



INDICE SEZIONI PTOF

LE SCELTE STRATEGICHE

- 1.1. Priorità desunte dal RAV
- 1.2. Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 1.3. Piano di miglioramento
- 1.4. Principali elementi di innovazione

LE SCELTE STRATEGICHE

PRIORITÀ DESUNTE DAL RAV

Aspetti Generali

MISSION

*“UNA SCUOLA CHE INCLUDE, VALORIZZA, PROGETTA, ORIENTA.
UNA SCUOLA CHE PROMUOVE IL SUCCESSO FORMATIVO.
UNA SCUOLA INTEGRATA NEL TERRITORIO,
APERTA A NUOVI LINGUAGGI E A NUOVI SAPERI”*

La Mission sintetizza le scelte formative della scuola: innalzare i livelli di istruzione, contrastare le disuguaglianze socio culturali, educare alla cittadinanza, offrire pari opportunità per il successo formativo, assicurando a tutti una scuola che:

INCLUDE *facilitando l’inserimento di ogni alunno; valorizzando le differenze culturali/linguistiche, come possibilità di reciproco arricchimento; favorendo conoscenze ed atteggiamenti per vivere in una società che sappia accettare, rispettare e rendere partecipi le persone diversamente abili.*

VALORIZZA *offrendo a ciascuno la possibilità di crescere in modo graduale ed integrale, per pervenire alla formazione di una personalità capace di interagire con una società pluridimensionale;*

PROGETTA *costruendo percorsi formativi in continuità (scuola dell’infanzia-Primaria-Secondaria), favorendo la sperimentazione didattica;*

ORIENTA *gli allievi verso comportamenti positivi, prevenendo situazioni di disagio, di disinteresse, di devianza, promuovendo percorsi formativi individualizzati/personalizzati;*

*UNA SCUOLA CHE **PROMUOVE IL SUCCESSO FORMATIVO** consentendo il raggiungimento delle competenze in uscita;*



*UNA SCUOLA **INTEGRATA NEL TERRITORIO** operando in raccordo con l'ambiente e le sue risorse; valorizzando il rapporto scuola-famiglia;*

***APERTA A NUOVI LINGUAGGI E A NUOVI SAPERI** utilizzando in modo critico i nuovi strumenti di conoscenza, espressione e comunicazione offerti dalle tecnologie e in rete.*

Alla mission fanno riferimento tutti i docenti nella programmazione educativa e disciplinare, nella scelta delle iniziative e nel concreto dell'azione quotidiana con gli alunni e con le famiglie.

L'impegno di tutte le componenti è nel predisporre un ambiente di apprendimento attento alla relazione educativa, che, secondo criteri di qualità, equità, inclusione, sostenibilità, focalizza l'attività didattica, organizzativa e formativa, nei quattro ambiti di

*SVILUPPO DELLE LE COMPETENZE INDIVIDUALI,
QUALIFICAZIONE DELL'AMBIENTE SOCIALE,
MIGLIORAMENTO DELL'AMBIENTE STRUTTURALE E ORGANIZZATIVO,
INTERAZIONE CON IL TERRITORIO.*



PRIORITÀ E TRAGUARDI

Risultati Scolastici

Priorità

Migliorare gli esiti degli studenti all'esame di stato in coerenza con i risultati positivi conseguiti nelle prove standardizzate nazionali.

Traguardi

Diminuire la % degli studenti diplomati con votazione, all'esame di stato, di 6, aumentare la % dei diplomati con voto 9 -10.

Competenze Chiave Europee

Priorità

Migliorare i livelli nelle competenze chiave: comunicazione nella madre lingua (COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE); comunicazione nelle lingue straniere (COMPETENZA MULTILINGUISTICA); competenze in matematica e competenze di base in scienze e tecnologia (COMPETENZA IN MATEMATICA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA); consapevolezza ed espressione culturale (COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI).

Traguardi

Aumentare, al termine della scuola Primaria, le % di studenti di "Livello Intermedio" e di "Livello Avanzato".

Priorità

Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza: Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche (COMPETENZA PERSONALE; SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA); Spirito di iniziativa e imprenditorialità (COMPETENZA IMPRENDITORIALE)

Traguardi

Aumentare, al termine del Primo Ciclo, le % di studenti di "Livello Intermedio" e di "Livello Avanzato".



Priorità

Migliorare le competenze digitali (COMPETENZA DIGITALE) di studenti, docenti e personale.

Traguardi

Rendere nulla la percentuale di studenti di "Livello Iniziale" e bassa la percentuale di "Livello Base". Aumentare il numero di docenti sensibili all'innovazione digitale.

