

<b>ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE</b>	
<b>“Scopelliti – Green”</b>	
<b>Via Nazionale Nord, 44 89025 ROSARNO RC</b>	

## Allegato 2

### Scheda di valutazione **AVVISO DI SELEZIONE PERSONALE INTERNO ESPERTO**

**AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER CONFERIMENTO DI INCARICO DI ESPERTO PER LA REALIZZAZIONE DEL PON Avviso 2669 del 3/03/2017 - FSE – Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” – Titolo “CODING CHE PASSIONE!!!!”. – codice progetto 10.2.2A FSEPON –CL-2018-346**

Tabella di valutazione		Punteggio	
1	Diploma di laurea vecchio ordinamento o specialistica II livello	Voti 66/110 a 80/110	2
		Voti 81/110 a 96/110	3
		Voti 97/110 a 109/110	4
		Voti 110/110 a 110/110 e lode	5
2	Dottorato di ricerca	Punti 2	
4	Master di I e II livello Master congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 1 per ogni master fino ad un massimo di 3 punti	
5	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere	Punti 0,50 per ogni corso di durata semestrale Punti 1 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 3 punti	
6	Attestati di corsi di formazione afferenti la tipologia di intervento	n.1 per ogni certificazione fino ad un massimo di 3 punti	
7	Attività di docenza in corsi di formazione per docenti (1 punto per corso) o incarico progettista PON FERS (1 punto per incarico)	n.1 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti	
8	Esperienza lavorativa e/ o professionale: collaborazioni con altri enti/ associazioni che operano nel settore di pertinenza (1 punto per ogni collaborazione)	n.1 per ogni certificazione fino ad un massimo di 2 punti	
9	Certificazioni informatiche	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 4 punti	
10	Attività di docenza universitaria su tematiche attinenti l'attività richiesta	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti	
11	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate di <b>Tutor/Esperto/ referente per la valutazione</b> in Progetti <b>PON-POR</b>	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 6 punti	
		<b>Totale punteggio: 40</b>	

<b>ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE</b>	
<b>“Scopelliti – Green”</b>	
<b>Via Nazionale Nord, 44 89025 ROSARNO RC</b>	

## Allegato 3 scheda di autovalutazione dei titoli **ESPERTO**

**AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER CONFERIMENTO DI INCARICO**

**DI ESPERTO PER LA REALIZZAZIONE DEL Progetto PON Avviso 2669 del 3/03/2017 - FSE – Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” – Titolo “CODING CHE PASSIONE!!!!”. – codice progetto 10.2.2A FSEPON –CL-2018-346**

	Tabella di valutazione	Punteggio		Punteggio a cura candidato	Punteggio a cura Ufficio
1	Diploma di laurea vecchio ordinamento o specialistica II livello	Voti 66/110 a 80/110	2		
		Voti 81/110 a 96/110	3		
		Voti 97/110 a 109/110	4		
		Voti 110/110 a 110/110 e lode	5		
2	Dottorato di ricerca	Punti 2			
4	Master di I e II livello congruente con la tematica del modulo formativo, conseguito presso Università in Italia o all'estero (durata minima di un anno)	Punti 1 per ogni master fino ad un massimo di 3 punti			
5	Corso di perfezionamento post-laurea conseguito presso università italiane o straniere	Punti 0,50 per ogni corso di durata semestrale Punti 1 per ogni corso di durata annuale Fino ad un massimo di 3 punti			
6	Attestati di corsi di formazione afferenti la tipologia di intervento	n.1 per ogni certificazione fino ad un massimo di 3 punti			
7	Attività di docenza in corsi di formazione per docenti (1 punto per corso) o incarico progettista PON FERS (1 punto per incarico)	n.1 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti			
8	Esperienza lavorativa e/ o professionale: collaborazioni con altri enti/ associazioni che operano nel settore di pertinenza (1 punto per ogni collaborazione)	n.1 per ogni certificazione fino ad un massimo di 2 punti			
9	Certificazioni informatiche	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 4 punti			
10	Attività di docenza universitaria su tematiche attinenti l'attività richiesta	n.2 per ogni certificazione fino ad un massimo di 6 punti			
11	Conoscenza e uso della piattaforma GPU dichiarata nel curriculum, in relazione ad attività documentate <b>di Tutor/Esperto/ referente per la valutazione</b> in Progetti PON-POR	Punti 2 per ogni attività fino ad un massimo di 6 punti			
<b>Totale punteggio</b>					

Data \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

<b>ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE</b>
<b>“Scopelliti – Green”</b>
<b>Via Nazionale Nord, 44 89025 ROSARNO RC</b>

**Allegato 4**

**Requisiti di ammissione ESPERTO**

**AVVISO PUBBLICO SELEZIONE PERSONALE INTERNO PER CONFERIMENTO DI INCARICO DI ESPERTO PER LA REALIZZAZIONE DEL Progetto PON Avviso 2669 del 3/03/2017 - FSE – Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” – Titolo “CODING CHE PASSIONE!!!!”. – codice progetto 10.2.2A FSEPON –CL-2018-346**

In ottemperanza al Regolamento che disciplina le modalità di conferimento di incarichi al personale

interno ed esterno, così come approvato dal Consiglio di Istituto, i requisiti di ammissione sono:

<b>Titolo modulo e Attività</b>	<b>Titolo accesso ESPERTO</b>
<p align="center"><b>IL LINGUAGGIO LOGICO</b></p> <p>Il modulo prevede un approfondimento del linguaggio logico. Obiettivi sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Imparare a costruire un ragionamento;</li> <li>* Utilizzare il linguaggio logico;</li> <li>* Conoscere il linguaggio e i mezzi digitali;</li> <li>* Sviluppare un pensiero computazionale.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A b i l i t a z i o n e</b> all'insegnamento scuola Primaria</li> <li>• <b>E s p e r i e n z a</b> documentata in attività inerenti il modulo</li> </ul>
<p align="center"><b>Alfabetizzazione digitale e sviluppo del pensiero computazionale</b></p> <p>Il modulo si propone di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema</li> <li>* Conoscere le componenti del computer</li> <li>* Conoscere le definizioni di hardware e software</li> <li>* Comprendere, interpretare, comunicare informazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>A b i l i t a z i o n e</b> all'insegnamento scuola Primaria</li> <li>• <b>E s p e r i e n z a</b> documentata in attività inerenti il modulo</li> </ul>
<p align="center"><b>CODIAMOCI</b></p> <p>L'obiettivo principale del progetto è quello di insegnare il Coding per passare ad un'informatica maker, oltre che consumer. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Laurea in Matematica</b> o materie Scientifiche</li> <li>• <b>A b i l i t a z i o n e</b> all'insegnamento classe A028</li> <li>• <b>E s p e r i e n z a</b> documentata nel CODING</li> </ul>
<p align="center"><b>SCRATCHIAMOCI</b></p> <p>Il modulo si propone di afferrare i concetti del Coding e del pensiero computazionale divertendosi con Scratch permettendo agli studenti di usare da subito, anche senza doverli prima studiare teoricamente, tutti i concetti più importanti che sono alla base del Coding e del pensiero computazionale.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Laurea in Matematica</b> o materie Scientifiche</li> <li>• <b>A b i l i t a z i o n e</b> all'insegnamento classe A028</li> <li>• <b>E s p e r i e n z a</b> documentata nel CODING</li> </ul>
<p align="center"><b>Diventiamo cittadini</b></p> <p>Il modulo si propone di educare alla cittadinanza digitale attraverso la strutturazione di esperienze educative che vertono sul coinvolgimento dello studente. Si tratta di un percorso operativo nella socialità del web che si sviluppa dalla coscienza della propria identità alla sperimentazione delle diverse forme di community.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Laurea Magistrale</b></li> <li>• <b>E s p e r i e n z a</b> documentata in attività inerenti il modulo</li> </ul>