



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

“Alessandro Manzoni”

Via Garibaldi n°50 09040 Maracalagonis (Ca)

070/789031 - 070/785235 sito: www.icmara.gov.it

caic80700b@istruzione.it pec: caic80700b@pec.istruzione.it

RENDICONTAZIONE SOCIALE

TRIENNIO DI RIFERIMENTO

2019-2022



Il contesto

Popolazione scolastica

OPPORTUNITÀ

Nel corso del presente triennio, la realtà socio-economica e culturale delle famiglie degli alunni e delle alunne frequentanti il nostro Istituto, si è mantenuta pressoché costante. Questo fattore ha determinato una maggiore ricettività da parte degli alunni nei confronti degli stimoli proposti sia in ambito culturale che ricreativo: si rileva una buona partecipazione a tutte le attività extra-scolastiche promosse dalle diverse associazioni presenti nel territorio dei Comuni sui quali l'Istituto è articolato. La Scuola si è attivata per stabilire accordi con enti locali, università e associazioni di volontariato, promotrici di iniziative di inclusione, intercultura e sostegno alla genitorialità. Queste caratteristiche hanno inciso sugli aspetti educativo-didattici in una prospettiva di scuola accogliente ed inclusiva.

VINCOLI

La popolazione scolastica presenta una consistente percentuale di alunni con bisogni educativi speciali e provenienti da famiglie con situazioni di disagio socio-ambientale.

La presenza di studenti stranieri immigrati (prima e seconda generazione) ha implicato una doverosa rivisitazione delle strategie didattico-educative.

L'inserimento degli studenti stranieri è stato affidato al gruppo dei docenti della classe di accoglienza, il quale ha avuto il compito di tenere i rapporti con le famiglie, non sempre semplici per le difficoltà di comprensione linguistica: per questo motivo, è stato necessario attivare numerosi interventi di mediazione e facilitazione linguistica e culturale.

Territorio e capitale sociale

OPPORTUNITÀ

Il contesto sociale dei Comuni in cui si estende l'Istituto si caratterizza per essere costituito prevalentemente da famiglie che vivono in modo stabile e sono fortemente radicate nel proprio ambiente di vita.

Nel corso del triennio la collaborazione tra Istituto, Enti locali e Associazioni pubbliche e private che operano nel settore educativo e culturale del territorio si è mantenuta sempre proficua e ha consentito la possibilità di mettere in atto proposte didattiche ed educative. Nel territorio di entrambi i Comuni operano numerose

associazioni culturali e sportive che collaborano all'arricchimento dell'offerta formativa dell'Istituto. Rilevante, inoltre, la collaborazione dei singoli cittadini e delle famiglie nel supportare le attività educative e didattiche, soprattutto per la fascia degli alunni iscritti all'Infanzia e alla Primaria.

VINCOLI

La disponibilità delle famiglie e dei cittadini a supportare le attività in ambito scolastico si riduce nella scuola secondaria.

Le attività socio-culturali offerte nel territorio sono state drasticamente bloccate a causa dell'emergenza sanitaria Covid19 e, attualmente, sono in una fase di ripresa, con tutte le problematiche che ne conseguono. Si rilevano ancora alcune difficoltà nel dialogo tra scuola, famiglie e enti territoriali legate alla risoluzione dei problemi contingenti (strutture, servizi...).

Risorse economiche e materiali

OPPORTUNITÀ

L'Istituto ha registrato un aumento di un'unità nel numero di plessi. Buona è la dotazione tecnologica delle scuole con la presenza di *touch panels*, laboratori informatici, laboratori scientifici, laboratori STEM, un laboratorio linguistico, con PC abbastanza recenti e software aggiornati. La rete internet è stata potenziata grazie ai fondi acquisiti con la partecipazione ai progetti finanziati dalla Comunità Europea.

In questi anni l'Istituto ha consolidato l'uso del registro elettronico, anche per la comunicazione con le famiglie ed è stato introdotto l'uso della piattaforma GSuite come strumento di ausilio per la comunicazione interna tra docenti e con le famiglie e gli alunni e le alunne.

Il sito istituzionale dell'Istituto è aggiornato e rappresenta uno strumento di valida comunicazione con il territorio e la conoscenza dell'offerta formativa. Per il funzionamento generale si è potuto attingere alle risorse economiche provenienti da assegnazioni ministeriali e, per specifici progetti o iniziative, a fondi regionali e provenienti dagli enti locali.

L'Istituto dispone di un'aula magna capiente e adeguata per i Collegi Unitari o i momenti di formazione. Sono presenti in tutti i plessi soluzioni per l'abbattimento delle barriere architettoniche (ascensori e rampe di accesso).

VINCOLI

L'organizzazione degli spazi nei plessi risponde ai criteri normativi in materia di affollamento delle aule, sebbene questi non siano sempre organizzati secondo le effettive necessità didattiche, in quanto non tutti i laboratori possiedono in dotazione attrezzature aggiornate.

Gli edifici scolastici, infatti, non sono di recente costruzione e necessitano di continue manutenzioni.

Risorse professionali

OPPORTUNITÀ

Il nostro Istituto mantiene un numero molto alto di docenti con età superiore ai 45 anni. Il Dirigente Scolastico è in continuità nel triennio di riferimento.

In ogni plesso è presente un insegnante referente a cui compete il coordinamento delle attività didattiche ed educative e la cura delle relazioni. Il supporto in materia di infrastrutture e attrezzature digitali è affidato al team digitale.

Alcuni docenti possiedono significative competenze in ambito psico-pedagogico e didattico e svolgono attività di formazione nel territorio. Attraverso il POR FSE 2014/2020 azione 10.1.1 "Interventi di sostegno agli studenti caratterizzati da particolari fragilità tra cui persone con disabilità (azioni di tutoring e mentoring, attività di sostegno didattico e di counselling, attività integrative, incluse quelle sportive, in orario extra-scolastico, azioni rivolte alle famiglie di appartenenza) si attivano processi di potenziamento e recupero della lingua italiana e della matematica. L'Istituto si avvale della collaborazione professionale del mediatore linguistico e culturale con l'obiettivo di facilitare le relazioni tra autoctoni e cittadini stranieri, con l'intento di promuovere la reciproca conoscenza e comprensione, al fine di garantire un rapporto positivo.

All'interno dell'Istituto è, inoltre, presente da alcuni anni lo sportello d'ascolto di supporto psicologico di cui possono beneficiare studenti, famiglie e docenti.

VINCOLI

L'ingresso di nuovi docenti ha spesso richiesto di riorganizzare alcune attività o progetti. Il personale di sostegno continua ad essere precario e in alcuni casi non specializzato, nonostante una recente stabilizzazione di alcuni docenti.

Nella scuola primaria i docenti specializzati in lingua inglese hanno dovuto garantire l'insegnamento dell'inglese in altre classi perché mancano insegnanti con adeguate competenze linguistiche.

1. I risultati raggiunti

1.1. Risultati legati all'autovalutazione e al miglioramento

Risultati scolastici	
Priorità	Traguardi
Miglioramento dei risultati al termine del primo ciclo di istruzione	Entro il triennio 2019-2022 intende aumentare almeno sino all'80% il tasso dei risultati superiori al "sei" al termine dell'esame di stato
Attività svolte	
<p>Al fine di aumentare la percentuale di studenti che conseguono una votazione superiore al livello di sufficienza al termine del percorso di istruzione della Scuola Secondaria di Primo Grado, è stato elaborato un piano di interventi mirato che, nel corso del triennio, ha compreso percorsi in ambito logico-matematico e linguistico rivolti alle fasce di alunni con abilità e conoscenze da recuperare o consolidare. La nostra Scuola, già da anni infatti, ha attivato il progetto "Tutti a Iscol@" con l'obiettivo di innalzare i livelli di apprendimento e contrastare il fenomeno dell'abbandono scolastico, con riferimento alla linea d'intervento "A - Miglioramento delle competenze di base nelle discipline di Italiano e Matematica", avvalendosi del supporto di docenti aggiuntivi all'organico di Istituto.</p> <p>Inoltre, nell'attività didattica ordinaria sono state impiegate strategie e metodologie didattiche improntate sulla didattica cooperativa ed esperienziale, con particolare riferimento all'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica ordinaria.</p> <p>Gli incontri dipartimentali, lo scambio professionale e i corsi di formazione organizzati sia attraverso la partecipazione alle reti di ambito che all'interno dell'Istituto sono state opportunità che hanno stimolato la riflessione dei docenti in vista del raggiungimento dell'obiettivo.</p>	
Risultati raggiunti	
Le azioni dell'Istituto si sono direzionate verso la riduzione dell'incidenza numerica del numero di studenti che consegue in uscita dal percorso della Scuola Secondaria di I Grado il valore soglia di accettabilità, attraverso il potenziamento	

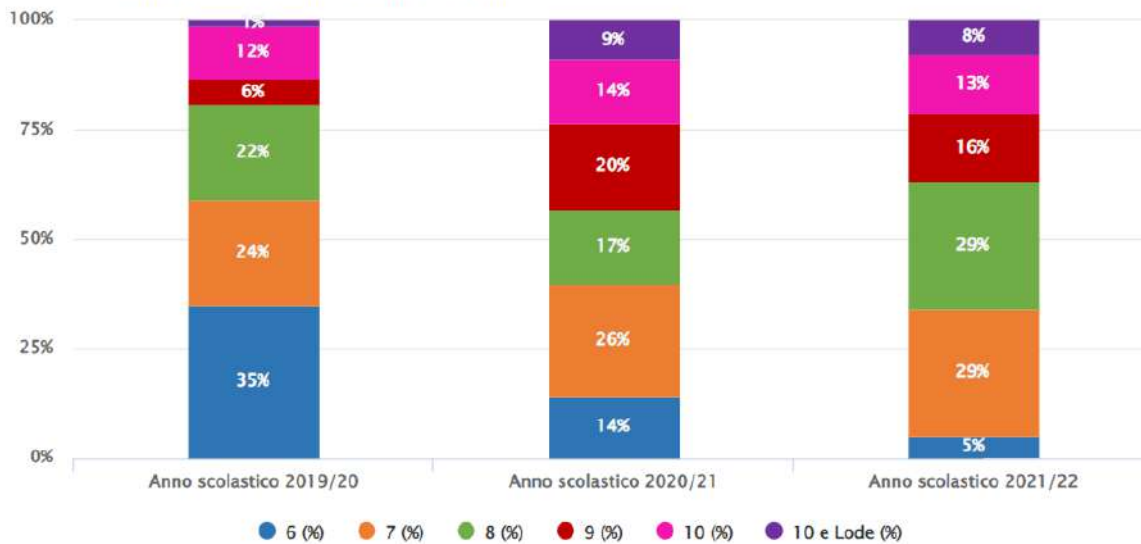
delle competenze degli studenti e il recupero in ambito logico-matematico e linguistico. Gli esiti degli scrutini sono stati positivi, grazie alla pianificazione di percorsi di inclusione e differenziazione della didattica: la percentuale di non-ammissione alla classe successiva, nel triennio, è vicina allo zero. Con riferimento alla nostra priorità, rispetto al triennio 2019-2022, si registra una riduzione della percentuale di alunni con votazione pari alla soglia di sufficienza (voto 6): nello specifico, si rileva un aumento del 30 % degli esiti superiori al 6 con una media che si assesta nella fascia intermedia (voto 8) e un netto miglioramento delle eccellenze che passano dall'1 all'8%.

Naviga gli indicatori

2.1.a.1 Studenti ammessi alla classe successiva +

2.1.a.3 Studenti diplomati per votazione conseguita all'esame di Stato -

2.1.a.3 Studenti diplomati per votazione conseguita all'esame di Stato - CAIC80700B -
Fonte sistema informativo del MI



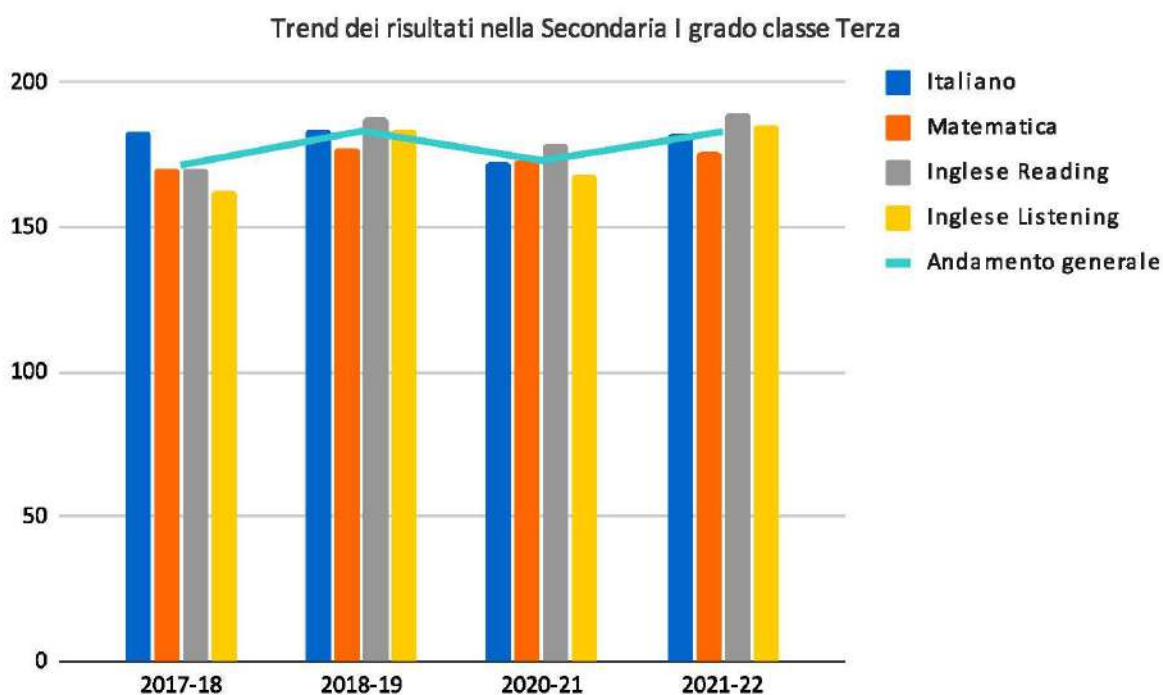
I. Risultati nelle prove standardizzate nazionali	
Priorità	Traguardi
Miglioramento dei risultati nella prova nazionale, soprattutto nella matematica	Significativo miglioramento nel triennio dei risultati della prova standardizzata nazionale
Attività svolte	
<p>Il triennio di riferimento ha visto svilupparsi una situazione emergenziale legata al Covid 19 che ha inciso in maniera preponderante sui risultati delle prove standardizzate. Si è rilevata, pertanto, la necessità di impiegare maggiori risorse per recuperare il gap formativo dovuto all'interruzione della didattica in presenza: l'azione della comunità scolastica si è realizzata principalmente attraverso i dipartimenti disciplinari nelle cui sedi è stata portata avanti una riflessione sull'elaborazione di un curriculum condiviso, sulla definizione di obiettivi, pratiche metodologiche, strumenti di verifica e valutazione, capaci di rispondere al successo formativo degli alunni e delle alunne del nostro Istituto nel raggiungere competenze spendibili nella società (soft skills), sia a competenze tecniche (hard skills) finalizzate alla risoluzione dei quesiti INVALSI per "allenare" e permettere di raggiungere migliori risultati.</p> <p>I dati restituiti dall'INVALSI sono stati analizzati dal Nucleo Interno di Valutazione e sottoposti periodicamente all'analisi dipartimentale e collegiale, come punto di partenza per una riflessione condivisa sulle strategie da adottare in vista di un miglioramento del successo formativo degli studenti. In contemporanea, è stato potenziato il piano di formazione professionale relativo alla didattica innovativa e gestionale della classe, attraverso corsi di formazione nelle discipline STEAM, di cui il nostro Istituto è scuola polo per la formazione a partire dall'anno scolastico 2021-2022.</p> <p>Inoltre, sono stati avviati e realizzati in modo sistematico progetti di promozione delle eccellenze attraverso la partecipazione a gare e olimpiadi di matematica e azioni di sostegno e inclusione per alunni con maggiore difficoltà.</p> <p>La partecipazione alle reti e la stipula di patti educativi di comunità hanno avuto lo scopo di migliorare le pratiche educative e didattiche: particolare attenzione è stata prestata ai temi dell'inclusione, dell'orientamento, della certificazione delle competenze e delle procedure di valutazione interna e di autovalutazione.</p>	
Risultati raggiunti	

Il confronto degli esiti dei dati INVALSI della scuola primaria del 2021 e del 2022 ha restituito un quadro sostanzialmente stabile. La scuola primaria è riuscita quindi ad affrontare le difficoltà della pandemia garantendo risultati pressoché uguali a quelli riscontrati nel periodo precedente la situazione emergenziale. I risultati emersi sono molto simili in tutte le regioni del Paese e difficilmente le differenze sono significative in senso statistico.