OBIETTIVI FORMATIVI PRIORITARI (ART. 1, COMMA 7 L. 107/15)

ASPETTI GENERALI

L'Istituto tenendo conto dell'analisi dei bisogni formative delle alunne e degli alunni e della realtà territoriale, riconosce, con riferimento agli obiettivi individuati nel Rapporto di Autovalutazione di Istituto, e nel conseguente Piano di Miglioramento, come prioritari, progetti, percorsi, attività che promuovono l'inclusione e lo sviluppo delle competenze individuali e di cittadinanza; sperimentano il curricolo verticale; realizzano l'innovazione didattica e metodologica; implementano e utilizzano le tecnologie digitali.

Per quanto concerne l'ambito educativo e didattico, **prioritario è la realizzazione del curricolo verticale** secondo le Indicazioni Nazionali per il Curricolo 2012, in coerenza con le otto competenze chiave di cittadinanza (Comunicazione nella madrelingua, Comunicazione nelle lingue straniere, Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia, Competenza digitale, Imparare ad imparare, Competenze sociali e civiche, Spirito di iniziativa e imprenditorialità, Consapevolezza ed espressione culturale) e **in una forte prospettiva di continuità del percorso educativo e formativo** all'interno dell'IC Bernareggio.

La progettazione didattico-disciplinare di tutti i docenti fa riferimento al curricolo verticale di Istituto che essendo di recente attivazione richiede, per sua natura, tempi e momenti di condivisione, monitoraggio e riprogettazione, documentazione delle attività e scambio delle buone pratiche realizzate.

L'Istituto Comprensivo di Bernareggio continuerà a dedicare attenzione e cura a:



ACCOGLIENZA e INCLUSIONE e, in generale, una specifica attenzione a tutti i Bisogni Educativi Speciali con l'adozione di specifici protocolli di accoglienza, segnalazione, tutela. <https://www.youtube.com/watch?v=aAZwSKr4u9w>

COMPETENZE DI CITTADINANZA ATTIVA mediante una progettualità verticale attuata in collaborazione con gli Enti Locali, l'Associazione Genitori e le altre associazioni culturali presenti nel territorio. Sono i progetti di cittadinanza e legalità, di cittadinanza ambientale e salute, di cittadinanza scientifica e digitale, di robotica educativa e creatività digitale.

AZIONI PNSD coerenti con le finalità, i principi e gli strumenti previsti nel Piano (107/15 art.1 cc.56,57,58):

- la realizzazione di attività volte allo sviluppo delle competenze digitali degli studenti;
- il potenziamento degli strumenti didattici e laboratoriali necessari a migliorare la formazione e i processi di innovazione;
- l'adozione di strumenti organizzativi e tecnologici per favorire la governance, la trasparenza e la condivisione dei dati, nonché lo scambio di informazioni tra scuola e famiglia, tra istituzione scolastica e articolazioni amministrative del MIUR;
- la formazione dei docenti all'innovazione didattica e allo sviluppo della cultura digitale, del personale ATA per l'innovazione digitale nella amministrazione;
- il potenziamento delle infrastrutture di rete, con particolare riferimento alla connettività tra le scuole.

OBIETTIVI FORMATIVI INDIVIDUATI DALLA SCUOLA

- 1) 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
- 2) potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 3) 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



- 4) 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
- 5) sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
- 6) alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
- 7) 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
- 8) 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
- 9) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- 10) 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
- 11) valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese



12) apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di alunni e di studenti per classe o per articolazioni di gruppi di classi, anche con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89

13) valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

14) individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti

PIANO DI MIGLIORAMENTO

❖ DIAMO PRATICA ALL'INNOVAZIONE CURRICOLARE

Descrizione Percorso

Il percorso si pone in continuità con quanto sperimentato nel triennio precedente, ed in linea con Le Indicazioni Nazionali e Nuovi scenari del 22/02/2018 e le Raccomandazioni del Consiglio Europeo relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22/05/2018.

Intendiamo passare dalla progettazione del curricolo per competenze alla attuazione del curricolo verticale secondo un itinerario progressivo e continuo.

Progetto "CCC1 ... in bottega" (curricolo, competenze, cloud ... in bottega) Sperimentare progetti, percorsi e UdA disciplinari in continuità fra i tre ordini di scuola:

- 1) Stesura secondo una scaletta opportunamente predisposta di una programmazione per competenze, coerente con le Indicazioni Nazionali, di percorsi di ricerca azione;
- 2) Attivazione nelle classi di percorsi di ricerca azione, progettati e realizzati dai docenti organizzati in gruppi di lavoro in continuità verticale;
- 3) Valutazione periodica e finale dei percorsi realizzati.



"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"

"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE

"Obiettivo:" 1. Completare e sperimentare il curricolo verticale per competenze condividendo le cornici culturali, Indicazioni Nazionali (2012) e nuovi scenari (2018) e le Raccomandazioni Europee, Competenze per l'Apprendimento permanente (2018) 2. Costruire percorsi innovativi progettati e valutati migliorando le pratiche didattiche in relazione ad ambiti che evidenziano criticità (uso delle ICT) 3. Utilizzare griglie di osservazione, strumenti di valutazione e indicatori (protocollo di valutazione di Istituto) per verificare lo sviluppo in itinere delle competenze e certificarne l'acquisizione finale.

