



SISTEMA NAZIONALE DI VALUTAZIONE

Rendicontazione sociale

Triennio di riferimento 2019/22

BAIC883004

I.C. DEVITOFRA-GIOVAN 23-BINETT



Ministero dell'Istruzione



Contesto 2

Risultati raggiunti 7

Risultati legati alla progettualità della scuola 7

Obiettivi formativi prioritari perseguiti 7

Prospettive di sviluppo 11

Altri documenti di rendicontazione 12



Contesto

L'utenza che affluisce all'Istituto Comprensivo "Devitofrancesco - Giovanni XXIII - Binetto" risiede nei Comuni di Grumo Appula, Toritto e Binetto.

I due centri distano circa 25 km da Bari, situati nel comprensorio dell'Alta Murgia, collegati alla città da un discreto sistema viario e di trasporto ferroviario. L'attività prevalente è quella agricola, soprattutto nell'ambito dell'olivicoltura. Nonostante un parziale rinnovamento delle tecniche agricole e culture autoctone non si è ancora pienamente sviluppata l'industria di trasformazione dei prodotti locali e un'adeguata commercializzazione degli stessi.

Molto poche e piuttosto arretrate le imprese artigiane, in cui non sono stati realizzati forti interventi innovativi. Ne consegue che, a causa della persistente crisi economica, il sistema produttivo è in stall poche le opportunità di lavoro, in crescita la disoccupazione, riaffiora il fenomeno dell'emigrazione.

Nel contesto risulta poco rilevante la presenza di immigrati, proprio per le scarse possibilità di lavoro; tuttavia sono presenti alunni italiani di seconda generazione che in casa parlano altre lingue e a scuola imparano l'italiano come lingua. Il livello culturale e sociale medio basso, la presenza di elevati livelli di disoccupazione addirittura di entrambi i genitori in non poche famiglie, come si evince dai dati INVALSI, condizionano pesantemente la possibilità di spesa per tutto quello che concerne l'istruzione, dall'acquisto di materiale scolastico alla fruizione di iniziative legate a spettacoli teatrali, cinema e a possibilità di viaggiare.

Nel triennio 2019/2022 la rapida e vertiginosa incursione del Covid 19 ha stravolto completamente il modo di fare scuola, con l'alternanza di periodi di didattica a distanza, mista e nell'ultimo periodo in presenza.

Inizialmente con l'esiguo personale scolastico a disposizione, ATA e docenti, si è proceduto alla misurazione degli spazi interni in ciascuna classe e all'adozione di soluzioni molteplici. Gli ambienti sono stati liberati dal materiale superfluo e accuratamente igienizzati, in alcune sedi la capienza dell'aula ha permesso il distanziamento di un metro tra "rime buccali" e due metri dalla cattedra riuscendo a ospitare tutti gli alunni senza eccessive difficoltà.

In alcune sedi di scuola secondaria in cui le aule non erano sufficientemente ampie per ospitare tutti gli alunni di una classe secondo le tradizionali disposizioni, sono stati sostituiti i banchi con sedie aventi tavolini a ribalta.

In alcuni plessi di scuola dell'Infanzia in cui gli spazi erano più contenuti si sono costituiti piccoli gruppi di alunni, accolti in banchi singoli.

Per la mensa è stata scelta l'ipotesi ministeriale del pasto in classe come la più sicura.

Il personale di segreteria ha ricevuto il pubblico solo su appuntamento e per operazioni che non potessero essere svolte on line, usando i DPI. Per l'accesso agli ambienti scolastici in sicurezza, sono stati acquistati termo scanner, sono state affisse le norme anti-contagio fornite dal nostro RSPP in ogni sede, sono state acquistate, inoltre, colonnine per igienizzanti mani, prodotti per la pulizia e vaporelle per ogni sede.

Inizialmente la vulnerabilità delle sedi scolastiche che presentavano numerose fragilità strutturali ha accentuato le criticità derivanti dalla pandemia: bagni non tutti idonei, in alcune sedi tapparelle e finestre non funzionanti che non permettevano la giusta areazione e giardini non ripuliti per meglio organizzare l'ingresso e l'uscita.



Seppur in questo clima d'incertezza, la nostra scuola non si è sottratta al proprio compito educativo che è stato svolto in sicurezza e con l'effettiva attribuzione di valore che merita. La scuola ha fatto la sua parte sforzandosi di tenere viva l'intenzionalità pedagogica, anche incoraggiando gli enti locali a fare del proprio meglio per superare le difficoltà.

A partire dall'anno 2020-21, in base al D.L. 73/2021 art.58, la scuola ha usufruito di un aumento di personale ATA e di personale docente che ha garantito una migliore gestione della crisi pandemica nell'Istituto.

La scuola ha resistito allo schianto e ha messo in atto una modalità di funzionamento del tutto inedita; tenendo ben salde le priorità, ha predisposto una ripartenza equilibrata ed efficace. Infatti, ha costituito una vera rete funzionante con le famiglie, i servizi del Comune, le associazioni di volontariato, le parrocchie, garantendo senza interruzioni un servizio educativo essenziale, permanente ed efficiente.

Pochi i centri di aggregazione sociale e culturale, pochi i centri sportivi; tende a diffondersi il riferimento a fonti di formazione/informazione di livello modesto come i social network o trasmissioni televisive, spesso trash, che frequentemente condizionano il linguaggio, il modo di pensare, le reazioni sociali, in competizione spesso vincente con altre agenzie formative culturalmente più valide.

In questo contesto, sicuramente denso di problematiche complesse e di difficile soluzione, alla scuola si impone il compito difficile di svolgere il suo ruolo di educazione e formazione delle giovani generazioni, badando in primo luogo a ridurre le situazioni esposte a rischi sociali, a promuovere atteggiamenti positivi e di fiducia nelle capacità di riscatto culturale di questo territorio e a operare nella direzione dell'inclusione nel tessuto sociale di tutti coloro che manifestano il bisogno di risposte alle istanze di benessere e di promozione esistenziale. Sono per fortuna presenti iniziative sostenute da giovani o da singole personalità più rappresentative che puntano alla valorizzazione dei talenti locali o alla sensibilizzazione del territorio su tematiche di interesse comune: ambientale, teatrale ecc. Queste risorse presenti nella comunità locale sono naturale riferimento e partner per molte attività che si svolgono nella scuola, dai progetti di ampliamento didattico alle visite guidate; spesso i genitori degli alunni collaborano a vario titolo con i docenti mettendo a disposizione le loro competenze.

Stakeholder: Il dialogo tra scuola e società

Il mondo della scuola è stato investito da molti cambiamenti, sollecitati sia dal processo di decentramento, sia dalla piena attuazione dell'autonomia decretata dalla legge n.107, che spingono ad uscire dall'autoreferenzialità e a stringere rapporti più stretti con il territorio. In questo contesto, la scuola favorisce il dialogo sociale, consolida e attiva nuove relazioni con tutti i detentori di interesse (stakeholder), ossia tutti coloro che formalmente o informalmente entrano in contatto con gli effetti dell'azione scolastica.

Pensare in termini di interlocutori interessati alla scuola significa prendere in considerazione una pluralità di soggetti che hanno interessi diversi nei confronti dell'esito formativo e, pertanto, si possono classificare in base al livello di coinvolgimento (diretto o indiretto) nel processo educativo. Distinguiamo, quindi, gli stakeholder scolastici, ovvero coloro che lavorano nella scuola e che sono direttamente responsabili della creazione dei processi di insegnamento-apprendimento e del servizio formativo nel suo complesso (i membri dello staff scolastico, dirigenza, insegnanti, personale tecnico-amministrativo, impiegati, tutor), dagli stakeholder extrascolastici, ovvero coloro che non partecipano direttamente ai processi formativi e organizzativi della scuola, ma hanno forti interessi nei confronti dell'esito formativo (le aziende, i clienti finali, le associazioni di categoria, le famiglie, le istituzioni educative ministeriali locali e nazionali, gli organi dell'Unione Europea).

La stessa legge già citata al comma 7, lettera *m* afferma che la scuola deve essere "intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese".



Gli stakeholder sono ascoltati per conoscere e comprendere i loro interessi, allo scopo di adattare agli stessi, per quanto più possibile, il servizio formativo.

Ciò, ovviamente, è realizzabile a condizione che tali interessi siano collocati nella prospettiva della *mission* scolastica e dei suoi interessi istituzionali e non siano sproporzionati alle sue risorse.

La rilevanza degli stakeholder deve essere considerata singolarmente da ogni scuola. Ogni scuola coltiva, infatti, le relazioni con la propria rete di interlocutori e prende le decisioni in base al proprio sistema di valori e alla sua *vision* interna.

L'I.C. "Devitofrancesco - Giovanni XXIII - Binetto" è particolarmente attento al territorio in cui vive, perché la "comunità educante" che esso rappresenta non è composta soltanto dal corpo dei professionisti che in esso opera, ma esprime la propria identità nella fitta relazione scuola-famiglia- territorio.

E, in questa dimensione triangolare della dinamica pedagogica, il discente è considerato come il baricentro di ogni programmazione strategica. Egli è infatti primo fruitore del servizio e co- produttore, insieme all'insegnante, dell'esito formativo. Il formando è co-progettista del percorso di formazione, perché in assenza della motivazione all'apprendimento e senza il bisogno/desiderio di conseguire obiettivi di miglioramento di sé, la formazione non avrebbe luogo e quindi non ci sarebbe alcun esito formativo.

Ciascun protagonista della vita scolastica, dai docenti agli Enti locali, dal personale amministrativo ai partner del terzo settore, deve rivolgere il proprio nord magnetico all'unico obiettivo che dà senso e sostanza alla vita stessa dell'istituzione scolastica: l'apprendimento, lungo tutto il corso della vita, degli studenti che la frequentano.

Si può stilare un elenco di categorie omogenee di portatori di interesse dell'esito formativo proprio del nostro Istituto scolastico con i quali è già in atto un proficuo dialogo sociale:

1. Studenti

2. Docenti

3. Personale tecnico-amministrativo

4. La dirigenza scolastica e il suo staff

5. Tutors

6. Potenziale studenti

7. Ex-studenti



8. Famiglie degli studenti
9. Associazioni di disabili
10. Aziende locali
11. Ministero dell'Istruzione
12. Autorità Pubbliche Locali
13. Associazioni culturali locali
14. Associazioni sportive
15. Federazioni sportive (CONI)
16. Cooperative sociali
17. Organizzazioni no-profit
18. Sindacati
19. Università



Risultati raggiunti

Risultati legati alla progettualità della scuola

● Obiettivi formativi prioritari perseguiti

Obiettivo formativo prioritario

Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Attività svolte

Il progetto Sperimento e Imparo è rivolto a 23 alunni della classe II della Scuola Secondaria di Binetto. Gli studenti sono stati protagonisti della propria formazione e della costruzione del proprio sapere, attraverso la sperimentazione. Sperimentare significa iniziare un viaggio interiore che li porta a potenziare tutte quelle capacità personali che devono costituire il Saper Essere. Gli studenti prima di sperimentare, attraverso brainstorming e un video, hanno approfondito la conoscenza dell'oggetto dello studio. L'azione, svolta essenzialmente in forma ludica, ha utilizzato materiali quali i sensori Blebricks che permettono di effettuare misurazioni, le forme geometriche componibili e i robot ozobot. Il loro utilizzo è stato preceduto dalla visione di video esplicativi utili a porre interrogativi. Le attività sono state affidate al docente esperto interno supportato dalla presenza costante di un tutor interno. Il progetto di 30h è stato svolto in 10 incontri.

-La classe divisa in piccoli gruppi ha prima visionato un video sull'effetto serra e poi ha analizzato e pianificato le procedure per rilevare la presenza di CO2 con i sensori Blebricks.

-Attraverso la condivisione di idee e opinioni (debate) gli studenti hanno argomentato sull'importanza della presenza di CO2 nell'aria.

-I ragazzi hanno sviluppato capacità logico matematiche, attraverso la manipolazione di sagome di diversa forma che si incastrano per formare figure piane e tridimensionali con precise caratteristiche geometriche. Hanno scoperto che non sempre si può creare un solido e che ci vogliono un numero minimo di facce.

-Gli studenti hanno conosciuto Ozobot evo, un robot in grado di muoversi e reagire su superfici fisiche e digitali, seguendo percorsi colorati. I ragazzi hanno familiarizzato con le sue funzioni, attraverso percorsi originali e divertenti come la realizzazione del percorso del proprio nome, poi hanno progettato dei possibili percorsi e sperimentato l'utilizzo dei diversi codici colore con cartoncino e pennarelli in un progetto di gruppo. Attraverso il problem solving hanno pianificato i movimenti e i tempi necessari per coprire un percorso ambientato in luoghi e tempi affidati alla propria fantasia e creatività.

I ragazzi hanno sperimentato il lavoro svolto attraverso il debugging, apportando se necessario delle modifiche. Hanno curato l'ambientazione dello stesso e scritto un testo di presentazione, per poi spiegarlo e mostrarlo ai compagni. I progetti realizzati sono stati ispirati a messaggi di pace, espressi dai movimenti dei robot e dai passi di danza di un robot Lego.

-Infine, i ragazzi hanno organizzato l'evento di presentazione dei progetti realizzati ai compagni e alle famiglie. Hanno stilato una scaletta con l'ordine e i tempi delle performances. I ragazzi hanno sentito la necessità di organizzare questa manifestazione, per gridare al mondo intero che non esiste una guerra giusta, ma che la guerra è sempre foriera di distruzione e di sofferenza.

Risultati raggiunti



Il progetto Sperimento e Imparo ha consentito agli studenti di sviluppare le competenze matematiche-logiche e scientifiche attraverso attività di osservazione, sperimentazione e deduzione. I docenti hanno operato in sinergia tra di loro, con i referenti PON e con gli stessi alunni, creando efficienti processi educativo-didattici e un positivo clima di accoglienza e di inclusione. L'attività ha coinvolto tutti in un'atmosfera ludica, motivante e divertente; i ragazzi hanno mostrato curiosità e interesse durante l'intero percorso formativo e hanno scoperto la piacevolezza della partecipazione e della condivisione reciproca. Durante l'attività, l'intenzionalità dei movimenti che il robot ozobot doveva eseguire lungo il percorso è stata espressione di creatività e della capacità dei singoli studenti di interagire per raggiungere l'obiettivo comune. Durante la diretta sperimentazione, gli studenti hanno avuto modo di affrontare le proprie incertezze. I ripetuti tentativi, infatti, hanno dato la possibilità ai ragazzi di essere resilienti e sviluppare autostima e sicurezza nel raggiungere l'obiettivo finale. Al termine di ogni modulo si sono posti delle domande significative, formulato ipotesi e verificato con esperimenti. I risultati sono stati discussi con i propri compagni e con il docente per concludere con nuove domande di ricerca. Le personali riflessioni sono state occasione anche di un processo di autovalutazione e di autobiografia cognitiva. Al termine delle attività ogni gruppo ha relazionato sui percorsi progettati sviluppando capacità di sintesi e di generalizzazione. Gli studenti hanno preparato la manifestazione finale anche con i compagni degli altri PON per riflettere sulla pace, perché quando la scienza si è fatta strumento di pace ha garantito prosperità e benessere all'umanità. Le attività svolte sono risultate efficaci al conseguimento dei risultati in termini di competenze ed abilità acquisite. Ciascun corsista ha ricevuto un attestato finale di frequenza. Gli alunni corsisti hanno compilato in forma anonima questionari ex ante e finali di gradimento-percezione dell'offerta formativa. I docenti hanno indicato in forma anonima, attraverso questionari finali, la loro valutazione in merito agli aspetti organizzativi, relazionali, ambientali e alla ricaduta dell'azione formativa sul processo educativo-didattico. In base alle azioni di monitoraggio e di valutazione compiute, ai risultati soddisfacenti dei questionari di gradimento dell'offerta formativa, all'entusiasmo mostrato dagli alunni e alla ricaduta nel percorso educativo-didattico si evince che il progetto ha raggiunto gli obiettivi prestabiliti. Punti di forza: clima disteso e collaborativo; ambiente strutturale accogliente e funzionale; risorse fruibili ed efficaci; comunicazione docente-corsisti chiara; capacità di interpretare i bisogni del gruppo; collaborazione tra docenti e discenti; ottimo rapporto di interazione tra i docenti.

