

Comunità di Pratiche per la Transizione Digitale

Un viaggio di crescita professionale e innovazione didattica che coinvolge tutta la nostra comunità scolastica: docenti, personale ATA e dirigenza uniti verso l'eccellenza educativa.





Definizione e Obiettivi della Nostra Comunità

Che cos'è una Comunità di Pratiche?

Un gruppo di persone con interessi comuni che si impegna a migliorare costantemente le proprie competenze attraverso la condivisione di esperienze, conoscenze e risorse innovative. La nostra comunità comprende tutti i docenti, il personale ATA e la Dirigente, uniti dallo scopo comune di eccellenza educativa.

I Nostri Obiettivi Strategici

- Migliorare le pratiche didattiche quotidiane
- Promuovere l'innovazione digitale in classe
- Favorire lo sviluppo professionale continuo
- Facilitare la transizione digitale dell'istituto

Il Percorso di Formazione DM 66



Analisi dei Bisogni

Identificazione delle esigenze formative specifiche per ogni figura professionale del nostro istituto



Didattica Inclusiva

Formazione per una didattica che rafforzi la motivazione e migliori la comunicazione tra colleghi



Corsi Personalizzati

Percorsi formativi ad hoc per implementare strategie didattiche innovative e competenze digitali avanzate



Metodologie Innovative

Introduzione delle nuove tecnologie e gamification per responsabilizzare gli studenti nel proprio apprendimento

Progetto MASE: Un Esempio di Buona Pratica

Il progetto, finanziato dal Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza Energetica, ha rappresentato un modello virtuoso di integrazione tra didattica tradizionale e innovazione digitale.

Partner del Progetto

- Parco del Ticino
- Parco del Campo dei Fiori
- Osservatorio Astronomico Schiaparelli

Tematiche Centrali

- Biodiversità territoriale
- Geologia del territorio
- Cambiamento climatico

Plessi Coinvolti

- Scuola Settembrini
- Scuola Galilei
- Tutte le classi partecipanti



Risultati e Produzioni Digitali degli Studenti

Le attività sul campo hanno stimolato la creatività degli studenti, che hanno realizzato prodotti digitali interdisciplinari di notevole qualità, dimostrando l'efficacia dell'approccio integrato.

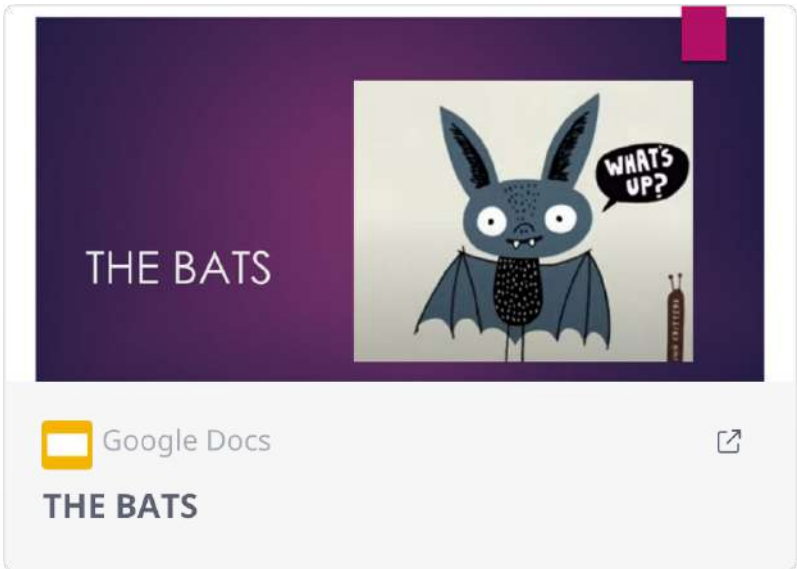
Il Mistero del Fiume Scomparso

Realizzato con Canva, un giornale che racconta la storia del fiume Margorabbia e l'orrido di Cunardo attraverso un format giornalistico accattivante.