I dati per la Scuola Secondaria fanno registrare un recupero in positivo del trend del triennio rispetto anche agli anni scolastici precedenti: dopo una fase di regressione dei risultati, verosimilmente imputabile alla riapertura della scuola nel periodo post-pandemia, l'anno scolastico 2021-2022 ha registrato risultati in positivo, riportando il trend a risultati di ascesa, soprattutto nell'area delle competenze di lingua inglese, dove si segnala un buon livello di raggiungimento del livello A2.

Evidenze

Andamento dei risultati delle Prove Invalsi nel triennio di riferimento



II. Competenze chiave europee	
Priorità	Traguardi
Competenza multilinguistica	Entro il triennio 2019-2022 miglioramento della competenza multilinguistica
Attività svolte	
<p>Per quanto riguarda la valorizzazione e il potenziamento delle competenze in lingua straniera (lingua inglese), il nostro Istituto è coinvolto all'interno del progetto eTwinning, community europea di collaborazione a distanza tra classi e docenti che favorisce l'innovazione, l'utilizzo delle tecnologie nella didattica e la creazione condivisa di progetti didattici multiculturali. Il progetto si realizza attraverso la progettazione e la realizzazione di attività didattiche frutto della collaborazione e dell'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche, come opportunità di sviluppo delle competenze nella lingua straniera.</p> <p>L'Istituto ha organizzato, inoltre, un corso con fondi PON-FSE sul potenziamento delle competenze multilinguistiche "Language Passport", basato sull'uso delle tecnologie digitali per l'apprendimento linguistico.</p>	
Risultati raggiunti	
<p>Attraverso il progetto eTwinning, l'Istituto ha avuto la possibilità di creare spazi virtuali dove gli studenti hanno potuto esprimere la loro personalità, sviluppando la creatività di ciascuno e, in particolare, migliorando le competenze scritte nella lingua inglese. Il percorso per la certificazione ha accresciuto la consapevolezza della funzione comunicativa in lingua straniera, il potenziamento delle abilità produttive e ricettive e ha stimolato gli alunni ad acquisire maggiore responsabilità nei confronti di un impegno assunto. È stato conseguito il Certificato di Qualità nazionale eTwinning per l'anno scolastico 2020/2021.</p> <p>Il Corso per studenti e studentesse "Language Passport", ha permesso di realizzare una didattica laboratoriale attraverso l'uso del web 2.0, ridefinendo e ampliando il concetto di apprendimento e di interazione tra discenti.</p>	
Evidenze	
Certificazioni del progetto eTwinning e Language Passport	



eTwinning Quality Label

ICS "A. Manzoni" di Maracalagonis e Burcei, Italia

ha ricevuto il **Certificato di Qualità**
per il progetto

The World of the Words

06.10.2021



Donatella Nucci
Unità Nazionale eTwinning
Italia



European Quality Label

ICS "A. Manzoni" di Maracalagonis e Burcei, Italia

ha ricevuto il **Certificato di Qualità Europeo**
per il progetto

The World of the Words

28.10.2021



Donatella Nucci
Unità Nazionale eTwinning
Italia

Santi Scimeca
Unità europea eTwinning
Project manager





ICS "A. Manzoni" di Maracalagonis e Burcei, Italia

ha ricevuto il Certificato di Qualità
per il progetto

European reporters on the go !

23.09.2022



Donatella Nucci
Unità Nazionale eTwinning
Italia



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



**ISTITUTO COMPRESIVO STATALE
"Alessandro Manzoni"
Comuni Maracalagonis - Burcei**



Ministero dell'Istruzione

**Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).
Obiettivo specifico 10.2.2A Competenze di base. Azione 10.2.2A**

Approvato con nota Proc. n.AOODGEPID-18551 del 23/06/2021 (€30.492,00)

PON-FSE – Progetto **10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94**

"Language Passport"

Codice CUP: H33D21001410007

Modulo 1 Competenza multi-linguistica: *Language Passport*

Investiamo nel vostro futuro!

III. Competenze chiave europee	
Priorità	Traguardi
Competenza matematica e competenza di base in scienze, tecnologie e ingegneria.	Entro il triennio 2019-2022 miglioramento della competenza matematica, scientifica, tecnologica e ingegneristica.
Attività svolte	
<p>Il nostro Istituto ha aderito al Programma Operativo Nazionale del MIUR, conosciuto come PON 2014-2020 “Per la Scuola – Competenze e ambienti per l’apprendimento” finanziato dai Fondi Strutturali Europei finalizzati a rendere il sistema d'istruzione italiano efficace ed inclusivo, per poter fornire una formazione di elevata qualità a tutti gli studenti. Il progetto dal titolo “Language passport” si è articolato in sei moduli che hanno promosso lo sviluppo delle competenze in chiave multilinguistica e digitale. Nello specifico, i corsi hanno riguardato: Competenza digitale: D- digital school; Competenza digitale: Robotics-school; Competenza digitale: Videomaker grow; Competenza digitale: Videomaker evolve.</p>	
Risultati raggiunti	
<p>Gli interventi hanno consentito agli alunni di migliorare le competenze tecnologiche e di programmazione, di usare con consapevolezza le tecnologie digitali per reperire, analizzare, integrare dati e informazioni, per eseguire e risolvere compiti, per progettare e presentare prodotti, per raggiungere l’abilità di distinguere le informazioni attendibili da quelle che necessitano controllo, la verifica e l’approfondimento al fine di poterle selezionare per utilizzarle in contesti diversi. Le attività svolte nell’ambito dei corsi hanno consentito agli alunni di sviluppare un bagaglio di conoscenze relative alla cyber-sicurezza e al miglioramento della competenza sociale, con riferimento particolare alle life skills.</p>	
Evidenze	
Competenza robotica digitale	



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Alessandro Manzoni"
Comuni Maracalagonis - Burcei



Ministero dell'Istruzione

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).
Obiettivo specifico 10.2.2A Competenze di base. Azione 10.2.2A

Approvato con nota Prot. n.AOODGEFID-18551 del 23/06/2021 (€ 30.492,00)

PON-FSE – Progetto 10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94

"Language Passport"

Codice CUP: H33D21001410007

Modulo 6 Competenza digitale: Videomaker evolve

Investiamo nel vostro futuro!



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Alessandro Manzoni"
Comuni Maracalagonis - Burcei



Ministero dell'Istruzione

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).
Obiettivo specifico 10.2.2A Competenze di base. Azione 10.2.2A

Approvato con nota Prot. n.AOODGEFID-19551 del 23/06/2021 (€ 30.492,00)

PON-FSE – Progetto 10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94

"Language Passport"

Codice CUP: H33D21001410007

Modulo 4 Competenza digitale: Robotics school

Investiamo nel vostro futuro!



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Alessandro Manzoni"
Comuni Maracalagonis - Burcei



Ministero dell'Istruzione

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).
Obiettivo specifico 10.2.2A Competenze di base. Azione 10.2.2A

Approvato con nota Prot. n.AOODGEFID-18551 del 23/06/2021 (€ 30.492,00)

PON-FSE – Progetto 10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94

"Language Passport"

Codice CUP: H33D21001410007

Modulo 3 Competenza digitale: D – Digital school

Investiamo nel vostro futuro!



Unione Europea

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020



MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
"Alessandro Manzoni"
Comuni Maracalagonis - Burcei



Ministero dell'Istruzione

Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE).
Obiettivo specifico 10.2.2A Competenze di base. Azione 10.2.2A

Approvato con nota Prot. n.AOODGEFID-18551 del 23/06/2021 (€ 30.492,00)

PON-FSE – Progetto 10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94

"Language Passport"

Codice CUP: H33D21001410007

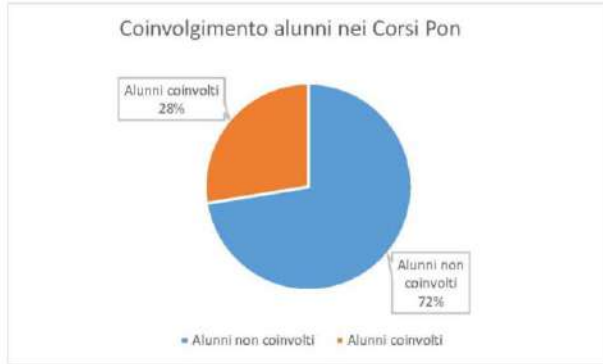
Modulo 5 Competenza digitale: Videomaker grow

Investiamo nel vostro futuro!

Analisi dei corsi Pon PON FSE 10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94 Frequenza e ripartizione iscritti

Anno scolastico 2021-2022

PON FSE 10.2.2A-FSEPON-SA-2021-94 - Language Passport	Numero di corsi avviati	Alunni coinvolti	Docenti dell'istituto coinvolti	Docenti/Esperti esterni	Percentuale di coinvolgimento alunni	Percentuale di coinvolgimento docenti
Totale moduli PON avviati	13	223	11	7	27,56%	7,69%
Competenza ingegneristica e tecnologica	5	100	4	4	12,36%	2,80%
Altri corsi	8	123	7	3	15,20%	4,90%



IV. Competenze chiave europee	
Priorità	Traguardi
Competenza digitale	Entro il triennio 2019-2022 miglioramento della competenza digitale
Attività svolte	
<p>L'Istituto ha partecipato alla settimana europea della programmazione: le attività aperte online di CodeWeek sono state concepite per essere seguite in diretta dagli insegnanti con i propri alunni e hanno previsto incontri preparatori per i docenti. Gli eventi sono stati seguiti attraverso la web app Active Viewer, che permette di realizzare la progettazione e la realizzazione di viaggi virtuali tra tutti i partecipanti. Le attività previste hanno riguardato il Coding unplugged, il Codycolor e la progettazione di algoritmi con la supervisione dei docenti dell'Università degli Studi di Urbino e il coordinatore della settimana europea del Codice.</p>	
Risultati raggiunti	
<p>Le attività proposte hanno permesso agli alunni partecipanti di potenziare abilità relative alla programmazione e alla creazione di idee innovative, per sviluppare le competenze imprenditoriali.</p>	
Evidenze	
Competenza digitale	



The European Commission presents this

Certificate of Excellence in Coding Literacy

to

in recognition of successfully completing the

EU Code Week 4 All 2021 Challenge

Roberto Viola
Director-General,
DG Connect, European Commission



CodeWeek EU organisers are honoured

TO CERTIFY

that

actively contributed to the success of

EUROPE CODE WEEK 2021

by running a coding event.

On behalf of Europe Code Week Ambassadors

V. Competenze chiave europee	
Priorità	Traguardi
Competenza in materia di cittadinanza	Entro il triennio 2019-2022 miglioramento della competenza in materia di cittadinanza
Attività svolte	
<p>Alla luce delle Legge 20 agosto 2019, n. 92 che ha introdotto nelle scuole l'insegnamento dell'Educazione Civica nei tre ordini scolastici, il nostro Istituto ha definito il Curricolo dell'insegnamento dell'Educazione Civica e i criteri per la progettazione dei percorsi disciplinari e la valutazione del percorso formativo, con una particolare impronta laboratoriale e trasversale a tutte le discipline del curricolo scolastico, per giungere alla definizione di unità di apprendimento condivise da tutto il team docente. In particolare, si menziona il progetto di Ecosostenibilità ambientale svolto nella scuola Primaria e relativo all'Agenda 2030 Goals Sconfiggere la fame e Consumo e produzioni responsabili.</p> <p>Il Curricolo di Educazione Civica ha permesso di delineare e realizzare alcuni percorsi laboratoriali: il progetto "Evolve" per valorizzare le alunne e gli alunni che esercitano la cittadinanza attiva attraverso la solidarietà e il progetto "Fisco e Scuola", improntato sui temi dell'educazione finanziaria, con attività seminariali organizzate da esperti dell'Agenzia delle Entrate e, infine, il progetto "La scuola incontra le istituzioni", con il quale il nostro Istituto ha potuto valorizzare il rapporto con le istituzioni locali, regionali e nazionali.</p>	
Risultati raggiunti	
<p>I risultati conseguiti hanno contribuito a realizzare non solo il senso di identità e di appartenenza al territorio, ma anche la visione oggettiva e critica delle realtà locali e sovralocali, sino ad arrivare alla realtà nazionale. Si è rilevato un miglioramento nelle competenze civiche e nello spirito di iniziativa degli alunni e delle alunne del nostro Istituto, che hanno anche potuto maturare maggiore coscienza civica. Si segnala, all'interno del progetto "La Scuola incontra le Istituzioni", una menzione particolare a un'alunna dell'Istituto: nomina ad Alfiere della Repubblica, da parte del Presidente della Repubblica all'inizio dell'anno scolastico 2021-2022, per l'impegno nel processo di alfabetizzazione e mediazione linguistica in presenza di alunni stranieri di recente immigrazione.</p>	
Evidenze	

Competenza di cittadinanza

Articolo estratto dalla pagina ufficiale dell'Istituto Comprensivo

<https://icmaracalagonis.edu.it/index.php/istituto/176-galleria/1145-la-scuola-incontra-le-istituzioni>

LA SCUOLA INCONTRA LE ISTITUZIONI

Il giorno 27 maggio 2022 le classi 2^AB di Maracalagonis e le classi 3^A e 3^B di Burcei della Scuola secondaria di primo grado, accompagnati dalla Dirigente Scolastica e dai docenti, si sono recate al Consiglio Regionale della Sardegna per incontrare il Presidente Michele Pais e visitare il Parlamento dei sardi.

