria di 1 grado sono stati redatti e programmati specifici progetti per motivarli e aiutarli nella definizione del proprio progetto di vita.



## Aspetti generali

### ORGANIGRAMMA DELLA SCUOLA ANNO SCOLASTICO 2023/2024

<b>COLLABORATORI DEL DIRIGENTE SCOLASTICO</b>	<b>TATA SALVATRICE ( Collaboratore Vicario ) MARTOGLI SALVATORE ( Secondo coll. )</b>		
<b>SEGRETARIO COLLEGIO DOC.</b>	<b>TATA SALVATRICE</b>		
<b>RESPONSABILI DI PLESSO e REFERENTI DIDATTICI</b>	<b>Plesso Giusti</b>	<b>Resp di plesso Lucca Lucia</b>	<b>Ref. didattici Riggi Luigia</b>
	<b>Plesso Fava</b>	<b>Granata C. Bazzano M.</b>	<b>Aparo Lucia Geermano Santina</b>
	<b>Plesso Pirandello Infanzia</b>	<b>Sipala Lucia</b>	
	<b>Plesso Marchesa</b>	<b>Sala Concetta</b>	





	<p><b>CONCETTA</b></p> <p><b>Area 2: gestione del sito dell'istituto; albo istituto e aggiornamento del sito; c. produzione dei materiali didattici di supporto al lavoro dei docenti; d. coordinamento ed utilizzo delle nuove tecnologie; e) registro elettronico; f. Collaborazione con il GAV ,collaborazione con il NIV, INS. BONNICI CARMELA</b></p> <p><b>Area 3: a. Coordinamento e gestione della continuità didattica e orientamento; b. rilevazione bisogni formativi e gestione del Piano di formazione e aggiornamento; c. promozione e documentazione attività di istituto; d. Collaborazione con il GAV ,collaborazione con il NIV PROF.SSA SPADARO RITA</b></p> <p><b>Area 4: a. Coordinamento gruppo H -BES; b. Accoglienza alunni stranieri; c. Coordinamento attività di recupero, integrazione e lotta alla dispersione; d.</b></p>	<p>n. 1 docente</p> <p>n. 1 docente</p> <p>n. 2 docente</p>
--	---	---



	Coordinamento scuola - famiglia e. Collaborazione con il GAV, collaborazione con il NIV	
--	---	--

	<p><b>DOCENTI ALICATA FLAVIA E RIZZA GIUSEPPINA</b></p> <p>Area 5: a. Coordinamento attività curriculari ed extracurriculari svolte con Enti ed Istituzioni esterne; b. Collaborazione con il GAV.,collaborazione con il NIV ins. <b>SIGNORELLI CONCETTA</b></p> <p>Area 6: a. Coordinamento visite guidate e viaggi di istruzione sc. infanzia e sc. primaria. b. Coordinamento visite guidate e viaggi di istruzione sc. sec. di 1° grado; c. Collaborazione con il GAV,collaborazione con il NIV <b>Prof. CAIA MARIARITA</b></p> <p>Area 7: rilevazione bisogni formativi e gestione del Piano di formazione e</p>	<p>n. 1 docente</p> <p>1 docente</p> <p>1 docente</p>
--	---	---



		aggiornamento; collaborazione con il GAV, collaborazione GLI - PROF. <b>INTAGLIATA ANTONINO</b>	
<b>COMITATO DI VALUTAZIONE</b>		<b>Prof. Stella Giuseppina- ins. Bazzano Mirella (C. Docenti) Tata Salvatrice (Consiglio di Istituto)</b>	
<b>COSTITUZIONE GOSP</b>		<b>(Gruppo Operativo di Supporto Psicopedagogico)</b> membri del GOSP i Docenti Tata Salvatrice, Martogli Salvatore e i docenti della Funzione Strumentale area 4 Alicata e Rizza	
<b>COMMISSIONE PTOF</b>	insegnanti Aparo Lucia e Riggi Luigia  ins. Signorelli Concetta e Lucca Lucia  prof. Spadaro Rita, Spina Manuela, Stella Giuseppina, Genovese Corrado; prof.ssa Rizza	<b>Scuola dell'Infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria di 1° Grado indirizzo musicale, componente gruppo H ( Sostegno/Bes)</b>	
<b>COMMISSIONE FORMAZIONE CLASSI</b>	<b>DOCENTI CLASSI PRIME</b>	<b>Scuola dell'infanzia Scuola Primaria Scuola Secondaria di 1° Grado</b>	



<b>COMMISSIONE ACCOGLIENZA</b>	<b>Docenti prime classi</b>	<b>Scuola dell'infanzia</b>  <b>Scuola Primaria</b>  <b>Scuola Secondaria di 1° Grado</b>
<b>COMMISSIONE ED.CIVICA</b>	<b>Scuola dell'infanzia</b>  <b>Scuola primaria</b>  <b>Scuola sec. di primo grado</b>	<b>Sala Concetta, Agnello Lucia, Arcaria, Sipala Lucia, Aparo Lucia;</b>  <b>Cassia E., Bonnici C., Caccamo L., Signorelli C., Spada T., Di Stefano N., Lucca L., La Rosa G.;</b> <b>Germania S., Intaglia A,</b>  <b>Maesano S. Privitera G.</b>  <b>Cappuccio G., Amenta S., Calafiore S., Messina C., Inffalletta M.</b>

<b>COMMISSIONE PROGETTI</b>	<b>Tata Salvatrice – Caia Mariarita - Bonnici Carmela - Rizza Giuseppina</b>	
<b>COMMISSIONE ORARIO</b>	<b>GRANATA C. - BAZZANO MARIA</b>	<b>Scuola primaria</b>



	<b>CAIA - MARTOGLI</b>	<b>Scuola secondaria di I° Grado</b>
<b>DIPARTIMENTO PER LA VALUTAZIONE</b> (D.lgs. 62 del 2017):	<b>Coordinatori i docenti Spina M., Granata C., Cassia E. e Calafiore S. - fanno parte del dipartimento Tata, Martogli.</b>	<b>tutti i coordinatori dei dipartimenti di Sc. primaria e Sc. Secondaria di 1° grado</b>
<b>TEAM BULLISMO E CYBERBULLISMO</b>	<b>Riggi Luigia Referente</b> <b>Tata Salvatrice</b> <b>Spada Concetta</b>  <b>Bazzano Maria</b>  <b>Bonnici Carmela</b>  <b>Maesano Simona</b> <b>Referente Martogli</b> <b>Salvatore</b> <b>Catinella Chiara</b>	<b>Infanzia</b>  <b>Primaria</b>   <b>Sc. sec. di 1° grado</b>
<b>TEAM INNOVAZIONE DIGITALE</b>	<b>Bonnici Carmela Referente</b>  <b>Sala Concetta – Sipala Lucia</b>  <b>Riggi Luigia - Interlandi</b> <b>Giuseppa</b>  <b>Sarcià Valeria – Spada Teresa</b>  <b>Signorelli Concetta – Spada</b> <b>Cettina - Puzzo Denise -</b>	<b>Infanzia</b>     <b>Primaria</b>



