

LEGENDA: evidenziare con il **verde** le attività svolte nei tempi previsti, con il **rosso** quelle non svolte nei tempi previsti, con il **giallo** quelle ancora da svolgere

### 1. UNA DIDATTICA EFFICACE PER IL SUCCESSO SCOLASTICO

Attività	Obiettivi (Risultati attesi)		Indicatori	Target atteso	Tempi previsti (l'iniziale maiuscola indica il mese)
Preparazione prove di ingresso e organizzazione piattaforma MOODLE	<b>Output</b>	Produzione delle prove	Numero di prove elaborate	100% degli ambiti coinvolti	S 2016
	<b>Outcome</b>	Realizzazione della strutturazione della piattaforma e test caricati	Organizzazione piattaforma per materia e classi con domande e test caricati	100% dei test caricati per le materie coinvolte	
Somministrazione e riflessione su prove di ingresso	<b>Output</b>	Prove somministrate e relativi risultati	Numero di classi a cui si somministrano le prove	100% delle classi interessate	O 2016
	<b>Outcome</b>	Analisi delle criticità	Realizzazione di un report	Realizzazione di un report per anno	
Analisi e raccolta dati della scuola Definizione strategie per il miglioramento all'interno degli ambiti	<b>Output</b>	Analisi delle criticità	Realizzazione di un report	Realizzazione di un report per anno	N D 2016
	<b>Outcome</b>	Strategie da attuare	Realizzazione di una sintesi delle strategie definite	Realizzazione di una sintesi delle strategie definite per anno	
Elaborazione prove in uscita e organizzazione piattaforma MOODLE	<b>Output</b>	Produzione delle prove	Numero di prove elaborate	100% degli ambiti coinvolti	M A 2017
	<b>Outcome</b>	Realizzazione della strutturazione della piattaforma e test caricati	Organizzazione piattaforma per materia e classi con domande e test caricati	100% dei test caricati per le materie coinvolte	

Somministrazione e riflessione su prove in uscita Confronto fra risultati delle prove di ingresso e finali	<b>Output</b>	Prove somministrate e relativi risultati	Numero di classi a cui si somministrano le prove	100% delle classi interessate	M G 2017
	<b>Outcome</b>	Analisi delle criticità	Realizzazione di un report	Realizzazione di un report per anno	
Comunicazioni e organizzazione di incontri con le famiglie degli studenti coinvolti nelle prove INVALSI Incontri di orientamento alle prove INVALSI organizzati nelle classi prime (in prospettiva) e seconde (referente Invalsi) Valutazione di eventuali miglioramenti (nella partecipazione e negli esiti) nelle prove INVALSI delle classi seconde	<b>Output</b>	Informazione e motivazione alle prove INVALSI	Numero di comunicazioni e di incontri con le famiglie  Numero di incontri di orientamento  Numero di simulazioni di prove INVALSI	Almeno 2 comunicazioni alle famiglie  Almeno un incontro con le famiglie  Almeno un incontro di orientamento  Almeno una simulazione di prova standardizzata (sul modello INVALSI) in tutte le seconde	A M G 2017
	<b>Outcome</b>	Riduzione del tasso di assenteismo	Numero di alunni presenti alle prove INVALSI  Risultati prove Invalsi	60% di presenza degli studenti alle prove per ogni classe  Innalzamento della media dei punteggi in Italiano e Matematica dell'Istituzione scolastica nelle prove INVALSI rispetto ai risultati dell'a.s. 2015/2016	

## 2. DEFINIZIONE DI UN SISTEMA DI OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA

Attività	Obiettivi (Risultati attesi)		Indicatori	Target atteso	Tempi previsti (l'iniziale maiuscola indica il mese)
elaborazione delle schede per l'osservazione e la rilevazione delle competenze, elaborazione dell'e-book con l'indicazione delle competenze e	<b>Output</b>	Disponibilità Schede per l'osservazione e la rilevazione delle competenze e E-	- Numero schede elaborate con competenze chiave e di	100% delle schede elaborate	O N D 2016

