



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
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

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

ALLEGATO 1 - REQUISITI MINIMI E CRITERI DI VALUTAZIONE ESPERTI

Tipologia di Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	
Titolo	<i>Play time – Coding e sviluppo App</i>	
N. ore	30h	
Breve descrizione del modulo	<p>Obiettivi Obiettivo principale di questo modulo è quello di avviare gli allievi al pensiero computazionale sfruttando l'aspetto ludico di strumenti di programmazione visuale quali Scratch, piattaforme quale Code.org e ambienti di programmazione come App Lab che permettono ai giovani discenti di immergersi senza sforzo in ambienti logici e matematici che potrebbero altrimenti risultare ostici o noiosi.</p> <p>Destinatari Il modulo è destinato a minimo 18 alunne ed alunni delle classi prime e seconde, che rivelino difficoltà di apprendimento soprattutto nella maturazione di specifiche competenze chiave di cittadinanza, quali la capacità di comunicare, acquisire e interpretare le informazioni, individuare collegamenti e relazioni.</p> <p>Contenuti • Introduzione al pensiero computazionale • Concetto di algoritmo • Programmazione visuale a blocchi • L'ambiente Scratch • Programmazione in ambiente App Lab</p> <p>Risultati attesi Al termine del corso le alunne e gli alunni avranno acquisito in modo pratico e diretto gli elementi base del pensiero computazionale e saranno in grado di applicarlo all'apprendimento delle discipline curriculari.</p>	
Descrizione dell'esperto	Docente esperto Coding e pensiero computazionale in possesso di certificate competenze informatiche per l'uso della piattaforma PON.	
Requisiti MINIMI per l'esperto	Diploma di Laurea Certificazione informatica Possesso di almeno uno tra questi requisiti: Attestato di formazione, Esperienza in progetti extrascolastici o esperienza professionale coerenti con la tematica del modulo.	
TITOLI		PUNTI
TITOLI CULTURALI (MAX 30 PUNTI)		
Diploma di Laurea (<i>Lauree di Vecchio ordinamento, Lauree quinquennali, triennale + magistrale</i>) (Requisito obbligatorio)	Fino a 100: 4 punti Da 101 a 105 : 6 punti Da 106 a 110 : 8 punti 110 e lode : 10 punti	MAX 10 punti
Master/Perfezionamento Coerenti con la tematica del modulo	• Master: 3 punti • Perfezionamento: 2 punti <i>Si valutano solo Corsi annuali o corrispondenti a 1500h/60cfu</i>	Max 5 punti
* Formazione professionale Coerente con la tematica del modulo	• Attestato di Formazione: 5 punti (cad.) <i>Si valutano solo attestati formativi rilasciati da MIUR, USR, SCUOLE ed ENTI ACCREDITATI MIUR</i>	MAX 10 punti
Certificazioni informatiche (Requisito obbligatorio: almeno una certificazione)	2 punti x certificazione	Max 6 punti
Pubblicazioni (inerenti o comunque affini alla tematica del modulo)	2 punti x pubblicazione	Max 4 punti
TITOLI PROFESSIONALI (MAX 25 PUNTI)		
* Esperienze in progetti extracurricolari coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)	Max 10 punti
* Esperienze professionali coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)	Max 10 punti
TOTALE MAX 55 punti		

Tipologia di Modulo	Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	
Titolo	RoboCop – Robotica educativa	
N. ore	60h (n.2 Esperti 30h + 30h)	
Breve descrizione del modulo	<p>Obiettivi La robotica educativa è un approccio semplice e pratico alla robotica, ovvero al funzionamento dei robot e quindi alla programmazione informatica e all'apprendimento di materie tecniche come la scienza e la matematica. È un metodo divertente che utilizza i robot per stimolare la curiosità e l'uso della logica nei bambini e nei ragazzi, che imparano a risolvere piccoli problemi di difficoltà crescente mentre si divertono. Il modulo si propone quindi di coinvolgere attivamente gli studenti nel processo di apprendimento e di costruzione delle conoscenze, promuovendo il pensiero creativo attraverso la progettazione e la realizzazione di una struttura complessa come un robot, in grado di interagire con l'ambiente.</p> <p>Contenuti approccio alla robotica: presentazione, osservazione, analisi-esplorazione della componentistica; familiarizzazione col linguaggio/software di programmazione; costruzione e programmazione guidate di robot, collaudo e verifica dei robot realizzati;</p> <p>Destinatari Il modulo è destinato a minimo 20 alunne ed alunni delle classi terze, individuati dai Consigli di Classe sulla base delle valutazioni quadrimestrali tra coloro che risultino caratterizzati da un livello iniziale/base di abilità e competenze matematiche e da difficoltà di apprendimento tali da compromettere anche i livelli delle competenze di cittadinanza. Più nello specifico saranno privilegiati alunni con disagio socio-economico, con disagi relazionali, bisognosi di strategie di insegnamento-apprendimento innovative, non formali e maggiormente inclusive. I Consigli di Classe individueranno gli alunni che rivelino difficoltà nella maturazione di specifiche competenze, quali la capacità di comunicare, acquisire e interpretare le informazioni, individuare collegamenti e relazioni.</p> <p>Risultati attesi Rispetto ad altri strumenti didattici, l'utilizzo dei robot può agire in modo decisivo sulla motivazione delle ragazze e dei ragazzi e migliorare la socializzazione attiva: essere nella condizione di poter effettivamente dominare una macchina intelligente e di dover fare scelte in grado di determinarne il funzionamento può, infatti, essere uno stimolo molto potente alla partecipazione e al lavoro collaborativo. In quest'ottica l'azione progettuale produrrà i seguenti risultati: - avvicinare i partecipanti al mondo della ricerca; - potenziare la capacità di lavorare in gruppo, migliorando le competenze comunicative interpersonali e quelle collaborative e cooperative.</p>	
Descrizione dell'esperto	Docente esperto in robotica educativa in possesso di certificate competenze informatiche per l'uso della piattaforma PON.	
Requisiti MINIMI per l'esperto	Diploma di Laurea in ambito tecnico/scientifico Certificazione informatica Possesso di almeno uno tra questi requisiti: Attestato di formazione, Esperienza in progetti extrascolastici o esperienza professionale coerenti con la tematica del modulo.	
TITOLI	PUNTI	
TITOLI CULTURALI (MAX 30 PUNTI)		
Diploma di Laurea (<i>Lauree di Vecchio ordinamento, Lauree quinquennali, triennale + magistrale</i>) in ambito tecnico/scientifico (Requisito obbligatorio)	Fino a 100: 4 punti Da 101 a 105 : 6 punti Da 106 a 110 : 8 punti 110 e lode : 10 punti	MAX 10 punti
Master/Perfezionamento Coerenti con la tematica del modulo	• Master: 3 punti • Perfezionamento: 2 punti <i>Si valutano solo Corsi annuali o corrispondenti a 1500h/60cfu</i>	Max 5 punti
* Formazione professionale Coerente con la tematica del modulo	• Attestato di Formazione: 5 punti (cad.) <i>Si valutano solo attestati formativi rilasciati da MIUR, USR, SCUOLE ed ENTI ACCREDITATI MIUR</i>	MAX 10 punti
Certificazioni informatiche (Requisito obbligatorio: almeno una certificazione)	2 punti x certificazione	Max 6 punti
Pubblicazioni <i>(inerenti o comunque affini alla tematica del modulo)</i>	2 punti x pubblicazione	Max 4 punti
TITOLI PROFESSIONALI (MAX 25 punti)		
* Esperienze in progetti extracurricolari coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)	Max 10 punti
* Esperienze professionali coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)	Max 10 punti
TOTALE MAX 55 punti		

Tipologia di Modulo	Competenze di cittadinanza digitale		
Titolo	<i>Non cadere nella...Rete</i>		
N. ore	30h		
Breve descrizione del modulo	<p>Obiettivi Il modulo "Non cadere nella ... Rete" nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sulle tematiche della sicurezza online per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere INTERNET un luogo più sicuro. Il modulo mira a promuovere l'educazione alla cittadinanza digitale delle ragazze e dei ragazzi, attraverso attività di informazione e sensibilizzazione con l'obiettivo finale di contribuire alla creazione di una "rete virtuosa". Educare alla cittadinanza digitale significa mettere gli alunni in condizione di: - utilizzare in modo critico e consapevole la rete e riconoscerne le insidie (plagio, truffe, adescamento, ecc.); - rispettare le norme specifiche della navigazione in rete (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore, ecc.)</p> <p>Destinatari Il modulo è rivolto ad un minimo di 20 alunne ed alunni delle classi prime e seconde. In particolare saranno coinvolti alunni con personalità disarmonica e fragile sotto il profilo cognitivo e socio-affettivo, che si trovano in situazioni di svantaggio/disagio sia cognitivo che socio relazionale, ma anche allievi BES, individuati dai Consigli di Classe come appartenenti alle seguenti tipologie: - difficoltà di integrazione e appartenenza; - atteggiamenti di bullismo, aggressività incontrollata, iperattività; - situazione familiare problematica; - svantaggio culturale; - mancanza di modelli valoriali.</p> <p>Contenuti - Educare ad un uso positivo e consapevole dei media e della Rete - riconoscere i pericoli della Rete (pedofilia e cyber-bullismo, ecc.) - implementare strategie comportamentali contro i rischi di esposizione ai pericoli della rete - rispetto di norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore...) - contrastare l'utilizzo di linguaggi violenti - sensibilizzare, informare e formare le famiglie sull'utilizzo di strumenti di parental control che limitino l'accesso a contenuti potenzialmente pericolosi in rete.</p> <p>Risultati attesi - Riconoscere "i pericoli nascosti" negli strumenti di comunicazione/interazione attualmente disponibili su INTERNET quali i social network (Facebook, Myspace), le chat e l'instant messaging (Twitter, Whatsapp), la pubblicazione di contenuti (Youtube) - Utilizzare in modo corretto e responsabile la Rete e i media. - Riconoscere casi di bullismo o cyberbullismo - Riconoscere e rispettare norme specifiche (rispetto della privacy, rispetto/tutela del diritto d'autore...) - Sviluppare capacità di collaborazione, autoaffermazione ed integrità; lavorare in gruppo, trattare; creare confidenza e sentire empatia</p>		
Descrizione dell'esperto	Docente esperto in cittadinanza digitale in possesso di certificate competenze informatiche per l'uso della piattaforma PON.		
Requisiti MINIMI per l'esperto	Diploma di Laurea Certificazione informatica Possesso di almeno uno tra questi requisiti: Attestato di formazione, Esperienza in progetti extrascolastici o esperienza professionale coerenti con la tematica del modulo.		
TITOLI		PUNTI	
TITOLI CULTURALI (MAX 30 PUNTI)			
Diploma di Laurea (<i>Lauree di Vecchio ordinamento, Lauree quinquennali, triennale + magistrale</i>) in ambito tecnico/scientifico (Requisito obbligatorio)	Fino a 100: 4 punti Da 101 a 105 : 6 punti Da 106 a 110 : 8 punti 110 e lode : 10 punti		MAX 10 punti
Master/Perfezionamento Coerenti con la tematica del modulo	• Master: 3 punti • Perfezionamento: 2 punti <i>Si valutano solo Corsi annuali o corrispondenti a 1500h/60cfu</i>		Max 5 punti
* Formazione professionale Coerente con la tematica del modulo	• Attestato di Formazione: 5 punti (cad.) <i>Si valutano solo attestati formativi rilasciati da MIUR, USR, SCUOLE ed ENTI ACCREDITATI MIUR</i>		MAX 10 punti
Certificazioni informatiche (Requisito obbligatorio: almeno una certificazione)	2 punti x certificazione		Max 6 punti
Pubblicazioni <i>(inerenti o comunque affini alla tematica del modulo)</i>	2 punti x pubblicazione		Max 4 punti
TITOLI PROFESSIONALI (MAX 25 punti)			
* Esperienze in progetti extracurricolari coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)		Max 10 punti
* Esperienze professionali coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)		Max 10 punti
TOTALE MAX 55 punti			

Tipologia di Modulo	Competenze di cittadinanza digitale		
Titolo	Non cadere nella...Rete		
N. ore	30h		
Breve descrizione del modulo	<p>Obiettivi La Media Education è il processo educativo che fornisce alle persone le competenze relative alla Media Literacy. Grazie ad essa si acquisiscono le competenze necessarie a selezionare, usare, analizzare, identificare le fonti dei messaggi, ad interpretarli, a valutarli. La scuola è chiamata a dare alle studentesse e agli studenti le competenze necessarie non solo per essere cittadini digitali, utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche le competenze per imparare a discernere, nell'immenso panorama di informazioni disponibili in rete, le fonti attendibili, la loro provenienza, le regole per il riutilizzo del materiale presente on line attraverso la conoscenza del diritto d'autore e le principali licenze. Le potenzialità della rete e delle tecnologie digitali rappresentano, al di là dei rischi che le ragazze e i ragazzi devono imparare a riconoscere ed evitare, un universo ricchissimo a cui attingere, in maniera critica e positiva, per realizzare contenuti originali. In linea con quanto suggerisce il PNSD questo modulo si pone come obiettivo quello di rendere gli studenti consumatori critici e produttori consapevoli di informazione e conoscenza ovvero di insegnare a valutare l'informazione, riconoscere l'attendibilità delle fonti, comprendere dinamiche e regole che intervengono sulla circolazione e sul riuso di tutte le storie che vengono presentate come notizie attraverso la realizzazione di un ebook multimediale.</p> <p>Destinatari Il modulo è destinato a minimo 20 alunne ed alunni delle classi terze, che pur essendo sufficientemente autonomi nell'uso dei media necessitano di potenziare le proprie competenze nell'individuare, interpretare ed elaborare i dati acquisiti, al fine di sviluppare autonomia di giudizio e spirito critico ed assumere atteggiamenti e comportamenti più maturi e consapevoli. I Consigli di Classe individueranno gli alunni che rivelino difficoltà nella maturazione di specifiche competenze chiave di cittadinanza, quali la capacità di comunicare, acquisire e interpretare le informazioni, individuare collegamenti e relazioni.</p> <p>Contenuti - Educare alla valutazione della qualità e della integrità delle informazioni, alla lettura, scrittura e collaborazione in ambienti digitali - Interagire con le tecnologie, realizzare e gestire la comunicazione digitale - Esprimere e valorizzare se stessi utilizzando gli strumenti tecnologici in modo autonomo e rispondente ai bisogni individuali, - Stimolare la creatività e la produzione digitale - Comprendere come si applicano le norme relative al diritto d'autore e licenze alle informazioni e contenuti. - Conoscere e sapere applicare norme di comportamento per l'interazione in rete - Educare all'uso positivo e critico dei social media e degli strumenti della rete - Utilizzare in modo creativo i media digitali e le tecnologie.</p> <p>Risultati attesi Al termine dell'esperienza didattica le alunne e gli alunni dovranno essere in grado di: - valutare la qualità, l'integrità e l'attendibilità delle informazioni raccolte in rete; - interagire attraverso l'impiego di dispositivi digitali ed applicazioni; - comprendere come si articola, si realizza e gestisce la comunicazione digitale - conoscere le principali licenze e il diritto d'autore; - creare contenuti in diversi formati inclusi i multimedia - esprimersi in modo creativo attraverso i media digitali e le tecnologie.</p>		
Descrizione dell'esperto	Docente esperto in cittadinanza digitale in possesso di certificate competenze informatiche per l'uso della piattaforma PON.		
Requisiti MINIMI per l'esperto	Diploma di Laurea Certificazione informatica Possesso di almeno uno tra questi requisiti: Attestato di formazione, Esperienza in progetti extrascolastici o esperienza professionale coerenti con la tematica del modulo.		
TITOLI	PUNTI		
TITOLI CULTURALI (MAX 30 PUNTI)			
Diploma di Laurea (<i>Lauree di Vecchio ordinamento, Lauree quinquennali, triennale + magistrale</i>)	Fino a 100:	4 punti	MAX 10 punti
	Da 101 a 105 :	6 punti	
	Da 106 a 110 :	8 punti	
	110 e lode :	10 punti	
(Requisito obbligatorio)			
Master/Perfezionamento Coerenti con la tematica del modulo	<ul style="list-style-type: none"> • Master: 3 punti • Perfezionamento: 2 punti <i>Si valutano solo Corsi annuali o corrispondenti a 1500h/60cfu</i>		Max 5 punti
* Formazione professionale Coerente con la tematica del modulo	<ul style="list-style-type: none"> • Attestato di Formazione: 5 punti (cad.) <i>Si valutano solo attestati formativi rilasciati da MIUR, USR, SCUOLE ed ENTI ACCREDITATI MIUR</i>		MAX 10 punti
Certificazioni informatiche (Requisito obbligatorio: almeno una certificazione)	2 punti x certificazione		Max 6 punti
Pubblicazioni <i>(inerenti o comunque affini alla tematica del modulo)</i>	2 punti x pubblicazione		Max 4 punti
TITOLI PROFESSIONALI (MAX 25 punti)			
* Esperienze in progetti extracurricolari coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)		Max 10 punti
* Esperienze professionali coerenti con la tematica del modulo	2 punti per ciascuna esperienza (max 5 esperienze)		Max 10 punti
TOTALE MAX 55 punti			