	<p>Intagliata Barbara</p> <p>Caia Mariarita - Branciamore Davide - Fiume Cristina - Maesano Simona - Stella Giuseppina</p>	<p>Secondaria</p>
<p>REFERENTI</p> <p>ATTIVITA' MOTORIA</p>	<p>MARTOGLI SALVATORE</p> <p>MAZZEO DORINA</p> <p>RIGGI LUIGIA</p>	<p>Scuola sec. di I° grado</p> <p>Scuola primaria</p> <p>Scuola dell'Infanzia</p>
<p>REFERENTE</p> <p>ORIENTAMENTO PER LA CLASSE MUSICALE</p>	<p>Granata Antonio</p>	
<p>RESPONSABILI AULE</p>	<p>Bonnici Carmela</p> <p>Bonnici e Sipala A.</p> <p>Genovese Corrado - Stella Giuseppina</p>	<p>Lab. Informatica plesso Fava plesso Giusti- plesso Pirandello</p> <p>Lab. Linguistico Pirandello</p> <p>Lab. Musicale plesso Pirandello</p>



	<b>Grasso Michelina</b>	<b>Aula artistica</b>
--	-------------------------	-----------------------

<b>RESPONSABILI</b>	<b>Catinella Chiara, Spadaro Rita, Crisafulli Rita, Spada Cettina</b>	<b>Biblioteca</b>
<b>RESPONSABILE PALESTRE</b>	<b>Amenta Salvatore</b>	<b>Palestra Giusti Palestra Fava Palestra Pirandello</b>
<b>CLASSI</b>	<b>COORDINATORI</b>	<b>SEGRETARI</b>
<b>I A</b>	<b>PRIVITERA</b>	<b>BONDI'</b>
<b>II A</b>	<b>TOMASELLO</b>	<b>AMENTA</b>
<b>III A</b>	<b>INTAGLIATA</b>	<b>LENTINI</b>
<b>I B</b>	<b>SIPALA</b>	<b>INFALLETTA</b>
<b>II B</b>	<b>MESSANA</b>	<b>CIANCI</b>



III B	CAIA	CRISAFULLI
IC	CONTI	ADORNO
IIC	CATINELLA	OTTAVIANO
III C	LIOTTA	CALAFIORE
I D	GERMENIA	RIZZA G.
II D	BASCETTA	STELLA
III D	SPINA	FARACI
II E	FIUME	FERLITA
III E	SPADARO	BRANCIAMORE
II F	MAESANO	RIZZA L.



Interclasse sc. primaria	Presidenti	Segretari
PRIME	SIGNORELLI CONCETTA	SPADA CONCETTA
SECONDE	MAZZEO DORINA	FIUME SILVANA
TERZE	RADINO PASQUA	FICARA MARIA
QUARTE	TRANI ROSANNA	RADINO LUCIA
QUINTE	CACCAMO LUCIA	SPADA ENZA
Intersezione Sc. infanzia	Presidenti	Segretari
GIUSTI	Riggi Luigia	Interlandi Giuseppa
PIRANDELLO	Germano Santina	Sipala Lucia



<b>FAVA</b>	Aparo Lucia	Arcaria Donatella
<b>MARCHESA</b>	Sala Concetta	Urso Cannarella Monique
<b>ORGANO DI GARANZIA</b>	RIZZA LOREDANA – GENOVESE CORRADO (SUPP.)	
<b>COMMISSIONE ELETTORALE</b>	COMPONENTE DOCENTE: RANATA C.- AGNELLO L. COMPONENTE GENITORI: CARAMMA GIUSEPPINA E FORTE GIOVANNI COMPONENTE ATA: FICARA SANDRA	
<b>COMMISSIONE RAV SCUOLA</b>	insegnanti: Riggi L, Interlandi G., Zappulla G., Gibilisco A., Aparo L., Sala C.	

<b>DELL'INFANZIA</b>	
<b>NUCLEO INTERNO PER LA VALUTAZIONE (NIV)</b>	DIRIGENTE - DSGA - CASSIA - GRANATA C. - CALAFIORE S. - TUTTE LE FUNZIONI STRUMENTALI



Vengono nominati quali coordinatori dei dipartimenti disciplinari i seguenti docenti: Scuola secondaria di 1° grado

Dipartimento	Docenti	Coordinatori
UMANISTICO	Italiano Storia Geografia Religione	INS. SPADARO RITA
LINGUISTICO	Lingua inglese Lingua francese Lingua spagnola Lingua e tradizioni romena	INS. SIPALA ANNA
SCIENTIFICO	Matematica Scienze Tecnologia	INS. FIUME CRISTINA BRANCIAMORE DAVIDE
ARTISTICO-MUSICALE	Arte e Immagine Musica Indirizzo musicale  Educazione fisica	INS. GRASSO MICHELINA STELLA GIUSEPPINA  AMENTA SALVATORE
DIPARTIMENTO GRUPPO H e POTENZIAMENTO	Sostegno potenziamento	INS RIZZA GIUSEPPINA CAIA MARIARITA



<b>Gruppo di lavoro per l'inclusione</b>	<b>Componenti del G.L.I.</b>  Collaboratrice Vicaria. del D.S.: S. Tata  Secondo Collaboratore del D.S.: S. Martogli  F. S. Area 4: F. Alicata  F. S. Area 4: G. Rizza  F. S. Area 1: M. Spina  F. S. Area 1: S. Calafiore  F. S. Area1: C. Granata  F. S. Area 2: C. Bonnici  F. S. Area 3: R. Spadaro  F. S. Area 5: C. Signorelli  F. S. Area 6: M. Caia  F.S. Area 7: A. Intagliata  <u>inf. pl Fava</u> : L. Aparo  Docente rappresentante <u>sc inf. pl. Giusti</u> : G.. Zappulla  Docente rappresentante <u>sc inf. pl. Pirandello</u> : L. Sipala  Docente rappresentante <u>sc. inf pl. Marchesa</u> : Sala C.  Rappr. Comunità del territorio: A. Cannamela  Rappr. Ente Comunale Assistente Sociale NPIA Siracusa dott.ssa Mariangela Valenti
--	--