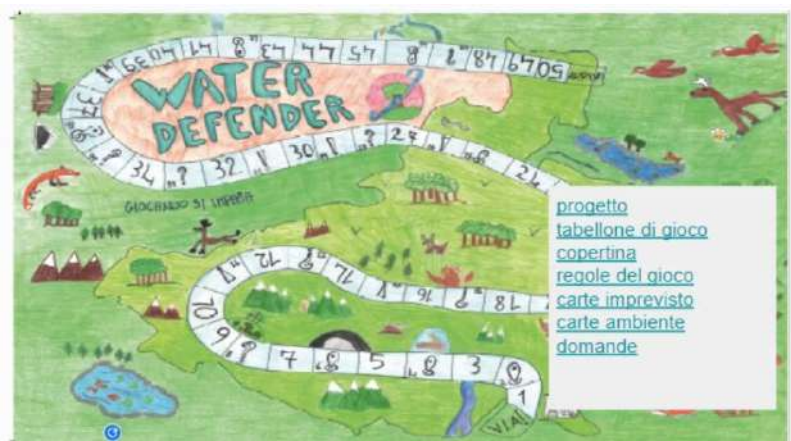
Presentazione Multilingue sui Chiroterri

Presentazione Google in lingua inglese sui pipistrelli della grotta Remeron, dimostrando competenze linguistiche e scientifiche integrate.



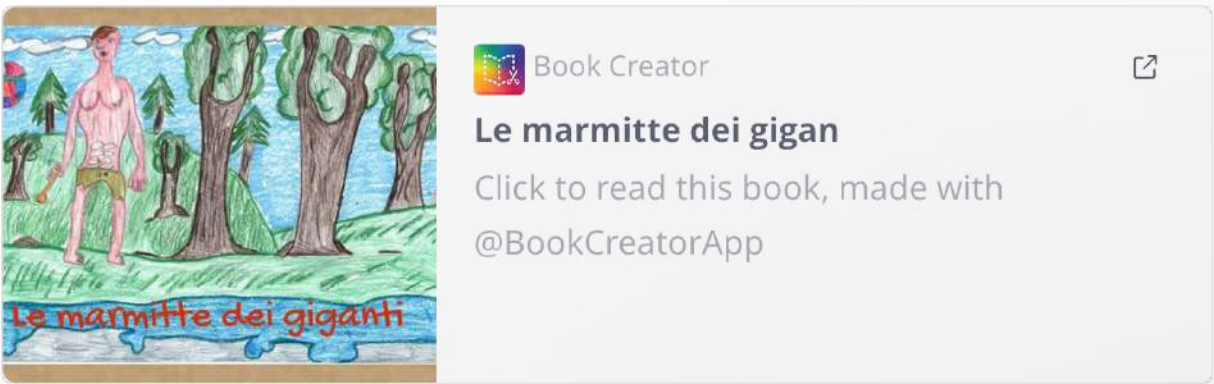
Gioco da Tavolo sull'Acqua

Creazione originale degli studenti di quinta per esplorare tutti gli aspetti dell'acqua attraverso il gioco educativo.



Le Marmitte dei Giganti

Ebook creato con Book Creator da studenti di quarta, che racconta con fantasia l'origine delle formazioni geologiche di Velate.



Il Viaggio dei Semi

Ebook realizzato da bambini di seconda sulla disseminazione, dimostrando come anche i più piccoli possano creare contenuti digitali significativi.



Analisi Critica delle Prove INVALSI di Matematica

L'esame dei risultati INVALSI 2023/2024 per le classi seconde ha rivelato aree specifiche di miglioramento, offrendo spunti preziosi per rivedere le nostre strategie didattiche.

23.4%

Errori in Dati e Previsioni

Difficoltà nella lettura e interpretazione dei grafici statistici

37.7%

Problemi in Geometria

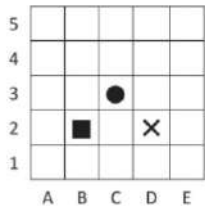
Criticità nella lettura del disegno e comprensione della simmetria

47.4%

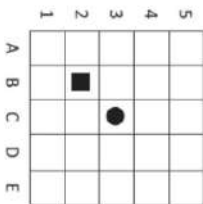
Interpretazione Grafici

Difficoltà significative nell'analisi di rappresentazioni grafiche complesse

D4. Osserva questa griglia.



La stessa griglia è stata ruotata, ma manca la X. Disegnala tu.