Evidenze

Documento allegato

EvidenzeprogettoSperimentoelImparo.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

Durante l'a.s. 2021/2022 è stato realizzato il progetto "Apprendimento e socialità INSIEME IN ESTATE Modulo: CODING:GIOCARE E APPRENDERE CON LE TECNOLOGIE". Il progetto, approvato con delibera n.27 del collegio dei docenti del 13/05/2021 e con delibera del Consiglio l'Istituto n°11 del 13/05/2021, è stato destinato ai bambini di 7 anni frequentanti la II classe di scuola primaria. L'azione si è svolta da marzo a maggio, prevalentemente di lunedì pomeriggio dalle ore 16:00 alle 19:00. L'attività didattica è stata costantemente monitorata grazie all'azione sinergica tra l'esperto, il tutor, il gruppo di progetto e i docenti curricolari. Dopo una prima alfabetizzazione che ha permesso loro di familiarizzare con il Coding attraverso le istruzioni, il pc e i robot, in modo divertente, sono stati guidati nella realizzazione di percorsi di programmazione, quali strumenti di gioco e di apprendimento. Il laboratorio è stato dedicato all'apprendimento dei principi di base della programmazione attraverso attività unplugged come Codyroby e di robotica educativa che hanno aiutato i bambini a comunicare con il linguaggio informatico attraverso l'esecuzione di sequenze chiare e non ambigue, sviluppando anche il pensiero logico e il problem-solving.

Il progetto è stato suddiviso in 4 moduli tematici affidati al docente esperto supportato dalla presenza costante di un tutor.

1° modulo: Presentazione del progetto, discussioni guidate, giochi in circle time per favorire la conoscenza del gruppo e degli operatori incaricati, analisi e socializzazione delle aspettative dei partecipanti. Esecuzione di istruzioni a ritmo di musica. Realizzazione di un gadget di benvenuto.

2° modulo: attività di familiarizzazione con il coding e il linguaggio di programmazione attraverso giochi motori di coding unplugged. Attività di pixel art in cui ognuno ha rivestito il ruolo di esecutore e programmatore, eseguendo specifiche istruzioni. Inoltre, hanno conosciuto il linguaggio dei computer ossia il Codice Binario, introdotto mediante l'utilizzo di una lampadina accesa(1) e spenta(0). Poi, scegliendo due colori, uno per lo 0 e l'altro per l'1, hanno codificato il proprio nome e poi riprodotto il codice dell'iniziale del proprio nome su un braccialetto personalizzato, con perline e elastici.

