



Le scelte strategiche

- 3** Aspetti generali
- 4** Priorità desunte dal RAV
- 7** Obiettivi formativi prioritari
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 9** Piano di miglioramento
- 13** Principali elementi di innovazione
- 17** Iniziative della scuola in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



Aspetti generali

L'Istituto Comprensivo "Pluchinotta" di Sant'Agata li Battiati orienta le proprie scelte strategiche alla costruzione di un ambiente formativo inclusivo, innovativo e coerente con i bisogni del territorio e della comunità scolastica. L'analisi del contesto socio-culturale, delle risorse disponibili e delle esigenze manifestate da studenti, famiglie e personale scolastico costituisce la base per la definizione delle priorità educative e organizzative.

In questa prospettiva, la scuola pone particolare attenzione allo sviluppo delle competenze fondamentali, alla promozione del benessere e della partecipazione attiva, alla prevenzione del disagio e alla valorizzazione delle differenze individuali. Le scelte strategiche tengono conto sia dei traguardi previsti dalle Indicazioni Nazionali sia degli obiettivi trasversali che emergono dal Piano di Miglioramento, con l'intento di garantire un'offerta formativa chiara, coerente e comprensibile a tutti i portatori di interesse.

L'Istituto si impegna inoltre a sostenere processi di innovazione metodologica e digitale, a rafforzare la continuità educativa tra i diversi ordini di scuola e a consolidare il dialogo con il territorio attraverso collaborazioni e progettualità mirate. L'obiettivo è costruire una scuola capace di rispondere in modo efficace e trasparente alle sfide educative contemporanee, offrendo agli studenti opportunità significative di crescita personale, culturale e sociale.



Priorità desunte dal RAV

● Risultati di sviluppo e apprendimento nella scuola dell'infanzia

Priorità

Rafforzare le competenze di base dei bambini (socio relazionali, linguistiche e di autonomia personale) attraverso ambienti di apprendimento inclusivi e cooperativi fondati sui valori di responsabilità, comunità e ospitalità.

Traguardo

Entro il triennio il 90% dei bambini sviluppino competenze di base socio relazionali, linguistiche, e di autonomia personale, in ambienti di apprendimento inclusivi e cooperativi che garantiscano un passaggio sereno alla scuola primaria .

● Risultati scolastici

Priorità

Promuovere le eccellenze e valorizzare chi raggiunge traguardi particolarmente alti in almeno una disciplina .

Traguardo

Valorizzare le eccellenze nei diversi campi (strumento musicale, teatro, canto, discipline linguistiche, STEM ecc.) attraverso la partecipazione ad eventi e manifestazioni.



● Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Per la scuola primaria è necessario migliorare i risultati degli alunni in italiano, matematica e inglese, garantendo equità degli esiti attraverso la riduzione della variabilità tra le classi e il raggiungimento di livelli adeguati di competenza per tutti gli studenti.

Traguardo

Incrementare i risultati delle prove INVALSI di Italiano per le classi seconde e inglese (reading) per le classi quinte pari o superiori alla media nazionale e regionale consolidando le competenze di base, riducendo i divari tra fasce di livello e garantendo maggiore omogeneità negli esiti.

Priorità

Per la scuola secondaria di I grado è necessario continuare a lavorare sulla lingua inglese ed in particolare il reading che ancora non ha raggiunto i risultati sperati nel triennio precedente.

Traguardo

Diminuire gli alunni che hanno raggiunto il livello pre A1 e A1 di almeno 5 punti percentuale. Aumentare di almeno 1 punto percentuale il livello A2 di inglese (reading)

● Competenze chiave europee

Priorità

Implementare le competenze in ambito scientifico - matematico attraverso



l'alfabetizzazione digitale e il potenziamento delle capacità di pensiero critico e della creatività

Traguardo

Assicurare l'utilizzo della didattica laboratoriale e potenziare l'innovazione didattica e digitale. Incrementare il livello Avanzato per le competenze multilinguistiche, competenze digitali, competenze matematiche, scienze, tecnologia e ingegneria e diminuendo così il livello intermedio di almeno il 3%.

Priorità

Promuovere l'educazione alla democrazia, alla legalità, alla cittadinanza attiva per mezzo della condivisione dei principi di legalità, inclusione, cittadinanza digitale e sostenibilità ambientale.

Traguardo

Potenziare negli alunni le competenze di cittadinanza attiva, l'educazione alla democrazia e alla legalità mediante la partecipazione ad attività didattiche relative all'educazione civica e a moduli interdisciplinari trasversali, monitorati attraverso strumenti e/o griglie condivise dall'istituto.



Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
 - potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
 - potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
 - 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
 - sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
 - alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
 - potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
 - 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
 - potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- 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

- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese
- apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di alunni e di studenti per classe o per articolazioni di gruppi di classi, anche con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento



Piano di miglioramento

● **Percorso n° 1: A scuola di Talento tra arte, cultura e spiritualità**

Il percorso mira alla valorizzazione dei talenti individuali nella ricerca di una realizzazione personale per la crescita permanente dell'essere umano.