### Scuola Primaria

Dipartimento	Discipline	Coordinatori
--------------	------------	--------------



<b>UMANISTICO</b>	Italiano Opzionale (approf. Linguistico)	<b>INS. DIGIROLAMO</b>  <b>DANIELA</b>
-------------------	--	--

	Storia Geografia Cittadinanza e Costituzione Opzionale (approf. Antropologico) <b>RELIGIONE</b>	
<b>LINGUISTICO</b>	Lingua Inglese Lingua e tradizioni rumene	<b>INS. LUCCA LUCIA</b>
<b>SCIENTIFICO</b>	Matematica Scienze Tecnologia Opzionale (approf. Informatico)	<b>INS. TRANI ROSANNA e</b> <b>FIUME SILVANA</b>



<b>ARTISTICO-MUSICALE</b>	Musica Arte e immagine Educazione fisica	<b>INS. SPADA CETTINA</b>
<b>DIPARTIMENTO GRUPPO H e POTENZIAMENTO</b>	Sostegno potenziamento	<b>INS. ALICATA FLAVIA</b>

### Scuola dell'Infanzia

<b>Campi di esperienza/ dipartimenti</b>	<b>RESPONSABILI</b>
Il sé e l'altro - sostegno	<b>INS. APARO LUCIA</b>
Il corpo e il movimento- sostegno	<b>INS. GIBILISCO ANNARELLA</b>
Immagini, suoni, colori - sostegno	<b>INS. SIPALA LUCIA</b>
I discorsi e le parole - sostegno	<b>INS. SALA CONCETTA</b>
La conoscenza del mondo - sostegno	<b>INS. RIGGI LUIGIA/INTERLANDI</b>
<b>DIPARTIMENTO GRUPPO H e</b>	<b>INS. GERMANO SANTINA</b>



POTENZIAMENTO

**Elenco coordinatori classi di scuola primaria**

**a.s. 2023/24**

<b>DOCENTE</b>	<b>CLASSE</b>
SIGNORELLI CONCETTA	1 A
SPADA CETTINA	1 B
CULTRERA LUCIA	1 C
SPADA TERESA	1D
MAZZEO DORINA	2 A
FIUME SILVANA	2 B
SPADA CONCETTA	2 C
SARDO LAURA	2 D



DI GIROLAMO DANIELA	3 A
SPADA ANNA	3 B

FICARA MARIA	3 C
RADINO PASQUA	3 D
LUCCA LUCIA	4 A
TRANI ROSANNA	4 B
RADINO LUCIA	4 C
GALBO MARIA	4 D
GERMANO ROSETTA	4 E
CACCAMO LUCIA	5 A
SPADA ENZA	5 B



LATINA SONIA	5 C
CARAMMA GIUSEPPINA	5D
CASSIA ELENA	5E

### TEMPO SCUOLA

#### SCUOLA DELL'INFANZIA

40 ORE SETTIMANALI DALLE ORE 8.15 ALLE ORE 16.15 SU CINQUE GIORNI DAL LUNEDI' A VENERDI'

#### SCUOLA PRIMARIA

28 ORE SETTIMANALI (27+1 ORA OPZIONALE – App. linguistico espressivo) – 3 GIORNI DALLE 8.00 ALLE 14.00 E 2 GIORNI DALLE ORE 8.00 ALLE 13.00

30 ORE SETTIMANALI (27 + 3 ORE OPZIONALI – APP. Linguistico Espressivo - LAPP. Antropologico – APP. Informatico) SU 5 DAL LUNEDI' AL VENERDI' DALLE ORE 8.00 ALLE ORE 14.00

#### SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

30 ORE SETTIMANALI IN ORARIO ANTIMERIDIANO SU 5 GIORNI SETTIMANALI DAL LUNEDI' AL VENERDI' DALLE ORE 8.05 ALLE ORE 14.05

INDIRIZZO MUSICALE CON L'INSEGNAMENTO DI 4 STRUMENTI MUSICALI  
PIANOFORTE – CHITARRA- CLARINETTO - VIOLINO IN ORARIO POMERIDIANO.



## Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO:      Quadrimestri

### Figure e funzioni organizzative

Collaboratore del DS	Compiti Prima Collaboratrice Vicaria Docente TATA SALVATRICE e seconda Collaboratrice Docente CAIA MARIARITA: Sostituzione del D.S. in caso di assenza per impegni istituzionali, malattia, ferie, permessi con delega alla firma degli atti; 1) Sostituzione dei docenti assenti su apposito registro con criteri di efficienza ed equità; 2) Controllo del rispetto del regolamento d'istituto da parte degli alunni (disciplina, ritardi, uscite anticipate, ecc.); 3) Contatti con le famiglie; 4) Partecipazione alle riunioni mensili di staff; 5) Supporto al lavoro del D.S.	2
Staff del DS (comma 83 Legge 107/15)	- Compiti Referenti Didattici di Plesso: DOCENTI: RIGGI LUIGIA (Plesso Giusti), BURGIO MARIA (Plesso Fava), CACCAMO LUCIA (Plesso Pirandello) • Raccordo con il Dirigente Scolastico e/o i collaboratori del DS e il DSGA per il funzionamento e l'andamento generale del plesso; • Comunicazione con le famiglie e con i docenti della scuola primaria; • Verifica giornaliera delle assenze e sostituzione del personale docente della scuola primaria del plesso, su apposito registro, secondo criteri di efficacia ed equità; • Segnalazione tempestiva	7



delle emergenze; • Vigilanza sul rispetto del Regolamento d'Istituto; • Segnalazione tempestiva, al responsabile della sicurezza, delle problematiche inerenti le condizioni di sicurezza del plesso ai fini della prevenzione dei rischi; • Sostituzione del responsabile di plesso nel caso di assenza dello stesso. - Compiti Referente Orientamento Musicale Docente GRANATA ANTONIO • Coordinamento e gestione dell'orientamento concernente l'indirizzo musicale in raccordo con la Funzione Strumentale area 3; • Relazione finale sull'attività svolta con l'indicazione di eventuali criticità rilevate ed individuazione delle modalità risolutive. - Compiti referente Attività Motoria Docenti MARTOGLI SALVATORE, MAZZEO DORINA • Rapporti con i vari Enti coinvolti nell'attività svolta; • Coordinamento delle attività del progetto predisponendo con cura la documentazione necessaria al suo espletamento e tutti gli adempimenti finali (es. attestazioni, ecc.); • Raccordo con le Funzioni Strumentali; • Relazione finale sull'attività svolta con l'indicazione di eventuali criticità rilevate ed individuazione delle modalità risolutive.