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Risultati scolastici]

Migliorare gli esiti degli studenti all'esame di stato in coerenza con i risultati positivi conseguiti nelle prove standardizzate nazionali.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

"Obiettivo:" 1. Pianificare un orario di tempo scuola che consenta a tutte le classi l'accesso alla rete, ai laboratori informatici, espressivo-linguistici, scientifico-tecnologici. 2. Documentare le azioni e i percorsi di insegnamento e apprendimento utilizzando il Registro Elettronico e il cloud di Google for education.

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Risultati scolastici]

Migliorare gli esiti degli studenti all'esame di stato in coerenza con i risultati positivi conseguiti nelle prove standardizzate nazionali.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE

"Obiettivo:" 1. Sviluppare un curricolo attento alle diversità e adottare strategie di valutazione coerenti con prassi inclusive

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Risultati scolastici]

Migliorare gli esiti degli studenti all'esame di stato in coerenza con i risultati positivi conseguiti nelle prove standardizzate nazionali.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: PROGETTO CCC1 ... IN BOTTEGA

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2020	Docenti	Docenti
	Studenti	Studenti
		Consulenti esterni

Responsabile

Tutti i docenti dei tre ordini di Scuola, Infanzia, Primaria e Secondaria

Risultati Attesi

Attivazione di una didattica laboratoriale in tutte le classi con soluzione anche digitali che facilitino la creazione di ambienti di apprendimento attivi e laboratoriali, nonché quelli costruttivisti o per progetto.

 ❖ **DIAMO PRATICA AI PERCORSI DI CITTADINANZA**
Descrizione Percorso

Le sollecitazioni al percorso di miglioramento *Diamo Pratica ai Percorsi di Cittadinanza* sono delineate nei 17 obiettivi enunciati dall'ONU nell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile e richiamano le comunità professionali delle scuole a organizzare il curricolo e le proposte didattiche in modo da inquadrarle nella cornice di senso e significato



della cittadinanza.

L'obiettivo che più direttamente coinvolge la scuola è il n. 4 **"Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti"**, per esso, si richiede un impegno supplementare proprio alla luce delle nuove emergenze fornendo competenze culturali, metodologiche, sociali per la costruzione di una consapevole cittadinanza globale e per dotare i giovani cittadini di strumenti per agire nella società del futuro in modo da migliorarne gli assetti. Così la nostra scuola si impegna a organizzare il curricolo e le proposte didattiche in modo da inquadrarle nella cornice di senso e significato della cittadinanza. I docenti sono chiamati non a insegnare cose diverse e straordinarie, ma a selezionare le informazioni essenziali che devono divenire conoscenze durevoli, a predisporre percorsi e ambienti di apprendimento affinché le conoscenze alimentino abilità e competenze culturali, metacognitive, metodologiche e sociali per nutrire la cittadinanza attiva.

progetto **"CCC2 ... in bottega" (cittadinanza,**

competenze, cloud ... in bottega): Sperimentare progetti e

percorsi di cittadinanza attiva in continuità fra i tre ordini di scuola:

- 1) In base ai bisogni formativi del gruppo classe, nei piani di lavoro, selezionare all'interno dei curricoli disciplinari, attività che permettano di organizzare le conoscenze in percorsi ragionati e motivati, per realizzare i progetti di educazione alla Cittadinanza;
- 2) Nella scuola Secondaria riaffermazione del CCRR, come spazio di cittadinanza attiva a scuola, per esercitare la democrazia diretta e deliberativa ("compito autentico");
- 3) Nella Scuola Primaria, costruzione della scheda di valutazione su modello di quella della Scuola Secondaria: valutazione periodica e finale dei percorsi di educazione alla Cittadinanza, individuazione delle aree di cittadinanza, di indicatori e descrittori coerenti.

"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"

"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE

"Obiettivo:" 1. Completare e sperimentare il curricolo verticale per competenze condividendo le cornici culturali, Indicazioni Nazionali (2012) e Nuovi Scenari (2018) e le Raccomandazioni Europee, Competenze per l'Apprendimento permanente (2018) 2. Utilizzare griglie di osservazione, strumenti di valutazione e indicatori (protocollo di valutazione di Istituto) per verificare lo sviluppo in itinere delle competenze e certificarne l'acquisizione finale. 3. Elaborare con riferimento alle linee progettuali dell'Istituto progetti di cittadinanza attiva in continuità e in ogni classe, secondo modelli didattici, che tengano conto di quattro piani: conoscenza tecnico/scientifica descrittiva del tema, scenari legislativi, riferimenti etici, comunicazione competente del tema in un contesto pubblico. 5. Costruire percorsi innovativi, progettati e valutati migliorando le pratiche didattiche in relazione ad ambiti che evidenziano criticità (uso delle ICT)

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBBIETTIVO"

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare i livelli nelle competenze chiave: comunicazione nella madre lingua (COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE); comunicazione nelle lingue straniere (COMPETENZA MULTILINGUISTICA); competenze in matematica e competenze di base in scienze e tecnologia (COMPETENZA IN MATEMATICA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA); consapevolezza ed espressione culturale (COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI).

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza: Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche (COMPETENZA PERSONALE; SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZA IN MATERIA DI CITTADINANZA); Spirito di iniziativa e imprenditorialità (COMPETENZA IMPRENDITORIALE)

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare le competenze digitali (COMPETENZA DIGITALE) di studenti, docenti e personale.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

"Obiettivo:" 1. Pianificare un orario di lavoro di tempo scuola che consenta a tutte le classi l'accesso alla rete, ai laboratori informatici, espressivo-linguistici, scientifico-tecnologici. 2. Documentare le azioni e i percorsi di insegnamento e apprendimento utilizzando il Registro Elettronico e il cloud di Google for Education. 3. Creare un impianto organizzativo di Scuola Aperta funzionale alla didattica laboratoriale e per competenze. 4. Attivare in una visione unitaria e sistemica oi progetti di cittadinanza dell'Istituto, progettando percorsi, laboratori curriculari ed extracurriculari con caratteristiche di compiti di realtà inclusivi, complessi e trasversali 5. Creare un impianto organizzativo di Scuola Aperta funzionale alla didattica digitale, laboratoriale e per competenze. 6. Documentare le azioni e i percorsi di insegnamento e apprendimento utilizzando il Registro Elettronico e il cloud di Google for Education

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"**» "Priorità" [Competenze chiave europee]**

Migliorare i livelli nelle competenze chiave: comunicazione nella madre lingua (COMPETENZA ALFABETICA FUNZIONALE); comunicazione nelle lingue straniere (COMPETENZA MULTILINGUISTICA); competenze in matematica e competenze di base in scienze e tecnologia (COMPETENZA IN MATEMATICA SCIENZE, TECNOLOGIA E INGEGNERIA); consapevolezza ed espressione culturale (COMPETENZA IN MATERIA DI CONSAPEVOLEZZA ED ESPRESSIONI CULTURALI).

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza: Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche (COMPETENZA PERSONALE; SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZAIN MATERIA DI CITTADINANZA); Spirito di iniziativa e imprenditorialità (COMPETENZA IMPRENDITORIALE)

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare le competenze digitali (COMPETENZA DIGITALE) di studenti, docenti e personale.

"OBIETTIVI DI PROCESSO" INCLUSIONE E DIFFERENZIAZIONE

"Obiettivo:" 1. Migliorare i livelli delle competenze di cittadinanza 2. Sviluppare un curriculum attento alle diversità e adottare strategie di valutazione coerenti con prassi inclusive

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza:
Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche (COMPETENZA PERSONALE; SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZAIN MATERIA DI CITTADINANZA); Spirito di iniziativa e imprenditorialità (COMPETENZA IMPRENDITORIALE)

"OBIETTIVI DI PROCESSO" ORIENTAMENTO STRATEGICO E ORGANIZZAZIONE DELLA SCUOLA

"Obiettivo:" 1. Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza e le competenze digitali 2. Strutturare gruppi di lavoro in verticale che analizzino modalità didattiche per affrontare le tematiche relative alla cittadinanza attiva nei tre ordini di scuola (didattica progettuale, laboratoriale, digitale) e pianifichino, all'interno della curricularità, modelli organizzativi e didattici pertinenti

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza:
Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche (COMPETENZA PERSONALE; SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZAIN MATERIA DI CITTADINANZA); Spirito di iniziativa e imprenditorialità (COMPETENZA IMPRENDITORIALE)

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare le competenze digitali (COMPETENZA DIGITALE) di studenti, docenti e personale.

**"OBIETTIVI DI PROCESSO" INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO E RAPPORTI
CON LE FAMIGLIE**

"Obiettivo:" 1. Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza e le competenze digitali 2. Proporre la capacità progettuale dell'Istituto alle agenzie del territorio e storicizzare gli eventi condivisi

"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"
» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare i livelli delle competenze chiave di cittadinanza:
 Imparare a imparare, Competenze sociali e civiche (COMPETENZA PERSONALE; SOCIALE E CAPACITA' DI IMPARARE A IMPARARE; COMPETENZAIN MATERIA DI CITTADINANZA); Spirito di iniziativa e imprenditorialità (COMPETENZA IMPRENDITORIALE)

» "Priorità" [Competenze chiave europee]

Migliorare le competenze digitali (COMPETENZA DIGITALE) di studenti, docenti e personale.

ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: CCC2 IN BOTTEGA

Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
Docenti	Docenti
Studenti	Studenti
	Genitori
	Consulenti esterni
	Associazioni
Responsabile	

Tutti i docenti dei tre ordini di scuola Infanzia Primaria, Secondaria

Risultati Attesi

Ricerca e sperimentazione di nuove prassi educative, adozione di metodologie attive e laboratoriali. In tutte le classi attivazione di una didattica innovativa coadiuvata dal digitale e dalle tecnologie.

