



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



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

ALLEGATO 1

**TABELLA VALUTAZIONE TITOLI PER LA SELEZIONE  
DEL PERSONALE DOCENTE ESPERTO**

**" FSE -Pensiero computazionale e cittadinanza digitale"**

10.2.2 Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base

10.2.2A Competenze di base

Progetto " CREATIVI DIGITALI"

Codice 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-843- CUP: H57I17001190001

**TITOLO DI ACCESSO**

| Modulo   | Titolo modulo   | Destinatari                                   | Profilo richiesto  | ore |
|--|---|---|--|-----|
| Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | L'Animazione 3D: creare, imparare e raccontare con i Cartoon  | 30 Allievi primaria (primo ciclo)             | Docente laureato/diplomato con comprovata esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale | 30  |
| Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale | L'Animazione 3D: l'uso del Cartoon come linguaggio innovativo nella didattica e a supporto dello sviluppo della creatività digitale degli alunni. | 30 Allievi Secondaria inferiore (primo ciclo) | Docente laureato con comprovata esperienza nella didattica laboratoriale digitale e multimediale           | 30  |
| Competenze di cittadinanza digitale                              | Sicuri on line ...  | 30 Allievi Secondaria inferiore (primo ciclo) | Docente laureato con esperienze documentate di corsi sui rischi della rete                                 | 60  |



Unione Europea

**FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI**

**pon**  
2014-2020



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  
Scuolastica 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)**

|   | <i>Titoli culturali</i>  | <b>PUNTI</b> | <b>MAX</b> |
|---|--|--------------|------------|
| 1 | Laurea vecchio ordinamento o secondo livello<br>secondo l'indirizzo indicato nel bando                     | 4            | 4          |
| 2 | Altra Laurea   | 2            | 2          |
| 3 | Dottorato di ricerca o specializzazioni biennali post-laurea afferenti la<br>tipologia di intervento       | 1            | 2          |
| 4 | Master e/o corsi di perfezionamento post-laurea annuali o biennali afferenti<br>la tipologia di intervento | 1            | 2          |
| 5 | Certificazione di competenze informatiche<br>ECDL – EUCIP – EIPASS- PEKIT                                  | 0,50         | 2          |
| 6 | Attestati di corsi di formazione afferenti la tipologia di intervento                                      | 1            | 3          |

|    | <i>Titoli di servizio</i>   | <b>PUNTI</b>                                  | <b>MAX</b> |
|----|---|---|------------|
| 1  | Per ogni incarico di docenza in progetti PON/POR afferenti la tipologia di<br>intervento  | 1   | 5          |
| 2  | Esperienze professionali e di Collaborazione certificate con Università, Enti<br>di ricerca, Enti pubblici coerenti al percorso | 3   | 9          |
| 3  | Abilitazioni all'insegnamento nella disciplina richiesta  | 0,50  | 1          |
| 4* | Produzione e pubblicazione di produzioni multimediali*  | 0,50 ogni 10<br>produzioni e<br>pubblicazioni | 20         |
| 5* | Conduzione di attività formative sulla realizzazione di produzioni<br>multimediali e di coding*                                 | 2 per ogni<br>corso                           | 10         |

\* Solo per i moduli: Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale

|   | <i>Proposte progettuali</i>  | <b>PUNTI</b> | <b>MAX</b> |
|---|--|--------------|------------|
| 1 | Chiarezza e qualità proposta progettuale (obiettivi formativi, risultati attesi,<br>prodotti finali)           |              | 4          |
| 2 | Coerenza del percorso progettuale (articolazioni e contenuti, linee<br>metodologiche, modalità di valutazione) |              | 4          |
| 3 | Innovatività   |              | 2          |



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

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



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  
Scuolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV

## NOTE

1. Tutti gli eventuali titoli non coerenti rispetto ai contenuti didattici del modulo formativo di cui al bando di selezione non saranno valutati.
2. Le lauree ed i titoli ad esse dichiarati equiparate dalle disposizioni vigenti devono essere indicate in specifica tabella di raccordo presentata a carico dell'interessato facendo evincere l'equipollenza/equiparazione e, se diversamente classificate, esse devono essere rapportate a 110. Ove la votazione non si desuma dalla certificazione o dalla dichiarazione si attribuirà il punteggio minimo.

Nel caso il titolo di studio posseduto sia equiparabile, la specifica tabella di raccordo dell'equipollenza alla laurea richiesta deve essere dettagliatamente specificata con autocertificazione ai sensi di legge, a carico dell'interessato, pena l'esclusione.

La commissione di valutazione si riserva, inoltre, la facoltà di convocare gli aspiranti esperti esterni per delucidazioni in merito ai titoli posseduti.