L'uscita si inserisce all'interno del progetto di Educazione civica denominato "LA SCUOLA INCONTRA LE ISTITUZIONI": tale percorso intende promuovere la conoscenza della Costituzione e del suo dettato nella pratica quotidiana, del funzionamento dello Stato e delle Regioni, degli Enti territoriali, delle Autonomie Locali e delle Organizzazioni internazionali e sovranazionali (l'Unione Europea e le Nazioni Unite). Le nostre classi hanno approfondito le tematiche della legalità e della solidarietà in percorsi trasversali e condivisi, finalizzati alla promozione della cittadinanza attiva e alla formazione di cittadini consapevoli dell'Italia, dell'Europa e del mondo.

Attraverso il contatto diretto col mondo della politica e dei suoi principali attori, si costruisce infatti la consapevolezza del legame stretto e biunivoco fra i cittadini e i loro rappresentanti e si sviluppano fondamentali dinamiche di identificazione, appropriazione, cura della Cosa pubblica.



Aya Jedidi, 09/11/2009, residente a Maracalagonis (CA) – *Per aver aiutato e favorito l'integrazione di una compagna di classe proveniente dal Marocco e priva della conoscenza della lingua italiana. Lei, che parla sia l'italiano che l'arabo, si è fatta "ponte" per gli insegnanti e per gli altri compagni. Sempre con grande disponibilità e cortesia.*

Aya è nata in una famiglia di origini marocchine, dunque comprende e parla correntemente la lingua araba. Grazie a questa conoscenza, fin dall'inizio dell'anno scolastico, la giovanissima Aya ha aiutato una compagna appena arrivata dal Marocco che non parlava, né comprendeva la lingua italiana. Per lei ha tradotto lezioni di varie discipline, sia durante la didattica a distanza che nei giorni di frequenza in classe, svolgendo di fatto il ruolo di "intermediario linguistico". Aya è stata un ponte prezioso per i docenti e per i compagni, sempre pronta a offrire chiarimenti o spiegazioni, nei contesti didattici come in quelli ricreativi. Il suo slancio di solidarietà attraverso gesti spontanei e gentili ha conquistato i compagni e per questo è riconosciuta come un modello di buoni comportamenti.

Sardegna

Fisco e Scuola per seminare legalità, cerimonia di chiusura

12 Luglio 2022

Si è svolto a Cagliari un evento alla presenza del Direttore regionale Entrate Rodriquens e di altri protagonisti dell'iniziativa

“Le tasse esistono da quando gli uomini si sono riuniti in comunità. Quindi organizzazioni come la nostra ci sono sempre state e ci saranno sempre: lo dico con vanto, orgoglio e impegno. E voglio ringraziare tutti i colleghi che con questo stesso, forte senso di appartenenza, sono andati nelle scuole ad aiutare i ragazzi a capire l'importanza della contribuzione”. Lo ha detto il direttore regionale Entrate della Sardegna, Giampasquale Luigi Rodriquens, nel corso della cerimonia di chiusura di “Fisco e scuola per seminare legalità” che si è tenuta a Cagliari il 4 luglio scorso alla presenza di tutti coloro che hanno avuto un ruolo nel progetto.

Tra questi, il direttore dell'Ufficio scolastico regionale della Sardegna, Francesco Feliziani. Nel ricordare la sua passata esperienza di lavoro nell'Ufficio Iva di Ascoli Piceno, ha ribadito l'importanza di un progetto come quello portato avanti da anni dall'Agenzia delle entrate e dall'Agenzia delle entrate-Riscossione, prima separatamente, ora insieme, con l'augurio di ritornare presto ai numeri pre-Covid19.

E dei numeri del progetto ha riferito il direttore Rodriquens: “Dopo un’edizione 2019-2020 *tronca* per la chiusura del Paese il 9 marzo 2020, che ha visto 25 iniziative realizzate nei primi due mesi dell’anno (meno della metà rispetto alle 53 del 2019), è stato il 2020-2021 il vero “*annus scholasticus horribilis*” con appena sei incontri con ragazzi delle scuole superiori, in molti casi realizzati in modalità a distanza per rispettare normative generali e interne. Ecco che allora, nel momento di difficoltà, nascono le maggiori opportunità: con un accordo con l’Agenzia delle entrate-Riscossione le forze si uniscono e si moltiplicano. Nasce così, mutuando i nomi delle esperienze passate delle due Agenzie, *Fisco e scuola per seminare legalità*: un laboratorio, questa collaborazione, forse replicabile anche in altri ambiti. Alla fine – conclude il Direttore regionale - le iniziative realizzate sono state trentadue, quasi tutte congiunte, ottimo risultato se si tiene conto dei tempi in cui il nuovo progetto di collaborazione è stato lanciato”.

La responsabile dei Servizi amministrativi dell’Agenzia delle entrate-Riscossione Sardegna, Raffaella Congiu, ha coordinato il progetto insieme alla capo area di Staff delle Entrate, Pamela Cucca. Entrambe sono d’accordo su un punto: “Tra di noi e tra i colleghi-formatori che lavorano con noi si è instaurato un feeling istantaneo: professionalmente, certo, ma soprattutto un’intesa profonda sotto il profilo umano”.

Questo è stato anche il *leitmotiv* dei racconti dei “formatori” dell’Agenzia delle entrate e della Riscossione che sono intervenuti – chi in presenza, chi da remoto – per raccontare la propria esperienza: tutti hanno manifestato un grande entusiasmo per i nuovi “equipaggi misti” che, una volta in classe, si sono spartiti la scena con naturalezza, condividendo lo stesso spirito e la stessa motivazione.

Tra i contributi di chi ha vissuto il progetto in prima linea, non poteva mancare la testimonianza di una docente che ha ospitato un’iniziativa nella sua classe. Ecco cosa ha detto la prof.ssa Francesca Congiu, dell’Istituto Comprensivo “Manzoni” di Maracalagonis (CA): “Devo dire che qui oggi mi sento a casa perché intorno a me ci sono dei veri formatori che ho visto all’opera, che sono stati capaci di dosare la proposta didattica per seguire l’umore della classe e tenere alta l’attenzione degli alunni durante gli incontri. Formatori che sono stati attenti a includere nel loro discorso anche le ragazze e a smantellare il *gender gap* che le penalizza quando si parla di educazione finanziaria,

come se questa importasse solo ai maschi. Ragionare sul Fisco significa ragionare sull'equità e sullo stato della democrazia all'interno di una comunità. E quando si parla di diritti e inclusione, si parla di Costituzione, che è alla base dell'educazione civica, materia finalmente rientrata a pieno diritto nel documento di valutazione dei ragazzi. Dopo due anni terribili, soprattutto per i bambini e i ragazzi, finalmente la scuola si è riaperta verso l'esterno ed è stato un privilegio avere persone come voi in classe. Grazie".

La cerimonia si è chiusa con la consegna di un attestato di partecipazione alle colleghe e ai colleghi delle due Agenzie, con l'augurio di rivederci a settembre e cominciare per tempo a programmare la seconda edizione di questa collaborazione. *Ad maiora!*

di

Nicola Grandesso Silvestri

Articolo pubblicato sulla rivista digitale FiscoOggi

<https://www.fiscooggi.it/rubrica/dalle-regioni/sardegna/articolo/fisco-e-scuola-seminare-legalita-cerimonia-chiusura>

Unità di apprendimento sul tema “Cittadinanza e sostenibilità”

Scuola Primaria Classe III B Via D’Annunzio Plesso Maracalagonis

Compito di realtà visibile su <https://view.genial.ly/6298f2f34271640018d54f20>

PROGETTAZIONE UNITA' DI APPRENDIMENTO

DEFINIZIONE

Titolo	ANCHE NOI EROI DELLA SOSTENIBILITA'
Motivazioni	Promuovere un'adeguata sensibilità verso il problema dello spreco alimentare, per prevenirlo e ridurlo, cominciando dalla quotidianità. Sviluppare atteggiamenti ecosostenibili nel rispetto di sé e dell'ambiente.
Compito/prodotto	Realizzazione di una presentazione Genially e di un saggio di fine anno
Anno scolastico	2021/22
Scuola	VIA D'ANNUNZIO
Classe	3^B
Discipline coinvolte	ED. CIVICA, ITALIANO, MATEMATICA, SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA, MUSICA, ARTE E IMMAGINE
Tempi di realizzazione	GENNAIO/MAGGIO
Monte ore complessivo	12 ore

COMPETENZE E OBIETTIVI

Competenze chiave	Competenze disciplinari	Obiettivi di apprendimento
Competenza alfabetica funzionale	<ul style="list-style-type: none"> • Interagire negli scambi comunicativi utilizzando gli strumenti espressivi ed argomentativi. • Leggere e produrre testi di vario tipo, in relazione a scopi diversi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ascoltare, leggere e comprendere testi narrativi, informativi e regolativi nelle attività di studio personali e collaborative. • Produrre testi, didascalie e presentazioni, anche con l'utilizzo di strumenti informatici. • Argomentare scelte, idee personali e/o contenuti dell'attività individuale o di gruppo. • Interagire attivamente e in modo corretto in una conversazione. • Arricchire il lessico.
Competenza matematica e competenze in scienze, tecnologia e ingegneria	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare rappresentazioni di dati per ricavare informazioni. • Osservare fenomeni, individuandone cause e conseguenze. 	<ul style="list-style-type: none"> • Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Assumere atteggiamenti di cura verso se stessi, gli altri e l'ambiente. ● Immaginare, progettare e realizzare manufatti. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Assumere comportamenti responsabili in relazione al proprio stile di vita, alla promozione della salute e all'uso delle risorse. ● Rilevare i dati significativi e sviluppare semplici ragionamenti sugli stessi; leggere rappresentazioni grafiche e numeriche su aspetti quantitativi e qualitativi. ● Riutilizzare materiali in modo creativo per scopi nuovi, ideando oggetti di fantasia.
Competenza digitale	Conoscere ed utilizzare semplici strumenti digitali in modo adeguato ed in diversi contesti, per comunicare e risolvere problemi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie per reperire, documentare, valutare, conservare, produrre, presentare, scambiare informazioni.
Competenza multilinguistica	Utilizzare i linguaggi iconico e musicale ai fini espressivi e comunicativi.	<ul style="list-style-type: none"> ● Produrre elaborazioni grafiche partendo da vissuti e/o conoscenze. ● Riconoscere frasi musicali, ritmi e sequenze sonore, individuando corrispondenze col testo scritto in relazione alla durata. ● Eseguire semplici canti corali.
<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza in materia di cittadinanza ● Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare 	<ul style="list-style-type: none"> ● Individuare ed analizzare un problema ambientale. ● Utilizzare in modo corretto e responsabile le risorse ambientali. ● Attuare comportamenti ecosostenibili per il proprio e altrui benessere psico-fisico. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Ricercare informazioni e saper valutare l'attendibilità della fonte (web). ● Utilizza le conoscenze acquisite in contesti concreti. ● Rispettare le regole nei diversi ambiti di vita quotidiana, dimostrando una crescente consapevolezza dei propri diritti e doveri. ● Partecipare attivamente al lavoro di gruppo, rispettando incarichi, tempi e consegne. ● Assumere atteggiamenti inclusivi e rispettosi degli altri.

- Visione video della FAO (apertura anno 2022) e discussione sulla problematica dello spreco alimentare.
- Rappresentazione grafica di uno degli aspetti legati allo spreco alimentare (disegni).
- Costruzione di uno slogan di classe sullo spreco alimentare.
- Origine e produzione degli alimenti: filiera lunga e corta.
- Impatto dell'iperproduzione di cibo sull'ambiente (suolo, acqua, combustibili, energia...).
- Produzione sostenibile: cosa possono fare i governi e le istituzioni.
- Consumo responsabile: cosa possiamo fare nel quotidiano.
- Visione documentari e servizi giornalistici.
- Ricerca e raccolta delle ricette antispreco in ambito familiare.
- Realizzazione di una ricetta antispreco a scuola (pizzette di pane).
- Intervista al Vicesindaco sulle iniziative volte a combattere lo spreco alimentare nel Comune di Maracalagonis.
- Agenda 2030: goals affrontati nel percorso.
- Costruzione di una presentazione Genially sullo spreco alimentare: selezione immagini, predisposizione testi e didascalie, animazioni; utilizzo di Drive.
- Ideazione di un canto sullo spreco alimentare.
- Invenzione, progettazione e costruzione delle "macchine antispreco" del futuro.
- Costruzione del saggio di fine anno attraverso l'utilizzo del Genially.

ANALISI DEL TARGET CLASSE

La classe è composta da 16 alunni, tra cui due di lingua madre araba. Saranno predisposti e utilizzati facilitatori e mediatori didattici. Il supporto linguistico sarà costante e personalizzato. Sono presenti un alunno con PEI, tre alunni con PDP e tre alunni con bisogni educativi speciali. Anche in questo caso si utilizzeranno facilitatori e si avrà cura di mantenere un adeguato supporto, facendo leva sui punti di forza e sostenendo lo sviluppo dell'autonomia operativa. In considerazione della prevalenza di stili cognitivi di tipo visivo-verbale, le attività si svilupperanno mediante l'utilizzo ricorrente di immagini. Il percorso, fortemente inclusivo, è orientato anche allo sviluppo del pensiero divergente, della creatività e alla riflessione metacognitiva. Consentirà inoltre il passaggio da atteggiamenti prevalentemente competitivi a quelli collaborativi. Favorirà contestualmente l'acquisizione di un metodo di studio, lo sviluppo delle capacità argomentative e l'arricchimento lessicale.