Funzione strumentale

Area 1: a. Coordinamento, valutazione aggiornamento e monitoraggio del PTOF e delle progettazioni curriculari ed extracurriculari; Collaborazione con il GAV. Prof. MARTOGLI SALVATORE Area 1:b. Coordinamento RAV.e Piano di Miglioramento; Prove Invalsi; c. Coordinamento valutazione alunni; Prof. CALAFIORE SERAFINA e CASSIA ELENA. Area 2: gestione del sito dell'istituto; albo istituto e aggiornamento del sito; c. produzione dei

9



materiali didattici di supporto al lavoro dei docenti; d. coordinamento ed utilizzo delle nuove tecnologie; e) registro elettronico; f. Collaborazione con il GAV INS. BONNICI CARMELA. Area 3: a. Coordinamento e gestione della continuità didattica e orientamento; b. rilevazione bisogni formativi e gestione del Piano di formazione e aggiornamento; c. promozione e documentazione attività di istituto; d. Collaborazione con il GAV. PROF.SSA SPINA MANUELA. Area 4: a. Coordinamento gruppo H -BES; b. Accoglienza alunni stranieri; c. Coordinamento attività di recupero, integrazione e lotta alla dispersione; d. Coordinamento scuola - famiglia e. Collaborazione con il GAV DOCENTI ALICATA FLAVIA E RIZZA GIUSEPPINA. Area 5: a. Coordinamento attività curricolari ed extracurricolari svolte con Enti ed Istituzioni esterne; b. Collaborazione con il GAV ins. SIGNORELLI CONCETTA. Area 6: a. Coordinamento visite guidate e viaggi di istruzione sc. infanzia e sc. primaria. b. Coordinamento visite guidate e viaggi di istruzione sc. sec. di 1° grado; c. Collaborazione con il GAV. PROF. INTAGLIATA ANTONINO

Responsabile di plesso

Docenti: BAZZANO MARIA, GRANATA CONCETTA, (Plesso Fava) - MANGIAFICO CONCETTA (Plesso Giusti), BUONANNATA SANTA (Pirandello infanzia), CANNARELLA MARIA (Marchesa), LIOTTA ANTONIO (Plesso Pirandello) , GENOVESE CORRADO (Responsabile attività pomeridiane plesso Pirandello) Compiti Assegnati: • Raccordo con il Dirigente Scolastico e/o i collaboratori del DS e il DSGA per il funzionamento e l'andamento generale del plesso; • Coordinamento e controllo

7



	<p>delle attività dei collaboratori scolastici in servizio nel plesso; • Comunicazione con le famiglie e con i docenti; • Verifica giornaliera delle assenze e sostituzione del personale docente del plesso secondo criteri di efficacia ed equità; • Raccordo con il Coordinatore della sicurezza e segnalazione tempestiva delle emergenze di tutto il plesso; • Vigilanza sul rispetto del Regolamento d'Istituto; • Segnalazione tempestiva delle problematiche inerenti le condizioni di sicurezza del plesso ai fini della prevenzione dei rischi, controllo e firma registri delle verifiche giornaliere e mensili.</p>	
Animatore digitale	<p>Docente BONNICI CARMELA Compiti: Favorire il processo di digitalizzazione della scuola; Diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale Scuola Digitale.</p>	1
Responsabile aule didattiche	<p>Docente BONNICI CARMELA (Responsabile Aule Informatica Plesso Pirandello e Fava); Docente SIPALA ANNA (Responsabile Aula linguistica Plesso Pirandello); Docenti GENOVESE CORRADO e STELLA GIUSEPPINA (Responsabili laboratorio musicale plesso Pirandello), Docenti CATINELLA CHIARA e SPADARO RITA (Biblioteca Pirandello), Docenti ROMANO ROSANNA, SPADA CETTINA (Biblioteca plesso Fava) Compiti: • Cura e gestione delle attrezzature; • Predisposizione del calendario delle attività e coordinamento; • Relazione informativa sullo stato della strumentazione e proposte migliorative.</p>	8
Coordinatore per la Sicurezza	<p>Docente: BRANCIAMORE DAVIDE Compiti assegnati: • Sovrintendere alla verifica del</p>	1



rispetto della normativa riguardante la sicurezza e segnalazione al Dirigente Scolastico, al RSPP e al RLS di eventuali interventi; • Verificare che la documentazione relativa ai controlli sulla sicurezza sia costantemente aggiornata; • Raccordo con il Dirigente Scolastico, RSPP, RLS ed i Responsabili di Plesso; • Relazione finale sull'attività svolta con l'indicazione di eventuali criticità rilevate ed individuazione delle modalità risolutive.

## Modalità di utilizzo organico dell'autonomia

Scuola dell'infanzia - Classe di concorso	Attività realizzata	N. unità attive
Docente infanzia	<p>Potenziamento nel progetto "La Svolta"; Sostituzione colleghi assenti fino a 10 gg (art. 1 comma 85, legge 107 del 2015); Progetto Continuità; Progetto Lettura; Supporto alle sezioni con alunni di 5 anni nell'ambito del progetto; Supporto alle sezioni/classi nell'ambito dei progetti "Letture e Svolta; Supporto alle attività di inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni.</p> <p>Impiegato in attività di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Insegnamento</li><li>• Potenziamento</li><li>• Organizzazione</li><li>• Coordinamento</li></ul>	1



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

Docente primaria	Potenziamento nel progetto "La Svolta"; Sostituzione colleghi assenti fino a 10 gg (art. 1 comma 85, legge 107 del 2015); Progetto Continuità; Progetto Lettura; Supporto alle sezioni/classi nell'ambito dei progetti "Lettura e Svolta; Supporto alle attività di inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni. Impiegato in attività di: <ul style="list-style-type: none"><li>• Insegnamento</li><li>• Potenziamento</li><li>• Organizzazione</li><li>• Coordinamento</li></ul>	5
------------------	---	---

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

A022 - EX ITALIANO, STORIA, GEOGRAFIA NELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	Potenziamento nel progetto "La Svolta"; Sostituzione colleghi assenti fino a 10 gg (art. 1 comma 85, legge 107 del 2015); Supporto alle sezioni/classi nell'ambito del progetto la " Svolta; Supporto alle attività di inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni. Impiegato in attività di: <ul style="list-style-type: none"><li>• Insegnamento</li><li>• Potenziamento</li></ul>	1
--	---	---



# Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

## Organizzazione uffici amministrativi

Direttore dei servizi generali e amministrativi

Gestione ufficio personale ATA; Gestione dei servizi contabili; Organizzazione attività della scuola; Collaborazione con il docente Funzione obiettivo per la realizzazione progetti PTOF - Nomine al personale per attuazione PTOF -Verifica finale - Verifica disponibilità cedolino unico Liquidazione MOF compensi docenti ed ATA ed adempimenti fiscali (in collaborazione con il DSGA) Anagrafe delle Prestazioni -Rilascio CUD -Rapporti con la DPT -Conguaglio contributivo previdenziale e fiscale -Modello 770 -Dichiarazione IRAP -Conguaglio fiscale con la DPT Trasmissione TFR Archiviazione documentazione Progetti Attuazione Piano di Miglioramento e merito Stesura contratti di prestazione d'opera per realizzazione PTOF e liquidazione compensi;

Ufficio protocollo

Protocollo Gestione Segreteria Digitale Protocollo in entrata - Gestione archivio documenti - Corrispondenza enti locali relative alla sicurezza e manutenzione Supporto alla Dirigenza per corrispondenza verso terzi -Scarico giornaliero posta elettronica e circolari di enti esterni -Smistamento della posta e delle circolari Controlli registri mensili sicurezza

Ufficio acquisti

Gestione procedure forniture di beni e servizi : -Gestione Albo fornitori -Consultazione Consip e Mepa -richiesta preventivi - comparazione prezzi -Attribuzione CIG -Verifica DURC Determina Dirigenziale ed ordine; -Verifica regolarità delle forniture di merce e servizi Gestione facile consumo Scarico fatture



#### elettroniche

#### Ufficio per la didattica

Gestione alunni - Tenuta fascicoli - Gestione statistiche -Gestione corrispondenza con le famiglie o le altre scuole -Certificazioni varie e tenuta registri -Libri di testo -Pratiche alunni H Buoni libro Gestione pagelle, diplomi , tabelloni, scrutini, gestione assenze e ritardi alunni Borse di Studio -Rapporti con il Comune riguardanti gli alunni Collaborazione docenti funzioni obiettivo: Area 1b- Collaborazione Prove invalsi - Area 2 Collaborazione registro elettronico; Area 3 Collaborazione continuità didattica e orientamento - Area 4 Collaborazione gruppo H - Area 6 Collaborazione visite guidate e viaggi d'istruzione Pratiche affari generali -Contratti comodato d'uso -Assicurazione alunni e personale -Infortuni personale ed alunni - Collaborazione Organico -Protocollo in uscita per le pratiche attinenti il proprio settore

#### Ufficio Personale

Aggiornamento posizione di stato del personale ed aggiornamento fascicoli personali Individuazione Supplenti - Emissione contratti di lavoro Inserimento contratti al SIDI Monitoraggio e predisposizione contratti supplenze brevi per la liquidazione -Certificati di servizio e tenuta registri - Comunicazioni obbligatorie ( Lav.) Rapporti con la D.P.T. e USP - Gestione di tutte le graduatorie provvisorie e definitive con relative rettifiche, inserimento e pubblicazione all'albo -Pratiche relative ai prestiti e cessioni INPDAP -Compilazione graduatoria interna perdenti posto -Adempimenti immessi in ruolo -Pratiche pensioni -Adempimenti Mobilità – Assunzione in servizio- Richiesta/invio fascicoli, Comunicazioni obbligatorie Ricostruzione e progressione carriera del personale Monitoraggio Aggiornamento L. 104 PerLaPa Aggiornamento posizione di stato del personale ed aggiornamento fascicoli personali -Gestione assenze, permessi e recuperi con emissione di decreti, congedi e pratiche aspettative -Visite fiscali Comunicazione assenze docenti ai responsabili di plesso; -



Pratiche decurtazione per assenze docenti; -Inserimento assenze del personale supplente docenti breve al SIDI per predisposizione alla liquidazione -- -Rilevazione scioperi ed assenze mensili; Ricostruzione e progressione di carriera del personale Nomine al personale docente per attività ed adempimenti non compresi nel PTOF Protocollo in uscita per le pratiche attinenti il proprio settore

## Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

---

Registro online

Pagelle on line

Modulistica da sito scolastico

Segreteria Digitale



## Reti e Convenzioni attivate

### Denominazione della rete: La FIJLKAM nella scuola

---

Azioni realizzate/da realizzare • Attività didattiche

Soggetti Coinvolti • Associazioni sportive

Ruolo assunto dalla scuola nella rete: Partner rete di scopo

### Approfondimento:

---

Attività di Judo, Lotta, Karate per educare attraverso lo sport a cura dell' [A.S.D.](#) Budokan a prezzi convenzionati rivolta agli alunni del 1°I.C. De Amicis"

### Denominazione della rete: Convenzione con Centro Psicopedagogico Formazione Studi e Ricerche OIDA - Ente Accreditato Miur

---

Azioni realizzate/da realizzare • Formazione del personale



Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali

Soggetti Coinvolti

- Enti di formazione accreditati
- Altri soggetti

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Capofila rete di ambito

## Approfondimento:

Il centro OIDA propone alla scuola percorsi di formazione in ambito psicopedagogico per docenti e genitori. La convenzione stilata consente alla scuola di assumere il ruolo di "Centro di Formazione" aperto alle istituzioni scolastiche, alle famiglie e alle realtà sociali presenti nel territorio.

## Denominazione della rete: TEATRO IN PROGRESS

Azioni realizzate/da realizzare

- Attività didattiche

Risorse condivise

- Risorse professionali
- Risorse strutturali
- Risorse materiali



Soggetti Coinvolti

- Altre associazioni o cooperative ( culturali, di volontariato, di genitori, di categoria, religiose, ecc.)

Ruolo assunto dalla scuola  
nella rete:

Partner rete di scopo

## Approfondimento:

---

Il progetto dell'Associazione Culturale "Materiali Vari" per gli alunni delle classi IV e V Primaria e della scuola secondaria di 1° grado è un laboratorio teatrale che oltre ad affinare le capacità di recitazione dei ragazzi, consente loro di indagare la propria interiorità. Prevede incontri con cadenza settimanale e la messa in scena di uno spettacolo finale.



