Ministero dell'Istruzione

Piano Triennale Offerta Formativa

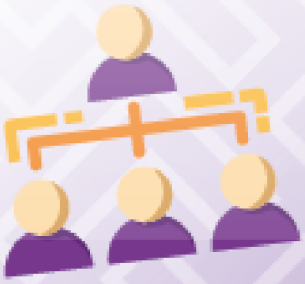
I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

PDTF015003

Triennio di riferimento: 2025 - 2028











*Il Piano Triennale dell'Offerta Formativa della scuola I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS è stato elaborato dal collegio dei docenti nella seduta del **08/10/2026** sulla base dell'atto di indirizzo del dirigente prot. **ITGFS8813** del **03/12/2024** ed è stato approvato dal Consiglio di Istituto nella seduta del **21/10/2026** con delibera n. 1*

Anno di aggiornamento:
2026/27

Triennio di riferimento:
2025 - 2028

La scuola e il suo contesto

1 Anagrafica scuola
3 Analisi del contesto e dei bisogni del territorio
5 Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

Le scelte strategiche

6 Priorità desunte dal RAV
9 Obiettivi formativi prioritari
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
12 Piano di miglioramento
16 Mission e Vision

L'offerta formativa

17 Traguardi attesi in uscita
19 Curricolo di Istituto
23 Insegnamenti e quadri orario
26 Valutazione degli apprendimenti
28 Ampliamento dell'offerta formativa
41 Attività previste in relazione al PNSD
43 Inclusione
46 Internazionalizzazione
47 STEM/STEAM
57 Continuità/Orientamento
70 Formazione scuola-lavoro (ex PCTO)

Organizzazione

74 Aspetti generali

75 Modello organizzativo
76 Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza
77 Reti e Convenzioni attivate

Anagrafica scuola

Istituto Principale

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS (ISTITUTO PRINCIPALE)

Ordine scuola	SCUOLA SECONDARIA II GRADO
Tipologia scuola	SCUOLA SEC. SECONDO GRADO NON STATALE
Codice	PDTF015003
Indirizzo	V.CRESCINI 4 PADOVA 35100 PADOVA
Telefono	049751977
Email	segreteria@gferraris.it
Pec	GFERRARIS@PEC.IT
Sito WEB	www.gferraris.it
Indirizzi di Studio	• INFOR. TELECOM. - BIENNIO COMUNE • INFORMATICA
Totale Alunni	86

Approfondimento

La scuola è presente nel territorio da oltre trent'anni: il corso diurno ha ottenuto il riconoscimento legale nel 1988; è scuola paritaria dal 2002.

Il percorso quinquennale integra una preparazione culturale di base con lo sviluppo di competenze informatiche, tra cui l'elaborazione delle informazioni, le tecnologie web, le reti e lo sviluppo di software.

Il contesto padovano offre un riferimento significativo per un percorso di studi orientato

all'informatica e alle telecomunicazioni. Nel distretto di Padova, che comprende il capoluogo e i Comuni della cintura urbana, il sistema economico è caratterizzato da una forte presenza del settore dei servizi. Questo scenario rende particolarmente rilevanti le attività di orientamento e il raccordo tra formazione, prosecuzione degli studi e mondo del lavoro.

L'Istituto pone al centro la crescita e il progetto formativo di ogni studentessa e studente, promuovendo un percorso che sostenga l'acquisizione di conoscenze, autonomia e capacità di orientamento. La formazione tecnica è volta a preparare sia alla prosecuzione degli studi, anche universitari, sia all'eventuale inserimento nel mondo del lavoro.

Analisi del contesto e dei bisogni del territorio

Popolazione scolastica

Opportunità:
Priorita' dell'istituto sono: - sviluppare il pensiero critico e le metodologie dell'apprendimento attivo, aperto al rapporto con il mondo del lavoro, anche ai fini di favorire il rientro nei processi dell'istruzione di giovani che hanno interrotto il loro percorso scolastico; - favorire lo sviluppo dell'autonoma capacita' di giudizio e l'esercizio della responsabilita' personale e sociale; - fornire una solida base culturale sia a carattere umanistico e linguistico sia a carattere scientifico e tecnologico, costruita attraverso lo studio, l'approfondimento, l'applicazione di linguaggi e metodologie di carattere generale e specifico, correlati a settori fondamentali per lo sviluppo economico e produttivo del Paese; - far acquisire agli studenti conoscenze sia teoriche che applicative utilizzando una didattica di tipo progettuale e laboratoriale; - favorire le esperienze in contesti applicativi, l'analisi e la soluzione di problemi ispirati a situazioni reali e a contesti lavorativi attraverso stage e progetti di simulazione di impresa.
Vincoli:
La struttura non permette di poter aumentare oltre un certo limite l'utenza scolastica.

Territorio e capitale sociale

Opportunità:
La scuola dispone di opportunita' significative per il miglioramento: un buon patrimonio di dati per l'analisi degli esiti, una forte collaborazione tra docenti, relazioni consolidate con le famiglie e il territorio, risorse strutturali adeguate e una diffusa disponibilita' alla formazione. Il clima organizzativo positivo favorisce la progettazione condivisa e il raggiungimento dei traguardi individuati.
Vincoli:
Il processo di miglioramento incontra alcuni vincoli: disponibilita' di tempo limitata per il lavoro collegiale, disomogeneita' nelle competenze digitali e valutative, risorse economiche non sempre adeguate e spazi talvolta insufficienti. Il turnover del personale e la complessita' dell'utenza possono rallentare la piena realizzazione delle azioni previste.

Risorse economiche e materiali

Opportunità:
Dotazioni digitali, reti informatiche e strumenti multimediali facilitano metodologie innovative e migliorano la qualita' della didattica.
Vincoli:
Le dotazioni multimediali a disposizione degli studenti devono essere continuamente aggiornate.

Risorse professionali

Opportunità:
La presenza di personale motivato, di una comunita' scolastica collaborativa e di una rete territoriale disponibile a supportare progetti educativi e formativa
Vincoli:
Un'attenta organizzazione interna, una distribuzione efficiente dei compiti e un investimento costante nella formazione del personale per garantire un adeguato livello di qualita' del servizio.

Ricognizione attrezzature e infrastrutture materiali

Laboratori	Con collegamento ad Internet	3
	Chimica	1
	Disegno	1
	Elettronica	1
	Fisica	1
	Informatica	3
	Lingue	3
	Multimediale	3
Biblioteche	Classica	1
Aule	Proiezioni	8
Strutture sportive	Convenzione con il Centro Universitario Sportivo	1
Attrezzature multimediali	PC e Tablet presenti nei laboratori	60
	LIM e SmartTV (dotazioni multimediali) presenti nei laboratori	5
	PC e Tablet presenti nelle biblioteche	3

Priorità desunte dal RAV

Risultati scolastici

Priorità

Incrementare l'adesione scolastica a partire dal primo anno.

Traguardo

Sviluppo delle conoscenze e competenze nell'ambito formativo

Priorità

Ridurre la dispersione scolastica legata al sistema scolastico

Traguardo

Ridurre la dispersione scolastica legata al sistema scolastico

---

Risultati nelle prove standardizzate nazionali

Priorità

Migliorare i risultati conseguiti alle prove INVALSI.

Traguardo

Sensibilizzare gli studenti a dare il meglio durante le prove.

Competenze chiave europee

Priorità

Sensibilizzare gli studenti all'acquisizione di un livello piu' elevato nella conoscenza, competenza e capacita' della lingua straniera in funzione dell'indirizzo di studi; conseguire certificazioni informatiche, in modo da aumentare l'autonomia nella gestione delle risorse tecnologiche.

Traguardo

Approfondimento lingua straniera e acquisizione di certificazioni informatiche.

Priorità

Approfondire la competenza sociale e civica in materia di cittadinanza.

