

ESTRATTO PDM 2017/2018 IC VIGASIO

OBIETTIVI DI PROCESSO, AZIONI PREVISTE, RISULTATI ATTESI

OBIETTIVO DI PROCESSO n.1: RIMODULARE IL CURRICOLO VERTICALE DECLINANDOLO PER COMPETENZE E INDIVIDUANDO STRUMENTI COMUNI PER VALUTARE LE COMPETENZE TRASVERSALI (COMPETENZA DIGITALE, IMPARARE A IMPARARE, COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE, SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA').

Nel nostro Istituto il percorso di costruzione del curricolo è in atto da due anni, tale scelta pertanto è già stata condivisa in Collegio.

RISULTATI ATTESI	INDICATORI	TARGET
Curricolo rimodulato	Presenza del curricolo sul sito d'istituto	Il curricolo è declinato per le otto competenze europee
Rubriche di valutazione per le competenze 4-5-6-7	Presenza sul sito dell'Istituto delle rubriche di valutazione nel Curricolo per competenze Il curricolo viene utilizzato dai docenti	L'80% delle rubriche 4-5-6-7 sono ultimate Almeno il 60% dei docenti utilizza il Curricolo per la predisposizione dei piani di lavoro

Responsabile dell'obiettivo di processo: Bazzani Silvia (F.S. per il curricolo)

PROJECT MANAGEMENT		
Azioni *	Responsabile	Risultati attesi alla fine di ogni azione
1. Individuazione della funzione strumentale dedicata e dei compiti ad essa attribuiti	Dirigente scolastica	Avere un docente incaricato di funzione strumentale con relativi compiti entro la fine di ottobre
2. Predisposizione dei gruppi di lavoro e i materiali da utilizzare negli incontri	Dirigente scolastica	Gli incontri sono organizzati con i gruppi di lavoro e i materiali da utilizzare
3. Realizzazione di incontri relativi alla costruzione del curricolo	Dirigente scolastica	I docenti partecipano agli incontri per realizzare il curricolo suddivisi in 8 gruppi
4. Declinazione dei traguardi delle 8 competenze europee 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	Funzione strumentale curricolo	Predisposizione con relativa pubblicazione dei sotto-traguardi declinati per ciascuno degli anni di funzionamento di ogni ordine di scuola, utilizzando il materiale predisposto
5. Predisposizione del nuovo format del piano di lavoro che integri il curricolo	DS e FS curricolo	Predisposizione di un nuovo format per il piano di lavoro che integri il curricolo per competenze predisposto

6. Utilizzo, da parte dei docenti, del curricolo rimodulato per elaborare i piani di lavoro (scuola dell'infanzia: plesso e intersezione; scuola primaria e secondaria: classe e disciplina)	Dirigente scolastica e Funzione strumentale	I docenti compilano il format dei piani di lavoro utilizzando il curricolo d'istituto
7. Predisposizione della rubrica di valutazione nelle competenze trasversali: Competenza digitale Imparare ad imparare Competenze sociali e civiche Spirito di iniziativa e imprenditorialità per ogni ultimo anno di ordine di scuola	Dirigente scolastica Funzione Strumentale	Costruzione delle rubriche di valutazione delle competenze 4-5-6-7

OBIETTIVO DI PROCESSO n.2: SVILUPPARE UNA PROGRAMMAZIONE COMUNE SULLA COMPETENZA MATEMATICA, COMPRESIVA DI ATTIVITÀ DI POTENZIAMENTO, RECUPERO E DI AMPLIAMENTO DELL'OF.

