



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



SISTEMA NAZIONALE DI VALUTAZIONE

Rendicontazione Sociale

FRIC80400C
I.C. GUARCINO

ANNO DI PUBBLICAZIONE 2019

Popolazione scolastica

OPPORTUNITA'

In tutti i plessi, la presenza di classi poco numerose consente e privilegia una didattica di tipo laboratoriale e la personalizzazione e l'individualizzazione dei percorsi di apprendimento.

VINCOLI

Facendo riferimento al livello medio dell'Indice ESCS l'Istituto ha un Background familiare "BASSO". Dalle Informazioni di Contesto sullo Status Sociale-economico delle famiglie solo un plesso su cinque ha un livello MEDIO ALTO. Non è numericamente rilevante l'incidenza di alunni con cittadinanza non italiana. Non ci sono gruppi di studenti che presentano caratteristiche particolari per quanto riguarda la provenienza. I plessi risultano "dislocati" su quattro piccoli Comuni limitrofi e questo rende difficile la comunicazione e l'integrazione.

Territorio e capitale sociale

OPPORTUNITA'

L'area geografica su cui insiste l'Istituto Comprensivo di Guarcino, non si caratterizza sicuramente per un alto livello di industrializzazione. Economicamente si basa su piccola e media impresa e sul settore edilizio. La scuola sorge su quattro piccoli comuni montani (tutti con meno di 2000 abitanti salvo Vico nel Lazio che conta 2184 ab.) che rappresentano comunque un'utenza abbastanza omogenea. Le risorse e le competenze utili per la scuola provengono soprattutto dalle ASL di riferimento e dai Comuni che contribuiscono alla realizzazione dei progetti di arricchimento dell'Offerta Formativa dell'Istituto.

VINCOLI

Dall'analisi dello status socio-economico solo uno dei quattro Comuni ha un livello Medio-Alto, gli altri rientrano nel livello basso, medio-basso. Il tasso di immigrazione non è tale da essere preso in considerazione, non contribuisce pertanto all'aumento degli iscritti. Sono da potenziare i rapporti con Associazioni Culturali e/o di volontariato per limitare lo svantaggio socio-culturale di quegli alunni che provengono da situazioni familiari disagiate. Da promuovere e potenziare i rapporti con reti di scuole e con il Polo didattico di Alatri (Comune Limitrofo più grande) per evitare l'isolamento.

Risorse economiche e materiali

OPPORTUNITA'

Gli edifici che ospitano le scuole che compongono l'IC Guarcino sono di proprietà degli Enti Locali che provvedono direttamente a riparazioni, manutenzione e fornitura del materiale di pulizia. I Comuni forniscono il servizio di trasporto alunni, la mensa scolastica per le scuole dell'Infanzia e il trasporto per le visite guidate in orario curricolare. Attraverso

finanziamenti pubblici statali e privati sono stati acquisiti beni di facile consumo e attrezzature multimediali (LIM, PC, videoproiettori, ecc.) utilizzate nell'attività didattica curricolare. Le risorse economiche disponibili provengono dallo Stato, per il funzionamento amministrativo e didattico, per le spese di personale, per i compensi accessori e per le supplenze brevi e saltuarie. Dagli Enti Locali, dall'Istituto Cassiere e dai genitori degli alunni per progetti didattici previsti nel P.T.O. F.

VINCOLI

Le 12 sedi scolastiche dell'Istituto sono ubicate in comuni di montagna e non tutte possiedono adeguati requisiti di accessibilità e facile raggiungibilità con i mezzi pubblici. Le risorse economiche di cui la scuola dispone non sono sufficienti al suo sviluppo futuro.

Risorse professionali

OPPORTUNITA'

L'88,9% del Personale docente è a tempo indeterminato. Il 59% degli insegnanti da oltre 5 anni presta servizio nello stesso Istituto, ciò concorre a dare (soprattutto nella Scuola d'Infanzia e Primaria) una notevole stabilità. Il 36,8% del personale si colloca anagraficamente nella fascia 45-54 anni, mentre il 41,2% si colloca nella fascia di età 55 +.