Traguardo

Aumentare mediante la comprensione di competenze personali, interpersonali e interculturali e tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa.

Risultati a distanza

Priorità

Coinvolgere non solo lo staff, ma i singoli docenti dei Consigli di classe nelle riflessioni sui risultati nei momenti di passaggio da un ordine di scuola ad un altro.

Traguardo

Coinvolgere i docenti dell'Istituto in attivita' di raccolta e riflessione di dati sul percorso scolastico a distanza.

Esiti in termini di benessere a scuola

Priorità

Presenza di un clima scolastico collaborativo tra docenti, studenti e famiglie, che favorisce la costruzione di relazioni positive. Disponibilita' di spazi dedicati al benessere (aule relax, aree verdi, laboratori espressivi) che facilitano attivita' di socializzazione e gestione emotiva. Collaborazioni attive con servizi territoriali.

Traguardo

Aumentare il livello di benessere percepito dagli studenti, misurato tramite questionari periodici, con un miglioramento atteso degli indicatori di soddisfazione scolastica. Potenziare i servizi di supporto psicologico, ampliando l'orario dello sportello d'ascolto e favorendo l'accesso degli studenti. Ridurre la dispersione implicita.

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

  ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

  - Certificazioni di lingua inglese
  - Cineforum d'Istituto
  - Seleggo

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

  ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

  - ROBOCUP JUNIOR Veneto
  - Olimpiadi di Informatica
  - Progetto di scacchi
  - Progetto Videogiochi

- 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

  ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

  - Cineforum d'Istituto
  - Seleggo
  - Educare alla cittadinanza attiva

  sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali

- ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE
  - Cineforum d'Istituto
  - Seleggo
  - Educare alla cittadinanza attiva
- 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
  ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE
  - Progetto di scacchi
- 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
  ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE
  - ROBOCUP JUNIOR Veneto
  - Olimpiadi di Informatica
  - Progetto di scacchi
  - Progetto Videogiochi
- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
  ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE
  - Certificazione informatica ICDL
  - ROBOCUP JUNIOR Veneto
  - Certificazioni di lingua inglese
  - Olimpiadi di Informatica
  - Progetto Videogiochi

  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

ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

- Cineforum d'Istituto
- Seleggo
- Educare alla cittadinanza attiva

- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione

ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

- Certificazione informatica ICDL
- Progetto Videogiochi

- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

- Progetto Videogiochi
- Cineforum d'Istituto
- Seleggo

- 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

ATTIVITA' DI AMPLIAMENTO COLLEGATE

- Progetto Videogiochi

Piano di miglioramento

Motivazione percorsi scelti

Percorso n° 1: Arricchimento formativo nell'ambito delle materie scientifiche di chimica e biologia.

Rivolto agli studenti della classe prima e della classe seconda con lo scopo di coniugare nuovi contenuti didattici con metodologie sperimentali innovative. Ai ragazzi sarà proposta un'intensa attività di laboratorio, da svolgere in classe e in laboratorio, per dare la possibilità di entrare in contatto con il mondo della ricerca scientifica, le tecniche e gli strumenti utilizzati.

Per tutto l'anno scolastico gli studenti sfrutteranno il laboratorio approfondendo la conoscenza delle materie di Scienze Integrate Chimica e Biologia.

Le finalità dell'approfondimento sono:

- creare curiosità ed interesse verso le materie scientifiche attraverso attività di laboratorio, favorendo un'apprendimento esplorativo dei fenomeni. I ragazzi saranno coinvolti attivamente in esperimenti di chimica e biologia e sarà fornito loro tutto il materiale necessario. Saranno stimolati a trovare soluzioni pratiche ai temi proposti attraverso ipotesi e sperimentazioni;

- motivare l'apprendimento della biologia e della chimica facendo conoscere la struttura e l'organizzazione di un ambiente scientifico al di fuori della realtà scuola/didattica;

- favorire il lavoro di gruppo e la capacità di socializzazione.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Obiettivi di processo legati del percorso

Inclusione e differenziazione

Favorire il lavoro di gruppo e la capacità di socializzazione. Con le attività proposte si cercherà di sviluppare collaborazione tra i ragazzi e far maturare in loro uno spirito di cooperazione, apprendimento responsabile e fiducia nelle proprie abilità pratiche.

Percorso n° 2: Corso di Robotica

Rivolto agli studenti del triennio, lo scopo è di interagire con nuovi strumenti di controllo programmabili e utilizzo di componenti elettronici, mediante la proposta di nuovi contenuti didattici che approfondiscono gli argomenti trattati nelle materie tecniche del triennio. Ai ragazzi sarà proposta un'intensa attività di laboratorio, da svolgere nei laboratori dell'istituto, per dare la possibilità di entrare in contatto con il mondo della progettazione di nuovi sistemi informativi autonomi.

Nel periodo che parte dal mese di ottobre fino al mese di aprile, gli studenti suddivisi in gruppi e seguiti da un docente, sfrutteranno i laboratori approfondendo la conoscenza di metodi di progettazione meccanica e di programmazione di schede di controllo.

Le finalità del corso sono:

- creare curiosità ed interesse verso le materie scientifiche attraverso attività di laboratorio, favorendo un'apprendimento esplorativo dei fenomeni. I ragazzi saranno coinvolti attivamente in competizioni che testeranno la bontà dei sistemi sviluppati;

- essere stimolati a trovare soluzioni pratiche a nuovi temi proposti;

- favorire il lavoro di gruppo e la capacità di socializzazione;

- partecipazione alle competizioni di ROBOCUP JR.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Obiettivi di processo legati del percorso

- **Curricolo, progettazione e valutazione**
  Intraprendere il percorso di certificazione per ampliare il curriculum personale e raggiungere alti livelli di conoscenza della materia.

Percorso n° 3: Game Development

Il mondo dei videogiochi in Italia è estremamente acerbo, noi principalmente fruiamo questo mondo solo da consumatori e non da sviluppatori, ma nonostante questo stile di vita è molto radicato nelle nuove generazioni.
La proposta è quella di far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi), adatte anche alle prime classi, per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione, e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato.

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

Obiettivi di processo legati del percorso

Orientamento strategico e organizzazione della scuola

Aumentare il dialogo con le strutture scolastiche di ordine inferiore.

Mission e Vision

La scuola si impegna a garantire il successo formativo degli studenti attraverso una didattica inclusiva, innovativa e orientata allo sviluppo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Promuove il benessere della persona, la valorizzazione delle differenze, l'educazione alla cittadinanza attiva e responsabile e la costruzione di una solida cultura della legalità, della sostenibilità e del rispetto reciproco. In collaborazione con le famiglie e il territorio, favorisce la crescita culturale, sociale ed emotiva di ciascun alunno, nel rispetto dei suoi bisogni e delle sue potenzialità.

La scuola intende essere una comunità educante aperta, accogliente e innovativa, capace di accompagnare gli studenti nella costruzione del proprio progetto di vita e nell'acquisizione delle competenze necessarie per affrontare le sfide di una società in continua evoluzione. Attraverso l'innovazione metodologica, la valorizzazione delle discipline STEM, l'inclusione, la digitalizzazione e il dialogo con il territorio, l'Istituto mira a formare cittadini consapevoli, competenti, responsabili e protagonisti del proprio futuro.

Traguardi attesi in uscita

Secondaria II grado - TIPOLOGIA: SCUOLA SEC. SECONDO GRADO NON STATALE

Istituto/Plessi	Codice Scuola
I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS	PDTF015003

Indirizzo di studio

INFOR. TELECOM. - BIENNIO COMUNE

INFORMATICA

Competenze comuni:

competenze comuni a tutti i percorsi di istruzione tecnica:
- utilizzare il patrimonio lessicale ed espressivo della lingua italiana secondo le esigenze comunicative
nei vari contesti sociali, culturali, scientifici, economici, tecnologici.
- stabilire collegamenti tra le tradizioni culturali locali, nazionali ed internazionali, sia in prospettiva
interculturale sia ai fini della mobilità di studio e di lavoro.
- utilizzare gli strumenti culturali e metodologici per porsi con atteggiamento razionale, critico e
responsabile di fronte alla realtà, ai suoi fenomeni, ai suoi problemi, anche ai fini dell'apprendimento
permanente.

- utilizzare e produrre strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento alle
strategie espressive e agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.
- padroneggiare la lingua inglese e, ove prevista, un'altra lingua comunitaria per scopi comunicativi
e utilizzare i linguaggi settoriali relativi ai percorsi di studio, per interagire in diversi ambiti e contesti professionali, al livello B2 del quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER).
- utilizzare il linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente
informazioni qualitative e quantitative.
- identificare e applicare le metodologie e le tecniche della gestione per progetti.
- redigere relazioni tecniche e documentare le attività individuali e di gruppo relative a situazioni
professionali.
- individuare e utilizzare gli strumenti di comunicazione e di team working più appropriati per
intervenire nei contesti organizzativi e professionali di riferimento.

Competenze specifiche:

competenze specifiche di indirizzo:
- scegliere dispositivi e strumenti in base alle loro caratteristiche funzionali
- descrivere e comparare il funzionamento di dispositivi e strumenti elettronici e di telecomunicazione.
- gestire progetti secondo le procedure e gli standard previsti dai sistemi aziendali di gestione della
qualità e della sicurezza
- gestire processi produttivi correlati a funzioni aziendali
- configurare, installare e gestire sistemi di elaborazione dati e reti
- sviluppare applicazioni informatiche per reti locali o servizi a distanza
Nell'articolazione "Informatica", con riferimento a specifici settori di impiego e nel rispetto delle
relative normative tecniche, viene approfondita l'analisi, la comparazione e la progettazione di
dispositivi e strumenti informatici e lo sviluppo delle applicazioni informatiche.

Curricolo di Istituto

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

SCUOLA SECONDARIA II GRADO

Curricolo di scuola

Il curricolo dell'Istituto è organizzato in coerenza con il profilo educativo e i risultati di apprendimento previsti per gli istituti di tipo Liceo tecnologico per l'nformatica e le Telecomunicazioni.

Su questa base, la scuola pianifica il percorso formativo in relazione alle caratteristiche degli studenti e agli obiettivi educativi e didattici dell'Istituto.

La didattica valorizza l'uso dei laboratori, la risoluzione di problemi, la realizzazione di elaborati e progetti e il collegamento tra i contenuti teorici e le loro applicazioni.

Il quadro orario prevede 32 ore settimanali per ciascun anno, con un numero crescente di ore di laboratorio nel percorso.

Il percorso quinquennale si articola in un primo biennio , nel quale si consolidano le competenze di base e si avvia la formazione tecnico-scientifica, in un secondo biennio e quinto anno, dedicati alla progressiva specializzazione.

Le discipline dell'area generale e quelle tecnico-professionali concorrono allo sviluppo di conoscenze, abilità e competenze, integrate attraverso attività laboratoriali e applicazioni pratiche.

Aspetti qualificanti del curriculo

Curricolo verticale

Il curricolo verticale dell'Istituto accompagna lo studente dalla fase di ingresso alla conclusione del percorso quinquennale, favorendo una progressiva acquisizione di conoscenze, abilità e competenze. La progettazione collega la preparazione di base con lo sviluppo delle competenze tecnico-informatiche e con la capacità di applicarle in contesti operativi.

- Accoglienza e fase iniziale: rilevazione dei prerequisiti, accompagnamento nella scelta del percorso, consolidamento delle competenze di base e introduzione graduale al metodo di studio e ai linguaggi tecnico-scientifici.
- Primo biennio: sviluppo delle competenze linguistiche, matematiche, scientifiche e digitali; avvio al pensiero logico e computazionale e alle attività laboratoriali. Per le classi prime 2026/2027, la progettazione sarà declinata secondo il nuovo ordinamento e i relativi risultati di apprendimento.
- Secondo biennio: progressivo approfondimento delle discipline di indirizzo e applicazione delle conoscenze attraverso esercitazioni, attività interdisciplinari e progetti. Gli studenti sviluppano capacità di analisi, progettazione e documentazione del lavoro.
- Quinto anno: integrazione e consolidamento delle competenze acquisite, sviluppo dell'autonomia nella gestione di progetti e preparazione alle scelte successive, sia per la prosecuzione degli studi sia per l'inserimento nel mondo del lavoro.

La continuità del percorso è sostenuta da una programmazione condivisa tra i docenti, dall'uso di criteri e strumenti di valutazione coerenti e dal monitoraggio degli apprendimenti.

Le attività di recupero, consolidamento e approfondimento sono individuate in relazione ai bisogni emersi durante l'anno.

Proposta formativa per lo sviluppo delle competenze trasversali

L'Istituto promuove lo sviluppo delle competenze trasversali come parte integrante del

percorso di apprendimento, affinché ogni studente possa affrontare in modo responsabile situazioni scolastiche, sociali e professionali. Le attività sono progettate in raccordo con le discipline, con il curricolo di cittadinanza e con le esperienze di orientamento. Nel triennio possono inoltre essere valorizzate attraverso la Formazione scuola-lavoro (FSL).

La proposta mira a rafforzare in particolare la capacità di:

- comunicare in modo chiaro, anche attraverso relazioni, presentazioni e documentazione tecnica;
- collaborare, assumere ruoli e responsabilità e contribuire al lavoro di gruppo;
- organizzare il proprio lavoro, rispettare tempi e consegne e chiedere supporto in modo appropriato;
- analizzare problemi, formulare ipotesi e valutare le soluzioni individuate;
- reperire e valutare informazioni, utilizzando le tecnologie digitali in modo consapevole e responsabile;
- riconoscere le proprie attitudini e compiere scelte formative e professionali più consapevoli.

Per promuovere tali competenze, i docenti possono realizzare attività interdisciplinari e laboratoriali, lavori cooperativi, compiti autentici, presentazioni, simulazioni e progetti informatici. Nel triennio, in relazione alla progettazione dell'Istituto e alle collaborazioni disponibili, le competenze possono essere sviluppate anche attraverso esperienze di Formazione scuola-lavoro, incontri con professionisti, visite, project work e attività di orientamento.

La progressione è graduale: nel primo biennio si favoriscono l'autonomia nello studio, la comunicazione e la collaborazione; nel secondo biennio si consolidano la progettazione, la gestione dei compiti e la risoluzione di problemi; nel quinto anno si valorizzano l'autonomia, l'assunzione di responsabilità e la capacità di trasferire le competenze acquisite a nuovi contesti.

Il monitoraggio avviene attraverso osservazioni dei docenti, rubriche valutative condivise, autovalutazione degli studenti e analisi dei prodotti realizzati. La valutazione tiene conto del processo, della partecipazione, del rispetto degli impegni, della collaborazione e della

capacità di riflettere sui risultati raggiunti.

Curricolo delle competenze chiave di cittadinanza

L'Istituto promuove lo sviluppo delle competenze di cittadinanza attraverso tutte le discipline e le attività scolastiche. Le competenze vengono esercitate progressivamente nel corso del quinquennio, in situazioni di apprendimento individuali e collaborative, nella vita della comunità scolastica e nelle attività tecnico-laboratoriali.

Lo sviluppo delle competenze è sostenuto da attività laboratoriali, compiti, progetti interdisciplinari, discussioni e lavori di gruppo. La valutazione considera le evidenze raccolte durante il percorso: partecipazione, autonomia, capacità di collaborare, qualità dei prodotti realizzati e uso consapevole delle conoscenze.

I docenti possono avvalersi di osservazioni sistematiche, rubriche condivise e momenti di autovalutazione.