REALIZZAZIONE

Compiti reali autentici	Metodologia e strategie didattiche	Strumenti e ambiente
<ul style="list-style-type: none"> ● Effettuare scelte ecosostenibili nella quotidianità (qualità, quantità di cibo, conservazione, riutilizzo...). ● Realizzazione di una ricetta antispreco (pizzette) 	Metodologie attive: <ul style="list-style-type: none"> ● Brainstorming ● Problem posing ● Problem solving ● Classe capovolta ● Apprendimento collaborativo ● Laboratorio 	<ul style="list-style-type: none"> ● Libro di testo ● Web ● LIM ● Pc ● Immagini, video, schede ● Genially ● Software Karaoke ● Materiali di recupero

<p>realizzate col pane avanzato a mensa).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Progettazione e realizzazione di una “macchina antispreco”. ● Costruzione di una presentazione interattiva di gruppo. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Discussione nel piccolo e grande gruppo ● Drammatizzazione ● Lezione frontale ● Uscite didattiche 	<p>Ambiente/setting</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aula ● Aula polifunzionale ● Laboratorio di informatica
--	--	--

VALUTAZIONE

VALUTAZIONE DI PROCESSO			
AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
<p>Organizza autonomamente e con efficacia il proprio lavoro e i materiali. Propone e realizza idee creative; argomenta i propri contributi e valorizza quelli altrui. Contribuisce attivamente al lavoro di gruppo.</p>	<p>Organizza autonomamente il proprio lavoro e i materiali. Partecipa attivamente all'ideazione e realizzazione del prodotto, argomentando i propri contributi. Partecipa positivamente al lavoro di gruppo.</p>	<p>Organizza autonomamente, ma con qualche incertezza, lavoro e materiali. Formula semplici proposte per la realizzazione del prodotto. Interviene nel lavoro di gruppo con semplici contributi.</p>	<p>Organizza il lavoro e i materiali col supporto dei compagni o del docente. Interviene con proposte personali solo se sollecitato/a. Nel lavoro di gruppo preferisce eseguire i compiti assegnati.</p>

VALUTAZIONE DEL PRODOTTO			
AVANZATO	INTERMEDIO	BASE	IN VIA DI PRIMA ACQUISIZIONE
<p>Gestisce con sicurezza e accuratezza gli aspetti grafici e interattivi della presentazione. Predisporre testi corretti, dimostrando conoscenza degli argomenti e rielaborazione personale. Si esprime oralmente con chiarezza, espressività e proprietà di linguaggio.</p>	<p>Gestisce in modo adeguato gli aspetti grafici e interattivi della presentazione. Predisporre testi corretti, dimostrando conoscenza degli argomenti. Si esprime oralmente e con chiarezza e in modo espressivo.</p>	<p>Gestisce con qualche insicurezza gli aspetti grafici e interattivi della presentazione. Predisporre testi semplici e con qualche errore grammaticale e/o sintattico, dimostrando una parziale conoscenza degli argomenti. Si esprime oralmente in modo essenziale.</p>	<p>Gestisce solo occasionalmente in modo autonomo gli aspetti grafici e interattivi della presentazione. Predisporre testi col supporto dei compagni o del docente, dimostrando una conoscenza carente degli argomenti. Si esprime oralmente mediante domande-stimolo.</p>

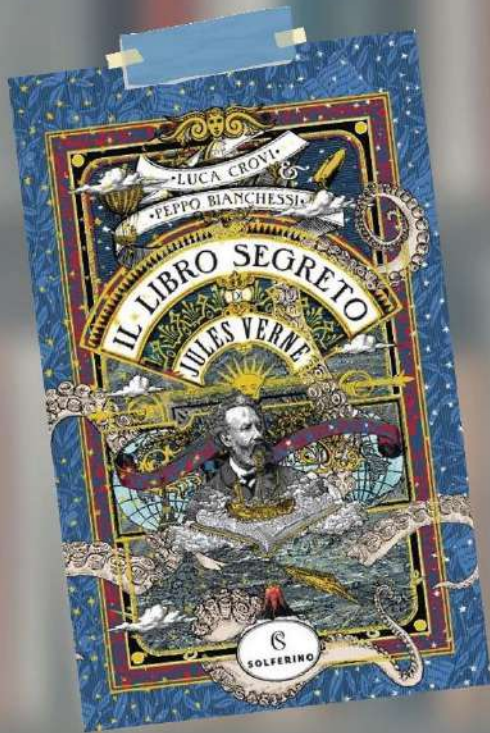
1.2. Risultati legati alla progettualità della scuola

I. Obiettivi formativi prioritari perseguiti
Obiettivo formativo prioritario
Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
Attività svolte
<p>I docenti hanno attivato la sperimentazione dell'insegnamento CLIL attraverso il coinvolgimento degli alunni e delle alunne in riferimento alle discipline di Geografia, Storia, Scienze, Educazione Civica, Arte e Tecnologia.</p> <p>A conclusione del percorso gli alunni hanno realizzato, individualmente o in piccoli gruppi, elaborati grafici e multimediali attraverso l'uso di diversi applicativi per la didattica, quali Padlet, Canva, Storymap e GSite.</p> <p>Inoltre, è stato sviluppato il progetto "Breaking News Manzoni", al fine di realizzare un giornale scolastico diffuso via WEB, tramite il sito istituzionale dell'Istituto Comprensivo Manzoni. Il progetto si è articolato in una serie di lezioni e laboratori con lo scopo di coinvolgere gli alunni e le alunne nella scrittura di articoli per un quotidiano. Il prodotto finale, ovvero il giornale on line, è stato divulgato sul sito dell'Istituto Comprensivo Manzoni, in cui gli studenti e le studentesse hanno inserito tramite CMS (Content Management System) i propri pezzi giornalistici, imparando anche ad usare gli strumenti più efficaci e rapidi per la trasmissione delle notizie in rete.</p> <p>Infine, l'Istituto ha promosso la partecipazione al Festival delle Letterature del Mediterraneo dell'Associazione "Genti Arrubia" della Scuola Primaria e Secondaria, occasione di incontro e dialogo con gli autori dei libri per favorire l'avvicinamento alla lettura e lo sviluppo della creatività, il potenziamento delle competenze linguistiche e la capacità di comunicare e ascoltare.</p>
Risultati raggiunti
Educazione alla lettura e miglioramento della motivazione alla lettura e allo sviluppo di competenze trasversali con riferimento all'educazione linguistica, per potenziare la padronanza della lingua italiana, divulgare l'educazione all'ascolto e alla comunicazione, stimolare l'inventiva, la creatività e l'immaginazione, avvicinare gli alunni e le alunne al mondo dell'editoria.

Sono stati sperimentati contenuti veicolati attraverso una lingua straniera (Inglese), che hanno permesso l'acquisizione di nuove competenze nell'ambito della scrittura, l'utilizzo dei diversi registri linguistici, la capacità di adattamento al lavoro di gruppo, la socializzazione e il confronto, lo sviluppo del problem solving, la collaborazione tra studenti, docenti, personale scolastico e mondo esterno e, infine, la capacità di inserirsi in contesti diversificati al fine di migliorare la competenza imprenditoriale.

Evidenze

CLIL Competenza multilinguistica



Qual è il libro segreto da cui parte l'ispirazione di un grande scrittore?

Come si diventa il più importante raccontatore di avventure?

Cosa c'entra l'infanzia, il coraggio, l'amore?

Oggi che tutto è stato scoperto, di cosa scriveranno gli scrittori del futuro?

Queste sono solo alcune delle interessanti domande che i nostri alunni hanno posto a Peppo Bianchessi, disegnatore del libro:

"Il libro segreto di Jules Verne".



Arrivederci al prossimo anno con il Festival della Letteratura del Mediterraneo. Evviva la lettura!

Insieme a Roberta Balestrucci, coautrice del libro: "In bicicletta fra le stelle" si è parlato di: donne e scienza, di libertà, di passione per le stelle, di arte del fumetto e di molto altro.. I ragazzi hanno posto le loro domande e consegnato i disegni ispirati alla storia avvincente di Margherita Hack.



Il 12 Novembre le alunne e gli alunni della scuola secondaria di Maracalagonis hanno partecipato al Festival della Letteratura del Mediterraneo ormai giunto alla sua settima edizione



Con la guida delle docenti di Lettere, gli alunni hanno letto con interesse ed entusiasmo i libri proposti dal Festival. Nella suggestiva cornice di Su Cor'è Mara, ospiti dell'amministrazione comunale, i nostri giovani lettori hanno incontrato gli autori del Festival e hanno riflettuto insieme a loro intorno ai temi della manifestazione: paura, coraggio e libertà.

*Istituto Comprensivo A. Manzoni
Maracalagonis
Scuola Secondaria 1 Grado*

**FESTIVAL
DELLA
LETTERATURA
DEL
MEDITERRANEO**

Associazione Culturale Genti Arrubia

Su Cor'è Mara

12 Novembre 2021



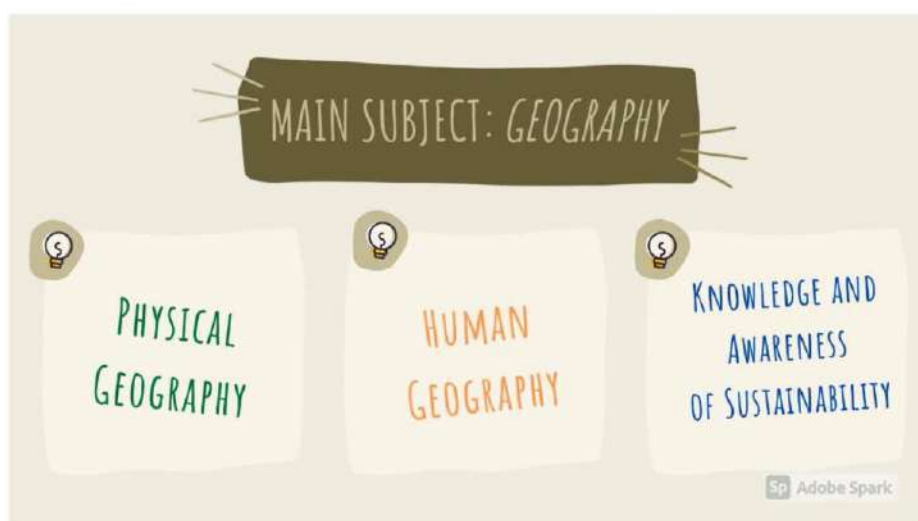
SP Adobe Spark




SP Adobe Spark



SP Adobe Spark





Giugno 2021

IO
perché

NON

sono

HO

scienziata

Il gender gap in ambito STEM
Quali traguardi sono stati raggiunti?
Quali gli ostacoli che le donne sono
costrette ancora ad affrontare nel
mondo delle scienze?

PAURA

A CURA DI

MARTINA SERUSI E FRANCESCA CONGIU

Giugno 2021

SOMMARIO

INTRODUZIONE

02 DA DOVE SIAMO PARTITE

03 "GENERAZIONE MARTE 2033". LA STORIA DI ALYSSA CARSON



ALYSSA CARSON

Giovane donna della Louisiana che sogna di andare su Marte. Studentessa determinata e appassionata, partecipa ai campi della NASA sin da bambina.

GENDER GAP E STEM: COME STANNO LE COSE

04 GENDER GAP E STEM

06 FACCIAMO IL PUNTO

08 COME SI CAMBIA QUESTO TREND?



SAMANTHA CRISTOFORETTI

Astronauta e prima donna italiana ad entrare a far parte dell'agenzia spaziale europea

LE INTERVISTE AI DOCENTI

11 IO NON HO PAURA PERCHÉ SONO SCIENZIATA

12 UNA VITA PER LA SCIENZA

15 LE NOSTRE CONSIDERAZIONI



HEDY LAMARR

Attrice e inventrice del moderno wi-fi durante la seconda guerra mondiale



ANDREA GETZ

Premio Nobel per la fisica nel 2020 per aver dimostrato la presenza di un buco nero supermassiccio all'interno della via Lattea

In copertina Ulana Khomyuk, personaggio fittizio della serie Chernobyl (interpretata dall'attrice britannica Emily Watson), fisica nucleare e simbolo della verità scientifica. Il suo personaggio rappresenta la realtà delle numerose donne sovietiche scienziate, escluse dai vertici politici

ISTITUTO COMPRENSIVO MANZONI

IO NON HO PAURA PERCHÉ SONO SCIENZIATA

COME LE DONNE STANNO ELIMINANDO IL
GENDER GAP IN AMBITO STEM

Di

GIULIA MATTANA, IRIS MASSA, GAIA SPANO
3^A

Da dove siamo partite

Durante il secondo quadrimestre la nostra classe ha partecipato al Corso di giornalismo "Breaking News Manzoni". La dott.ssa Martina Serusi ci ha condotto in un percorso alla scoperta di questa professione, attraverso la lettura di articoli e l'esplorazione di siti web.

Per far dialogare il corso con il nostro programma didattico, abbiamo chiesto alla dott.ssa Serusi un approfondimento su due temi specifici: il gender gap e soprattutto il gender gap nelle STEM. In quel periodo, infatti, stavamo affrontando la tematica dell'Universo e dell'esplorazione dello spazio all'interno della nostra Unità di apprendimento di Educazione civica.

Molte donne hanno lasciato il segno nello spazio: dall'astrofisica Margherita Hack all'astronauta Samantha Cristoforetti, passando per le straordinarie scienziate immortalate nel film "Il diritto di contare".

Nel film racconta la storia vera della matematica, scienziata e fisica afroamericana Katherine Johnson, che collaborò con la Nasa, sfidando razzismo e sessismo, tracciando le traiettorie per il Programma Mercury e la missione Apollo 11.

Vorremmo dunque cominciare con alcuni esempi che ci hanno colpito positivamente e, successivamente, analizzare alcuni articoli che trattano il tema del gender gap nelle STEM.

Dulcis in fundo, abbiamo voluto tastare con mano i dati intervistando cinque docenti di discipline scientifiche della nostra scuola, per capire quali sono state le loro difficoltà e a che punto siamo oggi.

“Voglio cambiare il paradigma insieme ad altri giovani scienziati”

GENERAZIONE MARTE 2033 LA STORIA DI ALYSSA CARSON

Una delle storie che ci ha colpito di più in questo nostro percorso è quella di Alyssa Carson. Attraverso il suo TED talk, un discorso motivazionale tenuto nel 2019, abbiamo scoperto la forza e il talento di una giovane "apprendista astronauta" come lei si definisce e che sogna di diventare la prima astronauta, il primo essere umano a mettere piede su Marte nel 2033.

Nata nel 2001, Alyssa ha determinazione da vendere e grandi sogni da realizzare. Ha da poco terminato la Advanced Possum Academy - il programma per ragazzi delle superiori e dell'università per la ricerca atmosferica e il volo spaziale con equipaggio - ottenendo una certificazione ufficiale che le consentirà di viaggiare nello spazio. Alyssa ha già partecipato a diverse esercitazioni e simulazioni e, a 12 anni, è stata la prima ragazza nella storia a frequentare tutti e tre i NASA Space Camps organizzati dalla NASA negli Stati Uniti, in Canada e in Turchia.



Alyssa Carson, ventenne aspirante astronauta

IL DESIDERIO, SIN DA BAMBINA, DI DIVENTARE UN'ASTRONAUTA

Spinta dalla sua profonda passione, nel corso degli anni, ha visitato tutti i 14 NASA Visitor Center sparsi negli Stati Uniti completando per prima il NASA Passport Program. Studente in astrobiologia, Alyssa vanta una seguitissima pagina Instagram e un blog nasablueberry.com.

Inoltre, con la Fondazione Blueberry, mira a incoraggiare ragazzi e soprattutto ragazze a dare vita alle proprie aspirazioni in ambito STEM.

Chissà se Alyssa riuscirà a raggiungere Marte! Ci piace pensare che la bambina che a soli 3 anni si innamorò dei pianeti, possa realizzare il suo sogno. Intanto questa apprendista delle stelle viaggia per il mondo come una dei 7 ambasciatori selezionati dalla NASA, per raccontare ai suoi coetanei la sua passione "spaziale"!

GENDER GAP E STEM

COME STANNO LE COSE?



Le attrici del film "Il diritto di contare"



La vera Katherine Johnson, matematica afroamericana

Il gender gap indica il divario fra il genere maschile e femminile in ambito sociale e professionale. Si tratta di un vero "gradino" che allontana il concetto di uguaglianza fra i generi: in sostanza le donne non hanno uguale accesso all'istruzione ai ruoli di responsabilità.

