



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



SISTEMA NAZIONALE DI VALUTAZIONE

Rendicontazione Sociale

TOIC85900V

I.C. COLLEGNO - "B.TA PARADISO"

ANNO DI PUBBLICAZIONE 2019

Popolazione scolastica

OPPORTUNITA'

La popolazione scolastica delle scuole dell'istituto comprensivo è piuttosto variegata. In ciascuna classe sono presenti alunni con difficoltà di apprendimento e/o con contesto familiare disagiato, in modo da assicurare la formazione di classi equamente eterogenee. Analogamente gli alunni diversamente abili, con DSA e altri BES sono distribuiti in modo equilibrato nelle classi. La percentuale di alunni stranieri frequentanti, seppur non elevata, consente di avviare in tutti i plessi attività e progetti di intercultura e inclusione.

VINCOLI

La presenza di alunni provenienti da diversi contesti socio-culturali ed economici fa sì che i docenti debbano provvedere a elaborare più adattamenti di programmazioni e progettazioni per sostenere gli alunni e le famiglie in difficoltà: le risorse umane ed economiche ridotte non permettono sempre e costantemente di fornire supporti adeguati e mirati al recupero di tali svantaggi.

Territorio e capitale sociale

OPPORTUNITA'

Dall'ultimo dopo-guerra la città di Collegno, grazie allo sviluppo economico e industriale, è stata meta di forti immigrazioni che hanno portato alla formazione di nuovi quartieri e aree industriali. La popolazione residente ha superato i 50.000 abitanti, si sono aggiunti abitanti provenienti soprattutto dai Paesi dell'Europa dell'Est e, in misura minore, dal Nord-Africa e dall'Asia; nel territorio cittadino sorge anche un campo Rom i cui bambini frequentano le scuole del nostro istituto. Il contesto su cui insiste la scuola è pertanto variegato e ricco di spunti per un'ampia progettazione formativa e inclusiva. Sono presenti numerose associazioni sportive, culturali e sociali con le quali l'istituzione scolastica collabora al fine di poter raggiungere più facilmente gli obiettivi prefissati nel P.T.O.F.. "Fondazione per la Scuola" - "Compagnia di San Paolo" in collaborazione con U.S.R. ha proposto alle scuole del territorio il progetto "Riconessioni", cui il nostro istituto aderisce, per il potenziamento della rete e della didattica digitale. Anche il Comune si dimostra molto attento alle esigenze della popolazione scolastica e offre numerose opportunità formative grazie ad ampio catalogo di offerta dal quale le classi possono attingere ogni anno.

VINCOLI

Le risorse non sono sempre adeguate per fornire agli allievi stranieri il necessario supporto al fine di una completa integrazione linguistica.

Risorse economiche e materiali

OPPORTUNITA'

Gli edifici scolastici sono sostanzialmente in buono stato, sono in fase di costruzione nuovi plessi che andranno a sostituire in prospettiva alcune realtà esistenti. I plessi sono vicini e facilmente raggiungibili. Il Comune si occupa di

effettuare le debite manutenzioni a rotazione e provvede a risolvere situazioni di emergenza compatibilmente con le risorse economiche e umane a disposizione. Il contributo del MIUR per il progetto "Scuole Belle" ha contribuito al miglioramento di alcune situazioni. La scuola partecipa a progetti PON e MIUR per l'acquisizione di ulteriori fonti di finanziamento.

VINCOLI

Le risorse disponibili non sempre consentono di provvedere con costante immediatezza agli interventi necessari. I finanziamenti pubblici ed i contributi volontari delle famiglie non riescono a coprire tutte le esigenze di cui al piano dell'offerta formativa. Alcune attrezzature informatiche sono obsolete, i laboratori e la connessione a internet necessitano di nuovi adeguamenti.

Risorse professionali

OPPORTUNITA'

Il personale docente e il personale ATA sono da alcuni anni sostanzialmente stabili. La maggior parte dei docenti ha conseguito la laurea, titolo che, a suo tempo, non era ancora richiesto per l'insegnamento nella scuola primaria. Si stanno implementando le occasioni di formazione interna per acquisire nozioni e competenze informatiche di base utili per la didattica e gli aspetti organizzativi. Buona l'adesione alle iniziative promosse dalla scuola.

