

SCHEDA n. 3 Innovazione – Curricolo e contenuti

La scuola predispone il curricolo innovativo che integra competenze disciplinari, competenze trasversali e cittadinanza attiva, valorizzando metodologie didattiche innovative e l'uso consapevole delle tecnologie digitali.

Azione	Motivazione	Obiettivi
Migliorare la qualità dell'insegnamento con la promozione di modelli progettuali di sviluppo delle competenze che prevedano scelte metodologiche innovative, l'utilizzo della tecnologia e un primo approccio all'IA.	L'efficacia dell'insegnamento trova la conferma nel successo formativo. L'innovazione tecnologica che permea tutti gli aspetti del vivere sociale, richiede un adeguamento dei percorsi di formazione e un approccio al mondo virtuale consapevole, già a partire dalla costruzione della conoscenza.	-Integrare i curricula di educazione civica, sostenibilità e cittadinanza digitale e favorire l'apprendimento interdisciplinare -Potenziare le competenze STEM -Personalizzare i percorsi di apprendimento. -Sviluppare il pensiero critico e computazionale, la creatività.
Interventi	Destinatari	Tempi
- Introduzione di Unità di Apprendimento interdisciplinari- - Attivazione dei laboratori fissi e promozione dell'utilizzo degli ambienti di apprendimento - Sviluppo di compiti autentici. - Laboratori STEM. -Attività di coding e robotica educativa. - Approccio all'utilizzo dell'intelligenza artificiale e promozione della cittadinanza digitale. - Promozione della diffusione di scelte metodologiche ispirate al cooperative Learning, Project Based Learning ,Flipped Classroom , Debate , Design Thinking a partire dal biennio di Scuola primaria - Formazione in peer mentoring per i docenti (Piano comunità di Pratiche)	Tutti gli alunni. Gli alunni di scuola dell'infanzia di 5 anni coinvolti in iniziative progettuali finalizzate allo sviluppo delle competenze STEM.	Intero Triennio 2025\2028
Personale coinvolto	Indicatori di monitoraggio quantitativo	Indicatori di monitoraggio qualitativo

DS Docenti di tutti gli ordini Animatore digitale Team digitale	• Frequenza utilizzo ambienti digitali di apprendimento • Utilizzo piattaforme collaborative • Utilizzo dei Robot educativi • Numero Laboratori disciplinari attivati • Software per la creazione di contenuti multimediali • Buone pratiche • Esiti	- Sviluppo delle competenze del curriculum - Sviluppo e valorizzazione delle competenze professionali dei docenti .
Risultati attesi a.s. 2025\2026	Risultati attesi a.s. 2026\2027	Risultati attesi a.s. 2027\2028
- Aumento del n.di UDA interdisciplinari realizzate. - Aumento della percentuale di docenti coinvolti. - Incremento delle attività laboratoriali. - Incremento del livello di partecipazione degli studenti. - Sviluppo delle competenze rilevate attraverso rubriche valutative. - Produzione di elaborati autentici e digitali. - Partecipazione a concorsi, eventi e iniziative territoriali.		
Risultati ottenuti a.s. 2025\2026	Risultati ottenuti a.s. 2026\2027	Risultati ottenuti a.s. 2027\2028
Numero 4 UDA interdisciplinari realizzate nell'Istituto in continuità Scuola Infanzia e primaria, classi ponte Numero 2 UDA scuola Sec. – Scuola primaria Legalità Numero 3 UDA verticali per i tre ordini di scuola Cittadinanza – Ambiente – Solidarietà sociale N. docenti curricolari e di sostegno coinvolti 80% dei docenti in servizio Laboratori fissi attivati e frequentati: informatica, robotica, grafica digitale nella scuola sec. 1° grado		

Laboratori di informatica, coding, aula multimediale nella scuola primaria Ambienti di apprendimento multimediali nella Scuola dell'Infanzia		
---	--	--