



UNIONE EUROPEA

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
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



Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

**ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE
LUIGI GALVANI**

Via F. Gatti, 14 - 20162 Milano

email miis05400x@istruzione.it pec MIIS05400X@PEC.ISTRUZIONE.IT

Tel. 02 6435651/2/3 Fax 02 6432058

Cf 02579690153



PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE

"Per la scuola, Competenze e Ambienti per l'apprendimento - FSE"

Avviso Pubblico AOODGEFID/6076 del 05/04/2016

Formazione in servizio all'innovazione didattica e organizzativa

Azione 10.8.4.A1 FSEPON-LO-2016-8

CUP E49G16000090007

Prot. n. 0004447/C14

Milano 29 dicembre 2016

ALLEGATO 1 - Formatori

Tipologia dei corsi:

Modulo	Destinatari	Durata ore	Descrizione del corso
Concetti e strumenti per migliorare la produttività negli uffici scolastici	Personale ammin.vo	36	Conoscenza del Personal Computer. Hardware e software. Integrazione del server La rete e concetti di IT Security La comunicazione e il cloud. La condivisione dei dati. Privacy e organizzazione del lavoro Word e Excel per l'amministrazione Cenni sul funzionamento dei gestionali per le scuole
Formazione Assistenza tecnica Primo ciclo Modulo 1	Personale tecnico	36	La rete LAN Com'è fatto il cablaggio, Switch, access point, router, rack e centro stella Il protocollo TCP e l'indirizzamento in una rete LAN Condivisione delle risorse di rete LAN Condivisione delle risorse in ambiente cloud PC, server e periferiche configurate e utilizzate in rete e in cloud Antivirus, antispyware, antimaleware e similari: come eliminarli Software per l'ottimizzazione di un sistema operativo Backup e restore di un intero PC/server Backup e restore dei dati Backup e restore della posta Pianificazione dei backup Il sistema Single Sign On

Strumenti innovazione per Animatore Digitale	Animatore digitale	24	il corso si propone di acquisire: la capacità di progettare l'innovazione scolastica la capacità di mappare le competenze dei colleghi e orientarli alla formazione la conoscenza dei nuovi strumenti per la diffusione dell'innovazione digitale, la competenza per l'utilizzo della rete internet e di tutti i suoi servizi nel contesto professionale ed operativo, E_safety , l'abilità per orientarsi in maniera sicura nelle comunicazioni on line e nella rete la capacità di pubblicare e comunicare in ambito web
Tecnologie per la scuola digitale nel Secondo ciclo	Team digitale	18	E-Safety: fare didattica in sicurezza Sicurezza Informatica Apprendere in mobilità: il BYOD On Line Collaboration
Comunicazione in rete e sicurezza	Team digitale	18	E-Safety: fare didattica in sicurezza Apprendere comunicando in rete
Pensiero computazionale, creatività ed espressione personale	Team digitale	18	Sviluppare il pensiero computazionale e la creatività: coding, gioco e robotica Favorire l'espressione personale: audio, video e animazioni Strumenti per la costruzione di contenuti
Strategie per la didattica digitale integrata	Docenti	18	Digital classroom Il corso ha come obiettivo l'illustrazione dei principali software online per la realizzazione di lezioni 2.0. I software che verranno analizzati fanno parte delle categorie: a. Gamification b. Test online c. Interazione online d. Collaborazione online e. Creazione e distribuzione di video f. WebQuest
La LIM non solo un videoproiettore - Interagire nella classe digitale e fare didattica inclusiva con la LIM	Docenti	18	Panoramica hardware e software della LIM .Comprensione degli elementi che compongono una soluzione LIM. Il software a supporto della LIM e il software proprietario. Software per la creazione di contenuti per la LIM da Power Point a sistemi dedicati per creare manuali e file di aiuto. Strumenti per la condivisione dei dati da Gdrive a dropbox. La LIM dal punto di vista pedagogico. Teorie dell'apprendimento e l'uso della LIM collaborativo costruttivista. La didattica inclusiva per combattere la DSA. Creazione di una vera lezione con la LIM
La didattica valutativa e formativa	Docenti	18	Questo corso si propone di fornire una guida per l'utilizzo di applicazioni web e software per la creazione di quizzes e verifiche formative e per la realizzazione di strumenti formativi. Saranno esaminate le seguenti applicazioni per i quiz/test: 1. Quiz Maker 2. Socrative 3. Gnowledge 4. Hot Potatoes 5. Easy TestMaker 6. EDpuzzle

