



Contesto	2
----------	---

Risultati raggiunti	4
---------------------	---

Risultati legati all'autovalutazione e al miglioramento	4
---	---

Risultati scolastici	4
----------------------	---

Competenze chiave europee	6
---------------------------	---

Risultati legati alla progettualità della scuola	7
--	---

Obiettivi formativi prioritari perseguiti	7
---	---

Prospettive di sviluppo	12
-------------------------	----



Contesto

Il triennio 2022-25 è stato caratterizzato da due scelte prioritarie:

-proseguire nel percorso di potenziamento degli studenti di fascia medio-alta. Infatti la scoperta e l'applicazione delle potenzialità di questi alunni diventano una risorsa concreta e stimolante per l'intero gruppo classe e attività di apprendimento attivo e protagonista possono stimolare la motivazione e la partecipazione di tutti gli alunni con una auspicabile ricaduta positiva sulle discipline. In quest'ottica l'istituto ha sperimentato la metodologia del Piano di lavoro (in collaborazione con l'Università degli Studi di Bergamo), percorsi di tutoraggio tra pari, esperienze di Service Learning e cittadinanza attiva.

-focalizzare l'attenzione sulle competenze STEM, alla luce dei risultati degli studenti. Le materie scientifiche permettono di leggere e interpretare la complessità del mondo in cui viviamo, sono funzionali all'esercizio di un pensiero critico e offrono la possibilità di un approccio laboratoriale e cooperativo adatto a stimolare motivazione, curiosità e creatività dei ragazzi.

A tal fine l'istituto ha utilizzato i fondi PNRR per:

-organizzare corsi curricolari legati a tematiche STEAM per gli alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria (coding, robotica...) nell'ambito del DM65

-organizzare corsi di formazione per docenti su tematiche STEAM e legate alle competenze digitali (IA, storytelling, matematica, metodo di studio con strumenti digitali...) nell'ambito del DM66

-implementare gli ambienti di apprendimento e la strumentazione digitale a disposizione di docenti e studenti

La focalizzazione sullo sviluppo di competenze STEAM non ha tuttavia impedito di curare e approfondire le dimensioni che hanno sempre caratterizzato il nostro istituto

-l'orientamento inteso come orientamento personale e continuità didattica ed educativa verticale tra ordini di scuola

-l'inclusione

-la dimensione artistica e musicale

-l'approfondimento della lingua inglese

-le tematiche legate alla cittadinanza attiva e all'ed. civica

A tale proposito sono stati utilizzati anche i fondi PNNR messi a disposizione con il DM19 per organizzare e sperimentare:

-percorsi di tutoraggio individuale

-laboratori extracurricolari

-corsi di inglese curricolari ed extracurricolari con possibilità di certificazione finale per gli studenti e corsi di inglese per docenti



-partecipazione al progetto Erasmus+



Risultati raggiunti

Risultati legati all'autovalutazione e al miglioramento

● Risultati scolastici

Priorità

Mantenere la percentuale di alunni diplomati con una valutazione di fascia medio-alta (8-9-10) tra la media dell'a.s. 2018/19 e quella dell'a.s. 2021/22.

Traguardo

A seguito della situazione Covid e delle modalità contingenti della didattica attivata nell'emergenza sanitaria degli a.s. 2019/20 e 2020/21, mantenimento delle valutazioni medio-alte in un intervallo compreso tra il 48% (dato pre pandemia a.s. 2018/19) e il 59.9% (a.s. 2021/22).

Attività svolte

- Attività e percorsi in verticale e orizzontale che valorizzano la metodologia del peer to peer
- Piano di Lavoro
- Percorsi di Service Learning
- Progettazione di UDA, percorsi o progetti che mettano gli alunni in condizione di co-costruire insieme agli insegnanti un percorso di apprendimento e maturazione e che possano valorizzare gli alunni di fascia medio-alta come risorsa all'interno della classe
- Collaborazione con enti del territorio