## Piano di formazione del personale docente

### Titolo attività di formazione: Pensiero Computazionale e Robotica Educativa

---

La proposta formativa si inquadra nelle azioni di supporto del Piano Nazionale Scuola Digitale del MIUR e mira a migliorare la qualità della scuola e dell'insegnamento. Il corso di formazione, si propone di sviluppare le competenze digitali al fine di attuare con gli alunni attività di tipo laboratoriale sul pensiero computazionale e la robotica educativa. Inoltre i docenti svolgeranno attività di autoformazione online sulle nuove metodologie didattiche e nuovi ambienti per l'apprendimento.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento

Destinatari

Docenti impegnati nella realizzazione delle innovazioni

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla singola scuola

### Agenzie Formative/Università/Altro coinvolte

---

Attività proposta dalla singola scuola

### Titolo attività di formazione: Musicoterapia Recettiva

---



Il progetto destinato ai docenti è finalizzato alla conoscenza delle tecniche di comunicazione sonoro-musicale per intervenire a favore dell'integrazione di tutti gli alunni, con particolare riguardo agli alunni con disabilità o con speciali problematiche

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 singola scuola

## Titolo attività di formazione: Organizzare la Scuola

Progettare nell'ambito dell'autonomia; progettazione europea; flessibilità organizzativa; didattica modulare; gestione della classe; progettazione partecipata degli ambienti di apprendimento; gestione e valorizzazione della quota dell'autonomia del curriculum d'Istituto; utilizzo dell'organico dell'autonomia: modelli e simulazioni; lavorare in gruppo; tempo-scuola; organico potenziato e organico funzionale; team teaching; peer review e tutoraggio; ruolo del middle management nella scuola; lavorare nella comunità professionale; progettazione del piano dell'offerta formativa, lavorare in reti e ambiti.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Autonomia didattica e organizzativa

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Peer review



Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

## **Titolo attività di formazione: Costruire unità di apprendimento – valutazione prove invalsi**

Progettare per competenze. Apprendere modalità di organizzazione didattica flessibile nella prospettiva inclusiva. Conoscere buone prassi educativo- didattiche volte alla progettazione per competenze. Elaborare piani didattici attraverso la condivisione di esperienze differenti. Gestire la didattica con le nuove tecnologie e i prodotti digitali. Potenziare abilità metodologico-didattiche attraverso il confronto e l'interazione tradocenti di grado di istruzione differente. Rendere accessibili i contenuti didattici digitali a insegnanti e studenti; Conoscenza dei principali indici dei dati restituiti, Utilizzo dei materiali dell' INVALSI per una corretta interpretazione dei dati. Costruzione di unità di apprendimento attinenti alle competenze richieste dalle prove nei contesti didattici di riferimento. Autocorrezione e restituzione

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

## **Titolo attività di formazione: La valutazione delle**



## competenze e curriculum verticale

---

Costruire rubriche per la descrizione delle competenze da valutare. Valutare secondo il Quadro Comune Europeo delle Qualifiche (Raccomandazione 2008/C 111/01 CE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 23.4.2008).

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
Destinatari	Gruppi di miglioramento
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Ricerca-azione</li><li>• Peer review</li></ul>
Formazione di Scuola/Rete	Attività proposta dalla rete di ambito

## Titolo attività di formazione: Strategie educative innovative: flipped classroom e peer-to-peer

---

Promuovere la diffusione della ricerca-azione (Flipped classroom, peer teaching e peer tutoring.)  
Valutare i risultati di apprendimento nella flipped classroom

Collegamento con le priorità del PNF docenti	Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base
Destinatari	Gruppi di miglioramento
Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li></ul>



- Ricerca-azione
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

## **Titolo attività di formazione: Sviluppo delle competenze linguistiche nella scuola primaria- Italiano digitale: sviluppare competenze di lingua italiana attraverso la didattica laboratoriale**

Strategie per lo sviluppo delle abilità grammaticali e della comprensione dei testi. Conoscenza e approfondimento della conoscenza di metodi, di strategie didattiche, di esperienze e di buone pratiche nell'insegnamento della lettura-scrittura nelle classi prime. Gestire la didattica con le nuove tecnologie per la didattica. Rendere accessibili i contenuti didattici digitali a insegnanti e studenti. Rafforzare l'applicazione di metodologie attive che rendano lo studente protagonista e co-costruttore del suo sapere attraverso il procedere per compiti di realtà, problemi da risolvere, strategie da trovare e scelte da motivare

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito



## **Titolo attività di formazione: Matematica digitale: sviluppare competenze matematiche attraverso la didattica laboratoriale**

Conoscere il significato di competenza secondo la letteratura scientifica aggiornata di riferimento. Selezionare e organizzare le conoscenze necessarie per costruire compiti autentici o di realtà. Realizzazione di un curriculum verticale fondato sulle competenze di base e di cittadinanza

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

Destinatari	Gruppi di miglioramento
-------------	-------------------------

Modalità di lavoro	<ul style="list-style-type: none"><li>• Laboratori</li><li>• Ricerca-azione</li><li>• Peer review</li></ul>
--------------------	---

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

## **Titolo attività di formazione: Corso di inglese A2**

Potenziare l'apprendimento della lingua inglese. Ricercare e sperimentare metodologie innovative nella didattica della lingua straniera

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

Destinatari	Gruppi di miglioramento
-------------	-------------------------



Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

## **Titolo attività di formazione: Prevenire il disagio e sviluppare la coesione sociale**

---

Progettare interventi di recupero del disagio e della motivazione allo studio. Progettare percorsi per la promozione di stili di vita corretti (educazione alla salute, prevenzione del disagio adolescenziale, prevenzione e gestione dei fenomeni di bullismo e cyberbullismo). Progettare e condividere buone pratiche per favorire l'autostima negli studenti.

Collegamento con le priorità del PNF docenti

Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile

Destinatari

Gruppi di miglioramento

Modalità di lavoro

- Laboratori
- Ricerca-azione
- Peer review

Formazione di Scuola/Rete

Attività proposta dalla rete di ambito

## **Approfondimento**

---



## Organizzazione

### Formazione docenti

In riferimento alla Nota N. 37638/2021 del Ministero dell'Istruzione, avente come oggetto "Formazione docenti in servizio a.s. 2021-2022. Assegnazione delle risorse finanziarie e progettazione delle iniziative formative", il 1° Istituto comprensivo "E. De Amicis" adotta un Piano di formazione d'istituto in coerenza con gli obiettivi del PTOF e con i processi di ricerca didattica, educativa e di sviluppo, in sintonia con le priorità e le strategie delineate a livello nazionale.

Il Piano di formazione comprende i seguenti progetti deliberati dal Collegio dei docenti, ai sensi dell'art. 66 del C.C.N.L. 2006-2009, in data 17.12.2021:

- Formazione per i docenti sulle Competenze digitali - triennio 2022/2025
- Ambiente di apprendimento innovativo - PNSD - Spazi e ambienti per l'apprendimento
- Corso di formazione per docenti "Io sono ok, tu sei ok";
- Corso di formazione per docenti "La Lettura ad Alta Voce per una didattica trasversale e multidisciplinare" - triennio 2022/2025
- Convenzione con OIDA - triennio 2022/2025

## **PROGETTO "La Lettura ad Alta Voce"**

per una didattica trasversale e multidisciplinare

Docenti referenti: Chiara Catinella, Stefania Germania, Rita Spadaro, Manuela Spina

### Il Progetto

La lettura ad alta voce è un'attività fondamentale in molti e diversi ambiti della vita ed è anche una pratica semplice, bella ed efficace.



