

GUIDA ALLA COMPILAZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE SUL SISTEMA GPU

All'interno di questa guida troverete i contenuti da inserire in corrispondenza delle singole voci, relative ai campi cui è possibile editare direttamente il testo, oppure ricopiare quanto qui proposto.

2.1 Autodiagnosi

a. "Aree di Processo"

Per le candidature da presentare nell'anno scolastico 2016/2017 le informazioni da inserire sono quelle presenti nel RAV di Giugno 2016.

b. "Sotto azioni e Risultati attesi"

In questa sezione la scuola deve indicare:

1. la sottoazione, fra quelle previste dall'Avviso, per la quale intende presentare la candidatura (**Presenta il progetto**);
2. quali fra le Aree di processo precedentemente indicate intende associare alla sottoazione scelta (**Associa Aree di processo**);
3. i risultati che intende raggiungere con il progetto, scegliendo tra quelli strutturati proposti dal sistema (**Associa Risultati attesi**).

2.2. Progetti

Selezionare azione 10.2.2 "Competenze di base".

2.2.1 Progetto

Avviso/Azione/Sottoazione: 10.2.2 Competenze di base / 10.2.2 A Competenze di base

Titolo: Interventi Formativi, finalizzati al Rafforzamento delle Competenze in Lingua Madre (italiano) e Matematica

Descrizione: 1. VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE D'INGRESSO

2. ATTIVITÀ DI RAFFORZAMENTO E VALUTAZIONE IN ITINERE

3. VALUTAZIONE FINALE

2.2.2 Caratteristiche del Progetto

1. **Contesto di riferimento:** *Descrivere le caratteristiche specifiche del territorio di riferimento dell'istituzione scolastica.*
A cura della scuola.
2. **Obiettivi del progetto:** *Indicare quali sono gli obiettivi perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020*
Rafforzamento, colmare GAP competenze, elevare livello, obiettivi RAV giugno 2016.
A cura della scuola.
3. **Caratteristiche dei destinatari:** *indicare, ad esempio, in che modo è stata sviluppata un'analisi dei bisogni e un'individuazione dei potenziali destinatari a cui si rivolge*
Analisi competenze, analisi dei bisogni, facciamo l'autoanalisi con Aula 01.
A cura della scuola
4. **Apertura della scuola oltre l'orario:** *indicare, ad esempio, come si intende garantire l'apertura della scuola oltre l'orario specificando anche se è prevista di pomeriggio, di sabato, nel periodo estivo*
orario extracurricolare sulla base del calendario stabilito dalla stessa.
A cura della scuola
5. **Coinvolgimento del territorio in termini di partenariati e collaborazioni:** *indicare, ad esempio, il tipo di soggetti con cui si intende avviare o si è già avviata una collaborazione o un partenariato, con quali finalità*
Si intende avviare un partenariato con ente giuridico che abbia sviluppato una piattaforma didattica digitale per la formazione in aula e a distanza con uso di LIM interattiva; che operi nel settore delle certificazioni informatiche e della formazione; che presti consulenza per la progettazione e successivamente per la formazione dei docenti, per la fornitura del materiale didattico e assistenza continua per tutta la durata del progetto.
Si intende collaborare con un ente giuridico in qualità di **operatore qualificato**, in grado di supportare le scuole, avente esperienza pluriennale, tramite la consulenza progettuale per gli avvisi pubblici **PON** - Programma Operativo Nazionale, sviluppando progetti coerenti con gli avvisi ministeriali.
Finalità: supporto e gestione processi formativi, innovazione della didattica con metodi flipped classroom.

6. Metodologie e Innovatività

I. **per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo:**

Il progetto è studiato con l'obiettivo di supportare la formazione in aula e a distanza con il metodo 'flipped classroom'. Sono stati utilizzati software innovativi, in cloud, on cloud, e i contenuti sviluppati con html 5 e database My SQL. Aula 01 è un modello di innovazione didattica su logica Cloud, gestione del processo ruolo studente, docente, rendicontazione, funzionamento LIM e byod.

Un altro aspetto innovativo è ottenuto durante "l'attività di rafforzamento e valutazione in itinere": lo studente, dopo aver superato con successo la simulazione Invalsi, ottiene il Badge, cioè un indicatore di un obiettivo raggiunto, un'abilità, qualità o interesse. I Badges possono essere visualizzati e archiviati sul

curriculum vitae dello studente, su piattaforme di gestione e archivio come Mozilla Backpack o sui social network. Gli studenti che hanno conseguito il Badge saranno facilitati nell'ottenere le certificazioni ufficiali più diffuse.

II. **quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva:**
A cura della scuola.

III. **quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto:**
Gli strumenti che favoriranno la realizzazione del progetto sono tecnologie digitali, LIM, tablet, pc, smartphone, cloud.

IV. **quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio:**
Attraverso un approccio tecnologico, l'istituto può dare visibilità del progetto sul proprio sito istituzionale e portare a conoscenza gli enti territoriali.

7. **Coerenza con l'offerta formativa:** *indicare, ad esempio, se il progetto ha connessioni con progetti già realizzati o in essere presso la scuola, e in particolare se il progetto si pone in continuità con altri progetti finanziati con altre azioni del PON-FSE*
Coerenza e continuità con scuole che già utilizzano Aula01 per matematica, invalsi, informatica e ECDL, pur non beneficiando di precedenti progetti PON.
A cura della scuola.

8. **Inclusività:** *indicare quali strategie sono previste per il coinvolgimento di destinatari che sperimentano difficoltà di tipo sociale o culturale; quali misure saranno adottate per l'inclusione di destinatari con maggiore disagio negli apprendimenti.*
A cura della scuola.

9. **Impatto e sostenibilità:**
Indicare in che modo saranno previsti gli impatti sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio, quali strumenti sono adottati per rilevare il punto di vista di tutti i partecipanti sullo svolgimento e sugli esiti del progetto; come si prevede di osservare il contributo del progetto alla maturazione delle competenze
Tramite screening individuare fabbisogni formativi degli studenti di tutte le classi della scuola sulla base dei test delle prove Invalsi per evidenziare i loro fabbisogni formativi. Creazione modulo (classi virtuali) composti da un minimo di 20 studenti. Dopodiché il primo giorno viene effettuata la prova iniziale, nella quale si verificano le competenze degli studenti e i risultati verranno congelati per il confronto con la verifica finale. Inizia la formazione d'aula da parte dei docenti col supporto della Lim interattiva e utilizzando la piattaforma digitale. Per ogni modulo vi sarà un docente esperto supportato da un tutor. In itinere sarà monitorato l'andamento del percorso di rafforzamento attraverso esercizi e test.
Alla fine del percorso verrà effettuata una prova finale, che tramite grafico radar verrà confrontata con quella iniziale, per fornire ai docenti il quadro complessivo dell'andamento degli studenti.

10. Prospettive di scalabilità e replicabilità della stessa nel tempo e sul territorio:

I. **come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio:**

Dopo l'approvazione del progetto vi è:

- verrà data comunicazione ai docenti della scuola, nel caso siano coinvolti nel progetto come docenti esperti o tutor
- pianificazione delle attività da parte della scuola che coinvolge DS, DSGA, docenti, personale amministrativo, studenti e genitori.
- i docenti esperti e tutor coinvolti nel progetto riceveranno una formazione di base sull'uso delle tecnologie digitali e nell'ambito del partenariato e della collaborazione con l'ente giuridico. Questa formazione di base avrà una durata di 2/3 ore, effettuata con webinar/workshop.
- per ogni modulo di rinforzo verrà comunicata agli studenti l'iscrizione al corso di potenziamento attraverso l'invio di un codice.

II. **Il progetto prevede sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione:**

Gli studenti che hanno fatto parte del progetto potranno continuare a fruire dei contenuti per altri 6 mesi oltre la fine dei corsi.

III. **Se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione:**

I materiali utilizzati coerenti con i programmi scolastici nell'azione di rafforzamento potranno essere fruiti anche da tutti gli studenti, previa apposita licenza d'uso.

IV. **Documentazione realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti:**

Del progetto la scuola darà visibilità a tutta la comunità scolastica sul proprio sito.

