|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **OBIETTIVI DEL PIANO DI MIGLIORAMENTO TRIENNALE** | | | |
|  | **FINALITA’: favorire il successo formativo di tutti gli alunni** | | | |
| **traguardi** | **a.s. 2015 – 2016** | **a.s. 2016 – 2017** | **a.s. 2017 – 2018** | **a.s. 2018 – 2019** |
| Progettare per competenze prevedendo l’ individuazione e la personalizzazione dei percorsi didattici nell’ottica della didattica inclusiva. | Istituire il gruppo di lavoro dei docenti di sostegno per definire linee comuni  (parzialmente raggiunto) |  | revisione dei modelli PEI/PDP, strumenti per la programmazione didattica ed educativa  predisposizione di strumenti per la documentazione dei percorsi | Verifica dell’adeguatezza dei modelli |
| definire il protocollo di accoglienza dei docenti di sostegno | Verifica dell’adeguatezza del protocollo |
| definire il protocollo di accoglienza degli alunni certificati | Verifica dell’adeguatezza del protocollo |
| elaborazione del PAI, inteso come documento reale di programmazione dell’istituto sul tema dell’inclusività | Creazione archivio riservato alunni DVA |
| costruire la verticalizzazione del concetto di inclusione | Realizzare la verticalizzazione del concetto di inclusione |
| Formazione docenti: curricolo verticale | Elaborazione curricolo verticale | Percorso di formazione ricerca - azione del collegio sulla progettazione per competenze | Valutazione per competenze: compiti di realtà e compiti autentici |
| Rilevazione abilità irrinunciabili |  |
|  |  | definire e aggiornare nel PAI le strategie di Inclusività individuate nell’istituto |  |
| Usare la tecnologia come strumento trasversale per il successo formativo. |  | Formazione LIM a livello strumentale | Formazione:  Inclusione e didattica multimediale | ricaduta:  Inclusione e didattica multimediale |
|  | Formazione: Game based learning | Formazione:  Creazione e utilizzo di una classe virtuale | ricaduta:  Creazione e utilizzo di una classe virtuale |
|  | Formazione flipped classroom Padlet | Formazione:  Creazione di verifiche, test e flashcard | ricaduta:  Creazione di verifiche, test e flashcard |
| Ricaduta formazione anno precedente (LIM- flipped classroom Padlet - Game based learning) |  |
| costruire la cultura della valutazione nell’ottica del miglioramento e della rendicontazione sociale |  |  | Individuare strumenti di valutazione dei processi e dei percorsi formativi previsti nel PDM | Ri-definire i processi e i percorsi di lavoro sulla base degli elementi di valutazione |
|  |  | Individuare elementi significativi del bilancio sociale e produrre il documento di rendicontazione | Produrre il documento di rendicontazione annuale di istituto |
|  |  | Condividere il PDM con le famiglie | Condividere il PDM della seconda annualità |
|  |  | Condividere la valutazione dei risultati | Condividere la valutazione dei risultati |
| Garantire chiarezza e tempestività della comunicazione interna ed esterna |  | *Rilevazione delle criticità della comunicazione attraverso il sito della scuola* | Avviare un processo di digitalizzazione della comunicazione | completare il processo di digitalizzazione della comunicazione |
|  |  | Migliorare l’accessibilità del sito della scuola | Implementare le aree del sito |
| Migliorare i livelli di competenza degli alunni nell’ambito della lingua inglese | avvio esperienza e-twinning | Estendere l’esperienza formativa dei docenti e degli alunni con scambi culturali in presenza (Erasmus+) e in piattaforma (E-Twinning) | Elevare le competenze linguistiche del personale docente della scuola primaria |  |
| Elevare le competenze metodologiche CLIL del personale docente |  |
| Implementare gli scambi e-Twinning in piattaforma e in presenza |  |
| certificare le competenze degli alunni in lingua inglese (KET) e spagnola (DELE) |  |