

ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE

Cicognini - Rodari

Licei: Classico - Scienze Umane - Musicale

Agenzia formativa accreditata Regione Toscana cod. PO 0665

Segreteria Amministrativa e Didattica: Via Galcianese, 20/4 -59100 Prato. Tel.: 0574/32041; 21959 -Fax.: 0574/32042
pois00100r@istruzione.it www.cicogninirodariprato.edu.it PEC: pois00100r@pec.istruzione.it

Allegato n. 34

AGGIORNAMENTO PTOF a.s. 2024-2025

L'Istituto Statale d'Istruzione Secondaria "Cicognini-Rodari" rappresenta un sistema organizzativo complesso. Situato in strutture collocate in zone semi-centrali, facilmente raggiungibili e ben collegate dai mezzi pubblici, esso si articola in cinque indirizzi: Liceo Classico (Allegati 3; 7; 13; 19; 20 del PTOF), Liceo economico-sociale (Allegati 4; 8; 14; 19; 20 del PTOF), Liceo delle scienze umane con opzione economico sociale (Allegati 5; 9; 15; 19; 20 del PTOF), Liceo Musicale (Allegati 6; 10; 11TER; 16; 19BIS; 20 del PTOF), Liceo del Made in Italy (Allegati 5BIS; 9BIS; 15BIS; 19; 20 del PTOF) e, a partire dall'a.s. 25/26, Liceo Classico con Percorso Nazionale di Biologia con Curvatura Biomedica (Allegati 3BIS; 13BIS; 19; 20 del PTOF). Tutte le aule didattiche dell'Istituto, i laboratori, le biblioteche, sono provviste di moderni schermi touch. Il Regolamento d'Istituto (Allegato 11 del PTOF) è stato integrato alla luce della Legge 150/2024.

AREA 1: Definizione e assegnazione dei ruoli e compiti del personale scolastico in maniera funzionale al PTOF e con riguardo alle competenze professionali specifiche, sotto il profilo individuale e negli ambiti collegiali.

Organigramma e funzionigramma

L'Istituto si caratterizza come sistema aperto, flessibile e adattabile a situazioni differenziate ed è regolato da principi e modalità operative che consentano di assicurare l'efficacia delle attività effettuate e dei servizi erogati. L'Organigramma e il Funzionigramma ne descrivono l'organizzazione e rappresentano una mappa delle competenze e responsabilità dei soggetti e delle specifiche funzioni. Il Dirigente Scolastico, gli organismi gestionali (Consiglio di Istituto, Collegio Docenti, Dipartimenti, Consigli di Classe), le figure intermedie (collaboratori, funzioni strumentali, responsabili di plesso e DSGA), i singoli docenti operano in modo collaborativo e s'impegnano nell'obiettivo di offrire agli alunni un servizio scolastico di qualità. Le modalità di lavoro si fondano sulla collegialità, sulla condivisione e sull'impegno di ciascuno, nel riconoscimento dei differenti ruoli e livelli di responsabilità gestionale, nonché della diversità di opinioni mirata ad individuare scopi comuni di lavoro. Il Funzionigramma costituisce la mappa delle interazioni che definiscono il processo di governo dell'Istituto con l'identificazione delle deleghe specifiche per una governance partecipata. Organigramma e funzionigramma sono stati definiti per l'a.s. 2024/25 con provvedimento dirigenziale e sono descritti negli allegati 25 e 25bis (Organigramma e funzionigramma); 26 (Responsabili di Dipartimento); 27 (Coordinatori di classe) del PTOF.

AREA 2: Miglioramento del servizio scolastico con riferimento al rapporto di autovalutazione e al piano di miglioramento elaborati

Definizione e pubblicazione del RAV

Il Piano di Miglioramento (PdM), parte integrante del Piano Triennale dell'offerta Formativa (PTOF) e strettamente legato al Rapporto di Auto-Valutazione (RAV), si propone di attivare una serie di azioni al fine di raggiungere i traguardi connessi alle priorità evidenziate in tali documenti. Le figure di riferimento del PdM sono il Dirigente Scolastico, che è responsabile gestionale dei processi attivati; i componenti del Nucleo Interno di Valutazione (NIV), che si occupano di compilare il RAV e quindi di individuare le priorità e i risultati che l'istituzione scolastica si prefigge di ottenere. Nel processo di miglioramento viene però coinvolta tutta la comunità scolastica, e in particolare il corpo dei docenti, che sono gli operatori materiali della messa in atto del processo di miglioramento. Dopo essere stati resi partecipi delle priorità individuate nel RAV, essi sono chiamati in un primo momento a discutere e proporre delle attività o degli interventi che si mostrino concretamente realizzabili ed efficaci per il raggiungimento dei relativi traguardi; ciò avviene nelle riunioni di dipartimento. Nella fase progettuale i docenti condividono attraverso i propri referenti d'area le proposte emerse; e infine scelgono con apposita delibera del Collegio dei Docenti (CD), le azioni che si vogliono realizzare per attuare il PdM. Tali momenti di condivisione sono fondamentali per favorire il coinvolgimento di tutti gli insegnanti; come è importante che poi i singoli Consigli di Classe (CdC) condividano le modalità operative delle azioni previste. Se infatti scopo del PdM è promuovere un nuovo approccio al miglioramento scolastico, ne consegue che la sua efficacia va di pari passo con la condivisione delle buone pratiche dell'insegnamento, del materiale didattico, dei percorsi innovativi messi in essere; conoscenza e comunicazione sono buone pratiche che vanno incentivate, mentre una chiusura autoreferenziale porterebbe in direzione opposta. Nello specifico, per l'a.s. in corso, il PdM è il frutto dei seguenti interventi:

- Discussioni dei vari dipartimenti disciplinari nelle riunioni del 02/09/2024 (poi riportate al CD del 09/09/2024);
- Condivisione delle proposte dei dipartimenti disciplinari nella riunione dei referenti d'area del 02/09/2024;
- Sintesi delle proposte, operata dalla FS per il PTOF durante il CD dell'11/10/2024, e conseguente discussione e delibera;
- Attuazioni delle azioni stabilite attraverso progettazione dei dipartimenti (sportelli, compresenze, prove comuni) e dei CdC (percorsi, differenziati tra biennio e triennio, incentrati sullo sviluppo delle competenze specifiche di ogni singolo indirizzo e in particolare della competenza di comprensione e produzione del testo scritto e orale).

Nel corso del triennio 2022-2025, come si evince dai risultati delle prove INVALSI dell'a.s. 2023/24 e dai lavori della Commissione NIV, l'Istituto ha raggiunto l'obiettivo del "Miglioramento dei risultati nelle prove standardizzate". Il Collegio dei docenti ha approvato in data 11/10/2024 il mantenimento dell'obiettivo "Competenze chiave europee" e ha indicato l'obiettivo dei "Risultati a distanza" per il triennio 2025/2028.

Competenze chiave europee: In relazione alle competenze chiave europee, le priorità individuate sono: lo sviluppo dell'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie (alfabetizzazione informatica, sicurezza online, creazione di contenuti digitali, ricerca e valutazione delle fonti) con finalità di istruzione, formazione permanente e per lo sviluppo di una cittadinanza attiva e responsabile. L'istituto si è dotato di un *curriculum* di cittadinanza digitale (allegato 18 del PTOF) e di un Protocollo in prevenzione e contrasto del bullismo e cyberbullismo (allegato 30 del PTOF). I traguardi attesi sono i seguenti: estendere a tutte le classi dell'Istituto attività di formazione degli studenti per lo sviluppo e la valutazione della competenza digitale al fine di potenziare la consapevolezza e la dimestichezza nell'uso delle nuove tecnologie.

Risultati a distanza: in relazione ai risultati a distanza, emerge la priorità di sviluppare una maggiore consapevolezza negli studenti in relazione alla scelta dei percorsi post-liceali. I traguardi attesi prevedono la differenziazione dei percorsi PCTO con una maggiore attenzione alle competenze in uscita, lo sviluppo della consapevolezza nei docenti, anche attraverso una specifica formazione, dell'importanza dell'orientamento in uscita nella scuola secondaria di II grado. Si prevedono momenti di dialogo con professionisti (con ex studenti) con finalità orientative. I percorsi PCTO coordinati dal referente dell'Istituto sono indicati nell'allegato 24 del PTOF; i percorsi di orientamento sono contenuti nell'allegato 33 del PTOF.

