

Istituto Comprensivo Statale "Villa Varda" di Brugnera



Sede: via Galileo Galilei, 5 – 33070 Brugnera (PN)

Tel. 0434-623038 - Fax 0434-613931

C.F. 80015000930 - C.M. PNIC82500C

E-mail: pnica82500c@istruzione.it - Pec: pnica82500c@pec.istruzione.it – Web: www.icbrugnera.gov.it

Plessi scolastici: Scuola Secondaria di I° Grado "A. Canova"

Scuole Primarie: Brugnera Capoluogo "N. Sauro" - Tamai "A. Sacilotto" - Maron "G. Mazzini"



PON "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020, Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo (FSE). Obiettivo specifico 10.2 – Miglioramento delle competenze chiave degli allievi, Azione 10.2.2A "Competenze di base"

POC Programma Operativo Complementare "Per la scuola. Competenze e ambienti per l'apprendimento 2014-2020" Asse I – Istruzione – Fondo di Rotazione, approvato con delibera CIPE n.21/2018

Avviso pubblico 2669 del 03/03/2017 "Sviluppo del pensiero logico e computazionale e della creatività digitale e delle competenze di 'cittadinanza digitale'" Progetto "Training digital" "Codice Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-FR-2018-2

Circ. n. 115

Brugnera, 05/12/2018

CUP C67I17000570007

Al personale dell'Istituto
Comprensivo di Brugnera

sue sedi

Oggetto: individuazione di personale interno da impiegare nella realizzazione del progetto denominato "Training digital" "Codice Progetto: 10.2.2A-FDRPOC-FR-2018-2 nell'ambito del Collegio dei docenti del 19 Dicembre 2018;

Si comunica che tra le modalità previste nella lettera di autorizzazione Prot. n. AOODGEFID/28233 del 30 ottobre 2018 riferita al progetto in oggetto, è possibile individuare il personale **tutor** ed **esperto** da impiegare nelle attività, mediante delibera del Collegio dei Docenti.

Inoltre si ritiene opportuno individuare un'ulteriore figura:

1 Responsabile dell'attuazione e la valutazione

L'individuazione sarà effettuata dal Collegio dei Docenti nella seduta del **19 dicembre 2018**.

Il personale interessato ad assumere l'incarico di Referente per l'attuazione, di Tutor e/o di esperto, è pregato di presentare la propria candidatura entro **sabato 15 dicembre 2018 ore 13.00**, utilizzando le schede allegate. **In particolare si raccomanda di allegare il proprio cv indifferentemente se lo stesso è stato già depositato per la partecipazione ad altri PON.**

Di seguito si forniscono informazioni rilevanti al fine della presentazione della candidatura.

MODULI FORMATIVI DEL PROGETTO “Training digital”

N.	Moduli formativi	obiettivi	N. ore
1	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p> <p>LEARNING APPS 1</p> <p>Destinatari: 20 Allievi secondaria</p>	<p>Il modulo ha i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - favorire la crescita di competenze che rendano gli studenti utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali - fornire strategie di studio che si completino con l'uso di strumenti tecnologici multimediali per stimolare la motivazione a selezionare, decodificare e utilizzare per finalità didattiche e di ricerca le informazioni reperibili sui media - migliorare il livello di consapevolezza nella fruizione di ambienti e strumenti digitali, stimolando gli allievi ad essere anche creatori, produttori, progettisti di elaborati multimediali, - orientare l'approccio alle tecnologie didattiche in modo tale da produrre una comprensione e un uso del digitale meno superficiale <p>Attività laboratoriali: alla dimensione cooperativa si aggiunge quella creativa, facendo leva sulle potenzialità della Rete e delle tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - presentazione, sperimentazione e fruizione di apps e software didattici (Webquest, Timelines, Padlet, Podcast, Presenter, Videoeditor, Videomapping, Videomaking Digital Storytelling) - organizzazione dei contenuti in relazione con le attività didattiche, - valorizzazione dei risultati e degli elaborati multimediali attraverso la pubblicizzazione, la pubblicazione (streaming asincrono) e la restituzione in pubblico (Workshop) - realizzazione, amministrazione e implementazione di piattaforme di condivisione (cloud, repostory, classi virtuali, blog) 	30
2	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p> <p>VILLA VARDA IN DIGITALE</p> <p>Destinatari: 20 Allievi secondaria</p>	<p>CONTENUTI DIDATTICI:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approfondimento dei concetti su cui si fonda il “pensiero computazionale”, algoritmi e problem solving, astrazione e generalizzazione, debugging, linguaggi orientati agli oggetti e framework online dedicati al coding (code.org, scratch, coding by gaming, ecc.); - Ricerca del materiale (storico, artistico, ...) riguardante il parco di Villa Varda. Gli allievi saranno impegnati in un'intensa attività di raccolta, analisi e studio delle principali informazioni riguardanti il parco considerato; le stesse, dovranno essere “digitalizzate” al fine di renderle disponibili su sistemi di computing (tablet, pc, ecc.); - Realizzazione di un sistema di gaming interattivo online, grazie al quale sarà possibile esplorare in maniera “trasversale” le principali caratteristiche del parco. - Osservazione e debugging del prodotto ottenuto. 	30