D17. Andrea, Chiara e Giulia sono tre fratelli.

Chiara ha 7 anni.
Giulia ha 5 anni in più di Chiara.
Andrea è nato 2 anni prima di Chiara.
Completa le frasi.



Chiara ha 7 anni

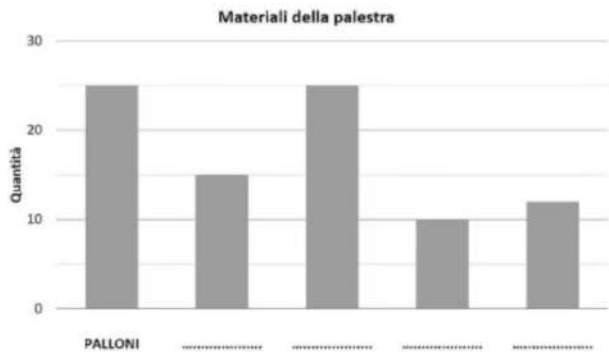


Giulia ha anni



Andrea ha anni

D23. Questo grafico mostra i materiali che ci sono in una palestra, ma non è completo perché mancano alcuni nomi dei materiali.



Completa il grafico utilizzando queste informazioni:

- i PALLONI sono 25
- le FUNI sono tante quanti i PALLONI
- le RACCHETTE sono 10 in meno dei PALLONI
- i CERCHI sono 12

Analisi Critica delle Prove INVALSI di Matematica

L'esame dei risultati INVALSI 2023/2024 per le classi seconde ha rivelato aree specifiche di miglioramento, offrendo spunti preziosi per rivedere le nostre strategie didattiche.

68.8%

Errori in Dati e Previsioni

Difficoltà nella lettura e interpretazione dei grafici statistici

Gli studenti hanno confuso la percentuale con il numero degli alunni, indicando la A come risposta

68.8%

Tabelle e grafici

Risposta fornita Falso in in B3

D24. Un campionato di ciclismo femminile prevede 3 gare. Per ogni gara, i punti sono assegnati come vedi in tabella.

	Gara A	Gara B	Gara C
1 ^a classificata	1000 punti	850 punti	500 punti
2 ^a classificata	800 punti	650 punti	400 punti
3 ^a classificata	650 punti	575 punti	325 punti

Ecco come si sono classificate Marta ed Elisa:

MARTA	ELISA
- 1 ^a classificata nella Gara A - 3 ^a classificata nelle altre due gare	- 3 ^a classificata nella Gara A - 1 ^a classificata nelle altre due gare

Completa la seguente frase seguendo le indicazioni scritte sotto i puntini.

Alla fine del campionato, ELISA ha ottenuto complessivamente punti
scrivi il numero

e i punti ottenuti da MARTA sono punti ottenuti da ELISA.
più dei/meno dei/uguali ai

47.1%

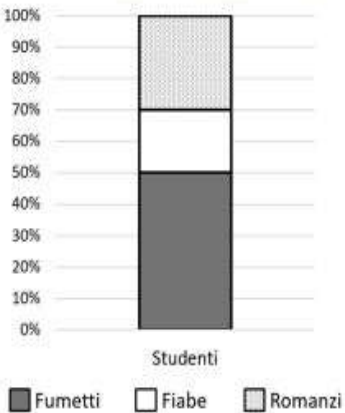
Interpretazione Grafici

b. Per ognuna delle seguenti affermazioni indica se è vera (V) o falsa (F).

	V	F
1. Il 70% degli studenti preferisce le fiabe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Gli studenti che preferiscono i fumetti sono il triplo di quelli che preferiscono le fiabe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Metà degli studenti preferisce le fiabe oppure i romanzi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Meno del 40% degli studenti preferisce i romanzi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

D7. A 200 studenti è stato chiesto di scegliere qual è il tipo di lettura preferito tra fumetti, fiabe o romanzi.

Il grafico rappresenta le percentuali delle preferenze.



a. Quanti studenti preferiscono i fumetti?

- A. ☐ 50 studenti
- B. ☐ 70 studenti
- C. ☐ 100 studenti
- D. ☐ 200 studenti

62.5% e 52,9%

GEOMETRIA

D31. Un solido è stato fotografato da tre punti di vista.