VINCOLI

Nella scuola primaria e secondaria vi sono in organico numerosi posti vacanti di sostegno. Pertanto, la maggior parte del personale di sostegno è a tempo determinato e spesso non possiede i titoli di specializzazione necessari. Per gli stessi motivi, non sempre si riesce a garantire continuità didattica. Si rileva una certa disomogeneità tra il personale nella diffusione delle competenze informatiche. Rispetto alle evidenze territoriali l'istituto denota un elevato numero di giorni medio di assenza ATA per malattia.

Risultati legati alla progettualità della scuola

Obiettivo formativo prioritario

Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche

Attività svolte

PROGETTO GEOMETRIKO (classi quarte -quinte primaria)

Dopo un'iniziale spiegazione delle caratteristiche e proprietà dei quadrilateri, si utilizza il gioco di carte "Geometriko" che prevede di far scartare agli avversari delle carte quadrilatero con caratteristiche specifiche. In determinate situazioni i giocatori dovranno saper porre o saper risolvere quesiti sulla geometria piana che richiedono abilità di problem solving. Infine, essendo un gioco di carte, sarà necessario anche l'utilizzo di diverse strategie per poter eliminare gli avversari o non farsi eliminare. Gli alunni giocheranno e applicheranno, per poter vincere ogni partita, le conoscenze di geometria che hanno imparato. Il gioco prevede diverse fasi: una fase di amichevoli, in cui gli alunni sperimentano le regole del gioco, una di classe in cui si scontrano fra compagni di classe, una fase d'istituto, una regionale e l'ultima fase nazionale.

PROGETTO GIOCHI MATEMATICI

Il Progetto, nella prima fase, si rivolge agli alunni della scuola secondaria I^a e agli alunni delle classi quarte e quinte delle scuole primarie. I Giochi Matematici d'Autunno sono gare interne all'Istituto. Organizzati dall'università Bocconi di Milano, si svolgono contemporaneamente in molte scuole d'Italia nel mese di novembre.

Il Progetto, nella seconda fase, si rivolge agli alunni della scuola secondaria I^a per i quali prevede la partecipazione alle Selezioni Provinciali dei Campionati Internazionali di Giochi Matematici sempre organizzati dall'Università Bocconi di Milano. Le Selezioni Provinciali dei Campionati Internazionali di Giochi Matematici si svolgono nel mese di marzo, un sabato pomeriggio in un Liceo di Torino. Gli studenti che ottengono, a livello provinciale, un buon piazzamento, sono ammessi alle Finali Nazionali che si svolgono presso la sede dell'Università Bocconi, a Milano, nel mese di maggio. Per la preparazione dei ragazzi alle gare si organizzano ogni anno le seguenti attività.

-Giochi d'Autunno: per la scuola media e per la scuola primaria gli alunni sono allenati dal docente di matematica durante le ore curricolari. Ai ragazzi vengono presentati vari tipi di quesiti (tratti dalle prove degli anni precedenti, dal sito della Bocconi e da vari testi di Giochi Matematici);

-Selezioni Provinciali dei Campionati Internazionali di Giochi Matematici e Finali Nazionali: vista la complessità dei quesiti da risolvere, vista la loro varietà (esistono tante tipologie di esercizi), è utile organizzare per i nostri ragazzi una serie di lezioni di allenamento di 1 ora ciascuna, in orario pomeridiano extrascolastico. Durante le lezioni di allenamento ai ragazzi vengono presentati vari tipi di quesiti (tratti dalle prove degli anni precedenti, dal sito della Bocconi e da vari testi di Giochi Matematici); gli alunni sono stimolati a risolverli ed a confrontare le varie tipologie di strategie risolutive individuate.

Risultati

PROGETTO GEOMETRIKO

-Lo studio della geometria piana risulta più accattivante e innovativo perché vengono stimolate la curiosità, la partecipazione e la motivazione degli alunni.

- Si è rilevato un miglioramento dell'atteggiamento verso la Geometria, non più vista come materia arida e "per pochi eletti", ma disciplina creativa che prima del rigore e dell'astrazione richiede un approccio dinamico e concreto;

- miglioramento, grazie ai quesiti proposti durante gioco, delle proprie competenze, in particolare la capacità di utilizzare gli strumenti acquisiti in contesti diversi da quelli tradizionali; in altri termini, si è rilevato che la maggior parte degli alunni (in rapporto al proprio livello di partenza) arrivano ad applicare ciò che hanno imparato a scuola anche in situazioni meno strutturate, in cui le informazioni sono meno esplicite e non offrono chiare indicazioni su quali siano le conoscenze pertinenti e come esse debbano essere applicate;

- un miglioramento delle capacità espositive e argomentative come conseguenza della discussione insita nel lavoro di esposizione scritta e orale delle soluzioni;

- un miglioramento delle capacità di problem solving, delle capacità visuo-spaziali e di interconnessione tra i vari linguaggi adoperati in geometria piana, in quanto, Geometriko prevede sia l'esposizione scritta che l'argomentazione verbale dei contenuti e delle soluzioni dei vari quesiti e Test INVALSI proposti.

PROGETTO GIOCHI MATEMATICI

• Far scoprire ai nostri alunni che la matematica può essere divertente ed invogliarli ad applicarsi con maggiore

impegno allo studio di questa disciplina;

- Imparare a “mettersi in gioco”;
- Scoprire le proprie potenzialità;
- Imparare a confrontarsi con gli altri senza drammatizzare in caso di insuccesso;
- Potenziare la capacità di comprendere testi anche complessi;
- Potenziare l’osservazione;
- Potenziare la pazienza, la capacità di concentrazione;
- Potenziare l’ordine, la precisione;
- Potenziare la capacità di individuare e applicare relazioni, proprietà procedimenti;
- Potenziare la capacità di formulare ipotesi e risolvere problemi.

Evidenze

Documento allegato: Geometrikoegiochimatematicievidenze.pdf

Obiettivo formativo prioritario

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 nonch 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

Attività svolte

LA GIORNATA DEI CALZINI SPAIATI (classi scuola primaria)

Prima fase: si è riflettuto con gli alunni sulle differenze come fonte di ricchezza. Ogni classe, secondo la propria età, ha affrontato il tema della diversità. La creatività, la diversità, il mondo dei colori sono stati rappresentati dalla fantasia dei bambini della scuola primaria attraverso video e cartelloni. Ed ecco che degli insoliti protagonisti, i calzini, sono usciti dalle scarpe e sono diventati simbolo di una svelata dignità.

Seconda fase: alcuni dei video prodotti sono stati montati per partecipare al concorso #Zerobullismo.

Terza fase: con il comune di Collegno, nella giornata della pace, il video e l’idea della giornata dei calzini spaiati sono stati condivisi con le scuole di ogni ordine e grado del territorio collegnese.

Risultati

Maestre ed alunni, anche i più piccoli, hanno sperimentato la diversità, venendo a scuola con i calzini spaiati. Le differenze hanno assunto un carattere positivo e sono state valorizzate. Con gli alunni più grandi si è riflettuto anche sul fenomeno del bullismo che ha inizio quando le differenze non sono accettate e valorizzate. L’esperienza educativa è stata condivisa e portata ad esempio anche per altre scuole del territorio.

Evidenze

Documento allegato: Calzinispaiati_evidenze.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

Il progetto, coerente con la scelta del nostro PTOF di potenziare le competenze chiave europee (vedasi sezione apposita RAV), con particolare riferimento alle competenze sociali e civiche, allo spirito di iniziativa e imprenditorialità, alla consapevolezza ed espressione culturale, si è svolto durante l’anno scolastico 2018/19 ed ha coinvolto gli alunni della scuola primaria e secondaria.