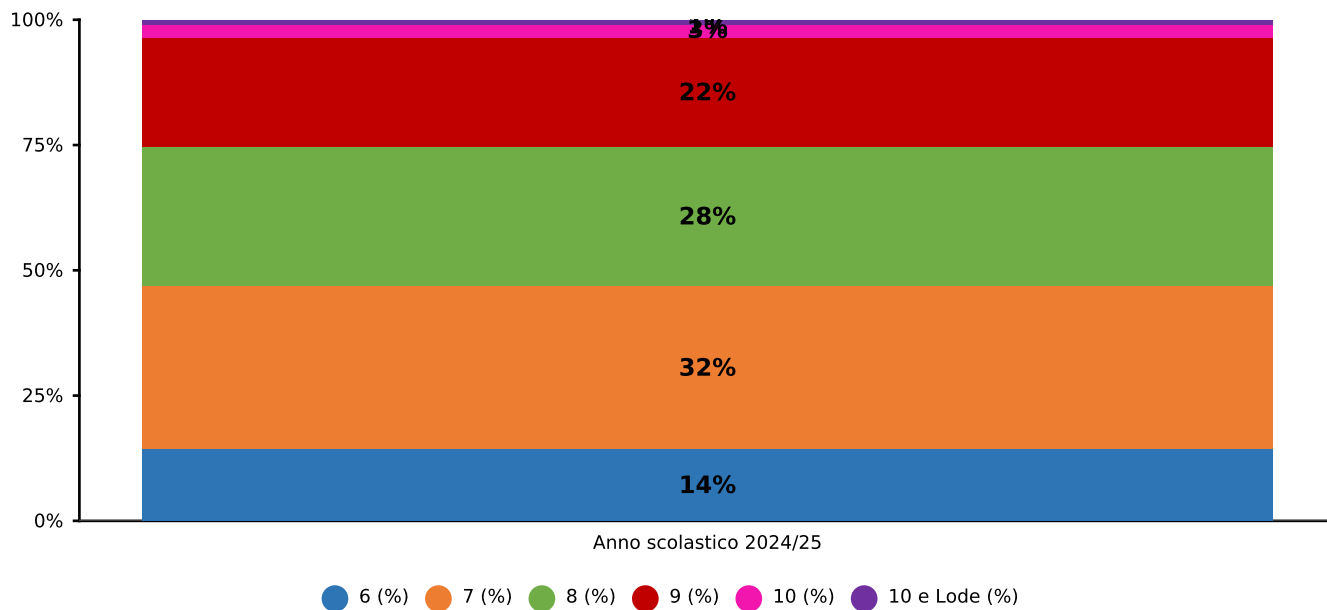
Risultati raggiunti

Gli alunni con votazione medio-alta corrispondono al 54% e si situano entro la fascia prevista dal traguardo.

Evidenze



2.1.a.3 Studenti diplomati per votazione conseguita all'esame di Stato - Fonte sistema informativo del MI





● Competenze chiave europee

Priorità

Potenziare la “competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia” per tutti gli studenti, diminuendo la percentuale degli alunni nella fascia di livello “Iniziale” e “Base”.

Traguardo

Diminuzione del 3% del numero di studenti diplomati (secondaria) con livelli “Base” e “Iniziale” nella “competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia” (dal 31,2 %, dato dell'a.s. 2021/22 al 28,2% entro l'anno scolastico 2024/25).

Attività svolte

- Progettare e sperimentare UDA STEAM
- Costituzione della Commissione STEAM;
- Progettare corsi di formazione STEAM
- Implementare la strumentazione STEAM
- Corsi di formazione su tematiche STEAM per docenti (Intelligenza Artificiale, Storytelling, Matematica, Metodo di studio con strumenti digitali)
- Corsi di formazione curricolari ed extracurricolari su tematiche Steam per alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria

Risultati raggiunti

Il 35,1% degli studenti in uscita dalla scuola secondaria ha raggiunto i livelli base e iniziale, posizionandosi al di sopra del 31,2% previsto dal traguardo.

Il risultato non è stato raggiunto, tuttavia si può riflettere sulle seguenti considerazioni:

- nelle prove Invalsi di matematica l'istituto Angelini si è posizionato al di sopra delle medie di riferimento (nazionali, regionali e provinciali) e ciò prova l'acquisizione delle competenze logiche-matematiche previste a livello nazionale nella maggior parte degli studenti;
- la formazione approfondita e sistematica su tematiche STEAM si è concentrata in particolare nell'anno scolastico 2024/25 durante il quale la scuola, utilizzando i fondi PNNR, ha organizzato corsi per docenti e alunni che hanno implementato competenze e conoscenze in ambito scientifico e digitale. Si prevede che i risultati di queste scelte di investimento siano visibili nel lungo periodo.