Orientamento

L'orientamento inizia, sin dalla scuola dell'infanzia e primaria, quale sostegno alla fiducia, all'autostima, all'impegno, alle motivazioni, al riconoscimento dei talenti e delle attitudini, favorendo anche il superamento delle difficoltà presenti nel processo di apprendimento". (Linee guida per l'orientamento). L'orientamento è, infatti, "un processo volto a facilitare la conoscenza di sé, del contesto formativo, occupazionale, sociale culturale ed economico di riferimento, delle strategie messe in atto per relazionarsi ed interagire in tali realtà, al fine di favorire la maturazione e lo sviluppo delle competenze necessarie per poter definire o ridefinire autonomamente obiettivi personali e professionali aderenti al contesto, elaborare o rielaborare un progetto di vita e sostenere le scelte relative". La persona necessita di continuo "orientamento e ri-orientamento rispetto alle scelte formative, alle attività lavorative, alla vita sociale. I talenti e le eccellenze di ogni studente, quali che siano, se non costantemente riconosciute ed esercitate, non si sviluppano, compromettendo in questo modo anche il ruolo del merito personale nel successo formativo e professionale. L'orientamento costituisce perciò una responsabilità per tutti gli ordini e gradi di scuola, per i docenti, per le famiglie e i diversi attori istituzionali e sociali con i quali lo studente interagisce. L'attività didattica in ottica orientativa è organizzata a partire dalle esperienze degli studenti, con il superamento della sola dimensione trasmissiva delle conoscenze e con la valorizzazione della didattica laboratoriale, di tempi e spazi flessibili, e delle opportunità offerte dall'esercizio dell'autonomia". Le attività di orientamento dell'Istituto sono delineate nell'allegato 33 del PTOF.

Educazione civica

Nell'adeguarsi alle nuove Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (DM 7 settembre 2024, n. 183), l'Istituto ha scelto di adottare un'organizzazione flessibile del curriculum di Educazione Civica, preferendola, ad un modello rigido che prevedesse l'attribuzione di un numero fisso di ore o delle tematiche di Educazione Civica alle varie materie, o la suddivisione delle tematiche da trattare nei singoli anni di corso. Il modello organizzativo adottato dall'Istituto prevede quindi, in coerenza con le Linee Guida ministeriali, una scansione delle *competenze* di Educazione Civica, con i relativi *obiettivi*. Nell'ambito di ciascun anno di corso ogni singolo Consiglio di Classe elaborerà la propria programmazione annuale di Educazione Civica, scegliendo gli argomenti da trattare nella massima libertà, avendo presenti le competenze e gli obiettivi di apprendimento indicati nelle Linee guida ministeriali. Ogni classe, per ciascun anno di corso, svolgerà 33 ore di Educazione Civica. Come previsto dalla Linee guida allegate al DM 7 settembre 2024, n. 183, l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica è oggetto delle valutazioni periodiche e finali previste dal DPR 22 giugno 2009, n. 122 per il secondo ciclo d'istruzione. Le valutazioni devono essere coerenti con le competenze, le abilità e le conoscenze indicate nella programmazione e affrontate nel corso dell'anno scolastico. L'insegnamento dell'Educazione civica d'Istituto è definito nell'allegato 17 del PTOF.

Azioni per lo sviluppo delle STEM

STEM è l'acronimo inglese riferito a diverse discipline: Science, Technology, Engineering e Mathematics, e indica, pertanto, l'insieme delle materie scientifiche-tecnologiche-ingegneristiche. "L'approccio STEM parte dal presupposto che le sfide di una modernità sempre più complessa e in costante mutamento non possono essere affrontate che con una prospettiva interdisciplinare, che consenta di integrare e contaminare abilità provenienti da discipline diverse (scienza e matematica con tecnologia e ingegneria) intrecciando teoria e pratica per lo sviluppo di nuove competenze, anche trasversali. Per questa ragione vengono indicate con "4C" le competenze potenziate nell'approccio integrato STEM: Critical thinking, Communication, Collaboration (collaborazione), Creativity (creatività).

Didattica integrata personalizzata per le STEM e Multilingue: competenze STEM e multilinguistiche nelle scuole statali (D.M. 65/2023):

