



language integrated learning

2 ) potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

3 ) 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

4 ) 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

5 ) potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

6 ) 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

7 ) incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione

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

## PIANO DI MIGLIORAMENTO

### ❖ SOSTENIBILITÀ' E CITTADINANZA ATTIVA

#### Descrizione Percorso

Il percorso **Sostenibilità e Cittadinanza attiva** si prefigge l'obiettivo di dare



pieno sviluppo alle competenze personali, sociali e in materia di cittadinanza degli studenti attraverso azioni formative che sollecitino, sostengano e valorizzino i loro percorsi di crescita civile, culturale e relazionali in rapporto alle sfide della Società del Futuro.

Esso si struttura in tre attività.

### I Attività

#### **Educazione alla Legalità**

L'Educazione alla Legalità e alla Cittadinanza attiva rappresenta, nell'attuale momento storico in cui la nostra Società diventa sempre più complessa e contraddittoria, uno degli aspetti fondamentali della formazione integrale della persona.

L'attività prevede iniziative riguardanti:

#### **Azione 1.a - Progetto "Legalità e Cittadinanza attiva"**

L'azione si prefigge l'obiettivo di sviluppare ed avviare negli studenti la conoscenza e la funzione delle regole nella vita sociale, di far comprendere loro come l'organizzazione della vita personale e sociale si fondi su un sistema di relazioni giuridiche nella consapevolezza che valori, quali ad esempio, la dignità, la libertà, la solidarietà, la sicurezza vanno perseguiti e protetti ponendosi in contrasto contro ogni forma e fenomeno di illegalità. Accanto a tali tematiche, l'azione prevede iniziative di sensibilizzazione e contrasto sui temi della sopraffazione fisica e/o virtuale e iniziative fondate sul significato e valore della mediazione nei conflitti interpersonali.

#### **Azione 1.b - Progetto "CivicaMente"**



Il progetto intende diffondere tra gli studenti la conoscenza ed il rispetto delle regole scolastiche e il valore dei comportamenti virtuosi. Esso si prefigge di sensibilizzare la comunità scolastica sul significato dei comportamenti individuali agiti all'interno della scuola (Regolamento d'Istituto, Protocollo anti contagio COVI-19, accesso e mobilità, ecc.).

### **Azione 1.c - Progetto "Debate"**

Il progetto si pone come obiettivo primario la maturazione di competenze trasversali relative all'area del linguaggio e intende favorire lo sviluppo di strategie comunicative applicate ai contenuti delle discipline coinvolte nel processo didattico. In tal modo ci si prefigge di favorire lo sviluppo delle competenze personali, sociali e di cittadinanza degli alunni.

Si attueranno interventi formativi nelle classi terze dell'ITT e nelle classi prima, seconda e terza del Liceo SCientifico in orario antimeridiano e agli studenti particolarmente interessati in orario pomeridiano al fine di fornire agli studenti le tecniche e le strategie per gestire un dibattito. Saranno organizzate sfide tra squadre costituite all'interno dell'istituto e gare con squadre esterne. Si curerà la preparazione ai campionati regionali e nazionali di Debate.

### Il Attività

#### **Educazione alla Sostenibilità**

L'attività si prefigge l'obiettivo di sviluppare negli studenti la consapevolezza sul valore del proprio benessere fisico ed emotivo, di operare positivamente in un contesto collaborativo finalizzato alla realizzazione di attività didattiche incentrate sui temi della sostenibilità.



L'attività prevede iniziative riguardanti:

### **Azione 3.a - Progetto "Ben Essere: la scuola incontra il Territorio"**

L'azione intende sviluppare l'educazione alla Salute nella convinzione che l'interesse che i singoli manifestano per il miglioramento delle proprie condizioni di vita possa far loro percepire che i progressi della salute derivano da scelte e comportamenti appartenenti alla sfera della responsabilità personale. Le attività formative saranno attuate con il contributo e la collaborazione della Asl, di associazioni ed enti preposti alla prevenzione primaria e secondaria (AICR, Lega Ambiente, ViviLaStrada, ecc.) e saranno rivolte a tutte le classi dell'Istituto.

### **Azione 3.b - Progetto "Giornata della Scienza"**

La "Giornata della Scienza e della Tecnologia" è un'iniziativa organizzata dall'Istituto rivolta a tutti i cittadini del Territorio e, in particolare, agli studenti di scuole di ogni ordine e grado. E' prevista una settimana di eventi, conferenze, laboratori, mostre, finalizzati alla promozione e alla valorizzazione della cultura scientifica e tecnologica. Essa rappresenta un'occasione per toccare con mano la Scienza in modo efficace e divertente, per stimolare l'interesse di qualsiasi fascia d'età o livello di conoscenza. In tal modo, la scuola diventa un vero e proprio centro di promozione culturale, capace di dialogare positivamente sui grandi temi dell'attualità con il contesto sociale di appartenenza e di valorizzarne le risorse. La sfida rappresentata dai temi della Sostenibilità esposti nell'Agenda 2030 costituirà, annualmente diversamente declinati, il tema dell'iniziativa.



Al termine del triennio, si attende una ricaduta didattica positiva sugli esiti scolastici (raggiungimento del traguardo RAV relativo delle competenze chiave europee).

Tutto il percorso sarà monitorato attraverso:

- l'analisi statistica dei risultati desunti dalla compilazione della rubrica di valutazione delle competenze di cittadinanza messa a punto dal NIV della scuola;
- l'analisi di questionari di gradimento rivolti a studenti, docenti, genitori, portatori di interesse.

Project owner del percorso sono la prof.ssa Maria Alessandra Faniuolo e il prof. Andrea Russo.

#### **"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"**

##### **"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE**

**"Obiettivo:"** Progettare, nel corso del triennio, percorsi, attività ed azioni finalizzate al pieno conseguimento delle seguenti Competenze chiave europee: • Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare • Competenza in materia di cittadinanza

##### **"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"**

###### **» "Priorità" [Competenze chiave europee]**

Favorire l'acquisizione consapevole ed omogenea delle Competenze chiave europee con la finalità di formare cittadini attivi.

**ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA**

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2022	Docenti	Docenti
	Studenti	Studenti
	Genitori	Genitori
		Consulenti esterni
		Associazioni

### Responsabile

#### Attività:

Prof.ssa Maria Alessandra Faniuolo

#### Azioni:

Prof.ssa Annamaria Sabbatelli (Progetto "Legalità")

Prof.ssa Arcangela Bennardo (Progetto "CivicaMente")

Prof.ssa Giovanna Pricci (Progetto "Debate")

### Risultati Attesi

Diffusione e consapevolezza all'interno della comunità scolastica:

- dei valori individuali e sociali alla base della convivenza civile
- della necessità delle regole e della legalità
- dei processi e dei meccanismi che stanno alla base delle relazioni interpersonali
- dell'importanza al contrasto sui temi della sopraffazione fisica e/o

virtuale e delle iniziative fondate sul significato e sul valore della mediazione nei conflitti interpersonali.

Diffusione della pratica didattica del Debate a servizio delle competenze di cittadinanza.

Partecipazione a confronti tra squadre costituitesi all'interno dell'istituto e a gare con squadre esterne.

Partecipazione ai campionati regionali e nazionali di Debate

Gradimento dell'iniziativa espresso, nella fase di monitoraggio, da studenti, docenti e genitori.

#### ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: SOSTENIBILITÀ

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2022	Docenti	Docenti
	Studenti	ATA
	Genitori	Studenti
		Genitori
		Consulenti esterni
	Associazioni	

#### Responsabile

#### Attività:

Prof.ssa Emanuela Elba

#### Azioni:

Prof.ssa Annalisa Gentile (Ben Essere)

Prof. Massimo Carucci (Giornata della Scienza)

### Risultati Attesi

- Organizzazione di conferenze, seminari, convegni in collaborazione di associazioni, enti di ricerca ed esperti esterni dedicati ai temi della Sostenibilità e del Benessere personale e sociale.
- Organizzazione con cadenza annuale del Giornata della Scienza su temi legati alla Sostenibilità
- Gradimento dell'iniziativa espresso, nella fase di monitoraggio, da studenti, docenti e genitori, portatori di interesse.

---

### ❖ INNOVAZIONE DIDATTICA

#### Descrizione Percorso

Il percorso **Innovazione didattica** intende utilizzare le opportunità offerte dalle ICT, dai linguaggi digitali, dalle nuove didattiche digitali per cambiare gli ambienti e le modalità di apprendimento al fine di contribuire alla trasformazione di un modello di scuola che viene percepita dalla propria Comunità come non più adeguata alle nuove generazioni di studenti digitali e disallineata dalle tematiche della contemporanea Società della Conoscenza. Il percorso si prefigge, pertanto, di progettare, sperimentare, implementare nella pratica didattica quotidiana strategie, pratiche e contenuti innovativi finalizzati al pieno sviluppo delle competenze e del bagaglio tecnico e culturale degli studenti al fine di contribuire al loro positivo inserimento nella Società. Inoltre, intende operare con convinzione nell'ambito del rinnovamento degli ambienti di apprendimento e dell'architettura interna,



nella consapevolezza che l'adeguamento degli spazi destinati alla didattica ed agli arredi interni possa favorire i processi di crescita culturale e civile degli studenti e il loro successo scolastico.

### **I Attività: Ambienti di apprendimento innovativi**

L'attività prevede azioni riguardanti:

#### **Azione: 1.a. Progetto " TeleRobot"**

E' prevista la creazione e l'utilizzo di un nuovo laboratorio destinato alla robotica informatica dotato di umanoidi digitali. L'ambiente sarà progettato per la gestione di spazi e risorse tecnologiche secondo modalità collaborative, flessibili, adattative. Esso ospiterà artefatti tecnologici di notevole valore didattico, permettendo agli studenti di confrontarsi con le più innovative realtà didattiche della robotica.

#### **Azione: 1.b. Progetto "Scuola su Misura"**

L'azione prevede un restyling degli ambienti scolastici non più concepiti come unici e dedicati, ma in grado di assumere configurazioni flessibili che permettano lo svolgimento di prassi didattiche, di momenti di incontro e di riflessione tra tutte le componenti della comunità scolastica.

### **II Attività: Strategie e metodologie didattiche innovative**

L'attività prevede azioni riguardanti:

#### **Azione: 2.a Progetto "Didattica digitale 3.0"**

Il progetto mira ad avvicinare i giovani studenti alla cultura



dell'apprendimento digitale: tablet e smartphone, infatti, ormai da anni sono entrati a far parte della loro vita quotidiana, ragion per cui si ritiene assolutamente prioritario impostare un percorso che li avvicini alle buone pratiche di apprendimento digitale. Gli studenti impareranno a padroneggiare App digitali che oggi servono come strumento di apprendimento, domani diventeranno strumenti di lavoro. Il progetto si articolerà in una serie di interventi del formatore all'interno delle ore di lezione delle classi digitali, a supporto degli studenti e dei loro percorsi di apprendimento mediante uso consapevole e condiviso dell'iPad, al fine dell'acquisizione di competenze in campo dell'apprendimento digitale.

**Azione: 2. b. Progetto "Chemic@IMind"**

Lo scopo del progetto è quello di aiutare gli insegnanti a cambiare lo schema dell'interazione in classe e a passare dal tradizionale trasferimento dell'informazione ad una collaborazione nella costruzione della conoscenza insieme agli studenti e di rendere le discipline laboratoriali più accattivanti in maniera da motivare lo studio e la ricerca personale degli allievi facendo apprendere i contenuti in maniera più immediata e favorire un miglioramento delle loro competenze.

**Azione: 2. c. Progetto "RoboProject"**

Le motivazioni che hanno portato alla definizione di tale progetto possono essere sintetizzate nell'idea secondo cui la robotica può essere concepita come strumento attrattivo per appassionare i giovani alle discipline scientifiche e alle problematiche tecnico-scientifiche. La robotica, in particolare quella declinata con l'utilizzo di umanoidi, si pone dunque come strumento che aiuta a costruire un percorso didatticamente innovativo anche



per discipline non specificatamente tecniche, attraverso un approccio tecnologico utile ad affrontare lo studio delle problematiche connesse alla sua diffusione nella società. Le attività precederanno lo sviluppo della programmazione informatica in ambienti avanzati e la successiva implementazione su robot (NAO, PEPPER).