Anche se molti Paesi del mondo si stanno attivando per raggiungere la parità di genere le posizioni di rilievo nelle istituzioni e nelle aziende sono ancora esclusivamente in mano agli uomini, e anche se le donne raggiungono gli stessi livelli degli uomini spesso hanno stipendi inferiori a quelli dei loro colleghi maschi (Gender Pay Gap). Tra le varie strategie per favorire l'inserimento delle donne in posizioni dalle quali sono maggiormente escluse, ci sono le cosiddette quote rosa: una serie di provvedimenti che stabiliscono una quota minima di presenza femminile nei consigli di amministrazione delle aziende (in Italia oggi, il 33%). La questione è molto dibattuta: laddove le quote rosa sono state introdotte, la disparità nel lavoro tra donne e uomini si è ridotta; eppure molti sono contrari perché ritengono che il merito delle persone debba essere valutato in base alle loro capacità e al loro talento, senza guardare al genere a cui appartengono.

L'acronimo STEM, dall'inglese Science, Technology, Engineering and Mathematics, è un termine utilizzato per indicare le discipline scientifico-tecnologiche (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica) e i loro corsi di studio. A partire dall'inizio degli anni 2000 negli Stati Uniti, nelle discussioni riguardo l'istruzione e la forza lavoro, cominciò a nascere il concetto di un gruppo di discipline necessario all'innovazione e alla prosperità. Ad esempio, un importante rapporto della U.S. National Academies of Science, Engineering, and Medicine (dal titolo *Rising Above the Gathering Storm*), oltre a ribadire l'importanza delle discipline STEM per lo sviluppo economico degli Stati Uniti, denunciò che gli studenti statunitensi non stavano raggiungendo gli stessi risultati di quelli di altri paesi, cosa che avrebbe danneggiato il sistema economico, rimasto privo di un'adeguata forza lavoro specializzata.



Gap e STEM.

Molti studiosi e responsabili politici hanno notato che i campi STEM sono rimasti prevalentemente maschili con una partecipazione bassa delle donne sin dalle origini di questi campi nel XVIII secolo durante l'età dell'Illuminismo.

Le ragioni per la continua esistenza di questa disparità di genere nei campi STEM sono il risultato di vari fattori: discriminazione (motivi culturali e tradizionali), pregiudizi (le materie scientifiche sono più adatte agli uomini), mancanza di sostegno da parte delle istituzioni (senza aiuti economici e supporto di cure, una donna spesso si trova a scegliere fra la carriera e la famiglia, scegliendo quest'ultima e rinunciando alla prima).

"Si laureano meglio e più velocemente dei loro colleghi maschi [...] con un voto di 103,4 – contro il 101,8 degli uomini [...] eppure le ragazze impegnate in percorsi universitari STEM sono ancora pochissime in Italia"

FACCIAMO IL PUNTO

È vero che i maschi sono più portati delle femmine nelle STEM? Quali sono le percentuali di successo e di insuccesso per "genere"? È solo una questione di genere? Per rispondere a queste domande abbiamo esplorato alcune statistiche e letto alcuni articoli.

In un articolo del 2020 la giornalista Gaia Giordani mette in luce due campanelli d'allarme: il primo è quello che nasce da un'intervista a Linda Raimondo aspirante astronauta di 20 anni. Alla domanda sul perché, secondo lei, ci sono così poche donne iscritte a Fisica, ha risposto che le sue compagne di classe alle superiori erano più interessate ad altre facoltà, non necessariamente umanistiche: molte, ha spiegato, si sono iscritte a Medicina. Il secondo campanello è un articolo pubblicato dall'Atlantic, secondo il quale nei paesi in cui c'è più parità tra uomini e donne, ci sono anche meno donne nelle discipline STEM. La motivazione è strettamente legata al divario di genere e al bisogno di emancipazione delle donne che vengono discriminate sul lavoro. Inoltre un recente studio, pubblicato da Psychological Science e condotto dagli psicologi Gijbert Stoet della Leeds Beckett University e David Geary dell'Università del Missouri, spiega che esiste un paradosso delle discipline STEM: siamo brave nelle materie scientifiche, ma non ci interessano.

"Usando un database internazionale sui risultati degli adolescenti in scienze, matematica e lettura abbiamo rilevato che le ragazze rendono in modo simile o migliore dei ragazzi di scienza in due paesi su tre. In quasi tutti i paesi presi in esame, c'erano più ragazze in grado di sostenere un corso di studi STEM a livello universitario rispetto a quante fossero realmente iscritte. Paradossalmente, le differenze tra i sessi nell'entità dei punti di forza accademici relativi e nel perseguimento dei gradi STEM sono aumentate con l'aumento dell'uguaglianza di genere del paese".

I motivi, sostiene la giornalista, sono prima di tutto culturali:

"I paesi dove c'è meno parità di genere spongono di più le ragazze a impegnarsi nelle materie STEM. Dove il gender gap è minore c'è meno pressione sociale che spinge le ragazze a diventare ingegnere o astrofisica, perché anche se scelgono di diventare insegnanti o filosofe, manager o illustratrici, architette o avvocate, la carriera per loro non è una corsa a ostacoli contro il soffitto di cristallo, la discriminazione arbitraria che permette agli uomini di fare carriera e schiaccia indietro le donne. Le donne che vivono in paesi dove il maschilismo è dominante vedono le materie scientifiche come uno strumento potente per emanciparsi ed essere indipendenti economicamente: sono pagate bene, danno prestigio sociale e in genere hanno percorsi di carriera più lineari".

Se è vero che nel mondo le donne che fanno studi STEM o impiegate in professioni scientifiche sono il 28% del totale dobbiamo comprendere e abbattere gli ostacoli che tengono le studentesse lontane dalle discipline STEM.

Alcune statistiche sono però ottimiste: anche se meno rispetto agli uomini sempre più donne decidono di darsi alle STEM rispetto al passato. Secondo una ricerca della National Science Foundation americana, negli Stati Uniti le donne scienziate e ingegnere sotto i 75 anni sono circa il 43% del totale, quindi leggermente meno degli uomini. Quelle under 29 invece sono più dei maschi e salgono al 56%. Un fattore che frena questa tendenza è che le femmine hanno migliori competenze linguistiche e una maggiore propensione alla lettura, e quindi preferiscano materie umanistiche, o quelle in cui il corso di studi richiede di leggere e memorizzare molti testi, come Giurisprudenza o Sociologia.

Una foto del CERN, organizzazione europea per la ricerca sul nucleare

il più grande laboratorio al mondo di fisica delle particelle, è diretto da una fisica nucleare italiana, Fabiola Giannotti.



Le tre ricercatrici del Sacco di Milano che hanno isolato il ceppo italiano di Covid-19: Alessia Lai, Annalisa Bergna e Arianna Gabrieli

Stessa prospettiva è quella proposta dall'articolo di Stefania Papa per la Fondazione Deloitte: la giornalista sostiene che le ragazze si laureano meglio e più velocemente del loro colleghi maschi, eppure le ragazze impegnate in percorsi universitari STEM sono ancora pochissime in Italia. Rappresentano infatti appena un quarto del numero complessivo di iscritti alle facoltà STEM (che, a loro volta, sono pari al 27% del totale degli studenti universitari). Una minoranza nella minoranza. Ancora una volta l'indice è puntato sugli stereotipi di genere che fanno parte dell'immaginario collettivo. Le bambine fin da piccole hanno molti meno modelli di riferimento all'interno del mondo della scienza e questo spiega la "scarsa interesse" che le ragazze hanno verso le materie STEM: ben il 66% delle intervistate (contro il 59% dei maschi) ha infatti dichiarato che l'assenza di interesse per queste materie è stato un deterrente fondamentale che le ha portate a scartare l'ipotesi di una carriera STEM. Dalla ricerca risulta inoltre che il 29% degli occupati in ambito STEM ritiene che queste materie siano più adatte ai maschi.

Oltre ad essere meno interessate alle materie STEM, le studentesse si sentono meno sicure delle loro competenze: mentre i ragazzi ritengono di non avere conoscenze adeguate per le STEM costituiscono il 16% degli intervistati, tra le donne la percentuale sale al 24%. Questo fa pensare alla presenza di un gap di genere sulla self-confidence, ossia sull'autostima che si riscontra in molti altri ambiti e che non riflette in alcun modo le capacità reali dimostrate da ragazzi e ragazze nelle materie tecnico-scientifiche. Se, infatti, le donne fossero davvero meno brave dei colleghi uomini, non si spiegherebbe perché le stesse si laureano in media con un voto di 103,4 - contro il 101,8 degli uomini. Né si giustificerebbe il minor tempo impiegato dalle ragazze per conseguire il loro titolo di studio.

La matematica Francesca Arici, assistant professor in Analysis and Dynamical Systems alla Universitat Leiden, nei Paesi Bassi

COME SI CAMBIA QUESTO TREND?

In entrambi gli articoli che abbiamo letto e commentato sembra che la soluzione si trovi in alcune mosse fondamentali: mettere da parte gli stereotipi e investire sulla formazione STEM, incentivando il più possibile il coinvolgimento delle ragazze in questo universo. Inoltre dobbiamo stimolare l'interesse fin dai primi anni, formare gli insegnanti per incoraggiare le ragazze a perseguire carriere STEM, sviluppare programmi di studio sensibili al genere, incoraggiare ragazze e giovani donne e cambiare mentalità. Ma esistono anche iniziative a livello internazionale e di singoli Stati per ridurre la disuguaglianza di genere. L'ONU, nel suo programma per lo sviluppo sostenibile ha dedicato ben due dei 17 obiettivi dell'Agenda 2030 alla riduzione del gender gap.

OBIETTIVO N.5 PARITÀ DI GENERE

I TARGET

Raggiungere l'uguaglianza e l'empowerment di tutte le donne e le ragazze

PARTECIPAZIONE FEMMINILE

Garantire piena ed effettiva partecipazione femminile e pari opportunità di leadership ad ogni livello decisionale in ambito politico, economico e della vita pubblica.

SALUTE SESSUALE E RIPRODUTTIVA

Garantire accesso universale alla salute sessuale e riproduttiva e ai diritti in ambito riproduttivo, come concordato nel Programma d'Azione della Conferenza internazionale su popolazione e sviluppo e dalla Piattaforma d'Azione di Pechino e dai documenti prodotti nelle successive conferenze.

UTILIZZO DI TECNOLOGIE ABILITANTI

Rafforzare l'utilizzo di tecnologie abilitanti, in particolare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, per promuovere l'emancipazione della donna

UGUALI DIRITTI

Avviare riforme per dare alle donne uguali diritti di accesso alle risorse economiche così come alla titolarità e al controllo della terra e altre forme di proprietà, ai servizi finanziari, eredità e risorse naturali, in conformità con le leggi nazionali

AVVIARE UNA POLITICA SANA

Adottare e intensificare una politica sana ed una legislazione applicabile per la promozione della parità di genere e l'emancipazione di tutte le donne e bambine, a tutti i livelli

OBIETTIVO N.4

ISTRUZIONE DI QUALITÀ

I TARGET

ACCESSO ALL'ISTRUZIONE

Garantire la parità di accesso per tutte le donne e gli uomini ad una istruzione a costi accessibili e di qualità tecnica, ad una istruzione professionale e di terzo livello, compresa l'Università.

COMPLETAMENTO DEGLI STUDI

Assicurarsi che tutti i ragazzi e le ragazze completino una istruzione primaria e secondaria libera, equa e di qualità che porti a rilevanti ed efficaci risultati di apprendimento.

ELIMINAZIONE DISPARITÀ DI GENERE

Eliminare le disparità di genere nell'istruzione e garantire la parità di accesso a tutti i livelli di istruzione e formazione professionale per i più vulnerabili, comprese le persone con disabilità, le popolazioni indigene e i bambini in situazioni vulnerabili

ACQUISIZIONE COMPETENZE

Assicurarsi che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile attraverso, tra l'altro, l'educazione per lo sviluppo sostenibile e stili di vita sostenibili, i diritti umani, l'uguaglianza di genere, la promozione di una cultura di pace e di non violenza, la cittadinanza globale e la valorizzazione della diversità culturale e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.

Ma ci sono anche importanti iniziative che sono state istituite per sensibilizzare gli Stati verso il gender gap nelle STEM: pensiamo per esempio all' International Day of Women and Girls in Science che si celebra ogni 11 febbraio.



IO NON HO PAURA

PERCHÉ SONO SCIENZIATA

Intervista ai docenti di materie scientifiche



L'idea dell'intervista ai docenti di materie scientifiche Per comprendere più da vicino il gender gap nelle STEM abbiamo intervistato chi, più vicino a noi, ha sviluppato una passione per le materie scientifiche e ne ha fatto una professione. Chi meglio dei nostri docenti di Matematica e Scienze? Perché non chiedere direttamente a loro il motivo della loro scelta? Quali ragioni li hanno condotti a studiare le materie scientifiche? Che appoggio hanno avuto dalle loro famiglie? E soprattutto, quale la loro opinione sul gender gap nelle STEM?



Ci è sembrato che i nostri intervistati abbiano preso molto sul serio la nostra indagine e hanno risposto alle domande con profondità e sincerità, raccontandosi dal punto di vista personale e proponendo soluzioni.

I percorsi di vita e lavoro. I nostri professori hanno diverse qualifiche. **sono biologi, geologi e matematici** e sono arrivati all'insegnamento attraverso percorsi diversi: chi per prova, chi attraverso delle supplenze, chi facendo un percorso meditato e c'è chi dichiara di essere diventato insegnante quasi senza accorgersene.

Una vita per la scienza

Una passione maturata prestissimo o grazie agli stimoli di docenti e degli studi intrapresi.

Loredana Onidi



I percorsi di vita e lavoro.

Per la prof.ssa Onidi l'insegnamento soddisfa il suo bisogno di comunicare e di trasmettere la scienza; per lei inoltre, la scelta di diventare insegnante è arrivata dopo la nascita del suo bambino perché, sostiene, si tratta di un lavoro coerente col suo ruolo di madre. Tutti i prof. anche coloro che continuano a svolgere altre professioni, di ricerca all'università o a livello privato, non lascerebbero mai l'insegnamento. La motivazione è sempre la stessa: il piacere di stare a contatto stretto con le persone e, cosa quasi incredibile, con i ragazzi! Solo in un caso non ci sarà la possibilità che la professione continui, ma solo perché la professoressa Pinna andrà in pensione dal prossimo anno. I nostri professori di matematica sono quindi tutti appassionati del loro lavoro e non lo lascerebbero.

La soddisfazione più grande di questa professione? Sapere che gli alunni hanno capito, che usano il linguaggio dei professori, ne adottano gli esempi; o quando all'esame la maggior parte dei ragazzi presenta argomenti di scienze; o ancora quando una studentessa ti rivela: "da grande voglio fare la biologa!"

Monica Pinna



Francesco Dessì



Silvia Perra



Un insegnante di fisica alle superiori, la scoperta di Einstein e la teoria della relatività, la curiosità per le forme e i colori dei minerali; la possibilità di arrivare al cuore delle cose. La passione può nascere da bambini o maturare alle scuole superiori. Quando capisci che la matematica è la materia "più rilassante", a detta della prof.ssa Perra, a quel punto sai che è scoccato il colpo di fulmine!

Le scienze e la vita quotidiana

Sviluppare una mentalità scientifica aiuta a risolvere problemi e analizzare criticamente e razionalmente le cose; ma non solo questioni "difficili", anche situazioni piuttosto pratiche: per il prof. Dessì ad esempio, la scienza è indispensabile nella creazione di una ricetta (chi l'avrebbe mai detto!). In generale per i nostri professori le scienze danno consapevolezza, come dice la prof.ssa Mulargia, aiutano ad affrontare la realtà senza paura, in qualche modo ci salvano la vita, come ci ricorda la prof.ssa Perra.

Ovviamente i nostri professori ritengono che la formazione scientifica andrebbe tenuta in maggiore considerazione: basti pensare a ciò che sta accadendo nel mondo in questi anni, la mancanza di alfabetizzazione scientifica è la causa di molte paure infondate e di molta cattiva informazione; le scienze servono per capire la realtà che ci circonda, la matematica per "dare ordine", sostiene la prof.ssa Pinna; matematica e scienze sembrano andare a braccetto nell'opinione dei nostri prof: la matematica è un linguaggio e la scienza si fonda sulla matematica, perché senza la matematica è come leggere il libro della natura senza parole (Galileo docet!).



Loredana Onidi

Anna Mulargia



"Senza la matematica è come leggere il libro della natura senza parole"

Ma alla fine la matematica per gli alunni è davvero una materia ostica? La prof.ssa Pinna smentisce questo pregiudizio: c'è forse un inizio complicato, ma poi questa complicazione si risolve. Certo, molto dipende dalle persone che si incontrano nella vita e soprattutto dagli insegnanti che hanno stimolato le propensioni degli alunni. È una questione di approcci e del legame che un insegnante crea fra la materia e gli alunni. Anche chi crede di non avere una propensione con le materie scientifiche alla fine è costretto a ricredersi: c'è molta creatività e fantasia nella matematica e utilizzare questa prospettiva aiuta di sicuro gli alunni scettici o coloro che pensano di essere "scarsi" in matematica. (La prof.ssa Onidi in questo ci rassicura dicendo che lei in effetti...è scarsissima in matematica!)



I laboratori come strategia

Una carta vincente per avvicinare i giovani alle materie scientifiche è rendere queste materie più concrete, pratiche, visibili. La soluzione per tutti è racchiusa in una parola: "laboratorio", non solo libri di testo quindi, ma anche strumentazioni e spazi adeguati da frequentare sempre, non come se fosse una partica straordinaria o un premio per una classe diligente. E iniziare fin dalla scuola dell'infanzia. Prima si inizia, meglio è.

Il docenti cosa pensano del gender gap?

Il fatto che i nostri intervistati siano 4 donne e 1 uomo è una percentuale interessante per la nostra indagine sul gender gap: nella nostra scuola la maggior parte degli insegnanti di materie scientifiche è di genere femminile.

Ma cosa pensano i nostri professori del Gender gap nelle STEM? Per tutte le docenti donne il gender gap esiste ed è frutto di un pregiudizio che associa ai maschi una mentalità più logica e razionale e alle donne una maggiore emotività. Ovviamente, come sostiene la prof.ssa Pinna, sebbene siamo tutti diversi, le capacità sono le stesse!

Insomma, come dice ironicamente la prof.ssa Onidi: *"tutto parte dai vestitini rosa"*.

La bambina è vista come pacata e accogliente, una principessa, che poco ha a che fare con il mondo del laboratorio; lo sporcarsi le mani, il mettersi in gioco.

Dell'infanzia all'età adulta niente cambia se pensiamo che le posizioni di potere nelle facoltà scientifiche sono ancora degli uomini.

La prof.ssa ci ricorda la domanda "scomoda" a cui vengono sottoposte le ricercatrici che vogliono fare carriera: *lei intende avere figli?*. Si tratta di una domanda invadente e limitante che impone di scegliere fra la carriera e la famiglia. La posizione del prof. Dessì sembra invece discostarsi da quanto dichiarato dalle sue colleghe donne. È vero che il gender gap esiste, ma egli non crede ad un "maschi contro femmine"; più che un gender gap il professore preferisce parlare di un gap fra persone più o meno portate per determinate materie.

Continua dicendo che nella sua facoltà universitaria (geologia), gli studenti sono in maggior numero maschi poiché la ricaduta a livello professionale di quel corso di studi è più "tipica" degli uomini. Forse ciò è dovuto al fatto che è ancora difficile vedere le donne nei cantieri, mettersi all'opera con macchinari pesanti e fisicamente impegnativi. Insomma le studentesse sono ancora troppo principesse e poco geologhe, secondo un comune pregiudizio.



LE NOSTRE CONSIDERAZIONI

È stato bello per una volta essere noi ad "interrogare" i nostri professori e loro sono stati gentilissimi a rispondere alle nostre domande.

La formazione scientifica è fondamentale per conoscere il mondo e darsi risposte razionali e certe, per risolvere problemi complessi o anche svolgere semplici azioni quotidiane. L'intervista ci conferma che il gender gap nelle STEM esiste e che nasce da un pregiudizio culturale. Per smantellare i luoghi comuni di genere è necessario dare più spazio alle materie scientifiche, fin dalla scuola dell'infanzia, soprattutto lavorando in maniera pratica, con l'utilizzo dei laboratori e sperimentando in prima persona.

Insomma, anche le "principesse" possono essere felici di "sporcarsi le mani", senza paura!

II. Obiettivi formativi prioritari perseguiti
Obiettivo formativo prioritario
Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
Attività svolte
<p>Nel nostro Istituto da diversi anni si è sviluppata una sensibilità particolare verso lo sport e il benessere. Le proposte didattiche sono state orientate verso l'ampliamento dell'offerta formativa, quali iniziative per l'aggregazione, la socialità e la vita di gruppo delle studentesse e degli studenti. Le attività proposte, finanziate attraverso il progetto FES PON, hanno riguardato attività di orienteering con istruttori esperti e qualificati.</p> <p>L'Istituto, nell'anno scolastico 2021-2022, ha aderito al progetto nazionale "Scuola attiva Kids", in collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali (FSN) di Volley e Badminton, con il Comitato Italiano Paralimpico (CIP) al fine di favorire l'inclusione degli alunni con Bisogni Educativi Speciali. L'Istituto ha, inoltre, aderito al progetto nazionale "Scuola attiva Junior", in collaborazione con le Federazioni Sportive Nazionali attraverso il potenziamento dello sviluppo motorio globale, utile alla pratica di tutti gli sport.</p> <p>Inoltre, l'Istituto, da alcuni anni, è parte integrante del progetto Mara Badminton che intende consolidare nella Scuola e nel Territorio la pratica del badminton e proseguire un'esperienza pilota vincente in cui realizzare una forte integrazione scuola-sport. A questo scopo è stato siglato un protocollo d'intesa fra più soggetti: l'Ufficio Scolastico Regionale per la Sardegna, il Comune di Maracalagonis, l'Università degli Studi di Cagliari, la Federazione Italiana Badminton, l'Azienda 3A Arbore e altre Istituzioni scolastiche del territorio.</p>
Risultati raggiunti
<p>Gli interventi dell'Istituto, sia in orario curricolare che extra-curricolare, hanno permesso di favorire la formazione personale e culturale degli alunni, la prevenzione del disagio e della dispersione scolastica, la promozione del benessere psico-fisico e sportivo dei ragazzi e delle ragazze, il miglioramento delle competenze relazionali. Hanno, inoltre, favorito la partecipazione attiva dei genitori nei processi formativi e la valorizzazione dell'educazione fisica per la sua</p>

valenza formativa, come occasione di promozione di stili di vita sani e corretti. E' stata rilevata una buona partecipazione di studenti e studentesse e i progetti in orario curricolare hanno riguardato tutte le classi dell'Istituto, con una buona partecipazione di corsisti.

Evidenze

Sport and wellness

Istituto Comprensivo Statale
A. Manzoni Maracalagonis
Burcei

SPORT AND WELLNESS

**Potenziamento delle
discipline motorie e sviluppo
di comportamenti ispirati
a uno stile di vita sano**



Triennio 2019-2022



III. Obiettivi formativi prioritari perseguiti
Obiettivo formativo prioritario
Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014
Attività svolte
L'Istituto ha partecipato alla rete di scuole coordinate dalla Scuola Polo per la Regione Sardegna nell'ambito del "Piano Nazionale per la prevenzione dei fenomeni del bullismo e cyberbullismo, con riguardo alla prevenzione e al contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; al potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore. Il piano degli interventi ha riguardato, in particolare, una serie di incontri informativi e formativi a genitori, alunni e docenti dell'Istituto, coordinati dal contributo del Dott. Luca Pisano, referente dell'Osservatorio Cyber Crime della Regione Sardegna.
Risultati raggiunti
Gli incontri formativi e informativi per i docenti, i genitori e gli alunni e le alunne del nostro Istituto si sono orientati verso la sensibilizzazione ai rischi connessi con l'uso dei social web: in particolare, attraverso la somministrazione di questionari anonimi nelle classi della Scuola Secondaria I grado, si è potuto riflettere sui rischi reali connessi all'interno di ciascun gruppo classe e direzionare, in maniera più mirata, gli interventi didattico-pedagogici inerenti questa tematica.
Evidenze
Report bullismo e cyberbullismo

I.C. Manzoni – Maracalagonis

Progetto: "Percorsi per educare alla cittadinanza digitale"

Gent.mi genitori e docenti, nella **Classe** è stata svolta una breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". Al momento dell'intervista condotta dai docenti, gli studenti presenti erano 13. È emerso che:



Smartphone

Il 100% (13 su 13) possiede lo smartphone, ricevuto in media intorno agli 8 anni. Il 100% (13 su 13) lo può tenere nella propria camera durante la notte.



Social Network

Il 100% (13 su 13) dei ragazzi/e utilizza WhatsApp e il 31% (4 su 13) Telegram. Il 69% (9 su 13) ha un profilo su TikTok e il 61% (7 su 13) su Instagram.



Videogame

Il 54% (7 su 13) dei ragazzi/e gioca a Call of Duty, il 31% (4 su 13) God of War e Assassin's Creed, mentre il 23% (3 su 13) gioca a GTAV e The Last of Us. Si tratta di videogiochi PEGI 18, vietati cioè ai minori di anni diciotto.



Youtuber/Streamer

Il 100% (13 su 13) dei ragazzi/e guarda uno o più Youtuber/Streamer, alcuni dei più seguiti presentano contenuti non adeguati ai preadolescenti.



Serie TV

Il 77% (10 su 13) dei ragazzi/e guarda Serie Tv. Alcune delle serie tv riportate presentano contenuti non adatti ai preadolescenti.



Realtà e Identità Virtuale

Nessuno dei ragazzi/e ha capito che realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa. Nessuno dei ragazzi/e ha capito che identità e identità virtuale coincidono.



Lo stato di salute digitale

Smartphone

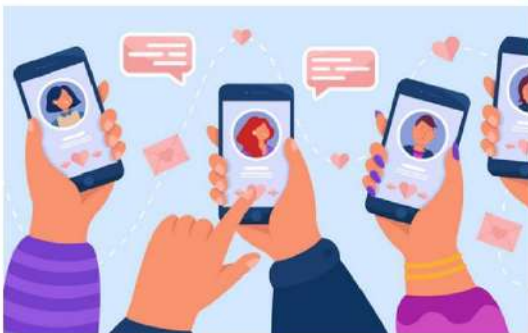
In media i ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto tuttavia è caratterizzato dalla difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le loro attività online, ponendo dei limiti orari e controllando periodicamente i contenuti dello smartphone, i post e le chat sui social network, i contenuti guardati su YouTube e/o Twitch, i videogiochi e le app utilizzate.

La totalità dei ragazzi/e che hanno lo smartphone lo può tenere durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporli a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).

Social Network

Per quanto riguarda WhatsApp, è molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare questa app senza supervisione. Infatti accade molto frequentemente che le chat di gruppo, comprese quelle di classe, diventino luogo di conflitti e di tensioni tra pari (ad esempio scambi di insulti e stickers offensivi e volgari). Ricordiamo che secondo le policy, WhatsApp può essere usata non prima dei 16 anni. Qualora i genitori permettano al proprio figlio/a di utilizzare WhatsApp sarà importante supervisionare la sua attività e controllare periodicamente i contenuti delle chat.

Segnaliamo l'iniziale diffusione di Telegram, il social network più pericoloso al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sesso, violenza, droga, streaming e download di serie TV, videogame, partite di calcio, programmi televisivi e fake news).



Elevata percentuale di ragazzi/e che ha un profilo su TikTok e/o Instagram. Ricordiamo che le policy internazionali vietano l'uso dei social network prima dei 13 anni di età e il nuovo codice sulla privacy fissa l'età del consenso digitale a 14 anni. Questo perché i social network non sono adatti ai preadolescenti, in quanto possono essere facilmente esposti a numerosi rischi e pericoli. Ad esempio, su TikTok moltissimi minori postano la propria immagine senza alcuna protezione, esibendosi talvolta in comportamenti sconvenienti, o sensuali per cercare di apparire e conquistare un numero sempre maggiore di follower. Questo amplifica notevolmente il rischio di attirare attenzioni indesiderate (adescamento e cyberbullismo).



In aggiunta, i ragazzi/e possono essere esposti a contenuti non appropriati per la loro età e a comportamenti sconvenienti e pericolosi che possono essere appresi ed emulati. Si consiglia pertanto ai genitori di supervisionare l'attività sui social dei propri figli, controllando periodicamente le chat, i post, le stories e i video caricati sui social. Inoltre, un altro compito dei genitori è quello di insegnare ai ragazzi/e a tutelare la propria immagine di sé e la loro reputazione digitale.

Videogame

Elevata percentuale di ragazzi/e che usano videogame PEGI 18 tra i quali *Call of Duty*, *GTAV*, *The Last of Us*, *God of War* e *Assassin's Creed*. I videogiochi PEGI 18 per i loro elevati contenuti di violenza, i riferimenti a sesso, alcool e droga, il linguaggio forte e le tematiche trattate risultano assolutamente inadeguati per bambini e preadolescenti. A questo proposito sottolineiamo che l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi/e progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottostimarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo, sull'apprendimento e l'attenzione solamente se sono adatti alla fascia di età e allo stadio di sviluppo del ragazzo/a.

Youtuber e Streamer

La totalità dei ragazzi/e segue e/o guarda uno o più Youtuber/Streamer. Segnaliamo che non sempre i contenuti dei video sono adeguati a un pubblico giovane. In alcuni casi, al contrario, sono assolutamente sconsigliati per la presenza d'insulti, parolacce, bestemmie, allusioni sessuali, ed enfattizzazione dell'uso di droghe e alcol. Inoltre, gli Youtuber - quasi sempre sono maggiorenni o giovani adulti - in breve tempo possono diventare modelli di riferimento per i ragazzi/e, veicolando atteggiamenti, comportamenti, modi di dire ed espressioni che possono essere imitate. In questo caso segnaliamo che alcuni degli Youtuber seguiti dagli studenti della 1° C presentano spesso contenuti e un linguaggio assolutamente non adatto ai preadolescenti, come: **ilMasseo, Anima, diEFFE**.