L'Istituto ha intrapreso azioni didattiche e metodologiche volte a implementare le conoscenze STEM e multilingue rivolgendosi ad una platea numerosa di studenti e docenti. Per quanto riguarda le STEM, sono stati adottati approcci pedagogici fondati sulla laboratorialità, sul learning by doing, sul problem solving e sull'utilizzo del metodo induttivo, sulla capacità di attivazione dell'intelligenza sintetica e creativa, sull'organizzazione di gruppi di lavoro per l'apprendimento cooperativo, sulla promozione del pensiero critico nella società digitale, sull'adozione di metodologie didattiche innovative, tenendo conto anche del quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali dei cittadini DigComp 2.2. I percorsi sono stati strutturati in ottica trasversale, con particolare attenzione al superamento degli stereotipi e dei divari di genere, valorizzando i talenti delle alunne e delle studentesse verso lo studio delle STEM e rafforzando ulteriormente le loro competenze. Lo svolgimento di tali percorsi è stato in linea con le attività previste dalle Linee guida per l'orientamento di cui al decreto del Ministro dell'istruzione e del merito 22 dicembre 2022, n. 328. Le azioni formative hanno coinvolto un intero gruppo classe, più classi, classi aperte e comunque di gruppi di studenti non inferiori a 9 unità, favorendo la massima partecipazione e coinvolgimento delle studentesse. I percorsi sono stati tenuti da almeno un formatore esperto in possesso di competenze documentate sulle discipline STEM e sulle tematiche del percorso, coadiuvato da un tutor. Le attività proposte hanno orientato, secondo un approccio personalizzato, le studentesse e gli studenti, ad intraprendere gli studi e le carriere professionali nelle discipline STEM, valorizzando i loro talenti, le loro esperienze e le inclinazioni verso le discipline matematiche, scientifiche e tecnologiche, nella scelta della nostra scuola (orientamento in verticale), nelle scelte al termine del secondo ciclo verso la formazione professionalizzante terziaria degli ITS Academy o verso le università, nelle scelte professionali future.

Le azioni per lo sviluppo delle STEM si articolano in una serie di progetti, attività laboratoriali e partecipazioni a concorsi quali:

1. Scienza in Test(A);
2. Matematica in gioco;
3. Coding Lab;
4. LabMap;
5. La programmazione attraverso il gioco;
6. Laboratori di Chimica per le classi del biennio;
7. Laboratori di Microscopia cellulare, tissutale

8. Biologia molecolare e Biotecnologie per le classi del triennio;
9. Olimpiadi delle Neuroscienze
10. “MAD for Science”.

Percorso di potenziamento/orientamento di biologia con curvatura biomedica:

A partire dall'anno scolastico 2020/2021, come da decreto dipartimentale n° 893 del 27/07/2020, l'Istituto, nella sezione del Liceo Classico, ha fatto parte dei 23 licei italiani selezionati dal MIUR per sperimentare il prestigioso percorso di potenziamento/orientamento denominato “Biologia con curvatura biomedica”, progettato in collaborazione con la Federazione Nazionale degli Ordini dei Medici Chirurghi e degli Odontoiatri (FNOMCeO) e con l'Ordine dei Medici Chirurghi e degli Odontoiatri della provincia di Prato. Terminata la fase della sperimentazione, il Collegio Docenti ha approvato per l'a.s. 2025-2026 e per una sezione dell'Istituto l'attivazione dell'indirizzo di Liceo Classico con Percorso Nazionale di Biologia con Curvatura Biomedica autorizzato, unico nella città di Prato, ai sensi dell'art.11 del DPR 8 marzo 1999 n.275; del Protocollo d'intesa n. 3095 del 21 marzo 2017 e del Protocollo d'intesa 816 del 14 gennaio 2021; del decreto 180 del 5 settembre 2024 (allegati 3bis e 13bis).

AREA 3: Realizzazione del piano triennale dell'offerta formativa e promozione dell'autonomia didattica e organizzativa, di ricerca, sperimentazione e sviluppo.

Reti di scuola

L'Istituto in ottemperanza al DPR 275/99 art. 7 ha stipulato le seguenti Reti di scuola e Convenzioni:

1. Conferenza regionale dei Licei Musicali per la Toscana
2. Accordo di rete progetto liceo economico sociale LES
3. Accordo di rete ReMuTo
4. Rete Nazionale dei Licei Classici
5. Rete regionale EsaBac
6. Convenzione con Comune di Prato (Scuola Verdi) e Camerata strumentale
7. Rete nazionale formazione SCUOLA – RNFS
8. Rete Nazionale dei Licei del Made in Italy
9. Rete provinciale Scuole PEZ

Scambi con l'estero

Al fine di valorizzare e potenziare le competenze linguistiche, con particolare riferimento alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione Europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia *Content language integrated learning*, l'Istituto realizza i seguenti scambi con l'estero (Allegato 28 del PTOF):

- eTwinning;
- Erasmus+;
- attività di gemellaggio attive con Svezia, Francia e Germania;
- Monash University Prato;
- New Haven University Prato;

- scambi negli ultimi 3 anni con Irlanda e Spagna.

Sperimentazione e innovazione

In attuazione del Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi e del Piano Scuola 4.0 e - Azione 2 - Next generation labs - Laboratori per le professioni digitali del futuro, l'Istituto ha realizzato i seguenti ambienti:

1. Ambiente polifunzionale 1 al piano terra dell'edificio di via Galcianese;
2. Ambiente polifunzionale 2 nell'aula 208 di via Galcianese;
3. Ambiente polifunzionale 3 al piano terra dell'edificio che ospita il Liceo musicale in via Galcianese;
4. Ambiente polifunzionale 4 nell'aula al piano terra di via Baldanzi;
5. Game Design Lab nell'aula 224 dell'edificio di via Galcianese.