Si attende una ricaduta didattica positiva sugli esiti scolastici (raggiungimento del traguardo RAV relativo ai risultati scolastici).

Tutto il percorso sarà monitorato attraverso:

- l'analisi statistica dei risultati desunti dalla compilazione della rubrica di valutazione delle competenze di cittadinanza messa a punto dal NIV della scuola;
- l'analisi di questionari di gradimento rivolti a studenti, docenti, genitori, portatori di interesse.

Project owner del percorso sono:

- Prof.ssa Angela Sibilia (per le articolazioni Chimica, Biotecnologie Ambientali e Sanitarie, Produzioni e Trasformazioni)
- Prof.ssa Simona Iannuzzi (per l'articolazione di Informatica)

**"OBIETTIVI DI PROCESSO COLLEGATI AL PERCORSO"**

**"OBIETTIVI DI PROCESSO" CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE**

**"Obiettivo:"** Favorire la promozione di metodologie didattiche innovative

**"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"**

**» "Priorità" [Risultati scolastici]**

Migliorare il successo degli studenti al momento della valutazione finale degli apprendimenti.

**"OBIETTIVI DI PROCESSO" AMBIENTE DI APPRENDIMENTO**

"Obiettivo:" Dotare gli spazi interni della scuola di risorse formative di alta tecnologia e, al contempo, di soluzioni architettoniche in grado di favorire la piena vivibilità didattica degli ambienti.

**"PRIORITÀ COLLEGATE ALL'OBIETTIVO"**
**» "Priorità" [Risultati scolastici]**

Migliorare il successo degli studenti al momento della valutazione finale degli apprendimenti.

**ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INNOVATIVI**

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2022	Docenti	Docenti
	Studenti	ATA
	Genitori	Studenti
		Genitori

**Responsabile**
Attività:

Prof.ssa Simona Iannuzzi

Azioni:

Prof.ssa Simona Iannuzzi (Progetto TeleRobot)

Prof. Antonio Setteducati (Progetto Scuola su Misura)

**Risultati Attesi**

- Realizzazione di un laboratorio di robotica avanzata
- Restyling degli ambienti interni che permettano lo svolgimento di prassi didattiche, di momenti di incontro e di riflessione tra tutte le componenti della comunità scolastica.
- Gradimento dell'iniziativa espresso, nella fase di monitoraggio, da studenti, docenti e genitori.

**ATTIVITÀ PREVISTA NEL PERCORSO: STRATEGIE E METODOLOGIE DIDATTICHE INNOVATIVE**

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	Destinatari	Soggetti Interni/Esterni Coinvolti
01/06/2022	Docenti	Docenti
	Studenti	ATA
		Studenti
		Genitori

**Responsabile**
Attività:

Prof.sse Simona Iannuzzi e Angela Sibia

Azioni:

Prof. Vincenzo Schettini (Didattica digitale 3.0)

Prof.ssa Angela Sibia (Chemic@IMind)

Prof.ssa Simona Iannuzzi (RoboProject)

### **Risultati Attesi**

- Evidenze didattiche delle attività effettuate finalizzate ad avvicinare gli studenti alla cultura dell'apprendimento digitale attraverso l'uso di tablet e smartphone. Realizzazione di una unità di apprendimento (RoboProject) finalizzata allo sviluppo della programmazione informatica in ambienti avanzati e la successiva implementazione su robot NAO.

Realizzazione di una unità di apprendimento (Chemic@IMind) finalizzata a rendere le discipline laboratoriali più accattivanti in maniera da motivare lo studio e la ricerca personale degli allievi facendo apprendere i contenuti in maniera più immediata e favorire un miglioramento delle loro competenze.

Gradimento dell'iniziativa espresso nella fase di monitoraggio da docenti, studenti e famiglie.