Insegnamenti e quadri orario

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

Monte ore previsto per anno di corso per l'insegnamento trasversale di educazione civica

Il collegio dei docenti ha stabilito che l'insegnamento della disciplina trasversale di Educazione Civica sarà di 33 ore annue per ogni classe, distribuite nei tre trimestri.

Approfondimento

	1° biennio		2° biennio		5°an
	1^	2^	3^	4^	5^
Lingua e letteratura italiana	4	4	4	4	4
Lingua inglese	3	3	3	3	3
Storia	2	2	2	2	2
Matematica	4	4	3	3	3
Complementi di matematica			1	1	

Diritto ed economia	2	2			
Scienze sperimentali	6 (1)	7 (1)			
Tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica	3 (2)	3 (2)			
Informatica e reti di comunicazione	4 (2)	4 (2)			
Geografia	1				
Informatica			6 (3)	6 (3)	6 (4
Telecomunicazioni			3 (2)	3 (2)	
Sistemi e reti			4 (2)	4 (2)	4 (3
Tecnologie e progettazione di sistemi informatici e di telecomunicazione			3 (1)	3 (2)	4 (3
Gestione progetto, organizzazione d'impresa					3
Scienze motorie e sportive	2	2	2	2	2
Religione cattolica o attività alternative	1	1	1	1	1

Ore settimanali dell'Articolazione scelta

Totale ore settimanali	32	32	32	32	32
Di cui in laboratorio	5	5	8	9	10

Valutazione degli apprendimenti

Ordine scuola: SCUOLA SECONDARIA II GRADO

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS - PDTF015003

Criteri di valutazione dell'insegnamento trasversale di educazione civica

Il Collegio dei docenti ha concordato di condividere criteri, griglie di valutazione con descrittori di livelli comuni per ciascuno dei tre nuclei fondanti del nuovo insegnamento. Il voto di fine periodo sarà proposto per ciascuno studente dal coordinatore di Educazione civica della classe, dopo aver raccolto i dati e le evidenze da tutti i docenti contitolari dell'insegnamento.

Allegato:

grigli valutazione ed civica.pdf

Criteri di valutazione del comportamento (per la primaria e la secondaria di I grado)

- frequenza a e puntualità; - rispetto del regolamento d'Istituto e delle regole scolastiche; - rispetto nei confronti dei compagni e dei docenti; - rispetto degli ambienti, delle strutture e dei materiali della scuola; - comportamento responsabile e collaborativo, sia a scuola che nelle uscite (visite e viaggi di istruzioni, stage linguistici o lavorativi, tirocinio, manifestazioni sportive ecc.) - partecipazione alle attività di classe e di istituto.

Allegato:

griglia condotta.pdf

Criteri per l’ammissione/non ammissione alla classe successiva (per la primaria e la secondaria di I grado)

La valutazione finale va intesa come la sintesi di quanto elaborato, acquisito e prodotto nel corso dell’anno dagli studenti, e in generale dall'evoluzione del loro processo formativo. L’ammissione/non ammissione alla classe successiva, è decisa dall'intero Consiglio di Classe sulla base degli elementi di giudizio che ogni singolo docente esprime in relazione ai voti ottenuti nelle prove e nelle verifiche sostenute dallo studente durante l’anno scolastico e dalle quali risultino: - le conoscenze e le competenze acquisite; - le capacità di analisi e di sintesi sviluppate. Il tutto in riferimento ai “saperi minimi” previsti nella programmazione di ogni singola materia, utilizzando i criteri di valutazione concordati, e valorizzando i progressi in corso d’anno. Nella formulazione del giudizio complessivo sullo studente, il Consiglio di classe terrà conto inoltre: - dell’impegno, interesse e partecipazione messi in evidenza; - della capacità dell’allievo di recuperare le lacune e superare i ritardi nella preparazione attestata da prove oggettive; - della sua disponibilità al dialogo educativo e al rapporto costruttivo con docenti e compagni; - della possibilità di superare gli eventuali debiti accumulati. Criteri di ammissione alla classe successiva sono: - sufficienza in tutte le discipline; - nel caso di insufficienze, da una a tre materie, sospensione del giudizio fino al superamento dei debiti formativi con esami da svolgersi nel mese di settembre.

Criteri per l’ammissione/non ammissione all’esame di Stato (per la secondaria di I grado)

Si seguono le Norme vigenti.

Ampliamento dell'offerta formativa

Certificazione informatica ICDL

Agli studenti del biennio l'Istituto propone la certificazione ICDL Essentials sotto l'egida dell'AICA Associazione Italiana per l'informatica ed il Calcolo Automatico (http://www.icdl.it/icdl-base) che attesta il livello essenziale di competenze informatiche e web, in relazione con le discipline insegnate quali Tecnologie Informatiche e Scienze e Tecnologie Applicate. Può essere conseguita sostenendo esami nel corso dell'anno scolastico superando i 4 moduli da cui è composta: Computer Essentials | Fondamenti del Computer (gestione dei file e delle cartelle e concetti di informatica di base: hardware, software, reti e sicurezza) - Online Essentials | Navigazione in rete (concetti e competenze fondamentali necessari alla navigazione in rete, efficacia nella metodologia di ricerca delle informazioni, comunicazione online e uso della posta elettronica). Nel corso dell'anno scolastico è prevista anche l'erogazione degli esami per le classi del triennio volti a conseguire la certificazione ICDL FULL STANDARD che si compone di: - Computer Essentials - Online Essentials - Word Processing - Spreadsheets - Online Collaboration - Presentation - IT Security

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione

Risultati attesi

Acquisire le abilità necessarie per poter lavorare con il personal computer nell'ambito di una azienda, un ente pubblico, uno studio professionale

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali

Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica
	Multimediale
Aule	Aula generica

ROBOCUP JUNIOR Veneto

L'ITI G. FERRARIS fa parte della rete di scuole denominata ROBOCUP JUNIOR Veneto (http://www.robocupjrveneto.it/) e come tale partecipa a gare territoriali > regionali > nazionali coinvolgendo gli studenti di tutte le classi in veri e propri concorsi di robotica nei quali vengono presentate realizzazioni progettate e costruite interamente dalla A alla Z nel corso dell'anno scolastico. I ragazzi vengono così coinvolti in progetti stimolanti e ricchi di soddisfazione e, mediante l'utilizzo di manuali in lingua inglese, migliorano senza dubbio anche l'apprendimento della lingua. RESCUE LINE è la categoria di Robocup JR alla quale partecipa l'istituto.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 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

Risultati attesi

Promuovere le discipline STEAM, la robotica e l'innovazione, offrendo loro un'opportunità per progettare, costruire e programmare robot per risolvere sfide reali.

Destinatari	Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica
	Multimediale

Certificazioni di lingua inglese

Per quanto concerne la lingua straniera l'Istituto propone certificazioni di lingua Inglese B1 e B2: vengono istituiti corsi di potenziamento linguistico agli studenti che vogliono conseguire la certificazione di lingua Inglese finalizzati al conseguimento degli esami Cambridge e Oxford Test of English.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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 metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio

Risultati attesi

Obiettivi primari del corso sono l'incremento delle competenze comunicative in lingua inglese e il raggiungimento dei livelli B1 e B2.

Destinatari	Classi aperte parallele
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Lingue
	Multimediale
Aule	Aula generica

Olimpiadi di Informatica

Trattasi di un evento al quale l'ITI FERRARIS partecipa da anni e che nasce da un accordo tra MIUR - Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico. L'evento assume particolare significato in quanto costituisce occasione per far emergere e valorizzare le "eccellenze" esistenti nella scuola italiana, con positiva ricaduta sull'intero sistema educativo. A maggior ragione, se si considera che le discipline scientifiche hanno un valore strategico sia per lo sviluppo della ricerca scientifica e tecnologica sia per la formazione culturale e professionale dei giovani. Inoltre, attraverso iniziative come le Olimpiadi di Informatica, si creano le precondizioni per preparare gli studenti al lavoro ed agli ulteriori livelli di studio e ricerca. (https://www.olimpiadi-informatica.it/index.php/oii/cosa-sono.html).