Completa la frase inserendo il numero corretto.

Il solido ha facce triangolari.

Esempi di Criticità e Soluzioni Digitali

Problematiche Ricontrate

Dall'analisi emerge una concentrazione eccessiva su calcolo e geometria tradizionale, mentre si trascurano grafici, previsioni e probabilità. Spesso questi argomenti vengono affrontati solo in preparazione alle prove

INVALSI.

La soluzione: Lavorare sulla costruzione di grafici partendo da problemi reali, non solo sulla loro interpretazione. Quando uno studente crea un grafico rappresentando una situazione da lui indagata, quel grafico acquisisce significato e diventa comprensibile.

Strumenti Consigliati

Numbers (Apple): Alternativa più flessibile a Excel per creare grafici

Mathigon: Piattaforma interattiva per geometria e probabilità

Swift Playgrounds: App per sviluppare pensiero computazionale



Gamification: Il Gioco come Strumento di Apprendimento

La gamification rappresenta una metodologia trasversale potentissima, permettendo all'insegnante di creare esperienze personalizzate per verificare e potenziare l'apprendimento in modo coinvolgente.



Kahoot!

Piattaforma per quiz personalizzabili, ideale per didattica in presenza e a distanza. Disponibile gratuitamente con possibilità di upgrade.



Quizizz

Quiz interattivi con modalità sia live che asincrone. Offre vasto database di contenuti pronti e feedback istantanei per docenti e studenti.



PanQuiz

Piattaforma italiana con AI integrata per generazione automatica di domande. Include formule matematiche e supporto per studenti BES.

📌 **Consiglio Strategico:** Per superare i limiti delle versioni gratuite, utilizzate account multipli o mail temporanee (TempMail) per accedere a funzionalità premium senza costi aggiuntivi.

Valutazione Formativa: Valutare per Migliorare

La valutazione non è solo un momento finale, ma uno strumento per rendere trasparenti i processi di apprendimento e spingere gli insegnanti a ripensare continuamente le proprie proposte didattiche.



Verifica: Raccolta di Informazioni

Utilizzo di strumenti diversificati oltre alle schede standard: osservazioni, progetti, presentazioni per cogliere il grado di attivazione cognitiva.