In particolare, negli ultimi anni, la ricerca scientifica sulla lettura ad alta voce ha dimostrato quanto sia potente se utilizzata con costanza nei contesti didattici e quanto siano "democratici" i benefici riscontrabili sulla formazione globale degli studenti, di ogni età e di ogni livello di scolarizzazione.

Fin dalla prima infanzia, il bambino mostra una naturale propensione ad ascoltare e costruire storie intorno a fatti reali o immaginari. I testi narrativi costituiscono una delle principali e precoci esperienze nella vita di un individuo e sono alla base dello sviluppo linguistico e della conoscenza del mondo. Le storie aiutano anche a comprendere norme e valori che regolano una comunità, dato che un testo non è solo il prodotto di chi lo crea, ma nasce all'interno di una certa cultura.

A fronte dell'importanza che rivestono i testi nella vita di ogni individuo, l'Italia si colloca all'ultimo posto per i livelli di comprensione. Solo il 24.8% delle persone dispone di validi strumenti di comprensione e analisi dei testi letterari, saggistici, informativi. Livelli così bassi si traducono poi nella difficoltà per molti italiani di accedere alle informazioni, di comprendere testi ed istruzioni, di leggere testi scritti più complessi come le pagine di un libro, di un giornale, di un articolo specialistico, di contenuti trovati in rete, ecc.



Tutto questo ha ricadute nella vita quotidiana e ci fa comprendere da dove hanno origine le difficoltà di una parte della popolazione nel comprendere i processi di trasformazione sociale, nell'accedere al mercato del lavoro e a seguirne i cambiamenti, nel tenere collegate tra loro e interpretare informazioni che provengono da fonti diverse.

In ambito scolastico risulta, quindi, urgente e prioritaria l'adozione di pratiche didattiche efficaci, coinvolgenti e stimolanti, che siano finalizzate a migliorare i livelli di comprensione dei testi.

La lettura ad alta voce è un'attività declinabile in ogni ordine di scuola e risulta scientificamente dimostrata l'efficacia sugli alunni di tutte le età.

Destinatari

Il progetto è rivolto ai docenti di ogni ordine di scuola: Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado.

Unità e contenuti del percorso formativo

1. Le Motivazioni
2. Gli Effetti
3. Le Storie
4. La Fiducia
5. I laboratori pratici

Obiettivi cognitivi multidisciplinari

1. sviluppo di funzioni cognitive fondamentali (attenzione, capacità di ascolto, pianificazione)



2. ampliamento del vocabolario
3. incremento delle abilità di comprensione del testo
4. acquisizione di tecniche di lettura
5. aumento del successo scolastico

#### Obiettivi trasversali

##### Emotivi

1. costruzione della propria identità
2. capacità di riconoscere le proprie ed altrui emozioni
3. formazione del pensiero critico
4. facilitazione allo sviluppo dell'empatia

##### Relazionali

5. comprensione del pensiero altrui
6. capacità di assumere il punto di vista
7. abilità di socializzazione
8. sviluppo delle competenze per la vita

##### Metodologie

1. condivisione di esperienze formative pregresse
2. socializzazione dei dati scientifici
3. autoformazione tra pari
4. ricerca ed innovazione didattica
5. attività laboratoriali
6. gruppi di approfondimento e miglioramento

CORSO DI FORMAZIONE DOCENTI: "IO SONO OK...TU SEI OK"

Docente referente, Antonino Intagliata



### Presentazione corso di formazione

Il percorso formativo vuole fornire ai docenti strumenti utili a migliorare la comunicazione educativa, raccogliendo spunti e suggerimenti dai contenuti dell'Analisi Transazionale che, basandosi su pochi concetti essenziali e su un'estrema semplificazione del linguaggio, concentra la sua attenzione sulle comunicazioni reciproche, cercando di individuare i meccanismi inconsapevoli che le governano. Si vuole, quindi, sottolineare il valore della comunicazione nella vita relazionale e l'importanza del "sapersi ascoltare e saper ascoltare" per riqualificare il senso della vita scolastica, e non solo, nella sua espressione quotidiana. Le conoscenze relative alla Comunicazione intenzionale e degli "stati dell'io", aiutano a saper comprendere non solo quello che dicono le parole, ma anche quello che spesso si nasconde dietro di esse; a comprendere il proprio comportamento e quello altrui e, se necessario, ad intervenire su di esso. Oggi più che mai, è importante per gli insegnanti fornirsi di strumenti che permettano loro di entrare in contatto ed aprirsi agli alunni; a quell'umanità variegata che grida ogni giorno il bisogno di essere ascoltata e compresa nel proprio difficile percorso di crescita. Infatti, ogni anno si assiste ad un forte calo di motivazione alla partecipazione scolastica e al dialogo educativo. Ormai è acclarato che dietro i fenomeni del bullismo e del drop-out si nasconde un forte disagio esistenziale di giovani privi di modelli educativi con cui confrontarsi quotidianamente, con cui commisurare il proprio agire, il proprio essere individui e sentirsi, contemporaneamente, parte integrante di un contesto fatto di relazioni. Sappiamo bene che c'è relazione là dove c'è comunicazione. La conoscenza degli strumenti della "Comunicazione intenzionale" e "dell'ascolto attivo" favorisce l'apertura al confronto tra docenti e discenti, tra docenti e genitori, ma anche tra gli stessi docenti che vivono spesso le difficoltà di condividere coi colleghi l'approccio comunicativo e il percorso formativo da intraprendere in classe con gli alunni. Il clima relazionale nella struttura scolastica e l'efficacia dell'azione didattica che in essa hanno luogo dipendono in larga misura dal tipo di relazioni che gli insegnanti creano tra loro. Relazioni tese, difficili, cariche di incomprensioni, oltre ad accrescere il livello di stress degli insegnanti, rendono il loro stare a scuola e la loro attività didattica più faticosa e difficile. Al contrario, lo sperimentare tra colleghi relazioni caratterizzate da fiducia, collaborazione e rispetto reciproco consente all'insegnante di trascorrere più piacevolmente il tempo a scuola e di svolgere più efficacemente il proprio ruolo educativo.

Il corso intende fornire competenze comunicative e indicazioni operative per



facilitare un clima sereno e collaborativo tra docenti e tra essi e l'umanità, ciascuno nel proprio ruolo di competenza, che orbita nel micro-cosmo scuola.