			<p>7. Quizinator 8. TED-Ed 9. QuizStar 10. Eucanon</p> <p>Saranno esaminate le seguenti applicazioni per le lavagne web: 1.Realtime board 2.Stoodle: lavagna online - Web Whiteboard free e estremamente semplice da utilizzare, utile per la collaborazione in tempo reale.</p>
La didattica collaborativa	Docenti	18	<p>Questo corso si propone di fornire una guida per l'utilizzo di applicazioni web e software per la creazione di piattaforme elearning.</p> <p>Saranno esaminate:</p> <p>1. Collaborize Classroom Piattaforma online free per l'educazione collaborativa,</p> <p>2. Padlet Piattaforma per la condivisione di contenuti digitali</p> <p>3. Edmodo ambiente web based per gestire in modo semplice e sicuro le attività di apprendimento degli studenti.</p> <p>4. TodaysMeet molto semplice da utilizzare permette di comunicare con gli studenti sia in aula che da casa per coinvolgerli in discussioni su determinati argomenti.</p> <p>5. Socrative Socrative è un ambiente per la verifica formativa che permette di creare e effettuare quizzes, sondaggi, e permette di utilizzare i dispositivi mobili degli studenti.</p> <p>6. Mindmeister Applicazione per la creazione di mappe mentali anche in modalità collaborativa. Funziona anche integrato con google drive e consente di realizzare mappe multimediali e personalizzabili.</p>
Strategie per la didattica digitale integrata	Docenti	18	<p>Digital classroom.</p> <p>Il corso ha come obiettivo l'illustrazione dei principali software online per la realizzazione di lezioni 2.0. I software che verranno analizzati fanno parte delle categorie:</p> <p>a. Gamification b. Test online c. Interazione online d. Collaborazione online e. Creazione e distribuzione di video f. WebQuest</p>
Google classroom	Docenti	18	<p>Integrazione di un dominio alla piattaforma classroom Creazione utenti docenti e utenti studenti Creazione di una classroom Organizzazione dei moduli all'interno di una classroom Organizzazione della Comunicazione tra docenti e studenti all'interno della piattaforma Implementazione dell'app per classroom sulle varie tipologie di dispositivi: pc, tablet, smartphone La tua materia e l'organizzazione della didattica Il sistema Single Sign On Esercitazioni pratiche di implementazione, configurazione e utilizzo degli argomenti trattati</p>

<p>Tecnologie e app da usare in ambito didattico. Mobile Learning, BYOD e comunicazione in rete</p>	<p>Docenti</p>	<p>18</p>	<p>Apprendere in mobilità: il BYOD Apprendere comunicando in rete: gli strumenti della CMC L'efficacia delle relazione umana tra studente e docente verte principalmente attorno al concetto di comunicazione efficace che si deve applicare a tutti gli ambiti e i contesti entro cui la scuola si muove: non solo al piano emotivo-relazionale, ma anche alle modalità di trasmissione dei contenuti e di valutazione dell'apprendimento degli stessi. Ma come è possibile rendere questo percorso interattivo e a rendere meno gravoso il lavoro dello studente e del docente? Una corretta organizzazione della comunicazione in classe sta alla base di qualsiasi possibile soluzione. L'insegnante, oltre a solide competenze linguistiche e comunicative e ad adeguate capacità relazionali, deve essere in grado di conoscere la maggior parte dei "modi" con cui oggi uno studente comunica e conoscere la modalità con cui lo studente "approccia alla comunicazione". L'uso sempre più esteso nella vita quotidiana, di personal computer, tablet e smartphone e delle loro APP, trova nelle nuove generazioni il luogo adatto per la sperimentazione di nuovi modi per scambiarsi le informazioni.</p>
---	----------------	-----------	--

Valutazione delle candidature

TITOLI VALUTABILI	CRITERI
<p>Diploma, laurea o laurea richiesti per l'accesso all'incarico (i titoli non sono cumulabili)</p>	<p>laurea da < 99 = punti 8/100 da 100 a 110 = punti 10/100 110 e lode= punti 12/100</p> <p>Laurea breve da < 99 = punti 2/100 da 100 a 110 = punti 4/100 110 e lode= punti 6/100</p> <p>diploma da 60 a 70 = punti 1/100 da 70 a 80 =punti 2/100 da 80 a 90 = punti 3/100 da 90 a 100 = punti 4/100 Max 12 punti</p>
<p>Altri titoli di studio specifici, inerenti alle attività formative oggetto del presente Avviso (dottorato di ricerca, corsi di perfezionamento/specializzazione, master universitari di I e/o secondo livello, certificazioni competenze specifiche (LIM, ECDL, EIPASS, ecc.).</p>	<p>Punti 1.5 per titolo (Max 12 punti)</p>
<p>Esperienze maturate in progetti PON Esperto docente Tutor</p>	<p>2 punti per ogni esperienza (doc) 1 punto per ogni esperienza (tutor)</p>

Esperienza maturata come coordinatore di esperienze innovative in campo didattico, con particolare riferimento alle materie oggetto del presente bando	2 punti per ogni esperienza, max 8 punti
Esperienze maturate nella realizzazione di altri progetti in ambito scolastico	1 punto per ogni esperienza coerente con il progetto per il quale si propone la candidatura Max 10

Punteggio massimo 50

A parità di punteggio sarà data la precedenza ai candidati che abbiano già lavorato nell'attività di formazione, con valutazione positiva, in altri Istituti della Provincia di Milano.

Verranno pubblicate due graduatorie distinte (una graduatoria personale interno e una graduatoria personale esterno). Questo Istituto attingerà prioritariamente dalla graduatoria interna.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Dott. Emanuela Maria Germanò
*Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D.Lgs. 39/1993*