delle modalità di osservazione, inserimento di entrambi i sopradetti strumenti nel sito dell'Istituto		book in modalità online nel sito dell'Istituto	- cittadinanza - Presenza di link cliccabili alle Schede per l'osservazione e la rilevazione delle competenze e all'E-book nel sito dell'Istituto		
	<b>Outcome</b>	Inserimento online delle schede e dell'e-book	Numero schede inserite online	100% delle schede inserite online e di 1 e-book	
organizzazione e attuazione del corso di formazione	<b>Output</b>	Organizzazione formazione	Numero corsi di formazione realizzati	1 corso di formazione realizzato	M A 2017
	<b>Outcome</b>	Svolgimento formazione	Numero partecipanti	40% dei docenti	
Osservare e rilevare le competenze utilizzando i sopradetti strumenti	<b>Output</b>	Inserimento osservazioni da parte dei docenti	Monitoraggio dell'inserimento in itinere delle osservazioni	2 monitoraggi	D 2016 G F M A M 2017
	<b>Outcome</b>	Elaborazione di un report di riepilogo delle osservazioni effettuate	Report	1 report riepilogativo	
Richiesta ai docenti di trasmettere lezioni condotte con nuove metodologie e utili all'osservazione delle competenze; condivisione delle stesse e inserimento nell'area dedicata del sito	<b>Output</b>	Favorire la diffusione di lezioni condotte con nuove metodologie e utili all'osservazione delle competenze	Monitoraggio lezioni condotte con nuove metodologie e utili all'osservazione delle competenze	Realizzazione di 1 report del monitoraggio	A M G 2017
	<b>Outcome</b>	Presenza di un'area nel sito dell'Istituto che raccolga lezioni condotte con nuove	Numero lezioni condotte con nuove metodologie e utili all'osservazione delle competenze, inserite	Almeno 3 lezioni condotte con nuove metodologie e utili all'osservazione	

		metodologie e utili all'osservazione delle competenze	nell'area dedicata del sito dell'Istituto	delle competenze, inserite nell'area dedicata del sito dell'Istituto	
--	--	---	---	--	--

### 3. LABORATORI DI INFORMATICA MINECRAFT

Attività	Obiettivi (Risultati attesi)		Indicatori	Target atteso	Tempi previsti (l'iniziale maiuscola indica il mese)
Formazione peer educator (studenti cl@ssi2.0) ed elaborazione civitas Minecraft da proporre al target del progetto	<b>Output</b>	Studenti formati	- Numero studenti formati	Formazione di almeno 4 studenti della classe 1^ SC (cl@sse2.0)	N 2016
	<b>Outcome</b>	Disponibilità del programma Minecraft, elaborato pensando al target specifico	Numero edifici/strutture elaborati per il target	Almeno 4 edifici/strutture disponibili con contenuti didattici adeguati al target	
Invito studenti, famiglie e docenti referenti dell'Orientamento delle scuole secondarie di primo grado della provincia e promozione dell'iniziativa attraverso i social dell'Istituto	<b>Output</b>	Promozione dell'attività	Numero comunicazioni e campagne sui social finalizzate alla promozione	Almeno 1 comunicazione alle scuole secondarie di primo grado della provincia Almeno 1 campagna sui social dedicata all'attività	N D 2016 G F M A 2017
	<b>Outcome</b>	Partecipazione all'attività proposta	Numero partecipanti all'attività	Almeno il 20% delle scuole della provincia coinvolte in modo diretto	
Organizzazione e realizzazione Minecraft Days	<b>Output</b>	Realizzzare dei Minecraft Days in cui gli studenti della scuola secondaria di primo	Numero Minecraft Days organizzati e realizzati	Almeno 4 Minecraft Days	N D G 2017

		grado vengono formati con la peer education			
	<b>Outcome</b>	Conoscenza da parte degli studenti della scuola secondaria di primo grado, delle famiglie, dei docenti responsabili dell'Orientamento della specificità della scuola e in particolare dell'indirizzo cl@ssi2.0	Numero di partecipanti all'iniziativa	Almeno 3 classi della scuola secondaria di primo grado in totale partecipanti all'iniziativa	