#### CORSO DI FORMAZIONE

Costruire un clima relazionale positivo con gli allievi

Motivazione:

Il corso intende analizzare alcuni elementi di un'interazione educativa positiva, focalizzata sugli aspetti verbali e non verbali della comunicazione.

Obiettivi:

Sviluppare la competenza comunicativa come atteggiamento socio-affettivo di conferma, che si contrappone a quello di disconferma.

Focalizzare gli elementi che consentono di realizzare il comportamento socio-affettivo di conferma.

Distinguere le forme verbali di conferma e le forme verbali di disconferma.

Saper formulare comunicazioni verbali di conferma.

Contenuti:

La componente emozionale come variabile fondamentale del rapporto educativo.

Gli stili con cui l'insegnante definisce il suo comportamento socio-affettivo con gli allievi.

Scala della dimensione emozionale come strumento per valutare le espressioni di conferma e di disconferma.

Interventi verbali di conferma.

La gestione della disciplina in classe

motivazione:

L'argomento del corso mette in primo piano il rapporto insegnante-alunno. Recenti ricerche sui fenomeni scolastici dell'abbandono, del disadattamento e della demotivazione hanno evidenziato la necessità di considerare le esperienze dei ragazzi a scuola come significative nello sviluppo della loro personalità. Da qui l'esigenza di creare un ambiente classe caratterizzato da relazioni e da regole che tengano conto delle esigenze sia dell'individuo che del gruppo

obiettivi:

Individuare gli elementi che caratterizzano la guida autorevole.

Discriminare la guida autorevole da quella autoritaria e lassista.

Formulare comunicazioni verbali consone con la guida autorevole.

contenuti:



Ruolo della percezione nel processo comunicativo.

Dimensione controllo come variabile relazionale fondamentale.

Le tre diverse modalità di esprimere il controllo nel rapporto educativo: stile autoritario, lassista, autorevole.

Scala della dimensione controllo come strumento per misurare i diversi gradi di direttività.

Realizzazione di interventi di guida autorevole.

La comunicazione regolativa: promozione e mantenimento della disciplina.

3. La costruzione di un clima relazionale positivo tra colleghi  
motivazione:

Il clima relazionale nella struttura scolastica e l'efficacia dei processi didattici che in essa hanno luogo dipendono in larga misura dal tipo di relazioni che gli insegnanti creano tra loro. Relazioni tese, difficili, cariche di incomprensioni, oltre ad accrescere il livello di stress degli insegnanti, rendono il loro stare a scuola e la loro attività didattica più faticosa e difficile. Al contrario, lo sperimentare tra colleghi relazioni caratterizzate da fiducia, collaborazione e rispetto reciproco consente all'insegnante di trascorrere più piacevolmente il tempo a scuola e di svolgere più efficacemente il proprio ruolo educativo.

Il corso intende fornire competenze comunicative e indicazioni operative per facilitare un clima sereno e collaborativo tra colleghi.

obiettivi:

Ampliare la propria consapevolezza di alcune barriere percettive che possono ostacolare atteggiamenti relazionali positivi.

Apprendere alcune competenze comunicative di base e complesse per costruire relazioni rispettose tra colleghi.

Conoscere alcune tecniche e indicazioni per lavorare in gruppo in maniera collaborativa.

contenuti

La percezione interpersonale e il suo influsso sugli atteggiamenti relazionali ( le attribuzioni ecc...)

Le competenze comunicative di base: l'ascolto attivo e il messaggio io.

Le competenze comunicative complesse: la comunicazione di feedback e la gestione del conflitto.

Indicazioni e tecniche per facilitare la collaborazione nel gruppo di insegnanti.

4. La collaborazione Scuola-Famiglia



motivazione:

Scuola e famiglia rappresentano le due agenzie educative di primaria importanza per lo sviluppo della personalità dei soggetti in crescita. Tanto più insegnanti e genitori riescono a costruire una relazione di collaborazione, realizzando un'azione educativa differenziata ma integrata, tanto più facilmente gli alunni riescono a superare positivamente i loro compiti evolutivi e le difficoltà che la crescita inevitabilmente comporta.

Il corso intende facilitare negli insegnanti il rafforzamento di atteggiamenti positivi e di competenze comunicative efficaci per costruire un rapporto di collaborazione con i genitori dei loro alunni.

obiettivi:

Ampliare la propria consapevolezza circa l'importanza della coeducazione scuola-famiglia. Conoscere alcune barriere che possono impedire il dialogo tra insegnanti e genitori. Apprendere alcune competenze comunicative che consentono di costruire una relazione collaborativa tra insegnanti e genitori.

contenuti:

Le barriere percettive e comunicative.

L'uso dell'ascolto attivo e dei messaggi Io.

La gestione delle difficoltà interpersonali: il conflitto e la critica.

13. Imparare a collaborare: come migliorare i rapporti fra alunni

motivazione:

Il corso intende offrire agli insegnanti degli strumenti per migliorare la dinamica socio-affettiva del gruppo classe, nell'ottica della prevenzione del disadattamento e nell'ambito della promozione del benessere psico-fisico di tutti i bambini

obiettivi:

Possedere gli strumenti necessari per la comprensione delle dinamiche di gruppo classe.

Sperimentare in situazione di gruppo la tecnica del circle time.

Sviluppare il ruolo di facilitatore di processi di gruppo.

contenuti:

Elementi di dinamica di gruppo in situazione classe.

Il facilitatore di gruppo.

Tecniche di negoziazione e di gestione del conflitto ( risolvere i problemi col ragionamento ).

ATTIVITA' DEL CORSO



-Dinamiche di gruppo ( lavori di gruppo, simulazioni, role playng,circle time )

#### DESTINATARI

Il percorso formativo è indirizzato ai docenti di scuola primaria e secondaria di 1° e 2° grado. Per motivi didattico/educativi e gestione delle dinamiche di gruppo, il corso si articolerà in gruppi non superiori alle 20 unità.

#### TEMPI

Il percorso di formazione avrà la durata di 30 ore per gruppo suddivise in 8 unità di 3 ore ciascuna , una di due ore da svolgersi in orario extrascolastico e 4 da svolgersi online



## Piano di formazione del personale ATA

### Corso di Formazione

---

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

Destinatari Personale Amministrativo

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza
- Formazione on line

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla rete di ambito

### Corso di Formazione

---

Descrizione dell'attività di formazione La partecipazione alla gestione dell'emergenza e del primo soccorso

Destinatari Personale Collaboratore scolastico

Modalità di Lavoro

- Attività in presenza

Formazione di Scuola/Rete Attività proposta dalla singola scuola