Serie TV

La maggioranza dei ragazzi/e guarda Serie TV. Come qualsiasi altra forma di intrattenimento anche le Serie Tv non sono tutte ugualmente adeguate ad un pubblico di preadolescenti.

Nello specifico, dalle risposte fornite dagli studenti è emerso che alcune delle Serie Tv seguite sono vietate ai minori di quattordici e sedici anni per la presenza di contenuti violenti, elementi sessualmente espliciti, utilizzo di un linguaggio forte e la trattazione di tematiche non adeguate ad un pubblico di minori (devianza, criminalità, alcool e droga, tossicodipendenza, violenza sessuale, suicidio). Tra le Serie Tv citiamo: *La casa di carta, Squid Game, Fate: The Winx Saga, Stanger Things, The Umbrella Academy, Outer Banks*.

Realtà e identità virtuale

Nessuno dei ragazzi/e, al momento della breve intervista, ha compreso che *realtà e realtà virtuale e identità e identità virtuale* sono la stessa cosa. Dato particolarmente preoccupante che segnala il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.



- [Guida per genitori 1.0 - Videogame PEGI 18](#)
- [Guida per genitori 2.0 - numero monografico su Fortnite](#)
- [SIR 2.0 - Sistema di identificazione del rischio per scegliere gli Youtuber più adeguati all'età dei figli](#)

I.C. Manzoni – Maracalagonis

Progetto: "Percorsi per educare alla cittadinanza digitale"

Gent.mi genitori e docenti, nella **Classe** è stata svolta una breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". Al momento dell'intervista condotta dai docenti, gli studenti presenti erano 12. È emerso che:



Smartphone

Il 92% (11 su 12) possiede lo smartphone, ricevuto in media intorno ai 9 anni. Il 73% (8 su 11) lo può tenere nella propria camera durante la notte.



Social Network

Il 91% (10 su 11) dei ragazzi/e che possiede uno smartphone utilizza WhatsApp. L'82% (9 su 11) ha un profilo su TikTok e il 64% (7 su 11) su Instagram.



Videogame

Il 42% (5 su 12) dei ragazzi/e gioca a Call of Duty, mentre il 33% (4 su 12) a GTAV e Assassin's Creed. Si tratta di videogiochi PEGI 18, vietati cioè ai minori di anni diciotto.



Youtuber/Streamer

Il 50% (6 su 12) dei ragazzi/e guarda uno o più Youtuber/Streamer, alcuni dei più seguiti presentano contenuti non sempre adeguati ai preadolescenti.



Serie TV

L'83% (10 su 12) dei ragazzi/e guarda Serie Tv. Alcune delle serie tv riportate presentano contenuti non adatti ai preadolescenti.



Realtà e Identità Virtuale

Nessuno dei ragazzi/e ha capito che realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa. Nessuno dei ragazzi/e ha capito che identità e identità virtuale coincidono.



Lo stato di salute digitale

Smartphone

In media i ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto tuttavia è caratterizzato dalla difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le loro attività online, ponendo dei limiti orari e controllando periodicamente i contenuti dello smartphone, i post e le chat sui social network, i contenuti guardati su YouTube e/o Twitch, i videogiochi e le app utilizzate.

Quasi la totalità dei ragazzi/e che hanno lo smartphone lo può tenere durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporli a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).

Social Network

Per quanto riguarda WhatsApp, è molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare questa app senza supervisione. Infatti accade molto frequentemente che le chat di gruppo, comprese quelle di classe, diventino luogo di conflitti e di tensioni tra pari (ad esempio scambi di insulti e stickers offensivi e volgari). Ricordiamo che secondo le policy, WhatsApp può essere usata non prima dei 16 anni. Qualora i genitori permettano al proprio figlio/a di utilizzare WhatsApp sarà importante supervisionare la sua attività e controllare periodicamente i contenuti delle chat.

Nessuno dei ragazzi utilizza Telegram. Si tratta di un dato positivo, in quanto Telegram è il social network più pericoloso al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sesso, violenza, droga, streaming e download di serie TV, videogame, partite di calcio, programmi televisivi e fake news).



Elevatissima percentuale di ragazzi/e che ha un profilo su TikTok e/o Instagram. Ricordiamo che le policy internazionali vietano l'uso dei social network prima dei 13 anni di età e il nuovo codice sulla privacy fissa l'età del consenso digitale a 14 anni. Questo perché i social network non sono adatti ai preadolescenti, in quanto possono essere facilmente esposti a numerosi rischi e pericoli. Ad esempio, su TikTok moltissimi minori postano la propria immagine senza alcuna protezione, esibendosi talvolta in comportamenti sconvenienti, o sensuali per cercare di apparire e conquistare un numero sempre maggiore di follower. Questo amplifica notevolmente il rischio di attirare attenzioni indesiderate (adescamento e cyberbullismo).



In aggiunta, i ragazzi/e possono essere esposti a contenuti non appropriati per la loro età e a comportamenti sconvenienti e pericolosi che possono essere appresi ed emulati. Si consiglia pertanto ai genitori di supervisionare l'attività sui social dei propri figli, controllando periodicamente le chat, i post, le stories e i video caricati sui social. Inoltre, un altro compito dei genitori è quello di insegnare ai ragazzi/e a tutelare la propria immagine di sé e la loro reputazione digitale.

Videogame

Elevata percentuale di ragazzi/e che usano videogame PEGI 18 tra i quali *Call of Duty*, *GTAV* e *Assassin's Creed*. I videogiochi PEGI 18 per i loro elevati contenuti di violenza, i riferimenti a sesso, alcool e droga, il linguaggio forte e le tematiche trattate risultano assolutamente inadeguati per bambini e preadolescenti. A questo proposito sottolineiamo che l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi/e progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottostimarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo, sull'apprendimento e l'attenzione solamente se sono adatti alla fascia di età e allo stadio di sviluppo del ragazzo/a.

Youtuber e Streamer

La maggioranza dei ragazzi/e segue e/o guarda uno o più Youtuber/Streamer. Segnaliamo che non sempre i contenuti dei video sono adeguati a un pubblico giovane. In alcuni casi, al contrario, sono assolutamente sconsigliati per la presenza d'insulti, parolacce, bestemmie, allusioni sessuali, ed enfattizzazione dell'uso di droghe e alcol. Inoltre, gli Youtuber - quasi sempre sono maggiorenni o giovani adulti - in breve tempo possono diventare modelli di riferimento per i ragazzi/e, veicolando atteggiamenti, comportamenti, modi di dire ed espressioni che possono essere imitate. In questo caso, sebbene i contenuti a rischio non siano elevati, segnaliamo alcuni degli Youtuber seguiti dagli studenti della 2^a A che possono presentare contenuti non sempre adatti ai preadolescenti, come: *Favij* e *The Borderline*.



Serie TV

Quasi la totalità dei ragazzi/e guarda Serie TV. Come qualsiasi altra forma di intrattenimento anche le Serie Tv non sono tutte ugualmente adeguate ad un pubblico di preadolescenti.

Nello specifico, dalle risposte fornite dagli studenti è emerso che alcune delle Serie Tv seguite sono vietate ai minori di quattordici e sedici anni per la presenza di contenuti violenti, elementi sessualmente espliciti, utilizzo di un linguaggio forte e la trattazione di tematiche non adeguate ad un pubblico di minori (devianza, criminalità, alcool e droga, tossicodipendenza, violenza sessuale, suicidio). Tra le Serie Tv citiamo: *Peaky Blinders*, *Z Nation*, *Squid Game*, *Skam Italia*, *Gotham*, *Suburra*, *Narcos*, *Breaking Bad*, *Vis a vis*, *Il prezzo del riscatto*, *Gomorra*, *La casa di Carta*.

Realtà e identità virtuale

Nessuno dei ragazzi/e, al momento della breve intervista, ha compreso che *realtà* e *realtà virtuale* e *identità* e *identità virtuale* sono la stessa cosa. Dato particolarmente preoccupante che segnala il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.

SCALA DI RISCHIO



Rischio moderato per la classe, elevato per alcuni studenti

- [Guida per genitori 1.0 - Videogame Pegi 18](#)
- [Guida per genitori 2.0 – numero monografico su Fortnite](#)
- [SIR 2.0 - Sistema di identificazione del rischio per scegliere gli Youtuber più adeguati all'età dei figli](#)

I.C. Manzoni - Maracalagonis

Progetto: "Percorsi per educare alla cittadinanza digitale"

Gent.mi genitori e docenti, nella **Classe** è stata svolta una breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". Al momento dell'intervista condotta dai docenti, gli studenti presenti erano 16. È emerso che:



Smartphone

L'88% (14 su 16) possiede lo smartphone, ricevuto in media intorno ai 9 anni. Il 100% (14 su 14) lo può tenere nella propria camera durante la notte.



Social Network

Il 100% (14 su 14) dei ragazzi/e che possiede uno smartphone utilizza WhatsApp mentre il 29% (4 su 14) utilizza Telegram. Il 93% (13 su 14) ha un profilo su TikTok e il 72% (10 su 14) su Instagram.



Videogame

Il 44% (7 su 16) dei ragazzi/e gioca a GTA V, il 37% (6 su 16) a Assassin's Creed, il 31% (5 su 16) e il 19% (3 su 16) gioca a God of War e The Last of Us. Si tratta di videogiochi PEGI 18, vietati cioè ai minori di anni diciotto.



Youtuber/Streamer

Il 62% (10 su 16) dei ragazzi/e guarda uno o più Youtuber/Streamer, alcuni dei più seguiti presentano contenuti non sempre adeguati ai preadolescenti.



Serie TV

Il 100% (16 su 16) dei ragazzi/e guarda Serie Tv. Alcune delle serie tv riportate presentano contenuti non adatti ai preadolescenti.



Realtà e Identità Virtuale

Nessuno dei ragazzi/e ha capito che realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa. Nessuno dei ragazzi/e ha capito che identità e identità virtuale coincidono.



Lo stato di salute digitale

Smartphone

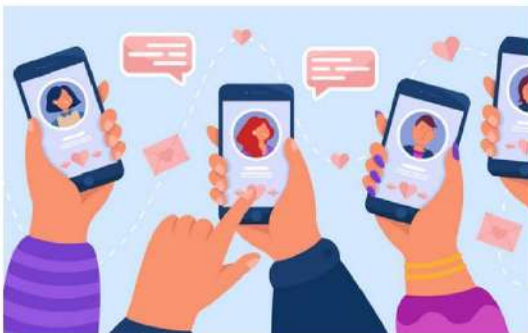
In media i ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto tuttavia è caratterizzato dalla difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le loro attività online, ponendo dei limiti orari e controllando periodicamente i contenuti dello smartphone, i post e le chat sui social network, i contenuti guardati su YouTube e/o Twitch, i videogiochi e le app utilizzate.

La totalità dei ragazzi/e che hanno lo smartphone lo può tenere durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporli a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).

Social Network

Per quanto riguarda WhatsApp, è molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare questa app senza supervisione. Infatti accade molto frequentemente che le chat di gruppo, comprese quelle di classe, diventino luogo di conflitti e di tensioni tra pari (ad esempio scambi di insulti e stickers offensivi e volgari). Ricordiamo che secondo le policy, WhatsApp può essere usata non prima dei 16 anni. Qualora i genitori permettano al proprio figlio/a di utilizzare WhatsApp sarà importante supervisionare la sua attività e controllare periodicamente i contenuti delle chat.

Nessuno dei ragazzi utilizza Telegram. Si tratta di un dato positivo, in quanto Telegram è il social network più pericoloso al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sesso, violenza, droga, streaming e download di serie TV, videogame, partite di calcio, programmi televisivi e fake news).



Elevatissima percentuale di ragazzi/e che ha un profilo su TikTok e/o Instagram. Ricordiamo che le policy internazionali vietano l'uso dei social network prima dei 13 anni di età e il nuovo codice sulla privacy fissa l'età del consenso digitale a 14 anni. Questo perché i social network non sono adatti ai preadolescenti, in quanto possono essere facilmente esposti a numerosi rischi e pericoli. Ad esempio, su TikTok moltissimi minori postano la propria immagine senza alcuna protezione, esibendosi talvolta in comportamenti sconvenienti, o sensuali per cercare di apparire e conquistare un numero sempre maggiore di follower. Questo amplifica notevolmente il rischio di attirare attenzioni indesiderate (adescamento e cyberbullismo).



In aggiunta, i ragazzi/e possono essere esposti a contenuti non appropriati per la loro età e a comportamenti sconvenienti e pericolosi che possono essere appresi ed emulati. Si consiglia pertanto ai genitori di supervisionare l'attività sui social dei propri figli, controllando periodicamente le chat, i post, le stories e i video caricati sui social. Inoltre, un altro compito dei genitori è quello di insegnare ai ragazzi/e a tutelare la propria immagine di sé e la loro reputazione digitale.

Videogame

Elevata percentuale di ragazzi/e che usano videogame PEGI 18 tra i quali *Call of Duty*, *GTAV* e *Assassin's Creed*. I videogiochi PEGI 18 per i loro elevati contenuti di violenza, i riferimenti a sesso, alcool e droga, il linguaggio forte e le tematiche trattate risultano assolutamente inadeguati per bambini e preadolescenti. A questo proposito sottolineiamo che l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi/e progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottostimarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo, sull'apprendimento e l'attenzione solamente se sono adatti alla fascia di età e allo stadio di sviluppo del ragazzo/a.

Youtuber e Streamer

La maggioranza dei ragazzi/e segue e/o guarda uno o più Youtuber/Streamer. Segnaliamo che non sempre i contenuti dei video sono adeguati a un pubblico giovane. In alcuni casi, al contrario, sono assolutamente sconsigliati per la presenza d'insulti, parolacce, bestemmie, allusioni sessuali, ed enfattizzazione dell'uso di droghe e alcol. Inoltre, gli Youtuber - quasi sempre sono maggiorenni o giovani adulti - in breve tempo possono diventare modelli di riferimento per i ragazzi/e, veicolando atteggiamenti, comportamenti, modi di dire ed espressioni che possono essere imitate. In questo caso, sebbene i contenuti a rischio non siano elevati, segnaliamo alcuni degli Youtuber seguiti dagli studenti della 2° A che possono presentare contenuti non sempre adatti ai preadolescenti, come: *Favij* e *The Borderline*.



Serie TV

Quasi la totalità dei ragazzi/e guarda Serie TV. Come qualsiasi altra forma di intrattenimento anche le Serie Tv non sono tutte ugualmente adeguate ad un pubblico di preadolescenti.