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 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

Risultati attesi

Promuovere lo studio e la passione per l'informatica individuando i talenti e sviluppando il lavoro di squadra attraverso le competizioni.

Destinatari	Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica

Progetto di scacchi

Il corso è rivolto ai ragazzi delle classi prima e seconda si svolge nell'arco dell'anno scolastico per un'ora alla settimana. Mira a sviluppare l'apprendimento e l'acquisizione delle tecniche base di gioco e strategie degli scacchi. Il progetto prevede inoltre l'iscrizione degli studenti che lo vorranno ai Giochi Studenteschi.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 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

Risultati attesi

Potenziare le capacità logiche, di ragionamento e di concentrazione. Diminuire il rischio di deficit dell'attenzione.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Esterno

Risorse materiali necessarie:

Aule	Aula generica

Progetto Videogiochi

Si tratta di un'esperienza volta a far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi) per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico,

l'ottimizzazione e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato nel progetto.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
- 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
- incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione
- valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti
- definizione di un sistema di orientamento

Risultati attesi

Creare prototipi che dimostrino le capacità dei ragazzi nell'ambito degli applicativi di intrattenimento elettronico, che permetta loro di toccare con mano anche lo sviluppo videoludico.

Destinatari	Gruppi classe
Risorse professionali	Esterno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Informatica

	Lingue
	Multimediale
Aule	Proiezioni
	Aula generica

Cineforum d'Istituto

Il Cineforum d'Istituto è un'attività didattica extracurricolare che mira a utilizzare il linguaggio cinematografico per comprendere la complessità del presente. Verranno proiettati alcuni film appositamente selezionati per affrontare tematiche di attualità, questioni dibattute e per riflettere in maniera critica su alcuni stereotipi e pregiudizi ancora ampiamente diffusi. La visione e l'analisi critica dei film permettono di affrontare tematiche estremamente attuali (sociali, storiche, etiche, letterarie) in modo coinvolgente, stimolando la riflessione personale e il confronto costruttivo. Al termine di ciascuna proiezione sarà, infatti, organizzato un breve dibattito guidato (15-20 minuti), per permettere agli studenti di discutere e argomentare in merito alle tematiche affrontate dalla pellicola. Il programma prevede, inoltre, la presentazione di due film in lingua originale con sottotitoli, a integrazione e coronamento del corso di inglese organizzato dall'Istituto.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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
- 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

- 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 di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

L'attività mira a sviluppare le seguenti competenze: • Sviluppare il pensiero critico: analizzare e interpretare criticamente il linguaggio filmico (regia, sceneggiatura, fotografia, sonoro). • Potenziare le competenze espressive e argomentative: partecipare attivamente al dibattito, esprimere le proprie opinioni in modo chiaro e argomentato, e praticare l'ascolto attivo e il rispetto delle idee altrui. • Ampliare il bagaglio culturale: conoscere autori, generi e opere cinematografiche non sempre inclusi nei percorsi curricolari standard. • Promuovere l'educazione civica e sociale: riflettere su tematiche d'attualità, valori etici e problematiche sociali (es. legalità, inclusione, memoria storica, ambiente). • Favorire l'inclusione: creare un ambiente di apprendimento condiviso che superi le difficoltà e le diversità linguistiche o culturali. Si ricorda che la partecipazione al Cineforum comporta il riconoscimento di un numero di ore di Formazione Scuola-Lavoro (ex PCTO) pari a 2 per ogni incontro (frequenza minima 75%).

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Chimica
	Disegno
	Elettronica
	Fisica
	Informatica
	Lingue
	Multimediale
Aule	Proiezioni

Seleggo

Seleggo è un Sistema Compensativo gratuito, basato su computer e sintesi vocale. Seleggo è stato studiato in collaborazione con neuropsicologi. I libri di testo scolastici sono richiesti dai singoli studenti o dalle scuole, e vengono offerti su PC e Tablet a lettura facilitata, con scelta di caratteri, spaziature, voce, e velocità, a cui si aggiungono funzioni di ricerca su internet e su dizionario, annotazioni e foto, preparazione di mappe concettuali, e indicazioni sul grado di dislessia. I libri sono di quasi tutte le materie e di tutti gli Editori.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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

  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
- 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 di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti

Risultati attesi

Esso migliora sensibilmente il riconoscimento accurato e fluente delle parole durante la lettura e l'apprendimento delle lezioni degli Studenti Dislessici, e riduce i loro cali di motivazione e il senso di inadeguatezza.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Esterno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Chimica
	Disegno
	Elettronica

	Fisica
	Informatica
	Lingue
	Multimediale
	Scienze
Aule	Proiezioni

Educare alla cittadinanza attiva

Il progetto mira a sviluppare competenze civiche e trasversali che permettano agli studenti di orientarsi con maggiore consapevolezza nel panorama istituzionale e informativo. Attraverso le esperienze proposte e l'analisi dell'attualità, gli alunni imparano a leggere criticamente una notizia, a riconoscere i meccanismi che sorreggono la legalità e a collegare le loro competenze informatiche ai principi dell'etica digitale. L'intero percorso li guida a comprendere l'importanza della tutela dei dati, della correttezza nella comunicazione e della propria responsabilità come cittadini, sia nel mondo reale che in quello digitale.

Obiettivi formativi prioritari del PTOF collegati

- 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

  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

Risultati attesi

Il progetto di Educazione Civica del Biennio nasce con l'obiettivo di accompagnare gli studenti verso una partecipazione consapevole alla vita democratica. Le visite alle istituzioni, come il Senato, il Parlamento Europeo e il Tribunale, offrono ai ragazzi la possibilità di osservare da vicino la complessità dei processi decisionali e di comprendere quanto la partecipazione attiva sia essenziale per il funzionamento delle istituzioni. La lettura guidata di articoli di cronaca locale e il percorso "Diritto tra i banchi", arricchito dall'intervento di professionisti del settore, consentono di avvicinare i principi democratici alla quotidianità, mostrando il ruolo concreto che il diritto riveste nella vita di ogni giorno. All'interno di un istituto a indirizzo informatico, queste esperienze si intrecciano con le sfide della società digitale, mettendo in rilievo la responsabilità con cui occorre utilizzare le tecnologie e affrontare temi come la gestione dei dati, la sicurezza informatica e l'etica digitale.

Destinatari	Gruppi classe Classi aperte verticali
Risorse professionali	Interno

Risorse materiali necessarie:

Laboratori	Con collegamento ad Internet
	Multimediale
Aule	Proiezioni
	Aula generica

Attività previste in relazione al PNSD

PNSD

Ambito 1. Strumenti	Attività
Titolo attività: Collegamento Internet Veloce ACCESSO	· Fibra e banda ultra-larga alla porta di ogni scuola **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**
Titolo attività: Office 365 per Studenti IDENTITA' DIGITALE	· Un profilo digitale per ogni studente **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**
Titolo attività: Office 365 per Docenti IDENTITA' DIGITALE	· Un profilo digitale per ogni docente **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Ambito 2. Formazione e Accompagnamento	Attività
Titolo attività: Formazione iniziale	· Rafforzare la formazione iniziale sull'innovazione didattica

Ambito 2. Formazione e Accompagnamento	Attività
FORMAZIONE DEL PERSONALE	**Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**
Titolo attività: Monitoraggio ACCOMPAGNAMENTO	· Il monitoraggio dell' intero Piano (Sinergie - Legame con il Piano Triennale per l'Offerta Formativa) **Descrizione sintetica dei destinatari e dei risultati attesi**

Approfondimento

Il curriculum scolastico prevede una serie di attività e progetti volti a introdurre le tecnologie per una didattica innovativa, interattiva e inclusiva. Le azioni prevedono l'uso di ambienti di apprendimento innovativi per la didattica digitale, l'insegnamento di competenze digitali come "Coding" e "Cittadinanza e imprenditorialità digitale".

