



UNIONE EUROPEA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI **pon** 2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO-FESR



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'Istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL' UNIVERSITA' E DELLA RICERCA

UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA SICILIA

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "PITAGORA"

CTIC88200T – Via Fratelli Cervi, 4 - 95045 Misterbianco (CT)

Tl. 095/7556921 - Fax. 095/7556920 – c.f. 93014730878

E-mail: ctic88200t@istruzione.it - Web: www.icspitagora.it



Allegato B

SCHEDA DI VALUTAZIONE ESPERTO INTERNO, COLL. PLURIME ED ESTERNO

(secondo i criteri riportati nell'allegato al verbale n. 277 del Collegio dei docenti del 19/11/2019)

Fondi Strutturali Europei - Programma operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020. Avviso pubblico per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di Cittadinanza digitale- Asse I Istruzione- Fondo sociale Europeo (FSE)- Obiettivo specifico 10.2 – Azione 10.2.2. sottoazione 10.2.2A "Competenze di base". Autorizzazione progetto codice 10.2.2A- FSEPON- SI 2018-1018

Autorizzazione Progetto	Codice identificativo progetto	Titolo progetto	CUP
Protocollo n. AODGEFID 28252 Data 30/10/18	10.2.2A- FSEPON –SI 2018-1018	Digito Ergo Sum	F28H17000210007

Modulo "Obiettivo digitale" (30 ore 18 allievi, 8 di scuola primaria e 10 di scuola secondaria)

Il modulo ha lo scopo di stimolare, nei bambini e nei ragazzi, la capacità di capire quello che vedono del mondo circostante per mezzo di uno strumento divertente come la macchina fotografica e di sviluppare una maggiore sensibilità al bello e all'educazione all'immagine. Scattare ed utilizzare fotografie sono pratiche molto diffuse in ambito educativo, soprattutto da quando strumenti come lo smartphone o i tablet, sono di facile accesso anche ai bambini e ai ragazzi. Ancor più complesso si presenta il compito di adoperare le fotografie esercitando il senso critico per una gestione consapevole ed un uso ragionato delle diverse funzioni comunicative delle immagini. L'azione del fotografare si rivela spesso poco sistematica, raramente ragionata e pensata; ne emerge un'incertezza complessiva rispetto a come, quanto, quando e perché scattare fotografie. Questa "scatola magica" permetterà inoltre di misurarsi con le percezioni visive dei coetanei, imparando a osservare, considerare e rispettare gli altrui punti di vista. La manipolazione delle fotografie digitali attraverso i software per modificare immagini permetterà agli studenti di acquisire competenze pratiche spendibili in tutti i campi di esperienza, scolastica e privata. La creazione e la realizzazione di prodotti digitali autentici rappresenterà un oggettivo strumento di valutazione del percorso e degli apprendimenti. Inoltre si terrà conto delle valutazioni curriculari iniziali e finali, delle discipline coinvolte, quale ricaduta degli apprendimenti in ambito scolastico. I prodotti finali, saranno esposti in una mostra e condivisi così con la comunità scolastica, le famiglie e il territorio.

Criteria per la selezione	Punti	Punteggio attribuitosi dal candidato (Indicare la corrispondenza nel CV dei titoli valutati)	Punteggio attribuito dalla Commissione
Laurea magistrale o specialistica in ambito scientifico - tecnologico	5 punti + 1 punto da 90 a 99; 2 punti da 100 a 104; 3 punti da 105 a 109; 4 punti 110; 5 punti 110 e lode Max 10 punti		
Seconda laurea o, in assenza del titolo precedente, Laurea triennale (non cumulabile con il titolo precedente)	Punti 3		
Esperienza di docenza nell'area di pertinenza (tecnologia /arte)	Fino a 2 anni 1 punto Fino a 5 anni 2 punti Fino a 10 anni 3 punti Oltre i 10 anni 4 punti		
Esperienze di progetti simili o esperienze professionali di cui almeno una inerente il percorso formativo proposto (requisito)	2 punti per ogni esperienza (massimo 10 punti)		
Corsi di formazione nell'area di pertinenza (almeno 10 h.)	1 punto per ogni corso (max 5 punti)		
Competenze informatiche certificate	1 punto per ogni certificazione (max 3 punti)		
Titolo di specializzazione (Master, corsi di perfezionamento)	3 punti per ogni titolo (max 9 punti)		
Pubblicazioni attinenti all'area di pertinenza	1 punto per ogni pubblicazione (max 5 punti)		
Qualità ed originalità della proposta progettuale	Coerenza e pertinenza del percorso formativo al modulo (fino a 3 punti) Attivazione di metodologie efficaci e innovative (fino a 3 punti) Originalità del percorso formativo (fino a 3 punti)	(Non soggetto ad autovalutazione)	

Modulo “Crealibro” (30 ore 18 allievi di scuola primaria) (storytelling)

L'obiettivo di questo modulo è quello di stimolare il “piacere” della lettura e della scrittura presentando il leggere e lo scrivere come processo creativo, un'occasione attraverso cui le alunne e

gli alunni potranno esprimere il proprio sé, il proprio universo affettivo, le proprie opinioni, le proprie paure ed emozioni. Il gioco creativo delle parole permette di esplorare gli infiniti significati del mondo, rafforzando l'immaginazione come forza creativa che incoraggia la spontaneità e la meraviglia e consente di trasformare i limiti in opportunità. Non soltanto la lettura e l'ascolto ci sono utili per capire, ma anche la scrittura. L'utilizzo del digital storytelling, come metodologia privilegiata, non vuole solo 'tradurre' storie in digitale ma promuovere la creazione di prodotti multimodali che abbiano e integrino diversi linguaggi di comunicazione con un forte impatto a livello cognitivo ed educativo. Utilizzando una varietà di strumenti web lo studente sarà in grado di sperimentare una serie di competenze e alfabetizzazioni importanti per poter operare in un ambiente multimodale. La narrazione, digitale e non, sviluppa la creatività, il pensiero critico, le competenze comunicative e trasversali. Aiuta inoltre ad esplorare il significato della propria esperienza, dare valore ad essa, comunicare questa esperienza agli altri. L'uso del digitale potenzia negli alunni il grado di coinvolgimento, rafforzando motivazione ed impegno, aiutando a veicolare messaggi significativi strutturati secondo una logica di Causa-Effetto. La creazione e la realizzazione di prodotti digitali autentici rappresenterà un oggettivo strumento di valutazione del percorso e degli apprendimenti. Inoltre si terrà conto delle valutazioni curriculari iniziali e finali, delle discipline coinvolte, quale ricaduta degli apprendimenti in ambito scolastico. I prodotti finali, saranno esposti in una mostra e condivisi così con la comunità scolastica, le famiglie e il territorio..

Criteri per la selezione esperti	Punti	Punteggio attribuitosi dal candidato (Indicare la corrispondenza nel CV dei titoli valutati)	Punteggio attribuito dalla Commissione
Laurea magistrale o specialistica in ambito umanistico	5 punti + 1 punto da 90 a 99; 2 punti da 100 a 104; 3 punti da 105 a 109; 4 punti 110; 5 punti 110 e lode Max 10 punti		
Seconda laurea o, in assenza del titolo precedente, Laurea triennale (non cumulabile con il titolo precedente)	Punti 3		
Esperienza di docenza nell'area di pertinenza	Fino a 2 anni 1 punto Fino a 5 anni 2 punti Fino a 10 anni 3 punti Oltre i 10 anni 4 punti		
Conoscenza degli applicativi per la creazione dei libri digitali/Esperienze di progetti similari (requisito)	2 punti per ogni esperienza (massimo 10 punti)		
Competenze informatiche certificate	1 punto per ogni certificazione (max 3 punti)		
Corsi di formazione nell'area di pertinenza (almeno 10 h.)	1 punti per ogni corso (max 5 punti)		
Titolo di specializzazione (Master, corsi di	3 punti per ogni titolo (max 9 punti)		

perfezionamento)			
Pubblicazioni attinenti all'area di pertinenza	1 punto per ogni pubblicazione (max5)		
Qualità ed originalità della proposta progettuale	Coerenza e pertinenza del percorso formativo al modulo (fino a 3 punti) Attivazione di metodologie efficaci e innovative (fino a 3 punti) Originalità del percorso formativo (fino a 3 punti)	(Non soggetto ad autovalutazione)	

Modulo “Sbullonauti” (30 ore per 18 al. di scuola secondaria)

Internet è ormai diventato indispensabile per tutti, minori compresi. La possibilità di essere connessi a tutte le ore, anche la notte, ha modificato il modo di pensare, di agire, di relazionarsi con gli altri. L'idea che Internet sia un luogo franco, privo di regole dove qualsiasi cosa è concessa e permessa, dove ci si può sfogare grazie ad un presunto anonimato, 'autorizza' atti di bullismo o di cyberbullismo. E' quindi necessario un “supporto” che non sia solo tecnico informatico (come si usa un determinato software o un determinato dispositivo) ma che possa andare in profondità, per esempio spiegando come funzionano davvero i social, quali sono i meccanismi che sottintendono alla pubblicità e al marketing sui social network e sul web, come individuare una fonte attendibile ed evitare “fake news” e bufale, come utilizzare in sicurezza un motore di ricerca, le regole da tenere in ambito social, comprendere le dinamiche dietro al “gaming” e alle chat nei giochi online, salvaguardare la propria 'reputazione' in rete come nella realtà. Il modulo vuole quindi sviluppare e potenziare le dinamiche positive e l'utilizzo consapevole della rete attraverso dinamiche di gruppo, circle time, giochi di ruolo, navigazione guidata e critica sulla rete, simulazioni e infine la creazione e la realizzazione di un prodotto multimediale contro il bullismo e il cyberbullismo. Il prodotto finale costituirà il raggiungimento degli obiettivi; inoltre si verificherà la ricaduta degli apprendimenti nel miglioramento del voto di comportamento. Il prodotto multimediale, verrà pubblicizzato a mezzo stampa attraverso il sito della scuola e quello del comune oltre che condiviso, in un momento finale, con le famiglie, la comunità scolastica e territoriale.

Criteria per la selezione esperti	Punti	Punteggio attribuitosi dal candidato (Indicare la corrispondenza nel CV dei titoli valutati)	Punteggio attribuito dalla Commissione
Laurea magistrale o specialistica in ambito umanistico o scientifico – tecnologico	5 punti + 1 punto da 90 a 99; 2 punti da 100 a 104; 3 punti da 105 a 109; 4 punti 110; 5 punti 110 e lode Max 10 punti		
Seconda laurea o, in assenza del titolo precedente, Laurea triennale (non cumulabile con il titolo precedente)	Punti 3		

Esperienza di docenza	Fino a 2 anni 1 punto Fino a 5 anni 2 punti Fino a 10 anni 3 punti Oltre i 10 anni 4 punti		
Esperienze di progetti simili o professionali inerenti l'ambito della comunicazione, con particolare riguardo al web e ai social network o esperienze professionali (requisito)	2 punti per ogni esperienza (massimo 10 punti)		
Competenze informatiche certificate	1 punto per ogni certificazione (max 3 punti)		
Corsi di formazione nell'area di pertinenza del modulo (almeno 10 h.)	1 punto per ogni corso (max 5 punti)		
Titolo di specializzazione (Master, corsi di perfezionamento)	3 punti per ogni titolo (max 9)		
Pubblicazioni attinenti all'area di pertinenza	1 punto per ogni pubblicazione (max 5 punti)		
Qualità ed originalità della proposta progettuale	Coerenza e pertinenza del percorso formativo al modulo (fino a 3 punti) Attivazione di metodologie efficaci e innovative (fino a 3 punti) Originalità del percorso formativo (fino a 3 punti)	(Non soggetto ad autovalutazione)	

Si precisa che per ogni modulo è richiesta una competenza informatica di base necessaria al trattamento dei dati all'interno della piattaforma PON.

Tutti gli eventuali titoli non coerenti rispetto ai contenuti didattici del modulo formativo non saranno valutati.

A parità di punteggio verrà selezionato il più giovane.

Firma

.....