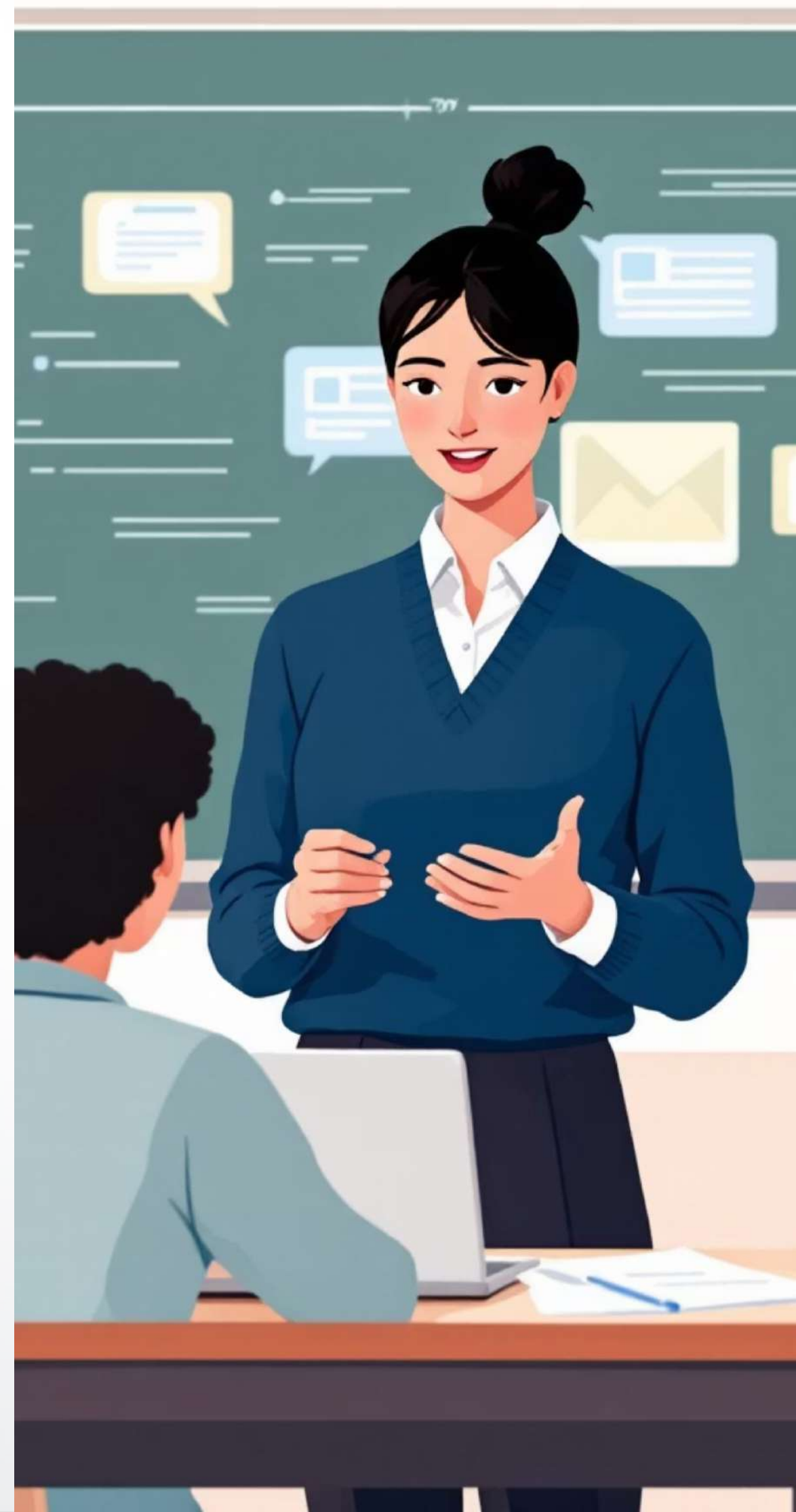
Valutazione: Interpretazione dei Risultati

Confronto e comparazione dei risultati per comprendere quali risorse vengono mobilitate e il grado di autonomia raggiunto.



Miglioramento Continuo

Utilizzo di griglie operative e pratiche di autovalutazione e co-valutazione per promuovere riflessione e crescita costante.



The image shows three vertical chevrons, each containing a different icon. The top chevron contains a magnifying glass icon, representing search or research. The middle chevron contains a balance scale icon, representing balance or justice. The bottom chevron contains a line graph icon with an upward arrow, representing growth or progress.

[illegible]

Valutare per Migliorare – esempi schede monitoraggio



TABELLA 2
**TABELLA DI REGISTRAZIONE PER MONITORAGGIO
OBIETTIVI SIGNIFICATIVI PER TUTTI GLI
STUDENTI**

Sulla base della precedente griglia, sono stati costruiti altri due strumenti per registrare e tenere traccia di quanto osservato nel monitoraggio dei momenti di verifica in itinere, prevedendo anche proposte di feedback sia degli aspetti positivi da valorizzare sia di quelli di debolezza da migliorare.
Utilizzando la tabella 1 attenzione le 4 aree per orientare e guidare l'osservazione e i momenti di verifica in itinere per promuovere una lettura sincronica (negli spazi vuoti vanno inserite le sintetiche descrizioni rilevate per ogni studente).

Data:	Disciplina:	Obiettivo:				
DIMENSIONI DA OSSERVARE						
Alunni	Autonomia Consapevo- lezza	Situazioni affrontate	Uso e ap- plicazione apprendi- menti	Capacità di espressione e rielabora- zione perso- nale	Feedback aspetti da valorizzare	Feedback aspetti da migliorare



Valutare per Migliorare – esempio scheda autovalutazione



SCHEDA 2B15
AUTOVALUTAZIONE
E RIFLESSIONE PERSONALE

Scheda di autovalutazione adattabile a qualsiasi attività. La scheda di autovalutazione è tratta da: G. Gentili, 2016, *Prove di competenza, compiti di realtà e rubriche di valutazione*, Trento, Erickson, p. 81.