Il talento di una persona è una predisposizione o abilità naturale innata in una attività o settore specifico (artistico, intellettuale, sportivo), a scuola grazie alla disciplina, alla motivazione, alla pratica può essere valorizzata e sviluppata appieno, trasformando un potenziale in una eccellenza riconoscibile.

Tale capacità innata o "dono" spesso nascosto, richiede scoperta e grazie agli stimoli che la scuola può e deve offrire, può essere coltivata e valorizzata.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Risultati scolastici**

Priorità

Promuovere le eccellenze e valorizzare chi raggiunge traguardi particolarmente alti in almeno una disciplina .



Traguardo

Valorizzare le eccellenze nei diversi campi (strumento musicale, teatro, canto, discipline linguistiche, STEM ecc.) attraverso la partecipazione ad eventi e manifestazioni.

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Potenziare i progetti riguardanti le competenze linguistiche

○ **Ambiente di apprendimento**

Attuare percorsi formativi e di sensibilizzazione sulle tematiche della partecipazione alla vita democratica e della legalità con particolare riferimento alla prevenzione del bullismo e cyberbullismo

Favorire e promuovere l'instaurarsi di relazioni positive e significative all'interno dell'ambiente scolastico

○ **Inclusione e differenziazione**

Attivare strategie di supporto per studenti con difficoltà e valorizzare le eccellenze,

Attività prevista nel percorso: RASSEGNA CONCORSO



SCHOOL VIBES

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2026
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
Responsabile	Referente del Coro di Istituto. Il Concorso rappresenta la seconda annualità di un evento organizzato dalla referente del coro in collaborazione con associazioni del territorio e che ha riscosso grande successo. L'evento ha creato una rete di scuole e associazioni che ha offerto grande visibilità al nostro istituto valorizzando i giovani musicisti e cantanti del nostro istituto.
Risultati attesi	Valorizzazione del talento musicale di tutti i partecipanti.

Attività prevista nel percorso: OTTOCENTO ANNI DAL CANTICO DELLE CREATURE

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	2/2026
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni	Docenti



coinvolti	
	Studenti
Responsabile	Tutti i docenti dell'Istituto coordinati dai capi dipartimento.
Risultati attesi	Organizzazione di un evento ove condividere ciò che è stato prodotto dai docenti e dagli alunni dell'Istituto .

Attività prevista nel percorso: APPRENDISTI CICERONI (INGLESE, FRANCESE E SPAGNOLO)

Tempistica prevista per la conclusione dell'attività	6/2026
Destinatari	Docenti Studenti
Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
	Associazioni
Responsabile	Docenti di Lingue straniere e Arte
Risultati attesi	Conoscenza del patrimonio artistico del nostro territorio e sviluppo delle competenze della lingua straniera .



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

L'Offerta Formativa dell'Istituto Comprensivo Pluchinotta si caratterizza per un costante lavoro di monitoraggio e revisione, finalizzato ad aggiornare i contenuti delle programmazioni e le scelte metodologiche dei docenti. L'obiettivo è quello di introdurre elementi di innovazione capaci di rispondere in modo sempre più efficace ai bisogni degli studenti.

Tra gli elementi qualificanti dell'innovazione didattica orientata al successo formativo degli alunni si evidenziano:

1. Promozione dell'apprendimento attivo, attraverso metodologie laboratoriali (webquest, cooperative learning, flipped classroom, peer education, ecc.) che favoriscono lo sviluppo delle capacità relazionali, l'acquisizione di competenze digitali, la condivisione di informazioni e materiali, nonché la creazione di ambienti di apprendimento coinvolgenti e stimolanti.
2. Potenziare la peer education, metodologia percepita dagli studenti come maggiormente vicina alle proprie esigenze, capace di facilitare il superamento delle difficoltà e di promuovere un apprendimento collaborativo, più efficace rispetto a metodologie esclusivamente trasmissive.
3. Sviluppo delle attività di coding, finalizzate a promuovere il pensiero computazionale, il ragionamento sistematico e la creatività. Attraverso strumenti e modalità operative di tipo collaborativo, gli studenti apprendono linguaggi di programmazione visuale e potenziano le capacità di problem solving.
4. Valorizzazione della progettualità d'Istituto, da sempre parte integrante dell'Offerta Formativa, in sinergia con le attività curricolari. Le progettualità promuovono interculturalità, inclusione, mobilità e socializzazione (stage linguistici, progetti Erasmus, campionati sportivi, laboratori creativi, gare e concorsi).
5. Organizzazione della prassi didattica secondo le esigenze evolutive degli studenti, con particolare attenzione alle classi prime, per le quali vengono proposte attività mirate alla socializzazione e all'inserimento nel nuovo contesto scolastico. Ciò avviene anche attraverso setting alternativi all'aula tradizionale, come lezioni outdoor, allo scopo di progettare un'offerta formativa diversificata e attenta ai bisogni dell'utenza.