PRINCIPALI ELEMENTI DI INNOVAZIONE

SINTESI DELLE PRINCIPALI CARATTERISTICHE INNOVATIVE

L'Istituto, nel condividere l'obiettivo del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD, DM 851/2015) di modificare gli ambienti di apprendimento per rendere l'offerta formativa coerente con i cambiamenti della società della conoscenza e con le esigenze e gli stili cognitivi delle nuove generazioni, sta intraprendendo le azioni didattico progettuali del PdM [progetto TIC](#).

Il PNSD e il progetto TIC, dunque, non come semplice dispiegamento di tecnologia ma come acquisizione di soluzioni digitali che facilitino ambienti propedeutici agli apprendimenti attivi e laboratoriali.

La nostra scuola ha fatto suoi alcuni punti di cinque grandi linee di attività del PNSD:

- migliorare le competenze digitali degli alunni attraverso un uso consapevole delle stesse;
- implementare/mantenere adeguate le dotazioni tecnologiche della scuola al fine di migliorare gli strumenti didattici e laboratoriali presenti;
- favorire la formazione dei docenti sull'uso delle nuove tecnologie ai fini dell'innovazione didattica;
- assegnare all'animatore digitale dell'Istituto compiti propositivi e attuativi;
- partecipare a bandi nazionali ed europei per finanziare le suddette iniziative.

Pertanto, in coerenza con il PNSD, l'Istituto:



- ha l'**animatore digitale**, figura di riferimento a cui affidare le prime azioni di formazione e di progetto
- propone/favorisce **corsi di formazione specifica** (coding, robotica, ...) non solo per gli alunni, ma anche per i docenti;
- sta introducendo, **nel curricolo, specifici percorsi di avvicinamento all'innovazione digitale** intesa non solo come contenuti da proporre, ma soprattutto come trasmissione di una nuova cultura dell'apprendimento basata sull'uso consapevole e critico dei linguaggi multimediali e delle tecnologie della comunicazione attraverso una didattica che coinvolga, integrandoli, diversi canali comunicativi.

DIDATTICA DI LABORATORIO Il lavoro in classe viene proposto in modo multiforme e diversificato utilizzando molteplici ed eterogenei strumenti dell'innovazione tecnologica; il docente è "facilitatore", offre sostegno, suggerimenti e frame work concettuali, diventa regista dell'azione conoscitiva confermando il suo ruolo centrale nel rendere le tecnologie funzionali all'apprendimento. Il docente adotta responsabilmente il metodo e le strategie di insegnamento ritenute più adatte tenendo conto del fatto che l'alunno, in ogni situazione scolastica, è sempre coinvolto emotivamente e socialmente, cerca di assicurare un atteggiamento di disponibilità e di ascolto, un clima sociale positivo e un'organizzazione dello spazio e del tempo scuola tale da favorire l'autonomia e la sicurezza degli allievi.

"UNA LIM IN OGNI CLASSE" La scuola sta promuovendo momenti di didattica laboratoriale: la modernizzazione degli ambienti di apprendimento con l'introduzione in ogni scuola dell'Istituto della banda larga e/o del wi-fi, l'installazione e l'utilizzo nelle aule/classi delle LIM e, in generale, la diffusione dell'innovazione tecnologica nella didattica personalizzata e inclusiva. L'obiettivo è costruire, in ogni plesso di ogni ordine di scuola, ambienti di apprendimento innovativi che permettano di interpretare la conoscenza come insieme di significati costruiti dal singolo attraverso l'interazione con gli altri (apprendimento cooperativo) e/o attraverso la ri-costruzione del sapere (classe capovolta). Questi ambienti gradualmente si doteranno di strumenti e di risorse affinché gli alunni possano operare prevalentemente in gruppo e in cui le dimensioni dell'interazione sociale, della collaborazione e del confronto stimoleranno l'apprendimento e porteranno gli alunni ad accrescere continuamente le proprie capacità cognitive. Potranno così essere privilegiati il metodo laboratoriale, la ricerca attiva,



l'atteggiamento problematico, con l'intento di coinvolgere i bambini e i ragazzi e di sviluppare in loro le capacità di problem-solving, di analisi e sintesi, lo spirito critico, l'acquisizione di strategie e procedure.