Inclusione

Analisi del contesto per realizzare l'inclusione scolastica

La scuola offre un'ampia proposta di attività per gestire gli studenti che necessitano di inclusione. Qualora siano presenti casi di alunni che presentano disturbi specifici nell'apprendimento o richiedenti bisogni educativi speciali, la scuola ha sviluppato un protocollo e apposita modulistica secondo la normativa recente che prevede la compilazione di un Piano Educativo Individualizzato (PEI) per l'inclusione degli studenti con disabilità e un Piano Didattico Personalizzato (PDP) per gli alunni con DSA e in situazione di svantaggio socio-culturale, all'inizio di ogni scolastico (ad opera del Consiglio di Classe). Si mira a mettere in atto una didattica personalizzata e adottando misure specifiche che possano il più possibile facilitare il percorso dello studente. Il corpo docente si impegna a sottoporre ad un costante monitoraggio questo tipo di situazioni.

La scuola, inoltre, mette a disposizione uno sportello di consulenza per il supporto psicologico gestito da figure di psicologi professionisti, per gli studenti e i genitori che vorranno usufruirne, dando la possibilità di seguire e risolvere problematiche relative ai bisogni e alle esigenze dell'età evolutiva.

Inclusione e differenziazione

Punti di forza:
La scuola offre un'ampia proposta di attivita' per gestire gli studenti che necessitano di inclusione. Anche per i BES la scuola ha sviluppato un protocollo e apposita modulistica secondo la normativa recente che prevede la compilazione di un Piano Educativo Individualizzato (PEI) per l'inclusione degli studenti con disabilita' e un PDP per gli alunni con DSA e in situazione di svantaggio socio e culturale. Le azioni di recupero avvengono durante tutto l'anno.
Punti di debolezza:
Non sono attivate significative azioni di potenziamento e partecipazione a gare e competizioni di matematica.

Composizione del gruppo di lavoro per l'inclusione (GLI):

Dirigente scolastico
Docenti curricolari
Personale ATA
Specialisti ASL
Famiglie
Studenti

Risorse professionali interne coinvolte

Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Partecipazione a GLI
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Rapporti con famiglie
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Tutoraggio alunni
Docenti curricolari (Coordinatori di classe e simili)	Progetti didattico-educativi a prevalente tematica inclusiva

Rapporti con soggetti esterni

Unità di valutazione multidisciplinare	Analisi del profilo di funzionamento per la definizione del Progetto individuale
Unità di valutazione multidisciplinare	Procedure condivise di intervento su disagio e simili
Associazioni di riferimento	Procedure condivise di intervento per il Progetto individuale
Rapporti con GLIR/GIT/Scuole polo per l'inclusione territoriale	Progetti integrati a livello di singola scuola

Internazionalizzazione

Descrizione

L'Istituto promuove il potenziamento della lingua inglese e offre agli studenti l'opportunità di prepararsi al conseguimento di certificazioni linguistiche riconosciute.

Certificazioni linguistiche

Stato di attuazione: Presente a regime

I percorsi di preparazione mirano a sviluppare e verificare le abilità di comprensione orale e scritta e di produzione orale e scritta. Possono comprendere una rilevazione iniziale del livello, attività di consolidamento linguistico, esercitazioni sulle tipologie di prova e simulazioni d'esame con momenti di restituzione e autovalutazione.

La scelta del livello di certificazione è orientata dai risultati della rilevazione iniziale e dal percorso svolto dallo studente. La partecipazione agli esami avviene secondo le modalità previste dall'ente certificatore e dal centro d'esame autorizzato; eventuali costi e scadenze sono comunicati alle famiglie prima dell'adesione. Preparazione ed esame potranno essere attivati in base alla programmazione annuale dell'Istituto e all'interesse degli studenti.

STEM/STEAM

I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS (ISTITUTO PRINCIPALE)

Azione n° 1: Robotica educativa per il biennio

Percorso laboratoriale rivolto agli studenti del biennio per lo sviluppo delle competenze STEM, del pensiero computazionale e del problem solving mediante attività di coding, programmazione e robotica educativa, favorendo creatività, collaborazione e apprendimento attivo.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

- Promuovere la realizzazione di attività pratiche e di laboratorio
- Utilizzare metodologie attive e collaborative
- Favorire la costruzione di conoscenze attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici e informatici
- Promuovere attività che affrontino questioni e problemi di natura applicativa
- Utilizzare metodologie didattiche per un apprendimento di tipo induttivo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Area cognitiva e disciplinare

- Applicare conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche nella risoluzione di problemi concreti.
- Comprendere i principi fondamentali della programmazione e del pensiero computazionale.
- Progettare e realizzare semplici sistemi robotici utilizzando materiali e strumenti dedicati.
- Analizzare il funzionamento di dispositivi e processi tecnologici.

Area metodologica

- Individuare problemi e formulare strategie efficaci per la loro risoluzione.
- Utilizzare il metodo scientifico attraverso osservazione, sperimentazione e verifica dei risultati.
- Pianificare, realizzare e documentare le fasi di un progetto.

Area digitale

- Utilizzare software e ambienti di programmazione per il controllo di dispositivi robotici.
- Sviluppare competenze digitali in modo consapevole e responsabile.
- Interpretare dati e informazioni prodotti dalle attività laboratoriali.

Area personale e sociale

- Collaborare efficacemente all'interno di gruppi di lavoro.
- Comunicare procedure, risultati e soluzioni utilizzando linguaggi appropriati.
- Sviluppare autonomia, spirito di iniziativa, creatività e capacità decisionale.

Indicatori per la valutazione

- Capacità di progettazione.
- Capacità di programmazione e debugging.
- Problem solving.
- Collaborazione e lavoro di gruppo.
- Creatività e innovazione.
- Autonomia operativa.
- Documentazione e presentazione del lavoro svolto.

Dettaglio plesso: I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

SCUOLA SECONDARIA II GRADO

Azione n° 1: Startup your life

Si tratta di un'iniziativa di educazione imprenditoriale e di orientamento allo studio e al lavoro che permetterà agli studenti di acquisire, nell'ambito dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO),competenze manageriali e imprenditoriali.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Sviluppare il pensiero creativo.

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti.

Osservare, misurare, passare al modello.

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

Acquisire consapevolezza delle proprie capacità.

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

Conoscere le buone pratiche di risparmio delle risorse in un'ottica di economia circolare per la salvaguardia del pianeta.

Azione n° 2: Certificazione informatica ICDL

ICDL – International Certification of Digital Literacy, letteralmente "Certificazione Internazionale delle Competenze Digitali" – è il nuovo nome per il programma ECDL in Europa (la vecchia "Patente Europea del Computer"). Si tratta della certificazione digitale più diffusa al mondo: certifica il possesso di differenti competenze informatiche, da quelle base fino alle più specialistiche, che vengono verificate mediante il superamento di esami.

Il programma di certificazioni ICDL – articolato secondo gli interessi e le esigenze di studenti, lavoratori, professionisti e, in generale, dei cittadini – è uno standard internazionale riconosciuto dai principali enti e organismi che si occupano di competenze digitali

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Azione n° 3: ROBOCUP JUNIOR Veneto

L'ITI G. FERRARIS fa parte della rete di scuole denominata ROBOCUP JUNIOR Veneto (http://www.robocupjrveneto.it/) e come tale partecipa a gare territoriali > regionali > nazionali coinvolgendo gli studenti di tutte le classi in veri e propri concorsi di robotica nei

quali vengono presentate realizzazioni progettate e costruite interamente dalla A alla Z nel corso dell'anno scolastico. I ragazzi vengono così coinvolti in progetti stimolanti e ricchi di soddisfazione e, mediante l'utilizzo di manuali in lingua inglese, migliorano senza dubbio anche l'apprendimento della lingua. RESCUE LINE e RESCUE MAZE sono le categorie di Robocup JR alla quale partecipa l'istituto.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

Comprendere il metodo scientifico attraverso l'osservazione e i processi di ricerca azione.