Tutti gli ambienti sono forniti di dotazioni digitali. Il plesso di via Baldanzi è stato interessato da un ampliamento e aggiornamento della rete cablata.

Di seguito e in dettaglio si elencano gli interventi e i progetti realizzati:

Multimedialità per una didattica integrata: attuazione di sperimentazioni e innovazioni organizzativo-didattiche - iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

1. Ambienti di apprendimento innovativi

Con tale misura l'Istituto si è dotato di aule e spazi per meglio programmare strategie e metodologie di insegnamento/apprendimento. La trasformazione di questi ambienti ha implementato le attrezzature esistenti, integrandole con strumenti multimediali volti al miglioramento dell'interconnessione a tutto campo dell'azione didattica. Ogni aula/ambiente ha una dotazione digitale rappresentata da: attrezzature, contenuti digitali, app e software, etc. La progettazione ha riguardato almeno tre aspetti fondamentali: 1. il design degli ambienti di apprendimento fisici e virtuali; 2. la progettazione didattica basata su pedagogie innovative adeguate ai nuovi ambienti e l'aggiornamento degli strumenti di pianificazione; 3. la previsione delle misure di accompagnamento per l'utilizzo efficace dei nuovi spazi didattici. Ogni ambiente è in connessione sia con l'esterno sia con tutte le aule/spazi dell'intera istituzione scolastica attraverso un sistema intranet, in modo che gli interessati dell'azione didattica, possano interagire in simultanea, ampliando l'azione didattica al di fuori dell'aula fisica (la classe), ovvero creare momenti di condivisione per determinati contenuti disciplinari di tipo trasversale. Un esempio concreto è rappresentato dai PCTO e dall'insegnamento dell'educazione civica. La creazione di spazi fisici e digitali di apprendimento innovativi negli arredi e nelle attrezzature garantisce il potenziamento dell'apprendimento e dello sviluppo di competenze cognitive, sociali, emotive di studentesse e studenti. La creazione/ristrutturazione di spazi educativi innovativi ha consentito inoltre di implementare nei docenti le competenze e le strategie didattiche per un insegnamento consapevole ed inclusivo, mentre negli studenti di stimolare attenzione e soddisfazione nell'apprendere, in un mondo che si trasforma. In particolare, l'intervento ha coinvolto 32 ambienti di apprendimento, ma la rivoluzione ha avuto e avrà impatto su tutto l'Istituto. Gli arredi sono flessibili, rimodulabili e adatti a metodologie d'insegnamento innovative e variabili. La riutilizzazione degli arredi già presenti, perché già flessibili, consente la rimodulazione del setting delle aule di ora in ora. Il maggior investimento è stato rivolto a soluzioni che consentissero la distinzione chiara tra gli ambienti tematici creati, per potenziare a largo raggio le competenze disciplinari più strettamente legate alla materia che vi si svolgerà. Per le aule umanistiche sono stati

acquistati set per la creatività e per la creazione di contenuti digitali originali (stazione video, stazione podcast, stop motion) mentre per le aule tecnico-scientifiche sono stati privilegiati set di robotica educativa, elettronica e kit per le STEM, indispensabili per sviluppare creatività, problem-solving e un approccio pratico ed esperienziale alla conoscenza.

2. Game Design Lab

Nell'ambito del Piano Scuola 4.0 (azione 2) – Next generation labs – Laboratori per le professioni per il futuro è stato realizzato un laboratorio per le professioni digitali del futuro, capace di fornire competenze digitali specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati, trasversali ai settori economici, in un contesto di attività autentiche e di effettiva simulazione dei luoghi, degli strumenti e dei processi legati alle nuove professioni. Il laboratorio intende ampliare l'offerta formativa con attrezzature digitali avanzate, avvicinare la formazione alle nuove competenze richieste dal mondo del lavoro, permettere a studentesse e studenti di accedere a percorsi professionali di qualità e gratificanti. Il Game Design Lab è un'architettura laboratoriale per la progettazione creativa e realizzazione prototipale attraverso strumenti digitali ed analogici di giochi (digitali e analogici) sviluppati per approfondire tematiche curriculari. La progettazione del laboratorio comprende le varie configurazioni hardware e software necessarie a progettare giochi che parlino di temi di qualsiasi disciplina curricolare e o ambito interdisciplinare, consentendo di innovarne la metodologia didattica. Ogni possibile tema può essere approcciato attraverso un metodo coinvolgente e facilitante rispetto all'elaborazione profonda delle informazioni e all'apprendimento esperienziale dei contenuti. Inoltre si dà l'opportunità di generare cambiamento nella società attraverso la realizzazione di giochi da utilizzare per disseminare i concetti desiderati. Per sua natura questo laboratorio richiede numerose tecnologie e competenze relative proprie del mondo del lavoro, arricchendo la didattica di numerose hard e soft skills del XXI Secolo: ad esempio, l'utilizzo di software professionali per la progettazione, per la stampa, per l'editoria, oltre che la programmazione, l'analisi ed il project management. L'ecosistema di lavoro del Game Design Lab è principalmente digitale, nonostante culmini in prodotti spesso analogici: infatti, l'apprendimento viene arricchito dal confronto interpersonale e dalla cooperazione tra persone in presenza. Per questo, la dotazione fisica del laboratorio include spazi dedicati alla manualità oltre alla dotazione di infrastrutture informatiche, per poter traslare i prodotti finiti dallo spazio dello schermo allo spazio fisico reale. L'architettura del laboratorio si compone di tre aree che corrispondono alle fasi concettuali del processo di progettazione e realizzazione: l'analisi, il test e la progettazione digitale, la produzione analogica. L'area di analisi è equipaggiata con lavagna interattiva e schermo di proiezione, lavagna magnetica, tavoli tondi e sedie girevoli per lavori di gruppo, a facilitare la collaborazione orizzontale, la cooperazione in squadra e la discussione tra pari, oltre a fornire spazio per l'attività manuale richiesta dai test dei giochi prodotti. Nell'area di test e progettazione digitale sono presenti una strumentazione hardware e software adeguata, computer all'avanguardia da gaming, tavolette grafiche, licenze, banchi da supporto per pc e sedie ergonomiche girevoli. L'area di produzione è equipaggiata con stampante laser a colori per formati fino ad A3, stampante 3D a resina, rilegatrice termica, scrivanie e armadi. La connessione in rete è fondamentale, per questo nelle aree dell'Istituto in cui la connettività non è adeguata, si è provveduto con la cablatura e predisposizione di hot-spot wi-fi.

Interventi e azioni contro la dispersione scolastica

L'Istituto ha attuato i seguenti interventi:

1. Curare l'intelletto per sviluppare l'unità biopsicosociale della persona: azioni di prevenzione e contrasto alla dispersione scolastica (D.M. 170/2022)
2. Motivare, sostenere, apprendere: riduzione dei divari negli apprendimenti e contrasto alla dispersione scolastica (D.M. 19/2024)

La finalità generale di questi progetti è stata in primo luogo quella di individuare strategie e metodologie idonee a sviluppare nelle studentesse e negli studenti competenze cognitive, relazionali e orientative finalizzate alla buona riuscita del percorso formativo. La dispersione scolastica non si manifesta unicamente con l'abbandono della scuola, esito finale di un percorso interrotto, ma nella quotidianità di un insuccesso che si manifesta nell'incapacità di esprimere il proprio potenziale, vedendo quindi insoddisfatto il bisogno di formazione. Nella maggior parte dei casi, prima e più che dall'abbandono, l'insuccesso scolastico è caratterizzato dalla demotivazione, dal disinteresse, dalla noia, fino ad arrivare a disturbi del comportamento. Infatti spesso i ragazzi in questa condizione vivono la scuola come obbligo esterno e non come opportunità di crescita e realizzazione personale. L'intervento è stato inoltre orientato all'integrazione (ove possibile) delle risorse del territorio per sostenere e implementare una rete di collaborazione sistematica e permanente con la scuola (esempio buone pratiche di orientamento e ri-orientamento), la famiglia, i servizi istituzionali, il mondo del volontariato e dell'associazionismo e in generale i portatori di interesse. I destinatari finali sono stati prioritariamente studentesse e studenti del triennio della scuola secondaria di secondo grado e/o quelli che hanno riportato nelle prove INVALSI esiti preoccupanti, che si trovassero in situazione di fragilità socio-familiare e che presentassero difficoltà sul piano dell'integrazione scolastica. Infatti uno studente che ha la possibilità di esprimere la propria opinione sui temi relativi alla quotidianità scolastica avendo la certezza che le sue idee verranno prese in seria considerazione e che sarà in grado di poter apportare un cambiamento concreto per rendere la scuola un luogo a misura di studente, sarà un individuo che svilupperà un naturale senso di appartenenza e di fiducia nei confronti del contesto che sta contribuendo a modellare. I laboratori sono attivati e garantiti per tutto l'anno scolastico e possono proseguire anche nel periodo estivo sia a sostegno delle attività preparatorie l'esame finale, che nelle settimane successive con offerte e attività dedicate.

I progetti sono stati realizzati attraverso le seguenti azioni:

- l'attivazione di laboratori interdisciplinari programmati sulle capacità e attitudini dei ragazzi per piccoli gruppi;
- il monitoraggio dei percorsi individuali (a scuola, in famiglia);
- la realizzazione di attività, in collaborazione con i ragazzi, all'interno della scuola;
- l'attivazione di momenti di confronto e riflessione comuni a tutti i partner coinvolti nel progetto;
- il coinvolgimento di studi di ricerca strutturati sui temi del drop out e dell'abbandono scolastico.
- la collaborazione tra insegnanti, educatori, operatori sociali, nella progettazione delle attività e nell'ideazione di nuove forme di intervento;
- il ricorso a risorse territoriali per sviluppare attività, esperienze, opportunità.

Formazione del personale scolastico triennio 2022-2025

L'aggiornamento professionale è un elemento che contribuisce alla qualità dell'Offerta formativa, in quanto fornisce ai docenti strumenti culturali e scientifici per supportare la sperimentazione, la ricerca-azione, l'innovazione didattica. L'art.1, comma 124 della legge 107/2015 definisce pertanto la formazione in servizio come obbligatoria, permanente e strutturale. L'ISSIC Cicognini-Rodari prevede in primo luogo l'organizzazione di tutte le attività richieste dalla normativa per la formazione dei docenti neo-immessi in ruolo, durante l'anno di prova. Il Piano di formazione-aggiornamento, deliberato dal collegio Docenti per il triennio 2022-2025 sulla base delle criticità emerse dal RAV e

le istanze poste dal PDM, in coerenza con gli obiettivi formativi ritenuti prioritari ed evidenziati nel suddetto documento viene steso anche nel rispetto dei bisogni emersi da specifica consultazione del corpo docente, individuando i seguenti specifici ambiti di formazione:

- Intelligenza artificiale;
- BES linguistici;
- Inclusione.

Il Piano ha previsto l'adesione ai corsi organizzati dal MIUR, dall'USR, da Reti di scuole ed enti territoriali, ma si avvale anche delle risorse e delle competenze interne, proponendo il confronto e la condivisione quali modalità del lavoro collegiale. Si è fatto pertanto ricorso, secondo le esigenze, alle seguenti risorse:

- Personale docente interno con specifiche competenze
- Soggetti esterni che svolgano consulenza in seminari e incontri- dibattito
- Reti di scuole o altri istituti
- Formazione a distanza in rete

Sulla base di quanto discusso e deliberato dal Collegio dei docenti, per il triennio 2022-2025 sono stati definiti annualmente gli argomenti per la formazione, rientranti nelle 40 ore previste per le attività funzionali del docente. Si è consigliato a ogni docente di formarsi per almeno 25 ore annue (1 CFU), sulla base della programmazione effettuata anche dalla rete di ambito. Di seguito le azioni intraprese:

1. Corso di formazione per docenti neo-immessi in ruolo (Rete territoriale. USR). Il corso è rivolto ai docenti in anno di prova e si svolgerà con incontri in presenza e con moduli online.
2. Sicurezza e salute negli ambienti di lavoro (in Istituto). Corso di formazione "Sicurezza nella scuola".
3. Didattica e nuove tecnologie. Corso a livelli differenziati per il potenziamento delle competenze digitali, per l'utilizzo efficace dei linguaggi multimediali e per l'introduzione delle tecnologie nella didattica.
4. Corso di formazione sulla didattica per competenze (in Istituto). Corso sulla didattica per competenze in relazione ai bisogni di miglioramento emersi nell'Istituto.
5. Formazione linguistica e metodologia CLIL (in rete. Altro istituto). Corsi di formazione per l'acquisizione di competenze sia linguistiche che didattico-metodologiche, per la realizzazione di moduli CLIL nelle quinte classi.
6. Moduli formativi relativi a DSA e BES (Rete di scuole. Altro istituto). Formazione relativa a tecniche di osservazione e acquisizione di strategie didattiche di gestione delle difficoltà di apprendimento.
7. Moduli formativi per i percorsi PCTO (Rete di scuole. Altro istituto). Formazione relativa all'organizzazione e gestione dei percorsi di PCTO.
8. Corsi per l'innovazione didattica ed amministrativa PNSD. La formazione riguarda il DS, il DSGA, il Team digitale e tutti gli altri docenti.
9. Valutazione degli apprendimenti (in Istituto).
10. Corso per la formazione di Docenti Tutor e Orientatori (online. MIM).
11. All'interno del progetto PNRR per la formazione del personale scolastico, sono stati erogati due percorsi formativi volti a integrare e rendere ancor più strutturale all'interno della progettazione didattica di Istituto il Game Design Lab di nuova realizzazione.