PIATTAFORMA GOOGLE for EDUCATION Nell'ambito della promozione delle competenze digitali, della dematerializzazione dei documenti e della sperimentazione di forme di didattica innovative, la scuola decide nel settembre 2015, di attivare la piattaforma cloud "Google for Education" un pacchetto di applicazioni (drive, gmail, calendar, classroom) che consente di interagire secondo modalità collaborative anche a distanza, a beneficio sia della didattica che della gestione amministrativa. Il cloud di Google è a disposizione di tutti gli utenti dell'Istituto che vi accedono tramite un account istituzionale fornito a tutto il personale, gli studenti e i docenti. Nel cloud sono fruibili: Google Drive per creare, archiviare, condividere e persino modificare documenti direttamente online, anche in modalità collaborativa e senza necessità che sul proprio computer sia installato alcun programma, semplicemente accedendo tramite l'account istituzionale allo spazio praticamente illimitato messo a disposizione di tutti gli utenti dell'Istituto: i files possono essere organizzati in cartelle accessibili tramite connessione internet da qualunque luogo e con qualsiasi dispositivo e condivise tra tutti gli utenti o per gruppi (es. gruppo classe, gruppo docenti, ...); Gmail, per la composizione, l'invio e la ricezione della posta elettronica; Google Classroom, per creare una classe virtuale e gestire la comunicazione, i materiali, i compiti e le scadenze con gli studenti, direttamente online.

A fronte dell'emergenza epidemiologica Covid-19 la scuola si è prontamente attivata per garantire la didattica a distanza: le classi si sono organizzate su piattaforme digitali; tutti i

docenti e alunni sono accreditati su G-Suite, le lezioni in Meet, la comunicazione in Classroom. Nasce il Gsite della "Didattica a Distanza" per accompagnare tutta la comunità scolastica in un percorso nuovo e imprevisto.

marzo -luglio 2020 DAD ICBernareggio

<https://sites.google.com/icbernareggio.it/didatticaadistanza/home>



da agosto 2020 DAD/DDI IC Bernareggio

<https://sites.google.com/icbernareggio.it/ddi-icbernareggio/home-page?pli=1&authuser=4>

SITO DELLA SCUOLA www.icbernareggio.it: il sito web dell'Istituto. Attivo e aggiornato in itinere, si configura come uno spazio informativo per la presentazione della scuola e dei servizi offerti, per la documentazione dell'attività didattica: progetti educativi, esperienze e lavori degli studenti, per la segnalazione di risorse on line e di siti di interesse. Nel gennaio 2018 l'Amministratore/Dirigente scolastico dà l'incarico ai ragazzi del laboratorio "coding e non solo" di aggiornare la pagina web della Scuola Secondaria (lavoro in progress).

<https://vimeo.com/310295550>

A dicembre 2020 la pagina presenta padlet e gsite che documentano i percorsi progettuali e di cittadinanza della Scuola tutta.

<https://icbernareggio.edu.it/scuola-secondaria-grado-l-vinci/>

PAGINA FACEBOOK <https://www.facebook.com/istitutoComprensivoBernareggio/>, 22 maggio 2016 il primo post

BANDI e CONCORSI La riflessione sul percorso di crescita nell'innovazione digitale spinge la scuola a partecipare ad alcuni bandi promossi dal MIUR.

Nella settimana del PNSD, 25-30 novembre 2016, durante gli Open Day della scuola dell'Infanzia Rodari, delle scuole Primarie e della scuola Secondaria,, l'istituto presenta le esperienze di robotica e coding e partecipa al **concorso #ilmioPNSD** con un videoclip #digitalopenday collocandosi al terzo posto dei primi cinque nella graduatoria dei 473 istituti partecipanti.

<https://vimeo.com/195438033>

-21 novembre 2017, nell'ambito della iniziativa "**Nessun Parli, Musica e Arte oltre la parola,**" la scuola Secondaria, organizza una performance per il concorso "il mio nessun parli", un atelier di arte musica e scienza, pennello e mouse, musica e



QRcode, chimica e un post di facebook. ... nel videoclip "Nessun parli ... ognuno posti", <https://vimeo.com/246052633>

-*ottobre 2018* Partecipazione alla sezione specifica del Premio Scuola Digitale riservata alle scuole del primo ciclo. Il progetto della nostra scuola è tra i sei finalisti; a Desio, nella giornata conclusiva, presentato dalle studentesse e dagli studenti attraverso un apposito pitch, e video, è vincitore a livello provinciale per le scuole del primo ciclo. <https://www.youtube.com/watch?v=0f2cfNxxjI0>

-*20 febbraio 2020* la scuola partecipa all'edizione 2018/19 del PSD. A Desio la presentazione di "Makers in bottega" il videoclip (continuità Scuola Primaria e Scuola Secondaria) in una pagina web del site dedicato "Scuola Aperta" <https://sites.google.com/icbernareggio.it/scuola-aperta/psd-2020?authuser=1>

Innovazione didattica è anche ricerca, sperimentazione di nuove prassi educative, adozione di metodologie attive e laboratoriali. In questa ottica e coerentemente con il quadro pedagogico delle Indicazioni Nazionali 2012 e con la C.M. n. 3 del 13 febbraio 2015, che favoriscono la transizione verso nuovi modelli didattici che possano rendere motivante l'atto di apprendere, attraverso la risoluzione di situazioni problematiche complesse (compiti di realtà, prove autentiche, prove esperte), il nostro Istituto partecipa [a progetti, iniziative e attività educative promossi e sostenuti dall'Amministrazione scolastica](#) e dal MIUR:

