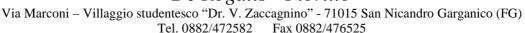
ISTITUTO D'ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE



De Rogatis - Fioritto





Siti Web: www.derogatisfioritto.edu.it

Ai Docenti Al Personale Ata Ai Genitori e agli Alunni

Sede di San Nicandro Garganico Cagnano Varano

ALBO

OGGETTO: Pubblicazione Rendicontazione sociale - aa.ss. 2019-2022 - aggiornato al 20/12/2022.

Per la massima diffusione informativa, viene pubblicata la *Rendicontazione sociale 2019-2022* approvata dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio di Istituto nelle rispettive sedute del 20/12/2022. Il documento è consultabile anche sul sito web dell'Istituto: *derogatisfioritto.edu.it* nel menu *La scuola* a sinistra dello schermo – sezione *Autovalutazione e rendicontazione sociale.*

Si allega alla presente:

• Rendicontazione sociale 2019-2022 – aggiornato al 20/12/2022.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO Prof. Francesco G. DONATACCIO

Firmato digitalmente





SISTEMA NAZIONALE DI VALUTAZIONE

Rendicontazione sociale

Triennio di riferimento 2019/22 FGIS007003 I.I.S.S. "DE ROGATIS - FIORITTO"

Rendicontazione sociale



Contesto			2

Risultati raggiunti	3
Risultati legati all'autovalutazione e al miglioramento	3
Risultati scolastici	3
Competenze chiave europee	7

Contesto

Rendicontazione sociale

Triennio di riferimento: 2019 - 2022



Contesto

Il background familiare degli alunni frequentanti l'Istituto risulta, nel complesso, medio-basso. Solo quello degli alunni che frequentano l'indirizzo di liceo scientifico e linguistico risulta medio-alto e alto. Il numero degli alunni con entrambi i genitori disoccupati è in linea con i dati regionali. La percentuale di alunni con cittadinanza non italiana è bassa. Pertanto, la scuola è chiamata a svolgere attività di inclusione sociale per sanare situazioni di disparità economico-sociale e linguistico-culturale. Il territorio in cui è collocato l'I.I.S.S. "De Rogatis-Fioritto", diviso tra i comuni di San Nicandro Garganico e Cagnano Varano, è caratterizzato da un'economia principalmente agricola e, solo in minima parte, basata sul turismo e sulle attività artigianali. La politica scolastica perseguita dal Comune interessa la predisposizione del servizio trasporti alunni, partecipazione ad eventi organizzati dalla scuola, contributi per i libri di testo e per il successo formativo. L'Ente Provincia, proprietario della struttura scolastica e degli spazi adiacenti, provvede alla manutenzione ordinaria e straordinaria delle strutture. Di modesta entità sono le iniziative degli Enti Locali finalizzate alla valorizzazione delle risorse presenti nel territorio. L'Istituto è suddiviso, a San Nicandro Garganico in cinque diversi plessi (di cui uno interdetto) di varie dimensioni ed è fornito di palestra (parzialmente interdetta). A San Nicandro Garganico il villaggio studentesco è ubicato ad un paio di chilometri dal centro cittadino ed è raggiungibile con i mezzi di trasporto privati e pubblici. In tutti i plessi delle due sedi sono presenti dei PC e delle LIM per la didattica. Vi sono diciotto laboratori a disposizione degli studenti e tre sale con PC utilizzabili dai docenti. Le risorse economiche disponibili, se si prescinde dalle somme assegnate dallo Stato per stipendi e retribuzioni accessorie, provengono da Fondi Europei e, solo in minima parte, da contributi volontari delle famiglie che negli ultimi anni sono diminuiti sensibilmente. I plessi di San Nicandro Garganico hanno bisogno di interventi importanti per alzare il livello di sicurezza degli utenti e per il superamento delle barriere architettoniche. Il Plesso A e la palestra sono stati interdetti agli studenti, ai genitori, a tutto il personale della scuola e a quanti frequentano il Villaggio studentesco Zaccagnino. Il finanziamento da parte dello Stato per il funzionamento dell'Istituto è di modesta entità, se lo si confronta con le spese del personale, e si è ulteriormente ridotto nel corso degli ultimi anni. L'Istituto dispone complessivamente di n. 91 docenti di cui n. 69 con contratto a tempo indeterminato e n. 22 con contratto a tempo determinato. La stabilità del Dirigente scolastico e dei docenti contribuisce alla continuità dell'offerta formativa. La quasi totalità dei docenti possiede una laurea; alcuni di loro hanno conseguito certificazioni informatiche; pochi certificazioni in lingue straniere. Il 50% dei docenti ha un'età anagrafica superiore ai 55 anni. Non vi sono docenti con età inferiore ai 35 anni. Il 36,2% dei docenti insegna da oltre 10 anni nell'istituto con una media percentuale superiore a quella nazionale che conferma la stabilità del corpo docente dell'istituto. Risulta importante il rinnovamento e potenziamento delle competenze degli insegnanti nell'ambito della didattica innovativa: potenziamento delle tecnologie informatiche, multimediali e virtuali nella metodologia didattica e l'acquisizione di competenze nelle lingue straniere da parte dei docenti.

Rendicontazione sociale

Triennio di riferimento: 2019 - 2022



Risultati raggiunti

Risultati legati all'autovalutazione e al miglioramento

Risultati scolastici

Priorità

Successo formativo e scolastico degli studenti

Traguardo

Recuperare le situazione di difficoltà, potenziare il gruppo delle eccellenze per garantire a livello di istituto il "buon esito" del percorso di formazione degli studenti.

Attività svolte

Le attività svolte all'interno della priorità Successo formativo e scolastico degli studenti sono state le seguenti:

- Utilizzo dell'organico di potenziamento per il sostegno ed il recupero didattico degli alunni più fragili;
- Potenziamento dei corsi di recupero delle insufficienze;
- Eventi ed attività specifiche per la prevenzione dell'abbandono e dell'evasione scolastica.
- Introduzione DAD e DDI durante l'emergenza pandemica;
- Implementazione dell'uso del registro elettronico per consentire alle famiglie il monitoraggio in tempo reale della frequenza degli alunni;
- Utilizzo dell'organico di potenziamento per il sostegno didattico e motivazionale agli alunni con maggior rischio di abbandono;
- Partecipazione a PON FESR per la realizzazione di reti locali, cablate e wireless, nelle scuole al fine di migliorare la didattica digitale.

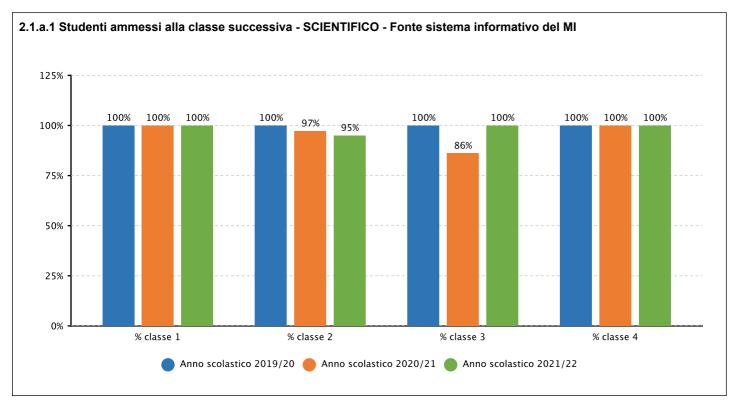
Risultati raggiunti

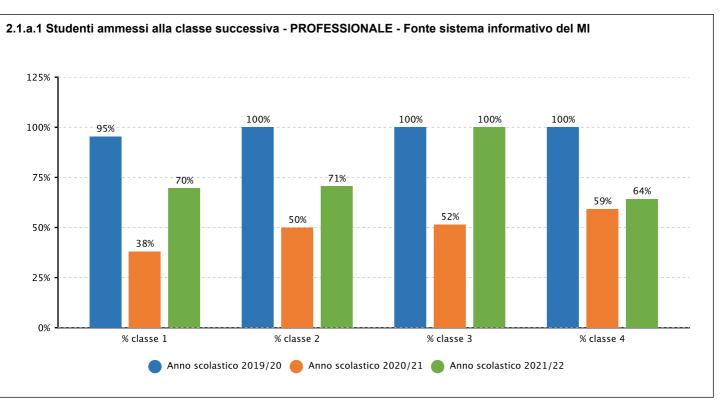
Gli esiti sono da considerarsi complessivamente positivi poiché, nonostante l'emergenza pandemica ci abbia messo di fronte a situazioni inaspettate e del tutto nuove, la scuola ha saputo reagire ed ha segnato, in quasi tutti gli indirizzi, un miglioramento degli esiti nell'ultimo anno.

Evidenze

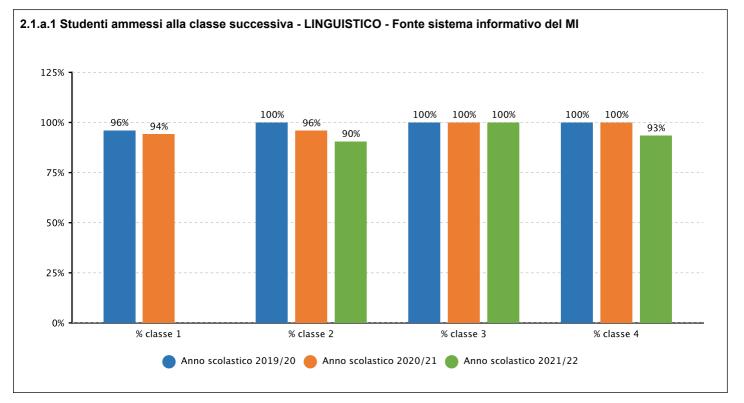


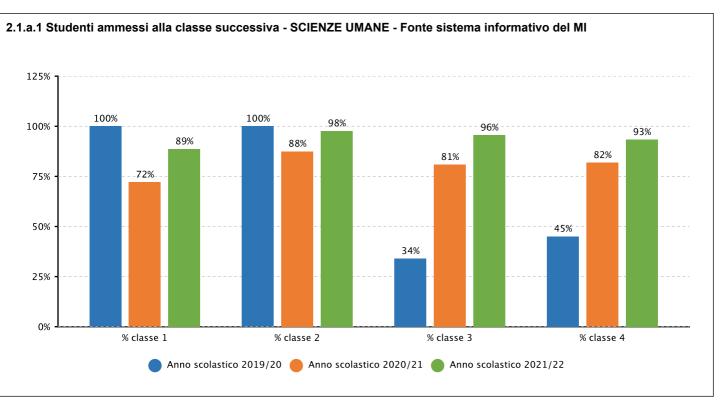




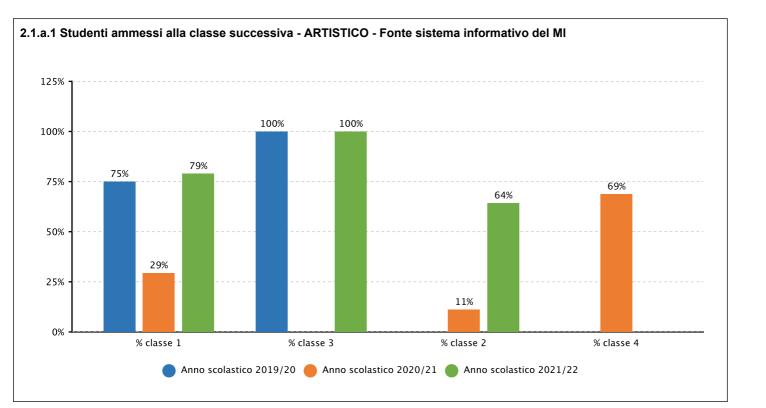












Rendicontazione sociale

Triennio di riferimento: 2019 - 2022



Competenze chiave europee

Priorità

Potenziare le competenze civiche e sociali degli studenti in termini di partecipazione attiva e democratica.

Traguardo

Coinvolgere gli studenti in attività formative e progettuali per migliorare la capacità di collaborazione e le competenze di cittadinanza.

Attività svolte

Le attività formative e progettuali proposte agli studenti in questo triennio sono state diverse: Progetto bullismo e cyberbullismo rivolto alle classi del primo biennio (a.s. 2018/19);

Progetto bullismo e cyberbullismo rivolto alle classi prime (a.s. 2019/20)

Evento formativo "I pericoli della rete, cyberbullismo e fake news per le classi quinte (a.s. 2019/20); Partecipazione ad incontri in live streaming allo spettacolo "Il Nodo" di J. Adams, classi prime (a.s. 2020/21):

Introduzione del curricolo verticale e trasversale di Educazione civica (a.s. 2020/21)

Progetto #iononcadonellarete per tutte le classi del secondo biennio e quinto anno (a.s. 2021/22) Nelle programmazioni di classe sono stati inseriti e svolti moduli specifici di Educazione alla salute, Educazione stradale. Nell'ambito dell'educazione alla legalità si sono tenuti incontri con i carabinieri e eventi con associazioni del territorio.

A causa dell'emergenza pandemica, tali attività sono state svolte in presenza solo ove possibile.

Risultati raggiunti

La partecipazione a dette attività ha permesso agli studenti di raggiungere una accresciuta competenza e consapevolezza su un uso consapevole della rete e sui pericoli ed insidie nella stessa nascosti. Sono state, inoltre, in tal modo potenziate competenze civiche e sociali.

Evidenze

Documento allegato

Relazionesulprogetto2022.pdf



IO NON CADO NELLA RETE



Relazione finale sul Progetto 2022

Giuliana Notarnicola



Relazione conclusiva sul progetto #io non cado nella rete 2022

Nei giorni 24 e 25 maggio 2022 si è svolta la fase finale della terza edizione del Torneo #io non cado nella rete. Cuore del progetto un Torneo a squadre destinato agli studenti di una fascia d'età compresa tra 12 e i 18 anni, che utilizza un Test on-line per incuriosire gli studenti sui pericoli nascosti e su di un corretto utilizzo di Internet, dei Social Network e del Web.

Vincitori del Torneo sono stati gli studenti dell'IIS Euclide di Bova Marina RC che con 3990 punti su di un totale di 4000 si sono aggiudicati il primo posto in classifica. Al secondo posto si sono classificati i ragazzi dell'IIS Galilei Artiglio di Viareggio al terzo posto la quadra del Liceo Bonaventura Rescigno di Roccapiemonte Sa

LA CLASSIFICA NAZIONALE

Classifica	Istituto	Squadra	Punteggio
1			3.990
2			3.722
3			3.673
4	IIS DE ROGATIS FIORITTO SAN NICANDRO GARGANICO	DeRogatisFioritto	3.581
5			3.567
6			3.556
7			3.541
8			3.470
9			3.466
10			3.459
11			3.457
12			3.432
13			3.425
14			3.419
15			3.417
16			3.385
17			3.379
18			3.370
19			3.367
20			3.355
21			3.355
22			3.342
23			3.322
24			3.319
25			3.315
26			3.295
27			3.259
28			3.255
29			3.237
30			3.220
			3.209
			3.185
			3.172

Classifica	Istituto	Squadra	Punteggio
			3.136
			3.135
			3.125
			3.116
			3.110
			3.060
			3.055
			3.015
			2.996
			2.990
			2.975
			2.960
			2.910
			2.885
			2.860
			2.855
			2.815
			2.810
			2.800
			2.710
			2.600

IL PROGETTO

L'utilizzo della rete e delle nuove tecnologie fa ormai parte della vita di tutti noi, al giorno d'oggi siamo tutti iper-connessi, sempre, per i ragazzi la rete e in modo particolare il mondo dei Social, sono strumenti in grado di far nascere e curare le loro relazioni sociali; un ambiente virtuale in cui si presentano e si raccontano, ricevendo in cambio il feedback dei loro amici virtuali, che a volte, ma non sempre, sono anche amici reali.

Il cellulare e la rete fanno ormai parte della vita quotidiana dei ragazzi che li utilizzano senza criteri e senza precauzioni per tenersi costantemente in contatto con gli amici, condividere emozioni ed affermare sé stessi; che Internet è anche un mondo "parallelo" nel quale come nella vita reale, ci sono criminali e persone pronte ad approfittare della buona fede per ingannare la gente.

Continuano a nascere nuovi modi di comunicare, che consentono di non lasciare tracce, di non esporsi fisicamente, di non assumersi la responsabilità delle proprie parole. Una divulgazione ambigua, discutibile, vigliacca e pericolosa, lontana dal controllo degli adulti che faticano a mantenersi aggiornati e che quindi faticano a proteggerli, dai rischi della rete. Con l'emergenza dovuta al COVID 19 durata 3 anni anche la didattica si è dovuta spostare in rete perdendo il contatto umano, quello vero e profondo, inoltre con l'aumento del numero di ore trascorse in rete è aumentato notevolmente il rischio di disturbi comportamentali legati ad un uso improprio del web, mettendo in pericolo la salute psico-fisica e le relazioni sociali, dei più indifesi.

È quindi importante che tutti, ma in modo particolare i ragazzi che sono più esposti, vengano educati all'uso delle nuove tecnologie per la comunicazione; devono prestare attenzione quando si inseriscono dati personali (nome, cognome, indirizzo, numeri di telefono) in internet; lo stesso vale per i video e le foto che



ritraggono i ragazzi o i loro amici. Sapere che tutto questo insieme di informazioni una volta messo online, è molto difficile, se non impossibile, da controllare o eliminare.

#IO NON CADO NELLA RETE è un progetto che utilizza una piattaforma online e il gioco, in modo particolare il gioco di squadra, per stimolare la curiosità degli adolescenti sui pericoli nascosti di un web, in grado di mutare senza preavviso in una trappola nella quale si può cadere senza riuscire a venirne fuori.

Le attività formative legate al progetto a rete sono organizzate in quattro macro aree:

- Conoscere Internet e il Web
- Sapersi difendersi dal Furto di Identità e dalle False Identità
- Saper utilizzare in modo consapevole i Social Network
- Riconoscere le Fake news, gli episodi di Cyber Bullismo sapere come comportarsi

Il progetto utilizza una piattaforma didattica on-line orientata ad una didattica digitale integrata, dove gli argomenti sono stati proposti attraverso Video lezioni e un ambiente di esercitazione/studio strutturato in: domande a risposta singola, multipla, vero/falso e collegamento, nel quale è possibile verificare la risposta e visualizzare la spiegazione dell'argomento.

Gli studenti e loro docenti hanno potuto affrontare le tematiche proposte dal progetto attraverso:

- ✓ Una dispensa organizzata in domanda e risposta
- √ Video di presentazione degli argomenti
- ✓ Un'area di Test/Studio nella oltre alle domande viene spiegato il perché della risposta
- ✓ Un'app per il cellulare
- ✓ Un'area di Test/Verifica

LA DISPENSA

Per la preparazione degli studenti al Torneo e per il lavoro interdisciplinare dei docenti, è stata consegnata una dispensa con la spiegazione di tutti gli argomenti trattati. Sono state fornite inoltre le linee guida per lavorare con i ragazzi in DAD utilizzando la piattaforma www.iononcadonellarete.it per metodologie didattiche come la Cooperative learning, la Flipped Classroom e il Debate. I docenti hanno avuto inoltre la possibilità di effettuare tutte le volte che lo ritenevano necessario, verifiche attraverso la piattaforma utilizzando l'area di TEST/VERIFICA, sia sulle singole macro aree in cui sono strutturati gli argomenti del progetto, che su tutti gli argomenti insieme.

I VIDEO DI PRESENTAZIONI DEGLI ARGOMENTI

La piattaforma mette a disposizione degli studenti e dei docenti iscritti al momento Video di riepilogo degli argomenti più importanti (al momento ce ne sono 43 ma ne sono previsti 60). Sono stati realizzati con una prospettiva metodologica metacognitiva e multisensoriale, mediata dalle nuove tecnologie, per essere fruibili da tutti gli stili d'apprendimento presenti all'interno di un gruppo classe; per porsi come strumento integrativo alla didattica tradizionale. Molto apprezzati da docenti e studenti hanno permesso in questa edizione del progetto, di aprire discussioni degli argomenti trattati e far emergere particolari problematiche preesistenti.

L'AREA DI TEST, LA "SANDBOX", per studiare con il METODO DELLE DOMANDE

Ogni argomento è stato trattato sviluppando i concetti con una serie di quesiti: a risposta multipla; vero/falso; con collegamento. Ad ogni quesito poi è stata abbinata una breve ma esauriente spiegazione dell'argomento corrispondente. I quesiti trattano dapprima le generalità dell'argomento affrontato, per poi andare progressivamente ad approfondirne e analizzarne tutti gli aspetti. Al termine della loro prova gli studenti oltre al punteggio hanno la possibilità di esaminare il risultato vedendo tutte le risposte con esito positivo e quelle con esito negativo.



L'AREA DI TEST/VERIFICA per step di controllo: iniziali intermedi e finali

Nell'area di Test/verifica la tipologia di domande è identica a quella presente nella Sandbox, ovvero: a risposta multipla; vero/falso; con collegamento. A differenza dell'area di studio nell'area di Test non è possibile richiedere la risposta giusta e una spiegazione dell'argomento corrispondente. Le domande sono formulare per verificare in itinere, l'andamento dell'acquisizione di competenze per un uso consapevole della "rete": simulando situazioni reali, viene chiesto di individuare pericoli e risolvere questioni pratiche che si possono verificare quotidianamente utilizzando Internet.

L'APP PER LO SMARPHONE

Questa seconda edizione del progetto ha visto la possibilità di utilizzare lo Smartphone per affrontare gli argomenti trattati nel progetto. Sull'app sono state riportate la Sandbox e l'area di Test/Verifica. Quest'ultima consente di avviare l'esercitazione senza l'aiuto della spiegazione per la risposta alla domanda.

Un gioco in particolare un Torneo nazionale, che diventa uno strumento stuzzicante per acquisire specifiche competenze di Informatica assieme a competenze comunicative e relazionali.

#io non cado nella rete Peer to Peer e #iononcadonellareteperché..... nell'edizione 2022 il Torneo è stato affiancato da due iniziative che hanno avuto che hanno avuto un riscontro tale da far pensare di riproporle anche nelle prossime edizioni:

#lo non cado nella rete Peer to Peer, una iniziativa incentrata sulla realizzazione di piccoli video della durata massima di 3 minuti nei quali i ragazzi hanno spiegato ai loro coetanei come riconoscere e come difendersi dalle insidie del Web. Tema della prima edizione è stato l'adescamento in rete, in particolare quali sono le tecniche di adescamento nel Grooming come riconoscerle e come difendersi. Oltre al Grooming i ragazzi hanno approfondito e realizzato video sul Catfishing, ovvero sul tentativo di truffare o ingannare qualcuno online utilizzando un'identità falsa oppure rubata. I ragazzi che hanno partecipato al progetto in aggiunta al materiale presente in piattaforma hanno avuto la possibilità di seguire tre webinar sul tema preparati per loro da tre psicologi dell'Università di Cassino e del Lazio meridionale e sono state riconosciute loro le ore di PCTO. Alcuni video presentati veramente belli e molto esplicativi, sono stati pubblicati e resi disponibili per tutti in una apposita sezione sulla piattaforma www.iononcadonellarete.it

#iononcadonellareteperché..... un contest nel quale abbiamo chiesto ai ragazzi di inviare un piccolissimo video o un disegno/fumetto che rispondesse alla domanda "io non cado nella rete perché.." Le creatività sono state poi pubblicate su Instagram e Facebook, abbiamo poi premiato con delle cuffie WI-FI le migliori tre creatività. La classifica è stata determinata in un primo momento dal numero di condivisioni, dal numero di mi piace e in un secondo momento dal voto della giuria composta dai docenti dei 10 ragazzi "finalisti" che per regolamento hanno potuto dare il loro voto solo ad uno degli altri nove.

Lo scopo di questa iniziativa è stato ancora una volta quello di incuriosire gli studenti, abbiamo voluto dare un ulteriore stimolo per farli interessare a queste tematiche. Con il loro contributo attraverso i social questi piccoli messaggi lanciati dai loro coetanei si dovrebbero diffondere a macchia d'olio.....e arrivare lontano. I primi tre classificati ai quali sono stati inviate la maglietta del contest e le cuffiette WI-FI



I NUMERI DELL'EDIZIONE 2022

Questa edizione del progetto #io non cado nella rete ha visto l'iscrizione di 3.967 studenti provenienti da 48 Istituti Italiani dislocati su tutto il territorio nazionale.

Gli Istituti Iscritti al progetto

ati issiitti di progetto
10missis
2
3
4
5
6 IIS DE ROGATIS FIORITTO SAN NICANDRO GARGANICO
70missis
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21 22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42

43

Giuliane poteriole