Che cosa dovevi realizzare? _____

Pensi di aver eseguito correttamente il compito? _____

Qual è la parte migliore che hai realizzato? _____

Quali difficoltà hai incontrato? _____

Qual è, o quali sono le parti da migliorare? _____

Cosa potresti fare per migliorarle? _____

Sei contento o scontento del tuo lavoro? _____
Perché? _____

In quale momento di tutte le prove ti sei sentito più tranquillo? _____

Controllando il tuo lavoro con la rubrica, che valutazione complessiva daresti?

Un ottimo lavoro	Un buon lavoro	Un lavoro discreto	Da migliorare

© 2025, G. Gentili, *Strumenti e criteri per la valutazione formativa alla primaria*, Trento, Erickson ■ 71



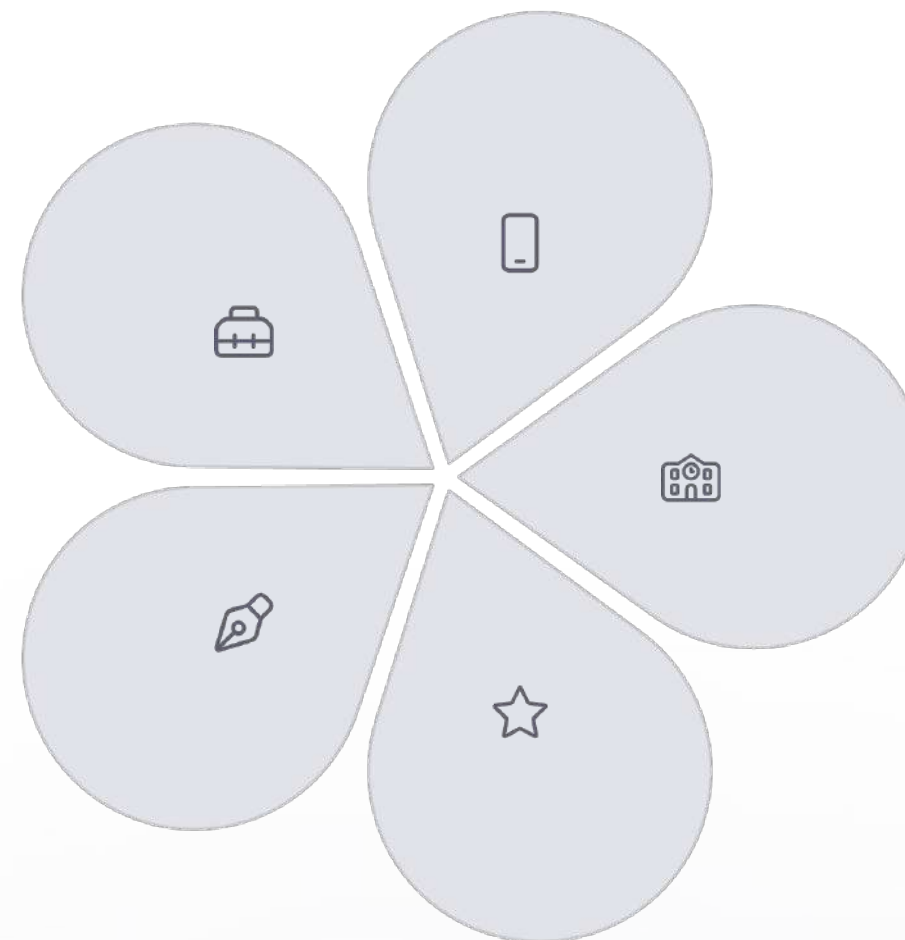
La "Cassetta degli Attrezzi" Virtuale

Repository Condiviso

Spazio digitale dove tutti i docenti possono attingere e condividere UdA, attività e materiali

Aggiornamento Continuo

La cassetta si arricchisce costantemente grazie ai contributi di tutta la comunità



App e Strumenti

Raccolta organizzata di applicazioni e piattaforme digitali testate e validate

Organizzazione per Ordini

Suddivisione pratica per ordine di scuola e discipline, con possibilità di adattamento

Collaborazione Attiva

Ogni proposta può essere utilizzata e riadattata alle diverse fasce d'età e contesti

La nostra Classroom "Comunità di Pratiche per l'Apprendimento" rappresenta il primo passo concreto verso questa visione condivisa.