11. Modalità di coinvolgimento di studentesse e di studenti e genitori nella progettazione da definire nell'ambito della descrizione del progetto

Indicare come sarà previsto il coinvolgimento di studenti e genitori, specificando in quali fasi e con quali ruoli

Per ogni scuola si creano dei moduli-classe virtuali, uno per ogni materia. La formazione durerà 30 ore. I moduli si attivano con i percorsi di rafforzamento, affiancati da un docente esperto e tutor; sarà inoltre possibile il coinvolgimento dei genitori ai quali verrà rilasciato apposito codice di accesso. Lo studente verrà guidato e supportato durante tutto il percorso; sulla piattaforma è possibile verificare costantemente lo stato di apprendimento delle conoscenze tramite statistiche dettagliate, storici delle simulazioni effettuate, grafici radar che evidenziano l'avanzamento dello studente sia a livello complessivo sia per micro-argomenti. I genitori potranno in qualsiasi momento consultare l'account del proprio figlio per monitorare l'andamento scolastico, la costanza nello studio e il rendimento.

2.2.4 Coinvolgimento/collaborazioni con altri soggetti

2.2.4.2. Coinvolgimento di ulteriori attori del territorio

Come da ultimo avviso del Prot. MIUR n. AOODGEFID/

Collaborazioni con altri soggetti: per quanto riguarda le collaborazioni con altri soggetti cui si fa riferimento nei diversi Avvisi, si precisa che in fase di presentazione della proposta progettuale le istituzioni scolastiche potranno indicare, al fine di qualificare il progetto e avere accesso al punteggio aggiuntivo, **solo l'oggetto della collaborazione e la tipologia dei soggetti da coinvolgere (senza specificare quale sia il soggetto). La selezione degli esperti/dei soggetti da coinvolgere andrà, invece, fatta a posteriori, una volta che il progetto abbia ricevuto la specifica autorizzazione al finanziamento.** Tale selezione avviene mediante avviso pubblico rivolto ai singoli esperti e professionisti, oppure tramite bando di gara rivolto a operatori economici che svolgono servizi della tipologia indicata in sede di presentazione della proposta progettuale.

Quanto appreso si evince dal Manuale operativo allegato ai vari avvisi.

Pertanto vi suggeriamo di inserire nei campi corrispondenti sulla piattaforma GPU le seguenti diciture, anche con la funzione taglia e incolla.

Titolo del progetto: la scuola deve indicare il titolo del progetto che intende realizzare.

Oggetto della collaborazione: la scuola intende collaborare con un soggetto che disponga di una piattaforma tecnologica per la formazione d'aula e materiali didattici fruibili sia in aula, sia a distanza in modalità "Flipped Classroom", con coinvolgimento dei genitori e preveda prospettive di scalabilità e replicabilità, come previsto dal progetto PON, che disponga inoltre di esperti e tutor.

Tipologia della collaborazione: La collaborazione è a titolo oneroso

Tipologia soggetti previsti: Intendiamo avvalerci di un ente giuridico, operatore qualificato.

2.2.5 Moduli

Nuovo modulo

1. **Tipologia del modulo, selezionandola fra quelle previste dall'Avviso:** Lingua madre (italiano) o matematica.
2. **Numero destinatari:** minimo 20 studenti.
3. **Sedi dove è previsto l'intervento:** a cura della scuola.
4. **Numero di ore di formazione previste:** 30 ore.
5. **Titolo modulo:** Lingua madre (italiano) o matematica.
6. **Descrizione modulo:**

Materiale didattico per rafforzamento percorso formativo, per consentire al docente esperto di gestire la formazione d'aula con uso di LIM interattiva. Caratteristiche funzionali: ebook, video-lezioni, pillole formative e sessioni di verifica per la certificazione delle competenze da svolgersi in aula alla presenza del docente esperto e del tutor. Ai fini della valutazione dell'azione di miglioramento richiesto verrà svolta una sessione di verifica in aula alla presenza del docente, con evidenza dei dati singolo studente e intera classe; i dati potranno essere migrati su Excel per essere allegati alla rendicontazione.
7. **Data prevista di inizio delle attività:** a cura della scuola.
8. **Data prevista di fine delle attività:** a cura della scuola, durata accesso piattaforma digitale: 6 mesi.

Torino, 26/4/17

Skill OnLine srl