3	<p>Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale</p> <p>GEstione REpository COndiviso</p> <p>Destinatari: 20 Allievi secondaria</p>	<p>I concetti acquisiti tramite il presente modulo forniranno le competenze necessarie agli allievi per realizzare un repository "in locale", senza doversi affidare a risorse (Hardware e Software) esterne.</p> <p>Gli studenti saranno in grado di configurare i nodi di rete e di comunicazioni basate sul paradigma client-server, al fine di realizzare un servizio altamente affidabile e fortemente personalizzato.</p> <p>Gli allievi selezionati saranno coinvolti in un'intensiva attività di "learning by doing", durante la quale verranno illustrati i principi fondamentali che regolano l'accesso alle risorse condivise in rete, sia da nodi appartenenti alla stessa rete (LAN), sia di devices "esterni", ai quali è necessario dare accesso alle risorse tramite autenticazione.</p> <p>Il risultato atteso consiste in un repository digitale personalizzato, tramite il quale tutte i plessi del Istituto Comprensivo avranno a disposizione un insieme di "cartelle condivise", dove memorizzare con criterio tutte le risorse digitali prodotte o utili per motivi amministrativi, tecnici e didattici.</p>	30
4	<p>Competenze di cittadinanza digitale:</p> <p>MEDIA PRESS REVIEW</p> <p>Destinatari: 20 Allievi secondaria</p>	<p>Le attività laboratoriali saranno di tipo cooperativo e creativo, facendo leva sulle potenzialità della Rete e delle tecnologie digitali. In particolare verranno trattati i seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nozioni di editoria, giornalismo, struttura e composizione dei tabloid, concetto di informazione e metodi per la diffusione delle notizie - Open government, data journalism e monitoraggio civico - Presentazione, consultazione di siti web e portali dedicati all'informazione (testate giornalistiche agenzie di stampa) - Tabulazione dei dati rilevati - Analisi e confronto sulla qualità dell'informazione espressa dalle principali fonti 	30
5	<p>Competenze di cittadinanza digitale:</p> <p>LEARNING APPS 2</p> <p>Destinatari: 20 Allievi primaria</p>	<p>Il modulo ha i seguenti obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - favorire la crescita di competenze che rendano gli studenti utenti responsabili e consapevoli di ambienti e strumenti digitali - fornire strategie di studio che si completino con l'uso di strumenti tecnologici multimediali per stimolare la motivazione a selezionare, decodificare e utilizzare per finalità didattiche e di ricerca le informazioni reperibili sui media - migliorare il livello di consapevolezza nella fruizione di ambienti e strumenti digitali, stimolando gli allievi ad essere anche creatori, produttori, progettisti di elaborati multimediali, - orientare l'approccio alle tecnologie didattiche in modo tale da produrre una comprensione e un uso del digitale meno superficiale <p>Attività laboratoriali: alla dimensione cooperativa si aggiunge quella creativa, facendo leva sulle potenzialità della Rete e delle tecnologie digitali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - presentazione, sperimentazione e fruizione di apps e software didattici (Webquest, Timelines, Padlet, Podcast, Presenter, Videoeditor, Videomapping, Videomaking Digital Storytelling) - organizzazione dei contenuti in relazione con le attività didattiche, - valorizzazione dei risultati e degli elaborati multimediali attraverso la pubblicizzazione, la pubblicazione (streaming asincrono) e la restituzione in pubblico (Workshop) - realizzazione, amministrazione e implementazione di piattaforme di condivisione (cloud, repository, classi virtuali, blog) 	30

Requisiti generali

La candidatura può essere presentata dal personale scolastico in servizio presso questo Istituto nel presente anno scolastico con contratto a tempo indeterminato o a tempo determinato annuale.

Per la figura di Referente per l'Attuazione e la valutazione

- Esperienza progettuale;
- Comprovate conoscenze, competenze e abilità specifiche richieste dal ruolo per cui si avanza candidatura;
- Adeguate competenze informatiche necessarie alla Gestione Unitaria del Programma 2014-2020 per operare ed eseguire correttamente gli adempimenti richiesti.

Per la figura di Tutor è necessario possedere:

- abilità relazionali e di gestione d'aula;
- abilità a gestire e inserire materiali e informazioni su piattaforme on line.

Per la figura di esperto è necessario possedere:

- abilità relazionali e di gestione d'aula;
- conoscenza della materia oggetto del corso;

Compiti del Referente per l'Attuazione e la Valutazione

Al Referente per l'Attuazione si richiede di:

- collaborare con il Dirigente Scolastico e il DSGA al fine di garantire la fattibilità di tutte le attività e il rispetto della temporizzazione prefissata, degli spazi, delle strutture, degli strumenti;
- curare i rapporti con e tra la Segreteria, gli Esperti, i Tutor e favorire i raccordi con i consigli di classe;
- coordinare l'attività di documentazione relativa a ciascun percorso e alle sue varie articolazioni, per facilitare l'azione di governance del Gruppo di Direzione e di progetto;
- verbalizzare le riunioni di progetto;
- monitorare l'attuazione del progetto nel suo insieme, provvedendo alla corretta gestione della piattaforma PON e alla stesura di verbali;
- curare che i dati inseriti nel sistema di Gestione dei Piani e Monitoraggio dei Piani siano coerenti e completi;
- promuovere la comunicazione sul territorio attraverso la predisposizione di contenuti e la gestione e/o l'organizzazione di manifestazioni ed eventi;
- *garantire, di concerto con Tutor ed Esperti di ciascun percorso di formazione, la presenza di momenti di valutazione secondo le diverse esigenze;*
- *coordinare le iniziative di valutazione garantendo lo scambio e la circolazione dei risultati;*
- *predisporre strumenti per monitorare i risultati dell'intervento e registrare, per ciascun destinatario, il livello raggiunto rispetto all'indicatore di risultato prescelto;*
- *raccogliere dati osservativi sull'efficacia degli interventi, sul miglioramento delle competenze dei destinatari, offrendo un feedback utile all'autovalutazione dei risultati raggiunti.*

Compiti del Tutor

Il tutor facilita i processi di apprendimento degli allievi e collabora con gli esperti nella conduzione delle attività formative; è indispensabile che sia in possesso di titoli e di specifica competenza relativa ai contenuti del modulo.

Il Tutor, in particolare: