

PON Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE) Obiettivo Specifico 10.2 – Azione 10.2.1 e Azione 10.2.2

http://www.istruzione.it/pon/avviso_competenze-base.html

Skill On Line propone alle istituzioni scolastiche, che intendono aderire al PON, di avvalersi del contributo di un **operatore qualificato** potendo così contare su:

- 1) Docenti esperti e tutor;
- 2) Piattaforma tecnologica Aula01/PON 10.2.2 contenente il materiale didattico di matematica, lingua madre (italiano) e prove digitali INVALSI;
- 3) Supporto e consulenza gratuita nella gestione e rendicontazione amministrativo contabile dei progetti.

Gli interventi di formazione potranno essere erogati a moduli costituiti **da un numero minimo di 20 studenti**.

Per ogni modulo verranno create delle classi virtuali, rilasciati i codici di accesso per i docenti che dovranno fare la formazione in aula e per gli studenti.

Interventi formativi della durata di 30/60/100 ore.

La Piattaforma Digitale AULA01/PON 10.2.2 è stata progettata per supportare la formazione in aula, i docenti potranno guidare e coordinare i percorsi di rafforzamento.

I servizi di AULA01 saranno fruibili in aula e da casa, sia dagli studenti che dai loro genitori.

Sulla base di quanto richiesto dall'Avviso, i **Progetti di Rafforzamento** saranno così strutturati:

1. VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE D'INGRESSO
2. ATTIVITÀ DI RAFFORZAMENTO E VALUTAZIONE IN ITINERE
3. VALUTAZIONE FINALE

1. Valutazione delle competenze d'ingresso.

Modalità per la valutazione delle competenze d'ingresso:

La valutazione avverrà durante il primo incontro in aula e il docente attiverà una sessione di verifica della prova Invalsi simulata dell'anno precedente.

1) somministrazione digitale delle [prove Invalsi ufficiali dell'anno precedente](#).

Le correzioni dei test sono automatiche e il sistema propone il punteggio ottenuto, sulla base dell'algoritmo ufficiale. I dati saranno archiviati per il raffronto con la verifica finale.

2) I docenti in alternativa potranno somministrare test d'ingresso a loro scelta.

2. Attività Di Rafforzamento e Valutazione In Itinere

A ciascun studente verrà fornito l'accesso alla piattaforma per la fruizione in aula dei contenuti, nella forma di:

- Video-lezioni;
- E-book;
- Pillole Formative;
- Digital Tool Box;
- Test e verifiche libere.

Il **docente**, dal proprio account, potrà monitorare l'attività degli studenti in piattaforma, somministrare loro compiti, esercizi e verifiche.

L'acquisizione di competenze da parte degli studenti verrà sintetizzata in un grafico radar che si creerà automaticamente, per ciascuno studente e per il gruppo-classe.

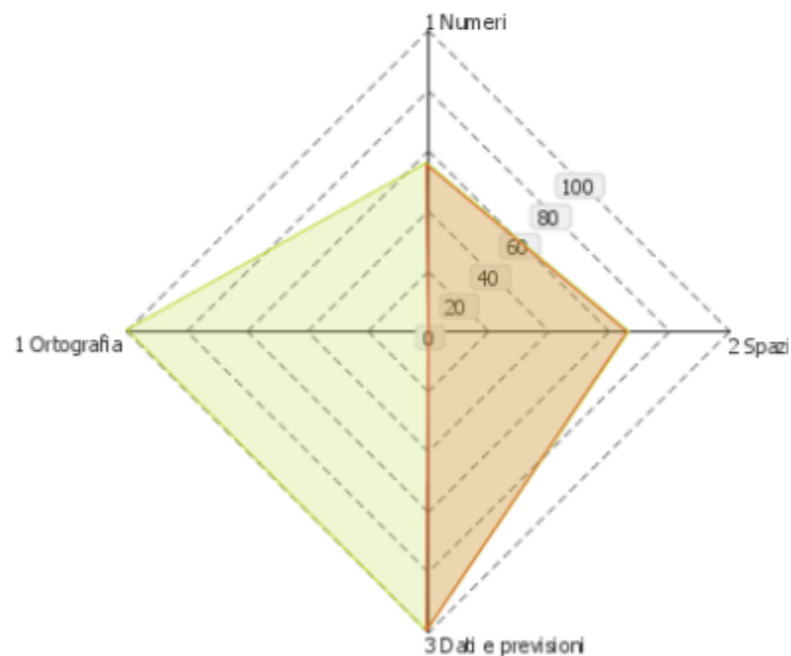
3. Valutazione finale

Ai fini della valutazione del risultato finale verranno somministrate le **prove Invalsi ufficiali dell'anno precedente**.

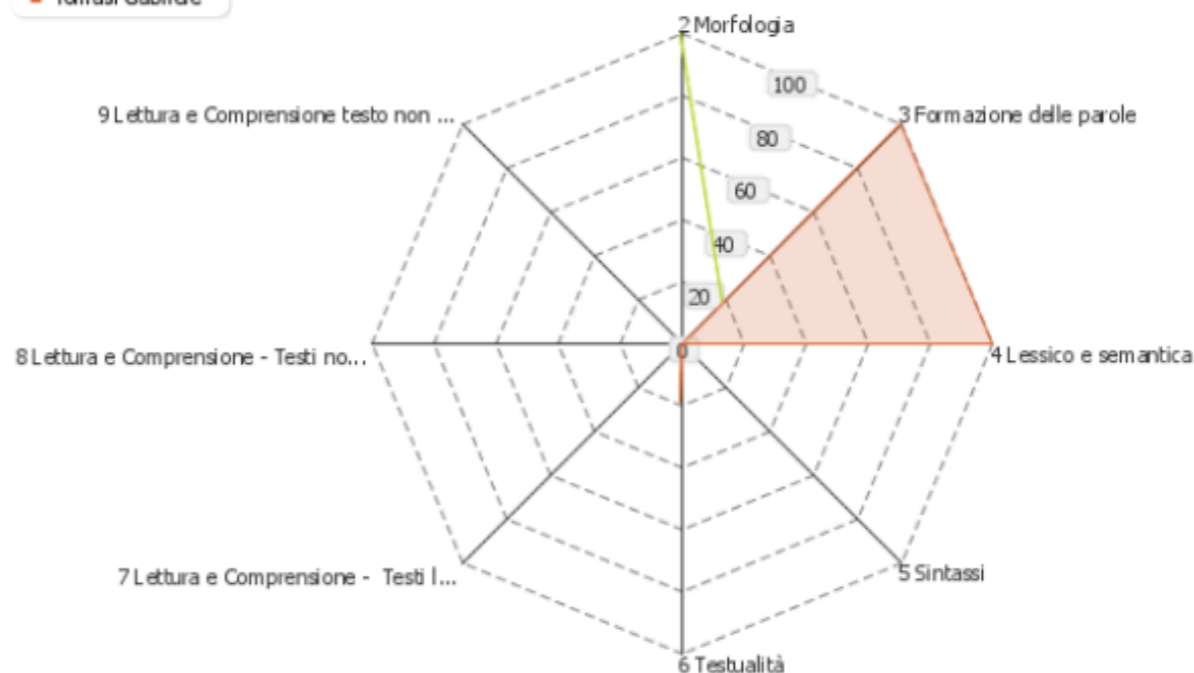
L'evidenza della Valutazione finale dell'Intervento di Rafforzamento avverrà attraverso l'utilizzo delle funzioni radar per lo studente e per l'intero modulo classe. **La piattaforma Aula01 consentirà ai docenti di esportare i dati in ambiente Excel per ulteriori elaborazioni e di allegare il file alla piattaforma GPU.**

3. Valutazione finale

Competenze di Tomasi Gabriele su Invalsi II Elementare - 2015-2016 - Matematica



Competenze di Tomasi Gabriele su Invalsi II Elementare - 2015-2016 - Italiano



Il grafico “radar” indica con precisione i risultati dei singoli studenti rispetto alle competenze, evidenziando chiaramente i bisogni formativi e confrontandoli con la media di tutta la classe.

Coerenza con le richieste dell'Avviso

Quanto da noi proposto è coerente con le caratteristiche richieste dall'[art. 5 dell'Avviso](#):

- approccio innovativo;
- rispondenti ai bisogni di miglioramento;
- focus sui contenuti specifici di Lingua Madre (italiano) e Matematica;
- realizzabili in orario extra curricolare;
- fruibili dagli studenti e dai genitori anche da casa.

Collaborazione con altri soggetti

Skill on line, come prevede il PON all' art 3, **propone** alle scuole di integrare al progetto da presentare al MIUR:

1. Coinvolgimento in termini di partenariato e collaborazione - **VALORE DI COMUNITA' - 20 PUNTI**
2. Adottare quali tecnologie didattiche e contenuti quelli previsti appositamente per le prove invalsi digitali a supporto del processo di valutazione iniziale e finale della azione di potenziamento **QUALITA' DEL PROGETTO**
3. Fruire di una piattaforma digitale per la formazione in aula, i test, e dare la possibilità agli studenti di formarsi anche da casa. **QUALITA' DEL PROGETTO - 40 PUNTI**

Pertanto la nostra proposta conforme alle richieste del PON consente l'accumulo di **60 punti**.

Collaborazione con altri soggetti

In caso di approvazione del progetto, che prevede l'utilizzo parziale o totale dei servizi proposti, la scuola potrà indire un bando o acquistare attraverso il MEPA (<https://www.acquistinretepa.it>) con queste tre modalità:

- Attraverso un bando pubblico.
 - Attraverso un bando ad inviti.
 - Attraverso una trattativa diretta con il fornitore.
 - Attraverso l'acquisto con un codice prodotto.
- nel rispetto delle norme stabilite dal D.Lgs 50/2016.

La scuola che intende avvalersi di Skill OnLine come operatore qualificato, da inserire nel progetto, dovrà comunicarlo via mail, indicando il nome dell'istituto e un recapito telefonico:
deborah.pellicani@skillonline.org

GUIDA ALLA COMPILAZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE SUL SISTEMA GPU - AZIONE 10.2.2

COMPETENZE DI BASE

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

1. "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.

2. "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 "Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari 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. <i>(suggerimento per la scuola)</i> |

DESCRIZIONE

La nostra proposta formativa è articolato su 3 moduli a scelta, con diverse competenze, strutturati come segue:

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.

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

A cura della scuola

2. OBIETTIVI DEL PROGETTO:

Indicare quali sono gli obiettivi generali e gli obiettivi formativi specifici perseguiti dal progetto con riferimenti al PON "Per la scuola" 2014-2020 .

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

A cura della scuola

Rafforzamento, colmare GAP competenze, elevare livello, obiettivi RAV giugno 2016.

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.

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

A cura della scuola

Analisi competenze, analisi dei bisogni, facciamo l'autoanalisi con Aula 01.

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

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

A cura della scuola

Orario extracurricolare sulla base del calendario stabilito dalla stessa.

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

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

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 vuole 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:

per quali aspetti il progetto può dirsi innovativo, quali metodi saranno applicati nella promozione della didattica attiva, quali strumenti favoriranno la realizzazione del progetto, quali impatti si prevedono sui destinatari, sulla comunità scolastica e sul territorio

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

- I. 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.

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

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

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

A cura della scuola

Coerenza e continuità con scuole che già utilizzano Aula01 per matematica, invalsi, informatica e ECDL, pur non beneficiando di precedenti progetti PON.

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.

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

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.

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

1. 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: *come sarà comunicato il progetto alla comunità scolastica e al territorio, Il progetto prevede sviluppi che proseguano oltre la sua conclusione, Se saranno prodotti materiali riutilizzabili e come verranno messi a disposizione, Documentazione realizzata per favorire la replicabilità del progetto in altri contesti* (inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

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.

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

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.

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 .

(inserire un testo tra gli 800 e i 1300 caratteri)

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 simulazione 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 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

| | |
|---|--|
| x | La collaborazione è a titolo oneroso |
| | La collaborazione è a titolo non oneroso |

TIPOLOGIA SOGGETTI PREVISTI

Intendiamo avvalerci di un ente giuridico, operatore qualificato.

2.2.5 MODULI

Nuovo modulo

| 1. TIPOLOGIA DEL MODULO <i>Indicare con una X la tipologia scelta</i> | |
|---|---------------------------|
| x | 1. Lingua madre |
| | 2. Italiano per stranieri |
| | 3. Lingua straniera |
| | 4. Lingua inglese |
| x | 5. Matematica |
| | 6. Scienze |

| 2. NUMERO DESTINATARI <i>Indicare il numero di allievi coinvolti da un minimo di 1 a un massimo di 30</i> |
|---|
| Minimo 20 studenti. |

| 3. SEDI DOVE È PREVISTO L'INTERVENTO |
|---|
| A cura della scuola. |

| 4. NUMERO DI ORE DI FORMAZIONE PREVISTE <i>Indicare il numero di ore di attività previste 30 o 60</i> |
|---|
| 30 ore. |

| 5. TITOLO MODULO |
|--|
| 1. Lingua madre (italiano) o matematica. |

6. DESCRIZIONE MODULO

Specificare la struttura e gli obiettivi didattico/formativi del modulo, i contenuti, le principali metodologie, i risultati attesi, le modalità di verifica e valutazione

1. 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.

Lettera di intenti: vedi allegato, documento da sottoscrivere tra la scuola e Skill On Line, ai soli fini amministrativi.

Torino, 10/5/17

Skill On Line srl