3° modulo: I bambini hanno programmato semplici algoritmi, attraverso un approccio creativo e divertente, con attività di robotica educativa (bee bot e ozobot evo) e di programmazione visuale a blocchi (giochi plugged). Hanno infatti eseguito al computer, in coppia, le attività previste dalla piattaforma ministeriale PROGRAMMA IL FUTURO-Code.org (Corso A e B).

4° modulo: CODYQUIZ. Partecipazione degli alunni ad un quiz interattivo in stile GAMIFICATION. Realizzazione di un video conclusivo in digital storytelling realizzato con l'app Adobe Spark Video, in cui i bambini hanno rielaborato e raccontato l'intero percorso. Infine, visione e condivisione collettiva del prodotto finale.

Risultati raggiunti

Il progetto ha costituito un'occasione di arricchimento per la scuola, un'opportunità di miglioramento delle situazioni di apprendimento degli studenti bisognosi di una scuola accogliente, favorendo lo sviluppo originale delle personalità e delle attitudini e fornendo strumenti di comprensione e di interazione positiva con la realtà. Gli alunni hanno partecipato con costanza alle lezioni, la maggior parte si è mostrata collaborativa e particolarmente motivata perché affascinata dalle tecnologie. Attraverso un approccio ludico, hanno sperimentato attivamente le potenzialità della tecnologia, producendo elaborati personali in un'ottica inclusiva. Hanno risposto in modo positivo agli stimoli offerti facendo rilevare interesse progressivo e risvolti positivi durante le ore curricolari. Tutte le strategie attivate sono state molto apprezzate dagli alunni, così come emerge anche dai questionari di valutazione e gradimento allegati nelle evidenze. Gli obiettivi principali (Sviluppare le competenze digitali e Promuovere lo sviluppo del pensiero computazionale) sono stati raggiunti. La partecipazione attiva ai giochi di coding unplugged ha permesso loro di comprendere la vera essenza del coding, ossia la relazione che intercorre tra esecutore e programmatore. Anche la coloritura step by step di quadretti in base ad



istruzioni ben precise (pixel art) ha favorito la comprensione del significato della programmazione. Ciò ha permesso di consolidare i primi elementari principi di informatica e di programmazione (la sequenza di istruzioni e la ripetizione) con uno sforzo iniziale molto basso, sviluppando progressivamente capacità di risolvere problemi e di perseverare nella ricerca di soluzioni. In particolare, l'utilizzo dei robot, nella creazione condivisa di percorsi, ha favorito la socializzazione e stimolato la comunicazione verbale in alcuni soggetti con difficoltà di linguaggio.

Inoltre, l'esecuzione con il corpo delle istruzioni di coding, sulle note della canzone "ODE TO CODE", ha determinato un clima di apprendimento giocoso.

I risultati sono complessivamente significativi relativamente all'acquisizione e all'approfondimento degli items previsti e alla loro applicazione, così come si registra dalla prova di verifica finale interattiva. Essa è stata somministrata digitalmente in stile gamification attraverso la proiezione delle domande alla LIM a cui gli alunni hanno risposto in tempo reale con gli smartphone dei genitori, presenti durante l'ultimo incontro (esiti quiz allegati nelle evidenze).

Grande entusiasmo e coinvolgimento durante la visualizzazione del video in storytelling (allegato nelle evidenze) in cui gli alunni hanno raccontato l'esperienza del progetto alla scoperta del coding e della robotica. Questo video è stato messo a disposizione dei bambini attraverso un qr code, posizionato su un attestato personalizzato e consegnato alla fine dell'incontro a ciascun alunno.

Evidenze

Documento allegato

EvidenzeCODINGGIOCAREEAPPRENDERECONLETECNOLOGIE.pdf



Prospettive di sviluppo

La scuola continuerà il percorso di sviluppo iniziato in precedenza



Altri documenti di rendicontazione

Documento: evidenze progetto