Si è trattato di laboratori di formazione sul campo, erogati in presenza e a piccoli gruppi di docenti, ogni edizione ha infatti avuto un numero limitato di posti al fine di garantire la natura laboratoriale della formazione. Ogni edizione dei laboratori, della durata di 12 ore, si è tenuta presso lo stesso Game Design Lab (aula 224 di via Galcianese), in modo che i docenti potessero prendere dimestichezza anche con il nuovo laboratorio, il suo setting e le sue attrezzature.

Il primo percorso, realizzato in quattro edizioni, intitolato *Il gioco strutturato nella sua pratica educativa quotidiana*, è stato tenuto da un formatore esperto quale Gabriele Mari, game designer e autore di giochi da tavolo, e anche educatore nell'ambito dell'autismo e del disagio psichico.

Il secondo percorso, realizzato in due edizioni, intitolato *Fare storia mediante il gioco e i mattoncini*, è stato tenuto da formatori esperti quali Stefano Bartolini e Francesco Cutolo, storici e animatori del progetto di public History attraverso i mattoncini lego "Italian BrickHistory".

12. Alla scoperta del futuro prossimo digitale. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale nelle scuole statali (D.M. 66/2023). Il progetto ha mirato alla promozione di una maggiore comprensione delle sfide etiche, ambientali e di privacy associate alle tecnologie emergenti, con l'obiettivo di formare il personale scolastico affinché esso e, di conseguenza, le studentesse e gli studenti imparino a usare le tecnologie digitali, inclusi i sistemi di IA, con competenza e senso critico, assumendo un approccio informato e responsabile. Questo implica l'acquisizione di conoscenze, abilità e attitudini relative all'alfabetizzazione digitale e alla comprensione dell'IA, delle sue potenzialità e dei suoi limiti. Si prevede di sviluppare il possesso di aree di competenza quali il coinvolgimento e la valorizzazione professionale (usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale), le risorse digitali (individuare, condividere e creare risorse educative digitali), le pratiche di insegnamento e apprendimento (gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento), la valutazione dell'apprendimento (utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione), la valorizzazione delle potenzialità degli studenti (utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti), il favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti (aiutare gli studenti ad utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti l'informazione, la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi). Sarà necessario migliorare l'alfabetizzazione su informazioni e dati (navigare, ricercare, filtrare valutare e gestire dati, informazioni e contenuti digitali, trattando di disinformazione e disinformazione nei social media e nei siti di notizie, di fact-checking delle informazioni e delle loro fonti, di fake news e deep fakes), le abilità di comunicazione e collaborazione (usare le tecnologie per interagire con gli altri, condividere le informazioni, esercitare la cittadinanza, apprendendo la netiquette e la gestione dell'identità digitale), di creazione di contenuti digitali (sviluppare, integrare, rielaborare contenuti digitali, con conoscenze sia di programmazione sia di copyright e licenze), di risolvere problemi (individuare bisogni e utilizzare in maniera creativa le tecnologie per rispondervi). Non si potranno trascurare elementi relativi alla sicurezza (proteggere dispositivi, dati personali connessi ai servizi internet e alle app e privacy, salute e benessere, l'ambiente). Rispetto all'IA, saranno oggetto di formazione l'avere una chiara comprensione delle sue funzioni e dei suoi limiti, l'interazione con sistemi basati su di essa, le sfide e l'etica implicate nel suo uso, lo sviluppare l'attitudine a avere un ruolo attivo nei suoi confronti mantenendosi critici e aperti.

13. Animatore digitale: formazione del personale interno. Il progetto ha previsto lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo,

mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura". Le iniziative formative si sono svolte sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si sono concluse entro il 31 agosto 2024. È stato previsto un unico intervento che ha portato alla formazione di almeno venti unità di personale scolastico tra dirigenti, docenti e personale ATA, insistendo anche su più attività che, dove opportuno, sono state trasversali alle figure professionali coinvolte. Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Mario Di Carlo

(firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lvo 39/93)