MODULI:

UNO SCATTO DOPO L’ALTRO- esplorazione e conoscenza anche digitale del patrimonio: attraverso attività laboratoriali mirate alla lettura e comprensione delle immagini e alla conoscenza della fotografia come mezzo di documentazione e al tempo stesso espressivo, i ragazzi hanno realizzato due piccoli libri e una mostra finale presso la scuola A. Frank.

GIARDINI PER NON DIMENTICARE- Adozione di parti di patrimonio: il nostro Istituto ha così concluso un percorso iniziato con il progetto "Adotta un monumento". Nel quartiere sono presenti alcuni giardini dedicati alle vittime della mafia e i ragazzi hanno progettato e realizzato piccoli interventi di recupero e di abbellimento, anche nei giardini delle scuole. PER IMPARARE, PEDALIAMO PER DI QUA -Costruzione di una proposta territoriale di turismo culturale, sociale e ambientale sostenibile: sensibilizzazione dei ragazzi all'utilizzo della bicicletta per andare a scuola e muoversi nel quartiere attraverso la conoscenza delle piste ciclabili e le relative buone pratiche di comportamento da adottare. L'ARTE CAMMINA CON TE – produzione artistica e culturale- partecipazione ad alcuni workshop offerti dal Comune con artisti internazionali di street art e progettazione di murali nel quartiere. RIQUALIFICHIAMO LE NOSTRE PIAZZE: ESPRIMITI ANCHE TU Interventi di rigenerazione e riqualificazione urbana specie nelle aree periferiche e marginali: interventi di riqualificazione e abbellimento di alcuni spazi del quartiere nei pressi delle scuole. LINK AL VIDEO SUL SITO DI ISTITUTO: <http://www.scuoleparadiso.it/images/ATTIVITA/PON/pon%20patr.mp4>

Risultati

- Elaborazione di strategie di progettazione cooperativa per la restituzione sociale del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico, in collaborazione con il Comune, la Regione e le associazioni sul territorio;
- Promozione della creatività e dell'autonomia nell'immaginare scenari e soluzioni di sviluppo sostenibile per il patrimonio culturale, artistico e paesaggistico;
- Promozione della progettazione interdisciplinare e transdisciplinare, sviluppando percorsi che integrino più aree tematiche in una ricostruzione organica e critica del patrimonio culturale, artistico e paesaggistico;
- Valorizzazione del patrimonio culturale, artistico, paesaggistico come bene comune e potenziale per lo sviluppo democratico, attraverso pratiche di didattica laboratoriale.

Evidenze

Documento allegato: evidenzaPROGETTOPON.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 CODING.

Si tratta di un Progetto in verticale, realizzato durante l'anno scolastico 2018/19, rivolto agli alunni delle classi quinte della scuola Primaria e agli alunni della scuola Secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo.

Le finalità del progetto sono rivolte all'acquisizione di strategie da mettere in atto nella ricerca di soluzioni per raggiungere un obiettivo in ambiti diversificati e successivamente trasferibili in un contesto digitale informatico.

Attraverso l'attività di coding con Scratch, gli alunni, lavorando in piccoli gruppi, hanno programmato storytelling, storie interattive, giochi e animazioni con figure geometriche condividendo i propri progetti nel web. Alcuni tra questi progetti hanno partecipato alla seconda edizione del Concorso Junior del Festival CinemAmbiente entrando a far parte della rosa dei 10 finalisti a livello nazionale nella sezione Scuole Secondarie di I grado.

L'attività di coding è stata implementata con l'utilizzo di mBot, piccoli robot che eseguono le istruzioni fornite dalla programmazione grafica.

Risultati

Il progetto ha permesso di far conseguire agli alunni i seguenti risultati:

- Acquisizione delle basi del pensiero computazionale
- Acquisizione di competenze nel problem posing e problem solving dialogando con il computer
- Utilizzo di strumenti come Scratch e mBlock quali dispositivi e metodi di robotica educativa
- Rafforzamento delle competenze sociali di interazione e collaborazione nel gruppo e dell'autostima

Evidenze

Documento allegato: EVIDENZEPIENSIEROCOMPUTAZIONALE.pdf