Sviluppare il pensiero creativo.

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding.

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti.

Osservare, misurare, passare al modello.

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto.

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

Azione n° 4: Progetto di Scacchi

Il corso è rivolto ai ragazzi di classe prima e seconda e si svolge nell'arco dei primi due trimestri per un'ora alla settimana subito dopo l'orario scolastico. Mira a sviluppare l'apprendimento e l'acquisizione delle tecniche base di gioco e strategie degli scacchi. Il progetto prevede inoltre l'iscrizione degli studenti che lo vorranno ai Giochi Studenteschi.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Sviluppare il pensiero creativo.

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni .

Vivere l’errore come una risorsa ed un’opportunità.

Assumere comportamenti responsabili nell’uso di internet e delle reti sociali.

Azione n° 5: Progetto Videogiochi

Si tratta di un'esperienza volta a far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi) per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato nel progetto.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Sapersi trasformare da nativi digitali a consapevoli digitali, da consumatori di tecnologia a creatori di tecnologia.

Comprendere il metodo scientifico attraverso l’osservazione e i processi di ricerca azione.

Sviluppare il pensiero creativo.

Sviluppare il pensiero computazionale mediante la pratica del coding.

Sviluppare i concetti di condivisione e riutilizzo.

Favorire gli apprendimenti interdisciplinari per acquisire metodi di studio e competenze.

Utilizzare fonti informative di generi differenti.

Osservare, misurare, passare al modello.

Sperimentare sistemi e strumenti atti ai diversi scopi.

Confrontare ipotesi di interpretazione del mondo.

Acquisire consapevolezza di sé e delle proprie emozioni.

Sviluppare le capacità di attenzione e di riflessione.

Ritrovare il piacere di giocare insieme ai compagni per realizzare un manufatto.

Vivere l'errore come una risorsa ed un'opportunità.

Assumere comportamenti responsabili nell'uso di internet e delle reti sociali.

○ Azione n° 6: Robotica educativa per il biennio

Percorso laboratoriale rivolto agli studenti del biennio per lo sviluppo delle competenze STEM, del pensiero computazionale e del problem solving mediante attività di coding, programmazione e robotica educativa, favorendo creatività, collaborazione e apprendimento attivo.

Metodologie specifiche per l'insegnamento e un apprendimento integrato delle discipline STEM

- Promuovere la realizzazione di attività pratiche e di laboratorio

- Utilizzare metodologie attive e collaborative
- Favorire la costruzione di conoscenze attraverso l'utilizzo di strumenti tecnologici e informatici
- Promuovere attività che affrontino questioni e problemi di natura applicativa
- Utilizzare metodologie didattiche per un apprendimento di tipo induttivo

Obiettivi di apprendimento per la valutazione delle competenze STEM

Area cognitiva e disciplinare

- Applicare conoscenze matematiche, scientifiche e tecnologiche nella risoluzione di problemi concreti.
- Comprendere i principi fondamentali della programmazione e del pensiero computazionale.
- Progettare e realizzare semplici sistemi robotici utilizzando materiali e strumenti dedicati.
- Analizzare il funzionamento di dispositivi e processi tecnologici.

Area metodologica

- Individuare problemi e formulare strategie efficaci per la loro risoluzione.
- Utilizzare il metodo scientifico attraverso osservazione, sperimentazione e verifica dei risultati.
- Pianificare, realizzare e documentare le fasi di un progetto.

Area digitale

- Utilizzare software e ambienti di programmazione per il controllo di dispositivi robotici.
- Sviluppare competenze digitali in modo consapevole e responsabile.
- Interpretare dati e informazioni prodotti dalle attività laboratoriali.

Area personale e sociale

- Collaborare efficacemente all'interno di gruppi di lavoro.

- Comunicare procedure, risultati e soluzioni utilizzando linguaggi appropriati.
- Sviluppare autonomia, spirito di iniziativa, creatività e capacità decisionale.

Indicatori per la valutazione

- Capacità di progettazione.
- Capacità di programmazione e debugging.
- Problem solving.
- Collaborazione e lavoro di gruppo.
- Creatività e innovazione.
- Autonomia operativa.
- Documentazione e presentazione del lavoro svolto.

Continuità/Orientamento

Moduli di orientamento formativo

Dettaglio plesso: I.T.I. PARITARIO GALILEO FERRARIS

SCUOLA SECONDARIA II GRADO

○ Modulo n° 1: Rinforzare il metodo di studio per la classe I

Le attività previste all'interno del modulo sono:

- La comprensione del testo

- L'individuazione e comprensione delle consegne

- La sintesi dei contenuti e la sintesi dei concetti attraverso mappe concettuali.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe I	20	0	20

Modulo n° 2: Lavorare sul senso di responsabilità per la classe I

Le attività previste per il modulo sono la lettura e spiegazione del Regolamento d'Istituto. Inoltre, sono previste azioni che insegnino agli studenti l'importanza di saper chiedere aiuto.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe I	6	0	6

Modulo n° 3: Conoscere se stessi e le proprie attitudini per la classe I

Le attività prevedono l'organizzazione di eventi con esperti esterni che svolgono approfondimenti su temi culturali di attualità e della salute.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe I	4	0	4

Modulo n° 4: Rinforzare il metodo di studio per la classe II

Le attività previste all'interno del modulo sono:

- La comprensione del testo

- L'individuazione e comprensione delle consegne

- La sintesi dei contenuti e la sintesi dei concetti attraverso mappe concettuali.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe II	10	0	10

Modulo n° 5: Lavorare sul senso di responsabilità per la classe II

Le attività previste per il modulo sono la lettura e spiegazione del Regolamento d'Istituto. Inoltre, sono previste azioni che insegnino agli studenti l'importanza di saper chiedere aiuto.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe II	6	0	6

Modulo n° 6: Conoscere se stessi e le proprie attitudini per la classe II

Le attività prevedono l'organizzazione di eventi con esperti esterni che svolgono approfondimenti su temi culturali di attualità e della salute.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe II	4	0	4

Modulo n° 7: Conoscere il territorio per la classe II

Visite guidate a carattere orientativo.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe II	10	0	10

○ Modulo n° 8: Rinforzare il metodo di studio per la classe III

Le attività previste all'interno del modulo sono:

- La sintesi dei contenuti e la sintesi dei concetti attraverso mappe concettuali.

- L'individuazione e comprensione delle consegne

- La comprensione del testo

- Ricerca e comprensione di testi dalla rete

- Valutazione dell'affidabilità delle fonti

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe III	10	0	10

○ Modulo n° 9: Lavorare sulle capacità comunicative per la classe III

Dibattiti su temi di carattere generale, presentazioni in Lingua Inglese e discussioni su temi di attualità.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe III	6	0	6

○ Modulo n° 10: Sicurezza nei luoghi di lavoro per la classe III

Mediante le piattaforme scolastiche gli studenti vengo formati in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro, a scuola e domestica.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe III	0	8	8

○ Modulo n° 11: Incontri con il tutor dell'orientamento per la classe III

IL coordinatore della classe si occuperà di guidare gli studenti nella compilazione dell' e-portfolio. Scelta del capolavoro e accesso alla piattaforma dedicata.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe III	2	0	2

○ Modulo n° 12: Orientamento in azienda per la classe III

Verranno organizzate delle uscite in aziende del territorio per permettere agli studenti di conoscere concretamente la realtà lavorativa.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe III	6	0	6