RISULTATI ATTESI	INDICATORI	TARGET
Attività comuni nelle classi con recupero e sviluppo della competenza matematica	Ore di potenziamento ripartite secondo le indicazioni del dipartimento (questionari) N° di alunni coinvolti	% di gradimento dei docenti che sperimentano la nuova organizzazione Almeno il 60% di alunni è stato coinvolto N° di prenotazioni del laboratorio di coding e robotica educativa

Responsabile dell'obiettivo di processo: Prof. Fratton

PROJECT MANAGEMENT		
Azioni *	Responsabile	Risultati attesi alla fine di ogni azione
1. Definizione dell'utilizzo del potenziamento	Dirigente scolastica	Esplicitazione dei criteri di utilizzo del potenziamento
2. Ripartizione delle ore del potenziamento di matematica (A- 28) in base alle esigenze dell'Istituto rilevate dalla commissione e dal dipartimento	DS e FS didattica matematica	Il potenziamento e/o il recupero coprono le esigenze rilevate
3. Sperimentazione di attività di recupero o potenziamento fra classi parallele o aperte	FS didattica matematica	Strutturazione di una procedura che dettagli le modalità organizzative di un sistema di recupero e potenziamento fra classi parallele
4. Attività di ampliamento dell'offerta formativa relative alla competenza matematica rivolte a tutti gli ordini di scuola	FS didattica matematica	Implementazione di attività di ampliamento dell'OF per la competenza matematica
5. Strutturazione per argomenti e per livello di un'area matematica all'interno della piattaforma per la condivisione di strumenti didattici	Dirigente scolastica FS didattica matematica Animatore Digitale	Area matematica nella piattaforma organizzata per argomenti e per livello
6. Condivisione di strumenti didattici sulla piattaforma con un format comune	FS didattica matematica Animatore digitale	I docenti condividono strumenti didattici sulla piattaforma utilizzando il format
7. Utilizzo della robotica e del coding come strumenti didattici	FS didattica matematica	Le classi utilizzano il laboratorio di coding e robotica o svolgono attività di coding e robotica educativa all'interno delle proprie aule
8. Strutturazione di un'area	Dirigente scolastica	Area strutturata all'interno della piattaforma dedicata alla robotica e al coding

in piattaforma per la condivisione di strumenti didattici di robotica e coding	FS didattica matematica Animatore Digitale	
--	--	--

OBIETTIVO DI PROCESSO n.3: AMPLIARE L'UTILIZZO DI STRATEGIE DIDATTICHE CHE RENDONO GLI ALUNNI SOGGETTI ATTIVI DELL'APPRENDIMENTO

RISULTATI ATTESI	INDICATORI	TARGET
Gli alunni migliorano i risultati nella competenza "Spirito di iniziativa e imprenditorialità"	Valutazioni degli alunni nella competenza "Spirito di iniziativa e imprenditorialità" a fine I e II quadrimestre	Almeno il 75% degli alunni ha una valutazione medio alta nello spirito di iniziativa Indicatori: <u>Comportamento</u> Assunzione di compiti

Responsabile dell'obiettivo di processo: Dirigente Scolastica

PIANIFICAZIONE

PROJECT MANAGEMENT		
Azioni *	Responsabile	Risultati attesi alla fine di ogni azione
1. Raccogliere materiali relativi a esperienze/compiti di realtà/UDA che rendono gli alunni soggetti attivi e condividerli in piattaforma	Docenti referenti dei singoli ambiti Referente operativo della piattaforma di	I materiali, le esperienze e la documentazione vengono pubblicati in piattaforma e diventano "buone pratiche" da condividere

	Istituto	
2. Avviare una sperimentazione sull'utilizzo delle classi virtuali in alcune classi della scuola secondaria	Animatore Digitale	Le classi virtuali sono attive, vengono alimentate e utilizzate da docenti e alunni
3. Formazione su "Google drive" in Google Suite per poter condividere esperienze, materiali e contenuti tra docenti e con alunni	Animatore Digitale	I docenti acquisiscono gli strumenti di base per usare la piattaforma e scambiarsi buone pratiche
4. Utilizzo di siti tematici con gli alunni da parte di alcuni docenti della scuola secondaria	Animatore Digitale	Gli alunni sono maggiormente coinvolti nelle attività fatte a scuola e interagiscono nei siti
5. Utilizzo di classi virtuali per ricerca azione relativi a Robotica e coding	Animatore digitale	Gli alunni fanno attività di coding e robotica interagendo nelle classi virtuali
6. Laboratori di scambio di esperienze e strategie didattiche innovative tra docenti Da calendarizzare ad aprile	Animatore digitale Funzioni strumentali Referenti	I docenti conoscono esperienze e strategie didattiche nuove

