



1. Ruoli e compiti delle figure professionali richieste, requisiti per la partecipazione,

1.1 Ruoli e compiti dell'esperto:

- Programmare il lavoro e le attività inerenti il modulo affidato, predisponendo e fornendo il materiale didattico necessario (comprendente anche le verifiche, la metodologia, gli strumenti e i materiali relativi al corso) in forma elettronica e cartacea;
- partecipare agli incontri in itinere che il Gruppo Operativo di Progetto riterrà necessari;
- partecipare ad incontri propedeutici alla realizzazione delle attività, alla predisposizione, somministrazione, tabulazione di materiale di esercitazione, alle valutazioni intermedie e finali, ove previsti dalla singola azione;
- produrre documentazione finalizzata al monitoraggio e alla valutazione delle attività;
- relazionare circa le proprie attività: produrre una relazione finale sull'intervento svolto ed una scheda analitica delle competenze acquisite da ciascun allievo;
- inserire nel sistema di Monitoraggio e Gestione i dati di propria pertinenza;
- curare personalmente che ciascun atto formale di propria competenza riporti in intestazione il logo individuato da questa Istituzione scolastica per la realizzazione delle azioni inerenti il PON.
- Realizzare in collaborazione con gli altri Istituti scolastici che fanno parte della rete un protocollo comune e condiviso di osservazione, misurazione e valutazione delle competenze raggiunte degli alunni.

CRITERI E MODALITÀ DI SELEZIONE ESPERTO PER IL MODULO n. 3:

N.	Titolo modulo	Destinatari	Tipologia modulo	N. ore
3	CodySchool	Alunni di Scuola dell'infanzia	Multimedialità	30
Descrizione modulo				
Miglioramento delle competenze chiave degli allievi – Coding unplugged e online; robotica educativa; stampa 3D. Prodotto finale previsto: produzione di un prodotto: storytelling su Scratch con personaggi inventati, disegnati e realizzati con la stampa 3D; costruzione di circuiti morbidi; utilizzo della robotica educativa.				
FIGURA RICHIESTA				
Esperto di coding e robotica educativa				
Tabella di valutazione FIGURA DI ESPERTO DI CODING E ROBOTICA EDUCATIVA				
Titoli valutabili	Condizioni e punteggi	Punteggio massimo	Auto-dichiarazione	Valutazione della Commissione
TITOLO DI ACCESSO				
Comprovata esperienza in coding, robotica educativa, stampa 3d e relative certificazioni.				
Titoli culturali e professionali				
Certificazioni di coding e robotica educativa	Titolo di accesso 5 punti per ogni corso	Max 20 punti		
Diploma*	2 punti	Max 2 punti		
Laurea triennale*	3 punti	Max 3 punti		
Laurea quadriennale o quinquennale/Diploma di conservatorio*	Da 5 a 10 punti	Max 10 punti		
Altra laurea	1 punto	Max 1 punto		
Master I – II livello	2 punti	Max 6 punti		
ECDL o Certificazione equivalente (Cisco, ecc.)	2 punto	Max 2 punti		
Certificazione informatica (Formatore ed Esaminatore EIPASS)	5 punti per ogni anno	Max 20 punti		
Aggiornamento e formazione sulla Valutazione.	1 punto per ogni corso	Max 2 punti		
CEFR livelli lingua straniera B1, B2, C1, C2	1 punto	Max 1 punti		
Corsi di lingua straniera (min. 25 ore) conseguiti negli ultimi 3 anni	2 punti	Max 4 punti		
Certificazioni CLIL	1 punto	Max 1 punti		
Esperienze professionali				



Attività di tutor nei PON	1 punto per ogni attività	Max 3 punti				
Esperienza nei Coderdojo	5 punti per ogni anno	Max 20 punti				
Esperienza di insegnamento specifico di coding, informatica, robotica educativa, stampa 3D, in classe, con alunni di Scuola dell'Infanzia, Scuola primaria e SSI	2 punti per ogni attività	Max 10 punti				
Attività di esperto in corsi PON afferenti la tipologia dell'intervento	4 punti per ogni attività	Max 12 punti				
Esperienze di docenza in progetti PTOF afferenti la tipologia dell'intervento	3 punti per ogni attività	Max 9 punti				
Formatore in corsi di aggiornamento sui temi del modulo oggetto del bando	5 punti per ogni attività	Max 20 punti				
Esperienze lavorative/incarichi nel campo dell'Informatica	2 punti per ogni anno/attività	Max 10 punti				
Partecipazioni a gruppi di lavoro delle scuole costituite in rete per le attività dei PON.	1 punto per anno	Max 2 punti				
Attività di progettazione del piano PON in oggetto	5 punti	Max 5 punti				
Progetto						
Presentazione di un progetto afferente la tipologia dell'intervento (completo di finalità, obiettivi, attività, verifica e valutazione)	Da 0 a 40 punti in base a completezza, fattibilità, coerenza del progetto presentato	Max 40 punti				
VALUTAZIONE LAUREA	Fino a 90	Da 91 a 96	Da 97 a 102	Da 103 a 107	108/110	110 e lode
VALUTAZIONE Diploma di Conservatorio	Valutazione di 6/10	Valutazione di 7/10	Valutazione di 8/10 punti	Valutazione di 9/10 punti	Valutazione di 10/10	Valutazione di 10/10 e lode
Punti	5	6	7	8	9	10

*I punteggi non si sommano ma sono alternativi.

Firma del candidato