Nello specifico, dalle risposte fornite dagli studenti è emerso che alcune delle Serie Tv seguite sono vietate ai minori di quattordici e sedici anni per la presenza di contenuti violenti, elementi sessualmente espliciti, utilizzo di un linguaggio forte e la trattazione di tematiche non adeguate ad un pubblico di minori (devianza, criminalità, alcool e droga, tossicodipendenza, violenza sessuale, suicidio). Tra le Serie Tv citiamo: *Peaky Blinders*, *Z Nation*, *Squid Game*, *Skam Italia*, *Gotham*, *Suburra*, *Narcos*, *Breaking Bad*, *Vis a vis*, *Il prezzo del riscatto*, *Gomorra*, *La casa di Carta*.

Realtà e identità virtuale

Nessuno dei ragazzi/e, al momento della breve intervista, ha compreso che *realtà e realtà virtuale e identità e identità virtuale* sono la stessa cosa. Dato particolarmente preoccupante che segnala il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.



- [Guida per genitori 1.0 - Videogame Pegi 18](#)
- [Guida per genitori 2.0 – numero monografico su Fortnite](#)
- [SIR 2.0 - Sistema di identificazione del rischio per scegliere gli Youtuber più adeguati all'età dei figli](#)

I.C. Manzoni - Maracalagonis

Progetto: "Percorsi per educare alla cittadinanza digitale"

Gent.mi genitori e docenti, nella **Classe** è stata svolta una breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". Al momento dell'intervista condotta dai docenti, gli studenti presenti erano 16. È emerso che:



Smartphone

L'88% (14 su 16) possiede lo smartphone, ricevuto in media intorno ai 9 anni. Il 100% (14 su 14) lo può tenere nella propria camera durante la notte.



Social Network

Il 100% (14 su 14) dei ragazzi/e che possiede uno smartphone utilizza WhatsApp mentre il 29% (4 su 14) utilizza Telegram. Il 93% (13 su 14) ha un profilo su TikTok e il 72% (10 su 14) su Instagram.



Videogame

Il 44% (7 su 16) dei ragazzi/e gioca a GTAV, il 37% (6 su 16) a Assassin's Creed, il 31% (5 su 16) e il 19% (3 su 16) gioca a God of War e The Last of Us. Si tratta di videogiochi PEGI 18, vietati cioè ai minori di anni diciotto.



Youtuber/Streamer

Il 62% (10 su 16) dei ragazzi/e guarda uno o più Youtuber/Streamer, alcuni dei più seguiti presentano contenuti non sempre adeguati ai preadolescenti.



Serie TV

Il 100% (16 su 16) dei ragazzi/e guarda Serie Tv. Alcune delle serie tv riportate presentano contenuti non adatti ai preadolescenti.



Realtà e Identità Virtuale

Nessuno dei ragazzi/e ha capito che realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa. Nessuno dei ragazzi/e ha capito che identità e identità virtuale coincidono.



Lo stato di salute digitale

Smartphone

In media i ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto tuttavia è caratterizzato dalla difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le loro attività online, ponendo dei limiti orari e controllando periodicamente i contenuti dello smartphone, i post e le chat sui social network, i contenuti guardati su YouTube e/o Twitch, i videogiochi e le app utilizzate.

La totalità dei ragazzi/e che hanno lo smartphone lo può tenere durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporli a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).

Social Network

Per quanto riguarda WhatsApp, è molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare questa app senza supervisione. Infatti accade molto frequentemente che le chat di gruppo, comprese quelle di classe, diventino luogo di conflitti e di tensioni tra pari (ad esempio scambi di insulti e stickers offensivi e volgari). Ricordiamo che secondo le policy, WhatsApp può essere usata non prima dei 16 anni. Qualora i genitori permettano al proprio figlio/a di utilizzare WhatsApp sarà importante supervisionare la sua attività e controllare periodicamente i contenuti delle chat.

Segnaliamo la diffusione di Telegram, il social network più pericoloso al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sesso, violenza, droga, streaming e download di serie TV, anime, videogame, partite di calcio, programmi televisivi e fake news).



Elevatissima percentuale di ragazzi/e che ha un profilo su TikTok e/o Instagram. Ricordiamo che le policy internazionali vietano l'uso dei social network prima dei 13 anni di età e il nuovo codice sulla privacy fissa l'età del consenso digitale a 14 anni. Questo perché i social network non sono adatti ai preadolescenti, in quanto possono essere facilmente esposti a numerosi rischi e pericoli. Ad esempio, su TikTok moltissimi minori postano la propria immagine senza alcuna protezione, esibendosi talvolta in comportamenti sconvenienti, o sensuali per cercare di apparire e conquistare un numero sempre maggiore di follower. Questo amplifica notevolmente il rischio di attirare attenzioni indesiderate (adescamento e cyberbullismo).



In aggiunta, i ragazzi/e possono essere esposti a contenuti non appropriati per la loro età e a comportamenti sconvenienti e pericolosi che possono essere appresi ed emulati. Si consiglia pertanto ai genitori di supervisionare l'attività sui social dei propri figli, controllando periodicamente le chat, i post, le stories e i video caricati sui social. Inoltre, un altro compito dei genitori è quello di insegnare ai ragazzi/e a tutelare la propria immagine di sé e la loro reputazione digitale.

Videogame

Modesta percentuale di ragazzi/e che usano videogame PEGI 18 tra i quali *GTA V* e *Assassin's Creed*, *God of War* e *The Last of Us*. I videogiochi PEGI 18 per i loro elevati contenuti di violenza, i riferimenti a sesso, alcool e droga, il linguaggio forte e le tematiche trattate risultano assolutamente inadeguati per bambini e preadolescenti. A questo proposito sottolineiamo che l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi/e progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottostimarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo, sull'apprendimento e l'attenzione solamente se sono adatti alla fascia di età e allo stadio di sviluppo del ragazzo/a.

Youtuber e Streamer

Elevata percentuale di ragazzi/e che segue e/o guarda uno o più Youtuber/Streamer. Segnaliamo che non sempre i contenuti dei video sono adeguati a un pubblico giovane. In alcuni casi, al contrario, sono assolutamente sconsigliati per la presenza d'insulti, parolacce, bestemmie, allusioni sessuali, ed enfattizzazione dell'uso di droghe e alcol. Inoltre, gli Youtuber - quasi sempre sono maggiorenni o giovani adulti - in breve tempo possono diventare modelli di riferimento per i ragazzi/e, veicolando atteggiamenti, comportamenti, modi di dire ed espressioni che possono essere imitate. In questo caso, segnaliamo alcuni degli Youtuber seguiti dagli studenti della 2° C che spesso presentano contenuti e un linguaggio non adatto ai preadolescenti, come: **Blur, Anima, Marza, Pow3r**.



Serie TV

La totalità dei ragazzi/e guarda Serie TV. Come qualsiasi altra forma di intrattenimento anche le Serie Tv non sono tutte ugualmente adeguate ad un pubblico di preadolescenti.

Nello specifico, dalle risposte fornite dagli studenti è emerso che alcune delle Serie Tv seguite sono vietate ai minori di quattordici e sedici anni per la presenza di contenuti violenti, elementi sessualmente espliciti, utilizzo di un linguaggio forte e la trattazione di tematiche non adeguate ad un pubblico di minori (devianza, criminalità, alcool e droga, tossicodipendenza, violenza sessuale, suicidio). Tra le Serie Tv citiamo: *La casa di carta, Squid Game, Euphoria, Stranger Things*.

Realtà e identità virtuale

Nessuno dei ragazzi/e, al momento della breve intervista, ha compreso che *realtà e realtà virtuale e identità e identità virtuale* sono la stessa cosa. Dato particolarmente preoccupante che segnala il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.



- [Guida per genitori 1.0 - Videogame Pegi 18](#)
- [Guida per genitori 2.0 – numero monografico su Fortnite](#)
- [SIR 2.0 - Sistema di identificazione del rischio per scegliere gli Youtuber più adeguati all'età dei figli](#)

I.C. Manzoni – Maracalagonis

Progetto: "Percorsi per educare alla cittadinanza digitale"

Gent.mi genitori e docenti, nella **Classe** è stata svolta una breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". Al momento dell'intervista condotta dai docenti, gli studenti presenti erano 17. È emerso che:



Smartphone

Il 100% (17 su 17) possiede lo smartphone, ricevuto in media intorno ai 9 anni. Il 100% (17 su 17) lo può tenere nella propria camera durante la notte.



Social Network

Il 100% (17 su 17) utilizza WhatsApp e il 18% (3 su 17) Telegram. Il 94% (16 su 17) ha un profilo su TikTok e il 59% (10 su 17) su Instagram.



Videogame

Il 76% (13 su 17) dei ragazzi/e gioca a Call of Duty, il 59% (10 su 17) a GTAV, il 24% (4 su 17) a Assassin's Creed e il 18% (6 su 17) a The Last of Us. Si tratta di videogiochi PEGI 18, vietati cioè ai minori di anni diciotto.



Youtuber/Streamer

Il 71% (12 su 17) dei ragazzi/e guarda uno o più Youtuber/Streamer, alcuni dei più seguiti presentano contenuti non sempre adeguati ai preadolescenti.



Serie TV

Il 94% (16 su 17) dei ragazzi/e guarda Serie Tv. Alcune delle serie tv riportate presentano contenuti non adatti ai preadolescenti.



Realtà e Identità Virtuale

Nessuno dei ragazzi/e ha capito che realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa. Nessuno dei ragazzi/e ha capito che identità e identità virtuale coincidono.



Lo stato di salute digitale

Smartphone

La totalità dei ragazzi e delle ragazze possiede un proprio smartphone personale. In media i ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto tuttavia è caratterizzato dalla difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le loro attività online, ponendo dei limiti orari e controllando periodicamente i contenuti dello smartphone, i post e le chat sui social network, i contenuti guardati su YouTube e/o Twitch, i videogiochi e le app utilizzate.

La totalità dei ragazzi/e che hanno lo smartphone lo può tenere durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporli a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).

Social Network

Per quanto riguarda WhatsApp, è molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare questa app senza supervisione. Infatti accade molto frequentemente che le chat di gruppo, comprese quelle di classe, diventino luogo di conflitti e di tensioni tra pari (ad esempio scambi di insulti e stickers offensivi e volgari). Ricordiamo che secondo le policy, WhatsApp può essere usata non prima dei 16 anni. Qualora i genitori permettano al proprio figlio/a di utilizzare WhatsApp sarà importante supervisionare la sua attività e controllare periodicamente i contenuti delle chat.

Segnaliamo l'iniziale diffusione di Telegram, il social network più pericoloso al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sesso, violenza, droga, streaming e download di serie TV, anime, videogame, partite di calcio, programmi televisivi e fake news).



Elevatissima percentuale di ragazzi/e che ha un profilo su TikTok e/o Instagram. Ricordiamo che le policy internazionali vietano l'uso dei social network prima dei 13 anni di età e il nuovo codice sulla privacy fissa l'età del consenso digitale a 14 anni. Questo perché i social network non sono adatti ai preadolescenti, in quanto possono essere facilmente esposti a numerosi rischi e pericoli. Ad esempio, su TikTok moltissimi minori postano la propria immagine senza alcuna protezione, esibendosi talvolta in comportamenti sconvenienti, o sensuali per cercare di apparire e conquistare un numero sempre maggiore di follower. Questo amplifica notevolmente il rischio di attirare attenzioni indesiderate (adescamento e cyberbullismo).



In aggiunta, i ragazzi/e possono essere esposti a contenuti non appropriati per la loro età e a comportamenti sconvenienti e pericolosi che possono essere appresi ed emulati. Si consiglia pertanto ai genitori di supervisionare l'attività sui social dei propri figli, controllando periodicamente le chat, i post, le stories e i video caricati sui social. Inoltre, un altro compito dei genitori è quello di insegnare ai ragazzi/e a tutelare la propria immagine di sé e la loro reputazione digitale.

Videogame

Elevatissima percentuale di ragazzi/e che usano videogame PEGI 18 tra i quali *Call of Duty*, *GTA V*, *Assassin's Creed* e *The Last of Us*. I videogiochi PEGI 18 per i loro elevati contenuti di violenza, i riferimenti a sesso, alcool e droga, il linguaggio forte e le tematiche trattate risultano assolutamente inadeguati per bambini e preadolescenti. A questo proposito sottolineiamo che l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi/e progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottostimarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sullo sviluppo cognitivo, sull'apprendimento e l'attenzione solamente se sono adatti alla fascia di età e allo stadio di sviluppo del ragazzo/a.

Youtuber e Streamer

Numerosi ragazzi/e seguono e/o guardano uno o più Youtuber/Streamer. Segnaliamo che non sempre i contenuti dei video sono adeguati a un pubblico giovane. In alcuni casi, al contrario, sono assolutamente sconsigliati per la presenza d'insulti, parolacce, bestemmie, allusioni sessuali, ed enfattizzazione dell'uso di droghe e alcol. Inoltre, gli Youtuber - quasi sempre sono maggiorenni o giovani adulti - in breve tempo possono diventare modelli di riferimento per i ragazzi/e, veicolando atteggiamenti, comportamenti, modi di dire ed espressioni che possono essere imitate.

In questo caso segnaliamo alcuni degli Youtuber seguiti dagli studenti della 3° B che spesso presentano un linguaggio e dei contenuti inadeguati per i preadolescenti, come: **Pow3r**, **diEFFE**.



Serie TV

Quasi la totalità dei ragazzi/e guarda Serie TV. Come qualsiasi altra forma di intrattenimento anche le Serie Tv non sono tutte ugualmente adeguate ad un pubblico di preadolescenti.

Nello specifico, dalle risposte fornite dagli studenti è emerso che alcune delle Serie Tv seguite sono vietate ai minori di quattordici e sedici anni per la presenza di contenuti violenti, elementi sessualmente espliciti, utilizzo di un linguaggio forte e la trattazione di tematiche non adeguate ad un pubblico di minori (devianza, criminalità, alcool e droga, tossicodipendenza, violenza sessuale, suicidio). Tra le Serie Tv nominate dai ragazzi citiamo: *Squid game*, *Peaky Blinders*, *La casa di carta*, *Euphoria*, *Dark*, *Breaking Bad*.

Realtà e identità virtuale

Nessuno dei ragazzi/e, al momento della breve intervista, aveva compreso che realtà e realtà virtuale e identità e identità virtuale sono la stessa cosa. Dato particolarmente preoccupante che segnala il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.



- [Guida per genitori 1.0 - Videogame Pegi 18](#)
- [Guida per genitori 2.0 – numero monografico su Fortnite](#)
- [SIR 2.0 - Sistema di identificazione del rischio per scegliere gli Youtuber più adeguati all'età dei figli](#)

Indice

Il contesto	2
1. I risultati raggiunti	5
1.1. Risultati legati all’autovalutazione e al miglioramento	5
Miglioramento dei risultati al termine del primo ciclo di istruzione.....	5
Miglioramento dei risultati nella prova nazionale, soprattutto nella matematica	7
Competenza multilinguistica	9
Competenza matematica e competenza di base in scienze, tecnologie e ingegneria.	12
Competenza digitale.....	16
Competenza in materia di cittadinanza	18
1.2. Risultati legati alla progettualità della scuola	28