OBIETTIVO DI PROCESSO n.4: ORGANIZZARE ATTIVITÀ FORMATIVE (CON RICERCA-AZIONE) RELATIVE ALLE DUE PRIORITÀ INDIVIDUATE

RISULTATI ATTESI	INDICATORI	TARGET
I docenti acquisiscono strategie e strumenti per rendere gli alunni soggetti attivi, in particolare relativi alle competenze matematiche e spirito di iniziativa e li sperimentano all'interno delle classi. Formulare UDA, attività di coding e robotica e competenze digitali per attuare strategie didattiche innovative	N° di docenti che ha partecipato alle attività.	Almeno il 30% dei docenti dell'Istituto ha partecipato ad una delle attività di formazione previste Almeno il 20% delle classi vengono coinvolte nella ricerca-azione

Responsabile dell'obiettivo di processo: Dirigente Scolastica

PIANIFICAZIONE

PROJECT MANAGEMENT		
Azioni *	Responsabile	Risultati attesi alla fine di ogni azione
1. Ricerca-azione UDA	DS Formatori	I docenti acquisiscono competenze e strumenti per realizzare UDA
2. Ricerca azione Coding e Robotica	DS Formatrice	I docenti acquisiscono competenze e strumenti per realizzare attività di coding e robotica
3. Ricerca azione Rete per l'implementazione delle competenze digitali	DS Animatore digitale	I docenti acquisiscono competenze digitali e strumenti e utilizzano strategie e modalità didattiche nuove che rendono gli alunni soggetti attivi dell'apprendimento. I materiali relativi alla R/A vengono raccolti e condivisi in piattaforma

OBIETTIVO DI PROCESSO n.5: ATTIVARE LA CONDIVISIONE DI STRUMENTI E MATERIALI TRA I DOCENTI

RISULTATI ATTESI	INDICATORI	TARGET
I docenti utilizzano la piattaforma di Istituto e si scambiano materiali.	Strumenti /materiali presenti in piattaforma;	Presenza di almeno 30 strumenti/materiali
I docenti confrontano esperienze/attività didattiche/materiali elaborati	Documentazione di momenti di confronto.	Organizzazione di almeno 3 diversi momenti di incontro

Responsabile dell'obiettivo di processo: Marianna Viviani

PIANIFICAZIONE

PROJECT MANAGEMENT		
Azioni *	Responsabile	Risultati attesi alla fine di ogni azione
1. Criteri relativi alle caratteristiche dei materiali	Gruppo NIV Animatore Digitale	I docenti utilizzano i criteri condivisi
2. Far conoscere la piattaforma e sollecitarne l'uso	Dirigente scolastica	I docenti conoscono l'esistenza della piattaforma come opportunità
3. Fornire informazioni per caricare in piattaforma	Marianna Viviani Animatore digitale	I docenti hanno degli strumenti utili per effettuare upload e download
4. Caricare in piattaforma	Referente operativo della piattaforma	La piattaforma viene utilizzata dai docenti
5. Utilizzo dei materiali presenti in piattaforma	Animatore Digitale	I docenti visualizzano e scaricano materiali
6. Laboratori a tema	Funzioni strumentali/	I docenti partecipano ai laboratori presentando esperienze e materiali e

organizzati durante l'anno.	referenti dell'ambito specifico	confrontandosi con gli altri
7. Incontri di programmazione per classi parallele	Dirigente scolastica	Presenza di una programmazione comune per classi parallele