Evidenze

Documento allegato

COMPETENZESCIENTIFICO-MATEMATICHEINUSCITA24-25.pdf



Risultati raggiunti

Risultati legati alla progettualità della scuola

● Obiettivi formativi prioritari perseguiti

Obiettivo formativo prioritario

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

Attività svolte

- Certificazione Cambridge English Qualification per la classe quarta della scuola primaria
- Attività di insegnanti madrelingua per tutte le classi della scuola secondaria e per le classi III,IV,V della scuola primaria.
- Corsi di inglese curricolari ed extracurricolari per alunni della scuola primaria e secondaria nell'ambito del DM65
- Corso di inglese di livello B1-B2 per i docenti nell'ambito dei corsi attivati con il DM65
- Progetto Erasmus plus per docenti
- Progetto Erasmus per alunni della scuola secondaria
- L'istituto è diventato Centro di Certificazione per la lingua inglese (studenti)
- Revisione del curriculum verticale di lingua inglese

Risultati raggiunti

Il progetto Erasmus Plus ha coinvolto nel triennio 22/25 19 docenti partecipanti per 8 mobilità. I docenti coinvolti nel progetto Erasmus+ hanno rendicontato nelle sedi dedicate e hanno riportato un positivo dell'esperienza.

Il progetto è stato esteso anche agli alunni della scuola secondaria con due mobilità nel triennio per un totale di 10 partecipanti.

Gli alunni che hanno partecipato ai corsi per le certificazioni europee hanno tutti conseguito con buoni risultati le certificazioni previste.

L'attività dell'insegnante madrelingua è ormai consolidata.

I corsi di recupero non sempre sono stati efficaci.

I risultati Invalsi nelle prove di inglese sono superiori alle medie provinciali, regionali e nazionali.

Evidenze

Documento allegato

RISULTATIINVALSIINGLESECLASSITERZESECONDARIA24-25.pdf



Obiettivo formativo prioritario

Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Attività svolte

- Progettazione e sperimentazione di UDA STEAM in tutte le classi;
- Implementazione della strumentazione STEAM dell'istituto;
- Introduzione del curricolo STEAM verticale elaborato dalla Commissione STEAM
- Introduzione del curricolo verticale di competenze digitali elaborato dalla commissione STEAM;
- Corsi curricolari per studenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria a tema STEAM nell'ambito del DM65
- Corsi di formazione per docenti su tematiche STEAM DM66 (IA, didattica ludica, matematica, metodo di studio con strumenti digitali, storytelling, metodo storico)
- Creazione del sito STEAM dell'istituto a cura della Comunità di pratiche di apprendimento
- Uscite e visite didattiche a tema STEAM

Risultati raggiunti

- La Commissione ha elaborato la progettazione curricolare STEAM che è stata introdotta nel curricolo verticale della scuola
- Sono state sperimentate alcune UDA STEAM
- I risultati degli esiti in uscita degli alunni della scuola secondaria nelle competenze scientifiche-tecnologiche sono migliorati (dal 2023 al 2025 dal 41% alunni in fascia iniziale e base al 35%)
- La maggior parte dei docenti hanno partecipato ad almeno un'unità formativa a tema STEAM e hanno implementato le proprie conoscenze e competenze

Evidenze

Documento allegato

RISULTATIINVALSIMATEMATICASCUOLASECONDARIA24-25.pdf



Obiettivo formativo prioritario

Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori

Attività svolte

- Concerti dell'Orchestra dell'indirizzo musicale della scuola secondaria
- Partecipazione a concorsi come orchestra e solisti
- Promozione dell'indirizzo musicale presso le scuole primarie (Progetto Giro strumenti)
- Progetto Romanico: conoscenza del territorio dal punto di vista storico-artistico (a cura dell'istituto con la collaborazione con enti del territorio)
- Partecipazioni a concorsi letterari promossi dal territorio
- Laboratori extracurricolari di arte e murales presso la scuola secondaria
- Laboratorio extracurricolare di coro per la scuola secondaria
- Corsi di formazione per docenti nell'ambito del DM66 sul metodo storico e sul patrimonio storico-artistico-culturale del territorio
- Interventi e collaborazioni con enti culturali e museali del territorio
- Uscite e visite didattiche a tema

Risultati raggiunti

- Riconoscimenti nei concorsi musicali come solisti e gruppi strumentali
- Formazione di una nuova classe prima della sezione dell'indirizzo musicale
- Riconoscimenti nei concorsi letterari e artistici
- Partecipazione degli alunni alla cura e alla trasformazione dello spazio scolastico attraverso la realizzazione di murales
- Consolidamento della consapevolezza del patrimonio artistico-culturale del territorio da parte degli alunni

Evidenze

Documento allegato

AULEDISCIPLINARISCUOLASECONDARIA.pdf



Obiettivo formativo prioritario

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

Attività svolte

- Progetto di sostenibilità sui temi dell'ambiente e dei diritti Semi del futuro
- Partecipazione alla rete di scuole Green School
- Progetto biodiversità con coltivazione dell'orto e realizzazione di una serra presso la scuola secondaria e progetto orto alla scuola primaria
- Collaborazioni con enti territoriali (CDD, SFA, RSA diurna)
- Giornate dell'inclusione, dei diritti dei bambini, per la prevenzione della violenza di genere, della Memoria, per la prevenzione del bullismo
- Consiglio Comunale dei ragazzi
- Revisione del curriculum di educazione civica verticale e in continuità tra ordini
- Sperimentazione di UDA per competenze relative al potenziamento delle competenze trasversali dell'educazione civica.
- Partecipazione ad iniziative promosse da Libera sul tema dell'educazione alla legalità

Risultati raggiunti

- Attività di sensibilizzazione presso la comunità
 - Attività di sensibilizzazione peer to peer (Giornata Semi del futuro)
 - Sedute del Consiglio Comunale dei ragazzi
 - UDA specifiche di ed. civica
 - Consolidamento della pratica di programmazione di percorsi di ed. civica e relativa valutazione secondo una dimensione trasversale e in modo condiviso
- L'insegnamento dell'educazione civica nelle classi ha consentito di sviluppare negli alunni senso civico, rispetto delle istituzioni, conoscenza e condivisione delle regole di convivenza civile, motivazioni alla partecipazione attiva alla vita della comunità.
- Attraverso la proposta di progetti aperti, co-costruiti con la collaborazione degli studenti, gli alunni si sono riconosciuti capaci di giocare un ruolo attivo nel cambiamento della scuola e della comunità incrementando le competenze trasversali.

Evidenze

Documento allegato

COMPETENZASOCIALEECIVICAINMATERIADICITTADINANZA.pdf



Obiettivo formativo prioritario

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

Attività svolte

- Introduzione del curricolo verticale di competenze digitali, scientifiche, tecnologiche
- UDA STEAM in tutte le classi
- Corsi di formazione STEAM per docenti nell'ambito del DM66
- Utilizzo fondi PNNR per strumentazione digitale e implementazione
- Corsi curricolari per alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria nell'ambito del DM65
- Attività della Comunità di Pratiche per l'apprendimento la diffusione della cultura STEAM

Risultati raggiunti

- Curricolo di competenze digitali verticale
- Implementazione delle competenze digitali di docenti e studenti
- Creazione del sito STEAM dell'istituto

Evidenze

Documento allegato

COMPETENZADIGITALE.pdf



Prospettive di sviluppo

L'istituto ha scelto, nel corso degli ultimi sei anni, di seguire un percorso di riflessione, di approfondimento e di progettualità che si colloca entro queste dimensioni e nel prossimo triennio intende proseguire nella direzione intrapresa:

- accogliere
- dare senso all'apprendimento
- orientare

Tuttavia, senza perdere di vista i precedenti aspetti, la scuola si dà come potenziale focus la dimensione del:

-innovare e ricercare

- proseguire il percorso di apertura dell'istituto al mondo attraverso i progetti di certificazione linguistica ed Erasmus+
- sviluppare competenze rispetto all'utilizzo delle tecnologie e agli ambienti di apprendimento;
- assumere l'impegno responsabile di favorire un uso consapevole, critico ed esperto delle nuove tecnologie;
- valorizzare le competenze e favorire l'uso funzionale di strumenti digitali nel contesto di apprendimento e nella connessione tra scuola ed extra-scuola;
- riflettere sulle potenzialità delle tecnologie e sulla loro incidenza sulle forme di pensiero, di apprendimento, di relazione, di lavoro;
- proseguire sulla strada già intrapresa della formazione STEAM per studenti e docenti;
- riflettere e sperimentare percorsi in cui la dimensione STEAM emerga in modo interdisciplinare;
- agire il curriculum d'istituto per la prevenzione della violenza di genere come strumento per valorizzare e promuovere le competenze STEAM anche nelle studentesse;
- promuovere le competenze STEAM e digitali in una dimensione di cittadinanza attiva per attivare il proprio consapevole e vivo contributo al cambiamento positivo del mondo e nel mondo.