VINCOLI

La maggior parte del personale a tempo determinato affluisce nella Scuola Secondaria di Primo Grado dove si registra una minore stabilità rispetto alla scuola d'Infanzia e Primaria.

Risultati legati all'autovalutazione e al miglioramento

❖ Risultati scolastici

Priorità

Migliorare i risultati scolastici.

Traguardo

Aumentare la percentuale di alunni che acquisiscono le competenze di base.

Attività svolte

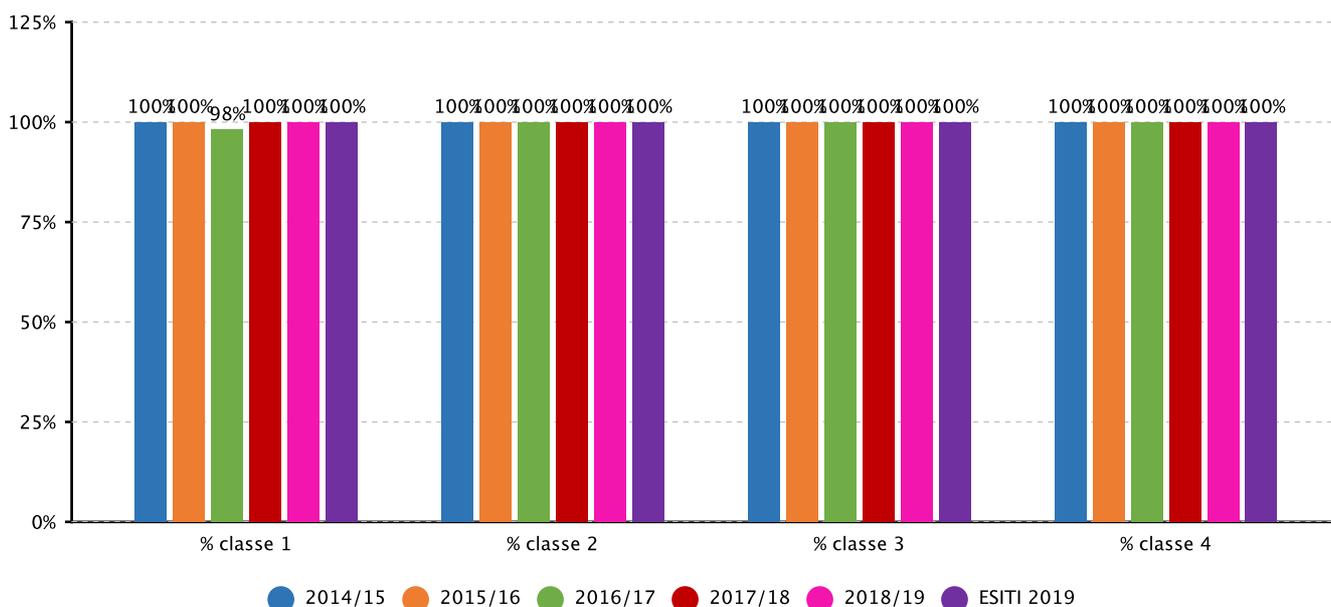
Per il raggiungimento della Priorità e del Traguardo sono stati attivati, in orario curricolare ed extracurricolare, corsi di recupero e potenziamento delle competenze di base. Il Collegio dei Docenti ha stabilito di dare priorità a corsi di recupero e potenziamento in matematica, in italiano e in lingua inglese. Inoltre, molta attenzione è stata posta all'implementazione di attività relative allo sviluppo del pensiero computazionale come il Coding, che ha avuto ricadute positive sulle abilità logico-matematiche. Molti progetti inseriti nel PTOF hanno sicuramente concorso a migliorare gli esiti di apprendimento degli alunni, agendo sulla motivazione intrinseca ed estrinseca, sul rafforzamento dell'autostima e sul miglioramento delle competenze sociali e civiche, considerando che molte attività progettuali hanno utilizzato metodologie attive e laboratoriali. Anche la formazione dei docenti, sviluppata sulle diverse aree del Piano di Formazione Nazionale, è stata finalizzata al miglioramento delle competenze metodologiche e disciplinari.

Risultati

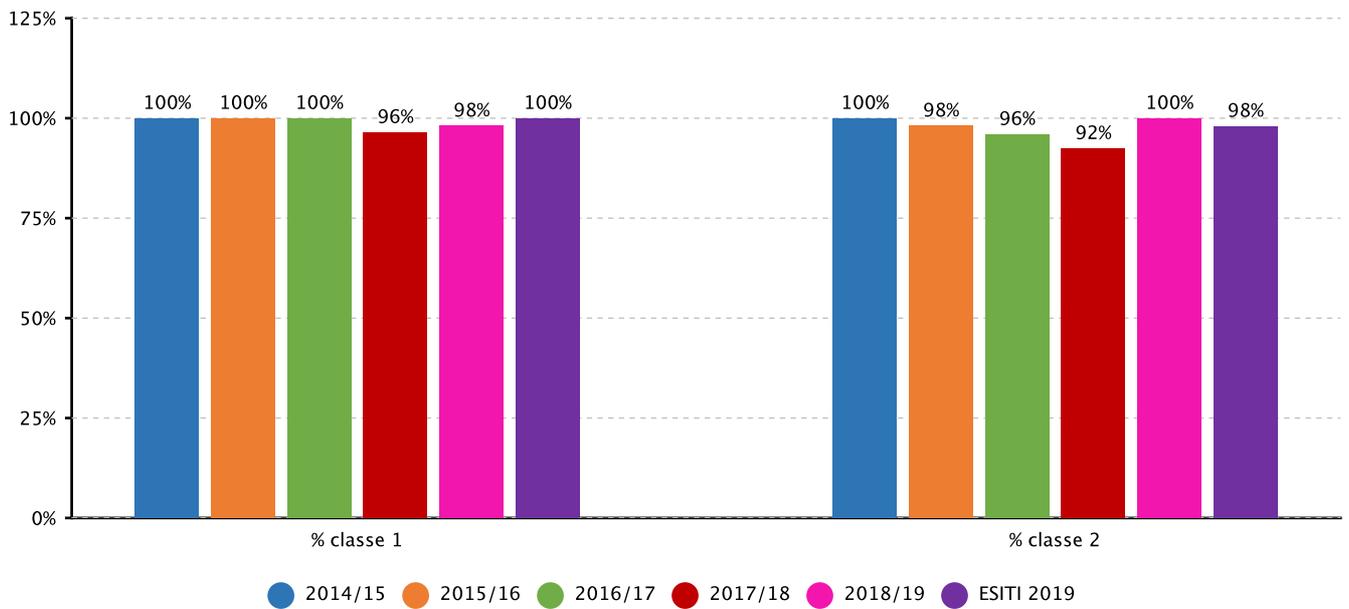
Rispetto agli esiti scolastici, l'analisi dei dati mette in evidenza che sono stati conseguiti risultati positivi negli ultimi anni. Un primo dato è quello relativo alla percentuale degli alunni ammessi alla classe successiva, pari al 100% nella scuola primaria e al 98% nella scuola secondaria di primo grado, in miglioramento rispetto all'a.s. 2017/18. Un secondo dato positivo è la distribuzione degli studenti per fasce di voto conseguito all'esame di stato che mette in evidenza la diminuzione degli alunni che si sono collocati nella fascia di voto sufficiente (dal 38% nell'anno scolastico 2018/2019 al 21,4 % nel 2019) e l'aumento degli alunni collocati nella fascia di voto 9 (da 8% a 21.4%) e 10 (da 8% a 17.9%) . Inoltre, analizzando i dati a partire dall'a.s. 2015/2016 si rileva come l'ultimo anno sia quello con risultati complessivi migliori. E' pertanto possibile concludere che le attività progettate dall'Istituto per il raggiungimento del traguardo prefissato, hanno avuto esito positivo.

Evidenze

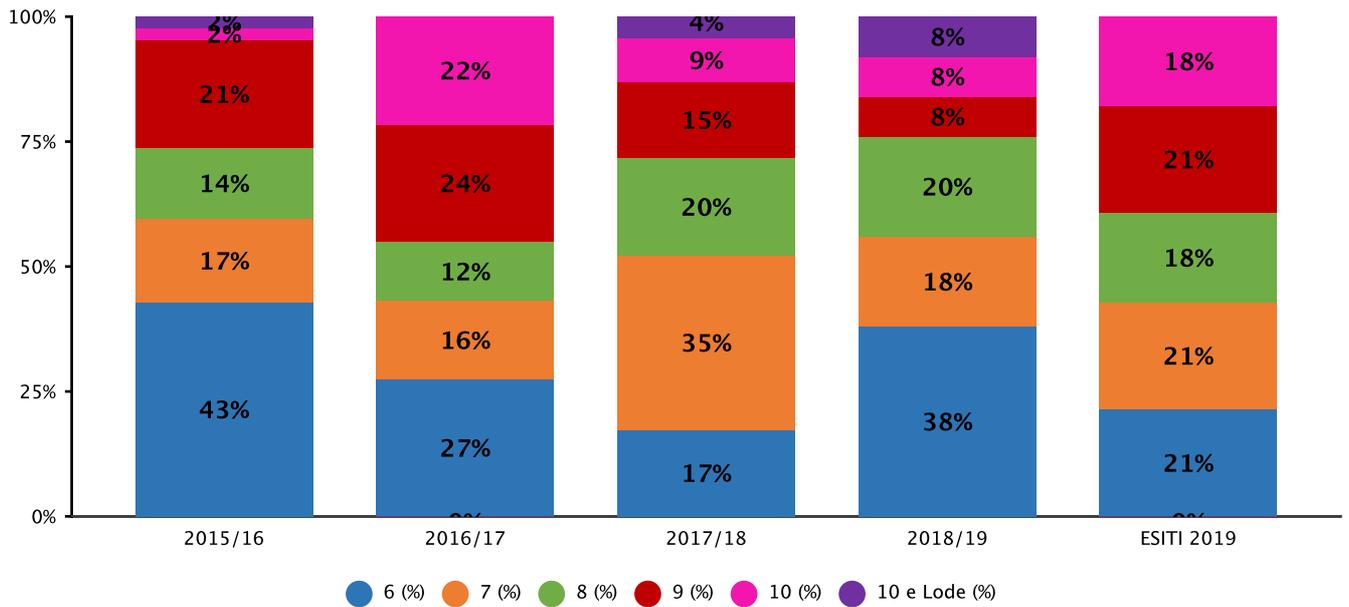
2.1.a.1 Studenti ammessi alla classe successiva - PRIMARIA - Fonte sistema informativo del MIUR



2.1.a.1 Studenti ammessi alla classe successiva - SECONDARIA I GRADO - Fonte sistema informativo del MIUR



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



Obiettivo formativo prioritario

Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Attività svolte

Per il rafforzamento delle competenze logico-matematiche è stato elaborato un Progetto specifico per lo sviluppo del pensiero computazionale dal titolo "Coding, Passeggeri del Tempo. Si è partiti dal presupposto teorico-scientifico che questa forma di pensiero e di linguaggio non serve solo per far funzionare i computer ma anche per "leggere" la realtà e risolverne i problemi.

Le attività progettuali hanno permesso agli alunni di approcciarsi in modo semplice e divertente al pensiero computazionale, attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Il Coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo, stimolando la curiosità degli studenti attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco, sviluppando anche le competenze chiave europee di cittadinanza:

- Competenze matematiche e competenze di base in campo scientifico e tecnologico applicando il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi;
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità risolvendo i problemi che si incontrano e proponendo soluzioni, scegliendo tra opzioni diverse, agendo con flessibilità, progettando e pianificando.

Le attività svolte per il Progetto Coding "I Passeggeri del Tempo" sono state incentrate sulle seguenti competenze:

- Progettare;
- Organizzare informazioni;
- Collaborare e partecipare;
- Agire in modo autonomo e responsabile;
- Risolvere problemi non necessariamente ristretti ad un unico ambito, descrivendo il procedimento seguito e riconoscendo strategie di soluzione diverse dalla propria;
- Operare scelte condivise.

Per le attività laboratoriali (sia per la Scuola Primaria che per la Scuola Secondaria di I Grado) sono stati realizzati:

- Rudimentali videogiochi, programmi per il calcolo e programmi per la rappresentazione di figure geometriche;
- Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo;
- Spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa;
- Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi;
- Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso;
- Lavoro di gruppo per elencare gli oggetti programmabili;
- Riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno;
- Riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili o hanno già la loro versione programmabile;
- Programmazione di algoritmi su carta a quadretti.

Risultati

Gli alunni hanno partecipato al progetto "Coding, Passeggeri del Tempo" anche attraverso i giochi di un tempo costruendo, da una parte, la propria identità culturale e storica (attraverso il raccordo con le testimonianze e i giochi di una volta) e dall'altra (attraverso il laboratorio di coding) sviluppando il pensiero logico e critico e la capacità di problem-solving, potenziando le competenze matematico-logiche e scientifiche.

Mettendo in relazione passato e presente come strumento essenziale per l'articolazione del pensiero e favorendo la conoscenza storica attraverso il coinvolgimento emotivo, gli alunni, a partire da interessi concreti legati all'esperienza della propria vita reale, hanno sperimentato la conoscenza storica attraverso le attività ludiche, comprendendo e rispettando le regole del gioco e osservando l'atteggiamento cooperativo con i coetanei.

L'attività laboratoriale, basata sull'approccio ludico, valorizzando gli aspetti caratteristici di libertà, piacere, movimento, sperimentazione e manipolazione, ha potuto dimostrare i seguenti risultati:

- Migliorate le capacità di stabilire rapporti spaziali e temporali;
- Maggiori capacità di mettere in relazione passato e presente come strumento essenziale per l'articolazione del pensiero matematico-logico e scientifico;
- Maggiore conoscenza storica attraverso il coinvolgimento emotivo degli alunni a partire da interessi concreti legati all'esperienza della propria vita reale;
- Migliorate le capacità di organizzare il movimento in funzione della presenza di altri;
- Comprensione e rispetto delle regole del gioco e osservare un atteggiamento cooperativo con i coetanei.

Evidenze

Documento allegato: FotoProgettoCodingA_S_2018_19_IPasseggeridelTempo.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

Il progetto ha previsto la realizzazione e ristrutturazione di murales con la tecnica della prospettiva centrale. L'artista di riferimento è stato Ugo Nespolo per l'aspetto ludico delle sue opere. Per la realizzazione e il recupero sono state utilizzate le tecniche specifiche dei murales mentre la metodologia didattica preferita è stata quella dell'apprendimento cooperativo, anche allo scopo di migliorare il processo inclusivo degli alunni diversamente abili che hanno preso parte al progetto.

Risultati

Gli alunni hanno appreso le varie tecniche di realizzazione dei "murales" e hanno sviluppato nuove competenze artistiche e sociali. Queste sono state osservate dai docenti durante la realizzazione delle attività pittoriche e registrate su una rubrica di valutazione appositamente predisposta con specifici indicatori. A conclusione del progetto gli alunni hanno conquistato:

- una maggiore motivazione allo studio della disciplina;
- un miglioramento delle competenze emotive e relazionali;
- una maggiore disponibilità al lavoro di gruppo;
- una maggiore conoscenza delle tecniche pittoriche e di uno specifico genere di pittura
- una maggiore comprensione della pittura come forma espressiva.

Evidenze

Documento allegato: ProgettoMurales.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

- Progetto Programma il futuro: la settimana del codice 2° annualità
- Progetto Furiclasse: "la squadra vincente";
- Didattica digitale: Concorso Smart School - Gira il film con noi;
- Seminario Coding e sicurezza informatica;
- Formazione e aggiornamento: "Le tecnologie entrano in classe e supportano la didattica".

Risultati

Le attività programmate e realizzate con metodologie attive e laboratoriali hanno favorito e/o rafforzato negli studenti, lo sviluppo delle competenze digitali, del pensiero computazionale e delle competenze sociali e civiche (ad esempio la prevenzione del cyberbullismo). I docenti hanno potuto invece acquisire maggiori competenze tecnologiche e metodologiche. Punto di forza è stato il coinvolgimento del team dell'innovazione digitale che ha partecipato in modo attivo alla realizzazione di tutte le attività previste dal progetto.

Evidenze

Documento allegato: relazionefinalePNSD.pdf

Obiettivo formativo prioritario

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

Attività svolte

L'I.C. di Guarcino in ottemperanza alle "Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo nelle nostre scuole" (Nota MIUR Prot. n. 5515 del 27-10-2017), in attuazione dell'art. 4 della Legge 71 del 29 maggio 2017, recante "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno Cyberbullismo", nell'a.s. 2017/2018 ha adottato una politica scolastica integrata consistente in un insieme coordinato di azioni che ha coinvolto tutte le componenti scolastiche (dirigente, docenti, personale non docente, genitori e alunni) ed ha elaborato in ordine alla normativa vigente: il Regolamento di Istituto ed il Patto di Corresponsabilità. Nell'ambito della propria autonomia, ha individuato fra i docenti un referente con il compito di coordinare le iniziative di prevenzione e di contrasto del cyberbullismo. Sono state svolte attività di aggiornamento di tipo seminariale e blended learning del personale scolastico, e convegni specifici allo scopo di informare/formare studenti e genitori:

- Seminario informativo "Coding e sicurezza informatica", relatore ing. Gerardo Giardino –

21 novembre 2017 (Sicurezza informatica, insidie del web e Cyberbullismo) – rivolto solo ai docenti;

-Seminario informativo "Safer Internet Day- Sicurezza informatica e cyberbullismo", relatore ing. Gerardo Giardino – 08 febbraio 2018 – Rivolto a studenti, docenti e genitori in sezioni distinte.

Il giorno 10 febbraio 2018, è stata organizzata nelle classi 4^a-5^a della Scuola Primaria e nelle classi 1^a-2^a-3^a della Scuola Secondaria di 1° grado, una giornata dedicata al bullismo e al cyberbullismo.

La giornata si è aperta con la visione del monologo di Paola Cortellesi "Mi chiamo Giancarlo Catino e credo nell'amicizia", sono stati visionati brevi filmati, anche inseriti nel Sito Generazioni Connesse (MIUR). È seguito un dibattito durante il quale sono state fornite informazioni specifiche: cosa sono bullismo e cyberbullismo, le loro caratteristiche, i protagonisti, le conseguenze, gli aspetti legali e le sanzioni alle quali si va incontro direttamente o indirettamente se ci si macchia di questi "reati". Si è cercato di attivare atteggiamenti di ascolto verso sé stessi e verso gli altri. Per rilevarne l'interesse e la comprensione, gli alunni hanno svolto temi, racconti personali di esperienze in cui ci si è sentiti offesi, esclusi, sfruttati ed hanno realizzato disegni e cartelloni. Ulteriori attività svolte sono state: la visione di spettacoli teatrali sulla tematica del cyberbullismo (es.: "Faceless una battaglia contro il cyberbullismo" – teatro Nestor Frosinone) e la partecipazione a rappresentazioni scolastiche riguardanti la tematica.

Risultati

Partecipare alla realizzazione dello spettacolo ha avvicinato i bambini ad esperienze forti, che hanno consentito loro di fantasticare, di ridere, di commuoversi e di emozionarsi. Al termine di un'esperienza del genere i bambini si sono mostrati cambiati, più motivati e con una maggiore stima verso sé e verso gli altri: fare teatro, per i ragazzi, è una grande "palestra a vita" in cui misurarsi con sé stessi, crescere, imparare a muoversi, mettersi in gioco e riuscire a vincere le proprie paure.

La partecipazione alla recita ha superato le aspettative: la palestra, dove si è svolto l'evento, è riuscita a malapena a contenere tutti gli spettatori. Le figure istituzionali e religiose presenti hanno contribuito, con i loro discorsi finali, ad offrire ulteriori spunti di riflessione.

Durante il corso dell'anno scolastico gli alunni di classe 5^a hanno lavorato in gruppo, assumendo ruoli validi per lavorare insieme verso un obiettivo comune, alla stesura di un libricino "Puzzle di Poesie", una raccolta di filastrocche contro il bullismo ed il cyberbullismo che ha ampliato il concetto di amicizia e di rispetto, dedicando elaborati anche alla natura. Per raggiungere tale obiettivo sono stati letti brani, testi dedicati e sono stati visionati filmati, cercando di attivare momenti di riflessione utilizzando metodologie didattiche quali: circle-time, role-playing, brainstorming, peer to peer education e attività di drammatizzazione.

Hanno scritto lettere, racconti, articoli e brevi diari personali, spesso condivisi con la classe. Hanno compreso cosa significa essere gruppo anche rielaborando in modo collaborativo e cooperativo, vissuti e idee attraverso disegni, testi e poesie.

Il tempo dedicato alle riflessioni, alle discussioni, alle espressioni orali e scritte di vissuti personali o di situazioni immaginate, ha favorito ed accresciuto l'autocontrollo, l'autonomia e la fiducia in se stessi.

Evidenze

Documento allegato: n.1-Regolamentobullismoocyberbullismo14-06-2018.pdf

I risultati di apprendimento conseguiti dagli alunni del nostro Istituto spingono verso il miglioramento continuo sia delle pratiche educativo-didattiche che degli assetti organizzativi. L'obiettivo è quello di far acquisire a tutti gli alunni, *nessuno escluso*, le competenze chiave fondamentali: la competenza alfabetica funzionale, multilinguistica, matematica e digitale. A queste sono necessariamente da aggiungersi quelle di cittadinanza e sociali che implicano la capacità di sapersi relazionare con gli altri, la partecipazione attiva, il rispetto delle regole di convivenza, l'accoglienza e l'accettazione delle diversità. Tali competenze come ci ricordano le Raccomandazioni Europee (2018) sono indispensabili per assicurare ai nostri studenti la capacità di resilienza e la capacità di adattarsi ai cambiamenti. In tale ottica e in coerenza con il P.T.O.F. e il Piano di Miglioramento, le nostre aree di intervento future saranno relative:

- alla revisione e aggiornamento del Curricolo Verticale: si mira ad una maggiore condivisione della verticalizzazione dei processi di apprendimento che vede l'alunno in un percorso unitario che tenga conto della sua unicità. Il Curricolo Verticale si pone come base per una rinnovata modalità di progettazione didattica che punti all'elaborazione di Unità di Apprendimento per competenza e all'utilizzo di strumenti di valutazione autentica;
- al miglioramento dei processi di inclusione attraverso la personalizzazione, l'individualizzazione e la differenziazione dei percorsi di apprendimento affinché ciascun alunno consegua il successo formativo;
- al superamento di una didattica esclusivamente trasmissiva, incentrata sulla lezione frontale, verso una didattica che privilegia l'apprendimento che nasce dall'esperienza laboratoriale e pone al centro del processo l'alunno, valorizzandone le competenze e il suo vissuto relazionale;
- all'implementazione delle strutture tecnologiche per lo sviluppo delle competenze digitali e l'innovazione degli ambienti di apprendimento;
- alla formazione del personale docente, con un'attenzione specifica alle metodologie didattiche attive, alla progettazione per competenze e alla valutazione degli apprendimenti e di Sistema.

Il processo di miglioramento sarà attento alla pianificazione delle azioni di miglioramento in fase di progettazione. Esso richiederà tempi non brevi e soprattutto una maggiore diffusione della cultura dell'autovalutazione e valutazione nell'intera comunità educante.

Altri documenti di rendicontazione

Documento allegato: Relazione Finale "Gestione del Piano dell'Offerta Formativa" 2017-18

Documento allegato: Relazione Finale "Gestione del Piano dell'Offerta Formativa" 2018-19