Matematica senza frontiere La competizione [MsF](#) intende favorire la curiosità e l'interesse per la matematica, il lavoro di gruppo e la capacità organizzativa, la partecipazione di tutti, l'assunzione di responsabilità comune nel raggiungere il risultato, l'iniziativa degli alunni, la pratica di una lingua straniera, la fantasia e l'iniziativa dei singoli, l'emergere di conoscenze e competenze favorendone la consapevolezza, la possibilità d'imparare divertendosi e il coinvolgimento anche di chi non si reputa "portato per la matematica". La nostra scuola partecipa da vari anni (la prima volta nel 2011) nella modalità MsF junior classi miste: ogni squadra partecipante è composta da metà alunni di una classe quinta primaria e metà di una classe prima secondaria, suddivise in modo equi eterogeneo. Nell'anno scolastico 2017/18, "la squadra gialla" dell'IC Bernareggio si inserisce nella classifica dei migliori risultati nazionali della competizione.

<https://vimeo.com/278175552> 21/05/2020

21 maggio 2020 ,Matematica senza Frontiere on line. Una classe della Scuola Secondaria partecipa alla competizione in meet, ... con spirito di solidarietà e di gioco.

Code Week [Europe Code Week](#), per la promozione del pensiero computazionale attraverso il coding; la scuola tutta partecipa.

❖ AREE DI INNOVAZIONE

PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Processi didattici innovativi

BYOD, Bring Your Own Device (BYOD), “porta il tuo dispositivo a scuola”, una pratica basata sull'integrazione dei dispositivi elettronici personali degli studenti e degli insegnanti (smartphone, tablet e PC portatili) con le dotazioni tecnologiche degli spazi scolastici. Permette al docente di puntare al raggiungimento delle competenze attraverso la mediazione di linguaggi moderni e accattivanti, capaci di proporre i contenuti in chiave interattiva e multimediale, pronti a rispondere alle esigenze individuali degli alunni e in grado di incoraggiare modalità di apprendimento di tipo cooperativo. Insomma, non proibiamo lo smartphone, proviamo ad usarlo da protagonisti.

BYOD e creatività digitale: QRcode, Realtà Virtuale e Realtà Aumentata, **BYOD come strumento social**, web in classe, app e presentazioni collaborative, potenzialità tutte da esplorare, **BYOD per la condivisione, collaborazione e consapevolezza e responsabilità**

Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola (
<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Decalogo+device/da47f30b-aa66-4ab4-ab35-4e01a3fdceed>)

1. Ogni novità comporta cambiamenti. Ogni cambiamento deve servire per migliorare l'apprendimento e il benessere delle studentesse e degli studenti e più in generale dell'intera comunità scolastica.

2. I cambiamenti non vanno rifiutati, ma compresi e utilizzati per il raggiungimento dei propri scopi. Bisogna insegnare a usare bene e integrare nella didattica quotidiana i dispositivi, anche attraverso una loro



regolamentazione. Proibire l'uso dei dispositivi a scuola non è la soluzione. A questo proposito ogni scuola adotta una Politica di Uso Accettabile (PUA) delle tecnologie digitali.

3. La scuola promuove le condizioni strutturali per l'uso delle tecnologie digitali. Fornisce, per quanto possibile, i necessari servizi e l'indispensabile connettività, favorendo un uso responsabile dei dispositivi personali (BYOD). Le tecnologie digitali sono uno dei modi per sostenere il rinnovamento della scuola.

4. La scuola accoglie e promuove lo sviluppo del digitale nella didattica. La presenza delle tecnologie digitali costituisce una sfida e un'opportunità per la didattica e per la cultura scolastica. Dirigenti e insegnanti attivi in questi campi sono il motore dell'innovazione. Occorre coinvolgere l'intera comunità scolastica anche attraverso la formazione e lo sviluppo professionale.

5. I dispositivi devono essere un mezzo, non un fine. È la didattica che guida l'uso competente e responsabile dei dispositivi. Non basta sviluppare le abilità tecniche, ma occorre sostenere lo sviluppo di una capacità critica e creativa.

6. L'uso dei dispositivi promuove l'autonomia delle studentesse e degli studenti. È in atto una graduale transizione verso situazioni di apprendimento che valorizzano lo spirito d'iniziativa e la responsabilità di studentesse e gli studenti. Bisogna sostenere un approccio consapevole al digitale nonché la capacità d'uso critico delle fonti di informazione, anche in vista di un apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

7. Il digitale nella didattica è una scelta: sta ai docenti introdurla e condurla in classe. L'uso dei dispositivi in aula, siano essi analogici o digitali, è promosso dai docenti, nei modi e nei tempi che ritengono più opportuni.