6. Proposte di socializzazione e inclusione, arricchite da escursioni e momenti di approfondimento sul territorio circostante, in coerenza con le indicazioni ministeriali.
7. Creazione di ambienti di apprendimento innovativi, basati su setting d'aula capaci di integrare stabilmente le tecnologie nella quotidianità scolastica, a supporto dei processi formativi in un contesto caratterizzato dalla trasformazione dei linguaggi della comunicazione e dei saperi.

L'Istituto Comprensivo è inoltre costantemente impegnato nel miglioramento della dotazione tecnologica di ogni plesso, così da garantire agli studenti la possibilità di esplorare le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie. Grazie ai finanziamenti dell'Unione Europea (Progetti PON e PNRR), la scuola realizza ambienti di apprendimento efficaci, flessibili e avanzati, oltre a offrire attività di ampliamento dell'Offerta Formativa quali laboratori, discipline sportive e attività artistiche in orario extrascolastico.

Aree di innovazione

○ LEADERSHIP E GESTIONE DELLA SCUOLA

Vista la Legge 23 Settembre 2025, n.132 " Disposizioni e deleghe al governo in materia di intelligenza artificiale e viste le linee guida del ministero dell'istruzione e del merito per l'introduzione dell'intelligenza artificiale nelle istituzioni scolastiche , il Dirigente, con il supporto del DPO, ha elaborato il documento DPIA relativo all'utilizzo dei sistemi di IA in ambiente scolastico e il regolamento di istituto per l'utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale approvato dal consiglio di istituto.

L'introduzione dell'Intelligenza Artificiale (IA) nei processi didattici e organizzativi dell'istituto si colloca nel più ampio quadro delle politiche nazionali ed europee per la trasformazione digitale della scuola e per lo sviluppo delle competenze digitali e di cittadinanza. L'istituzione scolastica intende governare tale transizione in modo consapevole, responsabile e trasparente, valorizzando le potenzialità dell'IA per migliorare la qualità dell'offerta formativa e dei servizi, nel pieno rispetto della centralità della persona e dei diritti fondamentali, così come indicato anche dalle [Linee guida per l'introduzione dell'Intelligenza Artificiale nelle Istituzioni scolastiche](#).



Allegato:

P.U.pdf

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

Il ricorso a metodologie didattiche innovative rappresenta una scelta strategica dell'Istituto Comprensivo Pluchinotta per promuovere un apprendimento attivo, partecipato e collaborativo degli studenti. L'integrazione consapevole delle tecnologie digitali e delle dinamiche ludiche consente di rendere l'azione didattica più coinvolgente e motivante, senza comprometterne l'efficacia, valorizzando al contempo i diversi stili di apprendimento.

L'obiettivo è sviluppare una pratica educativa sempre più centrata sul valore formativo delle discipline e sulla loro capacità di contribuire alla costruzione progressiva di competenze reali, significative e durature, in coerenza con il curriculum verticale dell'Istituto e con i traguardi di competenza previsti per i diversi ordini di scuola.

L'Istituto intende potenziare i processi di insegnamento-apprendimento attraverso un uso sistematico della didattica per competenze e delle metodologie innovative, al fine di qualificare ulteriormente le azioni didattiche, rafforzare l'inclusione e innalzare l'"effetto scuola", inteso come capacità dell'istituzione scolastica di incidere positivamente sui risultati e sul benessere formativo degli alunni.

Per sostenere e diffondere tali approcci, l'Istituto offre ad alunni e docenti opportunità di esplorazione e sperimentazione delle seguenti metodologie, declinate in modo coerente con l'età degli studenti e con i diversi ordini di scuola:

- Gamification, Inquiry Based Learning, Tinkering, Storytelling e Hackathon, sviluppati anche con il supporto delle Équipe Formative Territoriali nell'ambito delle azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale;
- Didattica fondata sulla teoria del carico cognitivo, sull'apprendimento significativo, sull'uso di mappe concettuali e di organizzatori anticipati;
- Episodi di Apprendimento Situato (EAS) e Flipped Classroom;
- Cooperative Learning;



- Didattica orientata allo sviluppo delle competenze, attraverso la selezione e la curvatura dei contenuti disciplinari per nuclei tematici ad alto valore formativo, la progettazione di prove autentiche, studi di caso, incidenti critici, osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive;
- Strategie didattiche basate sul gioco;
- Problem solving;
- Peer tutoring;
- Didattica laboratoriale;
- Didattica metacognitiva;
- Role playing.



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative della scuola in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2025 - 2028

Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR