



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
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, lo studio di politiche  
educative, per la gestione del personale e per  
l'attuazione delle attività didattiche

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Liceo Classico Linguistico e Coreutico

"Ruggero Settimo"

Caltanissetta



VERBALE N. 1

DATA :10/06/2019

ORA INIZIO: 14,30

OGGETTO: VALUTAZIONE ISTANZE ESPERTI INTERNI/ESTERNI

Il 10 del mese di giugno del 2019 alle ore 14.30 si è riunita la commissione nominata dal dirigente scolastico in data 10/06/2019 e composta dal DS Irene Collerone, dalla sig. Macaluso e dal dsga Mariangela Infantino per la valutazione delle istanze pervenute a seguito degli avvisi prot. 0003032/C43 e 0003033/C43 del 17/05/2019 relativo al reclutamento di esperti interni/esterni e Tutor per il Progetto 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1295 Pensiero computazionale. Presiede la DS Irene Collerone funge da segretaria la dsga Mariangela Infantino.

I moduli previsti nell'avviso ai quali partecipare sono 2. Si procede con il modulo n. 1

	Titolo modulo	tipologia	Obiettivo specifico del modulo e contenuti generali	ore	Expertise interna/esterna ricercata	Docente interno di ruolo
A	Artigiani digitale: integriamo il fare con il pensare	Integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	Acquisire competenze base di programmazione con Coding avanzato con l'obiettivo di realizzare progetti concreti legati alle discipline (STEAM) Acquisire competenze per affrontare la tematica del pensiero computazionale e sostenere le competenze informative con strumenti di rappresentazione e operazionalizzazione del pensiero. Promuovere l'acquisizione di conoscenze legate ai principi del pensiero computazionale, di modelli per generare conoscenze e testare ipotesi e consolidare le competenze di progettazione per Trasformare una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili (didattica attiva problem based) Acquisire un'alfabetizzazione informativa (information literacy), per comprendere il ruolo dell'informazione nello sviluppo di una società interconnessa. Comprendere le dinamiche e regole che intervengono sulla	60	<b>N.01 Esperto</b> Titoli di accesso: Laurea in matematica o informatica Ulteriori titoli specifici: competenze trasversali nel digitale  Esperienze specifiche come animatore digitale o componente del team digitale;	n. 01 tutor



UNIONE EUROPEA

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEIpon  
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, lo Sviluppo e la Ricerca  
Direzioni Regionali per l'Innovazione e lo Sviluppo  
Scolastico, per lo Sviluppo del Terzo Settore e per  
l'Innovazione e la Ricerca Scientifica  
L'Università

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Liceo Classico Linguistico e Coreutico

"Ruggero Settimo"

Caltanissetta



		<p>circolazione e il riuso delle opere creative online, (diritto d'autore e tipologie delle licenze). Acquisire consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete e con i diversi media. Fare un uso consapevole dei social prestando particolare attenzione al rapporto tra sfera pubblica e sfera private (identità e privacy) Fare acquisire comportamenti consapevoli atti a prevenire situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni</p>			
--	--	---	--	--	--

E' presente una sola istanza per le ore di esperto da parte della prof. Di Giovanni Angela Laura e una sola istanza di tutor dal prof. Li Puma Vittorio che vengono valutate.

Si passa al secondo modulo e terzo modulo

	Titolo modulo	tipologia	Obiettivo specifico del modulo e contenuti generali	ore	Expertise interna/esterna ricercata	Docente interno di ruolo
B	DIGITAL CITIZENS HIP	Integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base	<p>Acquisire competenze base di programmazione con Coding avanzato con l'obiettivo di realizzare progetti concreti legati alle discipline (STEAM) Acquisire competenze per affrontare la tematica del pensiero computazionale e sostenere le competenze informative con strumenti di rappresentazione e operazionalizzazione del pensiero. Promuovere l'acquisizione di conoscenze legate ai principi del pensiero computazionale, di modelli per generare conoscenze e testare ipotesi e consolidare le competenze di progettazione per Trasformare una situazione complessa in ipotesi di soluzioni</p>	60	<p>Titoli di accesso: Laurea in matematica o informatica Ulteriori titoli specifici: competenze trasversali nel digitale, competenze sul coding base  Esperienze specifiche come animatore digitale o componente del team digitale;</p>	n. 01 tutor



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  
Direzioni Regionali per l'Innovazione, lo Scambio di Cultura  
e l'Inclusione, per la gestione del fondo nazionale per  
l'attuazione del Piano Nazionale degli  
Studi IV



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Liceo Classico Linguistico e Coreutico

"Ruggero Settimo"

Caltanissetta



		<p>possibili (didattica attiva problem based)</p> <p>Acquisire un'alfabetizzazione informativa (information literacy), per comprendere il ruolo dell'informazione nello sviluppo di una società interconnessa.</p> <p>Comprendere le dinamiche e regole che intervengono sulla circolazione e il riuso delle opere creative online, (diritto d'autore e tipologie delle licenze).</p> <p>Acquisire consapevolezza delle implicazioni delle proprie interazioni in Rete e con i diversi media.</p> <p>Fare un uso consapevole dei social prestando particolare attenzione al rapporto tra sfera pubblica e sfera private (identità e privacy)</p> <p>Fare acquisire comportamenti consapevoli atti a prevenire situazioni di disagio online, ed evitare meccanismi di bullismo, forme di incitamento all'odio, strumentalizzazione delle informazioni.</p>		
--	--	---	--	--

Sono pervenute le istanze da parte della prof. Di Giovanni Angela come esperto e del prof. Li Puma Vittorio come tutor nei confronti dei quali si procede alla valutazione.

Pertanto viene redatta la seguente graduatoria.

ESPERTI

NOMINATIVO	LAUREA	ULT. LAUR.	DOTT. RIC	MASTER	MASTER A	MASTER B	SPEC A	SPEC B	FORM SPEC	CERT INF	DOC PON	ALTRE ESP PON	INCAR SPEC	TOTALE
DI GIOVANNI ANGELA LAURA	10									3	24	9	9	55

TUTOR

NOMINATIVO	LAUREA	ULT. LAUR.	DOTT. RIC	MASTER	MASTER A	MASTER B	SPEC A	SPEC B	FORM SPEC	CERT INF	DOC PON	ALTRE ESP PON	INCAR SPEC	TOTALE
LiPuma Vittorio	10				4					3	3	3		23



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  
Direzioni Regionali per l'Innovazione e lo Sviluppo di Scelte  
Educativa, per la gestione del fondo nazionale per  
l'Innovazione e lo Sviluppo di Scelte Educativa  
D'Atto IV



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca



Liceo Classico Linguistico e Coreutico

**"Ruggero Settimo"**

Caltanissetta



Completati i lavori la seduta è tolta alle ore 16,30.

La commissione

Il Presidente

Irene Cinzia Maria Collerone

La segretaria

Mariangela Infantino

La componente

Serenella Macaluso