8. Il digitale trasforma gli ambienti di apprendimento. Le possibilità di apprendere sono ampliate, sia per la frequentazione di ambienti digitali e condivisi, sia per l'accesso alle informazioni, e grazie alla connessione continua con la classe. Occorre regolamentare le modalità e i tempi dell'uso e del non uso, anche per imparare a riconoscere e a mantenere separate le dimensioni del privato e del pubblico.

9. Rafforzare la comunità scolastica e l'alleanza educativa con le famiglie. È



necessario che l'alleanza educativa tra scuola e famiglia si estenda alle questioni relative all'uso dei dispositivi personali. Le tecnologie digitali devono essere funzionali a questa collaborazione. Lo scopo condiviso è promuovere la crescita di cittadini autonomi e responsabili.

10. Educare alla cittadinanza digitale è un dovere per la scuola. Formare i futuri cittadini della società della conoscenza significa educare alla partecipazione responsabile, all'uso critico delle tecnologie, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso.

Artefatti digitali: [social-Openday 2017](#); [Openday 2018 ... in bottega](#); [smart-Openday 2019](#).

Innovazione inclusiva Smartphone e computer ci hanno premesso di continuare a lavorare, studiare e avere rapporti sociali, seppure a distanza, anche durante il lockdown.

Ora che l'emergenza continua, il digitale si conferma lo strumento principale per reagire agli imprevisti e costruire la nuova normalità. di scuola. Durante le giornate dell'**Openday 2020** la presentazione dell'offerta formativa dell'Istituto è stata rimodulata trasformandosi in una settimana di proposte e incontri in uno spazio virtuale e raccontate in un gsite dedicato

Navigando fra le pagine web e i post si trovano documenti, immagini, videoclip, una narrazione digitale che, in questi mesi di grave emergenza, documenta lo sforzo di tutti, Dirigente e Docenti, Genitori e Studenti, uno sforzo e un impegno tesi a garantire che le linee didattico-progettuali della scuola possano continuare in un percorso condiviso di innovazione culturale, organizzativa e sociale.

OPENDAY Virtuale IC Bernareggio

<https://sites.google.com/icbernareggio.it/openday/home-page?authuser=0>

SPAZI E INFRASTRUTTURE



Progettazione di spazi didattici innovativi, integrazione delle ICT nella didattica. (Input è stato il corso di formazione "Curricolo verticale" E. Puricelli, progetto di rete, scuola capofila IC Lesmo.

"in bottega ..."

Bottega come ambiente di lavoro (reale) e ambiente di apprendimento (simulato -> reale)

Bottega come ambiente sociale complesso (maestro, assistenti e collaboratori esperti, operai, apprendisti)

Bottega come spazio connotato e funzionale alla competenza che vi si esercita e promuove

La caratterizzazione delle aule e degli spazi (le aule di informatica, di arte, musica, scienze, il giardino, l'atelier creativo) come "botteghe" dove le metodologie didattiche tradizionali vengono affiancate e progressivamente sostituite da quelle più adatte al nuovo ambiente e che favoriscono l'apprendimento per scoperta, l'apprendimento cooperativo, l'educazione tra pari, l'inclusione.

Openday, dicembre 2018, una presentazione condivisa con genitori e alunni di quinta classe, Scuola Leonardo da Vinci, un QRcode, una bottega. racconta, mediante la lettura dei Qrcode, con destinazione videoclip dedicati, il lavoro a scuola di studenti e docenti : arte <https://vimeo.com/300665215> , ambiente <https://vimeo.com/300665116> , aula 3.0 <https://vimeo.com/300665035>, aula 2.0 <https://vimeo.com/300664796>, cittadinanza e legalità <https://vimeo.com/300665408> , giardino della scuola <https://vimeo.com/300665300>, scienze .. <https://vimeo.com/300665684>

E nella pagina della Scuola Secondaria le bacheche digitali delle giornate di cittadinanza e legalità, di sostenibilità ambientale, dell'Accoglienza e del curriculum STEM.

Nel periodo di lockdown (marzo- maggio 2020) e durante l'emergenza covid in atto,

[Openday virtuale](#) 2020



[Laboratorio Codingenonsolo 2020-21](#)

[Marcia della Legalità 2020](#)

[25 Aprile 2020](#)

e precedenti :

- dicembre 2019 [Natale STEAM](#)
- 5-20 ottobre 2019 Codeweek lab. Scuola Aperta [codingenonsolo](#)
- 28 settembre 2019, Giornata dell'Ambiente Sostenibile [Puliamo il mondo](#)
- 12 settembre 2019 primo giorno di scuola [il padlet dell'Accoglienza](#)
- 23 maggio 2019, Giornata della Legalità [padlet Marcia della Legalità](#)
- 14 maggio 2019, Scienze Under 18 [padlet Leonardo Visionario](#)
- 27 gennaio 2019, Giornata della Memoria [padlet Making per la Memoria](#)