○ Modulo n° 13: Sicurezza nei luoghi di lavoro per la classe I

Mediante le piattaforme scolastiche gli studenti vengo formati in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro, a scuola e domestica.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe I	0	8	8

Modulo n° 14: Sicurezza nei luoghi di lavoro per la classe II

Mediante le piattaforme scolastiche gli studenti vengo formati in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro, a scuola e domestica.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe II	0	8	8

Modulo n° 15: Sicurezza nei luoghi di lavoro per la classe IV

Mediante le piattaforme scolastiche gli studenti vengo formati in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro, a scuola e domestica.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe IV	0	8	8

○ Modulo n° 16: Sicurezza nei luoghi di lavoro per la classe V

Mediante le piattaforme scolastiche gli studenti vengo formati in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro, a scuola e domestica.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe V	0	8	8

○ Modulo n° 17: Incontri con il tutor dell'orientamento per la classe IV

IL coordinatore della classe si occuperà di guidare gli studenti nella compilazione dell' e-portfolio. Scelta del capolavoro e accesso alla piattaforma dedicata

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe IV	2	0	2

Modulo n° 18: Rinforzare il metodo di studio per la classe IV

Le attività previste all'interno del modulo sono:

- Sviluppo e rinforzo delle materie di indirizzo

- Motivazione allo studio

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe IV	10	0	10

Modulo n° 19: Orientamento per la classe IV

Verranno organizzate delle uscite in aziende del territorio per permettere agli studenti di conoscere concretamente la realtà lavorativa.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe IV	6	0	6

○ Modulo n° 20: Lavorare sulle capacità comunicative per la classe IV

Dibattiti su temi di carattere generale, presentazioni in Lingua Inglese e discussioni su temi di attualità.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe IV	6	0	6

○ Modulo n° 21: Conoscere la formazione superiore per la classe V

L'istituto organizza incontri informativi a scuola o presso aziende e manifestazioni per far conoscere agli studenti le opportunità formative post-diploma.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe V	12	8	20

○ Modulo n° 22: Rinforzare il metodo di studio per la classe V

Le attività previste all'interno del modulo sono:

- Accrescere la motivazione allo studio

- Sviluppo delle competenze interdisciplinari

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe V	6	0	6

○ Modulo n° 23: Lavorare sulle capacità comunicative per la classe V

Dibattiti su temi di carattere generale, presentazioni in Lingua Inglese e discussioni su temi di attualità. Simulazioni di colloqui Esame di Maturità.

Numero di ore complessive

Classe	N° Ore Curriculari	N° Ore Extracurriculari	Totale
Classe V	10	0	10

Formazione scuola-lavoro (ex PCTO)

Visual Design

Il progetto, della durata complessiva di 60 ore, prevede lo svolgimento di svariate attività quali l'analisi tecnica, la prototipazione pensata sulla base delle esigenze espresse dal cliente (analisi, concept/skecth, wireframe, mockup, prototype), le regole base della comunicazione grafica, le nozioni sulle ultime tendenze/novità. Gli studenti utilizzeranno inoltre dinamiche dell'ambiente lavorativo come presentazioni/esposizioni con timer, brainstorming, lavori di gruppo, problem solving.

Modalità

- Impresa Formativa Simulata (IFS)

Le attività di alternanza scuola-lavoro sono svolte anche durante i periodi di sospensione dell'attività didattica

Soggetti coinvolti

- "Professionista (PRF)

Durata progetto

- Annuale

Modalità di valutazione prevista

Gli studenti saranno valutati dal Tutor che esprimerà un giudizio utilizzando un modello di valutazione messo a disposizione della scuola..

Startup your life

Si tratta di un'iniziativa di educazione imprenditoriale e di orientamento allo studio e al lavoro che permetterà agli studenti di acquisire, nell'ambito dei Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO),competenze manageriali e imprenditoriali.

Modalità

- Impresa Formativa Simulata (IFS)

Soggetti coinvolti

- "Ente Privato (EPV)

Durata progetto

- Annuale

Modalità di valutazione prevista

Progetto Videogiochi

Si tratta di un'esperienza volta a far capire cosa c'è dietro ad un videogioco, partendo dalle basi (cos'è un videogioco, la storia, i tool, i linguaggi) per poi spostarsi su topic più complessi come la programmazione ad oggetti nei videogiochi, i pattern usati, la struttura di un motore grafico, l'ottimizzazione e i motori grafici leader del settore (Unity3D, Unreal Engine) con approfondimenti su come tutto questo viene usato nel progetto.

Modalità

- PCTO presso Struttura Ospitante

Soggetti coinvolti

- "Professionista (PRF)

Durata progetto

- Annuale

Modalità di valutazione prevista

Gli studenti saranno valutati dal Tutor che esprimerà un giudizio utilizzando un modello di valutazione messo a disposizione della scuola..

ROBOCUP JUNIOR Veneto

L'ITI G. FERRARIS fa parte della rete di scuole denominata ROBOCUP JUNIOR Veneto (http://www.robocupjrveneto.it/) e come tale partecipa a gare territoriali > regionali > nazionali coinvolgendo gli studenti di tutte le classi in veri e propri concorsi di robotica nei quali vengono

presentate realizzazioni progettate e costruite interamente dalla A alla Z nel corso dell'anno scolastico. I ragazzi vengono così coinvolti in progetti stimolanti e ricchi di soddisfazione e, mediante l'utilizzo di manuali in lingua inglese, migliorano senza dubbio anche l'apprendimento della lingua. RESCUE LINE è la categoria di Robocup JR alla quale partecipa l'istituto.

Modalità

- PCTO presso Struttura Ospitante

Soggetti coinvolti

- "Ente Pubblico Unità Organizzativa (EPU UOR)

Durata progetto

- Annuale

Modalità di valutazione prevista

Aspetti generali

Scelte organizzative

L'istituto come modello organizzativo del periodo didattico sfrutta i Trimestri:

-primo periodo (settembre-dicembre),

-secondo periodo (dicembre-marzo),

-terzo periodo (marzo-giugno).

L'Istituto dall'anno scolastico 2026 - 2027 introduce la settimana corta, l'orario scolastico viene distribuito da lunedì a venerdì con 2 giorni da 7 ore e 3 giorni da 6; in ogni giornata gli studenti possono sfruttare 2 intervalli da 10 minuti ciascuno.

L'orario di inizio è 7:50 e il termine è previsto per le 14:40 nelle giornata da sette ore e alle 13:50 nelle giornate da 6 ore.

Modello organizzativo

PERIODO DIDATTICO: Trimestre

Trimestri: primo periodo (settembre-dicembre), secondo periodo (dicembre-marzo), terzo periodo (marzo-giugno)

Organizzazione Uffici e modalità di rapporto con l'utenza

Organizzazione uffici amministrativi

Ufficio per la didattica	Figura responsabile per la parte di segreteria didattica con funzione di coordinamento delle attività della Segreteria.

Servizi attivati per la dematerializzazione dell'attività amministrativa

Registro online https://web.spaggiari.eu/
Pagelle on line https://web.spaggiari.eu/home
Monitoraggio assenze con messagistica https://web.spaggiari.eu/home
Gestione formazione sicurezza sul lavoro per personale scolastico e studenti
http://safetyforschool.spaggiari.eu/

Reti e Convenzioni attivate

Denominazione della rete: ROBOCUP JR. VENETO

Azioni realizzate/da realizzare	• Attività didattiche
Soggetti Coinvolti	• Altre scuole
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Partner rete di scopo

Denominazione della rete: Convenzione Medico Competente

Azioni realizzate/da realizzare	• Formazione del personale • Sorveglianza sanitaria e idoneità lavorativa.
Risorse condivise	• Risorse professionali
Soggetti Coinvolti	• Altri soggetti
Ruolo assunto dalla scuola nella rete:	Collaborazione tra medico e datore di lavoro per formare ed informare i lavoratori sui temi di sicurezza e organizzazione del

primo soccorso.