

Allegato n.1					
GRIGLIA DI VALUTAZIONE DEL PROGETTO "FORMAZIONE ANIMATORI DIGITALI "					
		INDICATORI	DETTAGLI	PUNTEGGIO	PUNTEGGIO MAX
A . Coerenza della proposta formativa e organizzativa con il Piano Nazionale Scuola Digitale e con i criteri di cui all'art.6 comma 2 DDG n.50 del 25.11.2015 (max. 40 PUNTI)	A1	Copertura territoriale della Rete di scuole, ove prevista <u>(una sola opzione)</u>	A.1.3. - Rete provinciale Matera con almeno n.2 scuole- snodi-formativi (due punti di erogazione distribuiti sul territorio)	2	10
			A.1.4. - Rete provinciale Potenza con almeno n.3 scuole- snodi formativi (tre punti di erogazione distribuiti sul territorio)	2	
			A.1.4. - Rete REGIONALE con almeno n.5 scuole- snodi formativi (cinque punti di erogazione distribuiti sul territorio)	10	
	A2	Elaborazione di progetti i cui contenuti riguardino tutti gli ambiti del PNSD (strumenti, competenze e contenuti, formazione) e le relative azioni.			10
	A3	Creazione di collaborazione e sinergia tra gli animatori digitali al fine di favorire successive attività progettuali condivise e congiunte tra le varie istituzioni scolastiche del territorio negli ambiti del PNSD.	A.3.1. - Promozione di interazioni, co-costruzione di materiali e di collaborazioni fative tra gli animatori digitali, ricorrendo agli ambienti di apprendimento on line innovativi	1	3
			A.3.2. - Promozione di confronti e scambi internazionali	2	
	A4	Elaborazione di progetti mirati a sviluppare le competenze e le capacità dell'animatore digitale nei suoi compiti principali e ossia nell'organizzazione della formazione interna, delle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera e nell'individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola, sulla base degli ambiti progettuali e delle aree tematiche di cui alla Tabella 2 allegata al DDG 50	A.4.1. - AREA PROGETTAZIONE (Strumenti)	2	6
			A.4.2. - AREA COMPETENZE E CONTENUTI	2	
			A.4.3. - AREA FORMAZIONE E ACCOMPAGNAMENTO	2	
	A5	Coinvolgimento, nell' erogazione dei percorsi formativi, di enti di ricerca, di università e di fondazioni con sede sia in Italia che all'estero ovvero di esperti in materia di innovazione digitale sia italiani che stranieri.	A.5.1. - Utilizzo di docenti interni di comprovata esperienza in merito all'uso delle TIC	1	5
			A.5.2. - Coinvolgimento di Enti di Ricerca, Università e di fondazioni italiani o esteri	2	
			A.5.3. - Coinvolgimento di esperti esterni italiani o stranieri di comprovata esperienza	2	
	A6	Rilascio e spendibilità di crediti formativi riconosciuti dalle università, dai centri di ricerca e dalle fondazioni in occasione dello svolgimento dei corsi			1
	A7	Capacità organizzativa delle istituzioni scolastiche, anche attraverso una collaborazione territoriale delle stesse, favorendo l'impiego di ambienti di apprendimento on line innovativi (ambienti di aggregazione contenuti, social network, blog, groupware, MOOC, ecc.) anche per stimolare la collaborazione e la sinergia tra gli animatori digitali delle diverse scuole.	A.7.1. - Ambiente di social Learning (Edmodo, Fideria e analoghi) e applicazioni Google	1	5
A.7.2. - MOOC (Massive open Online Courses, ossia corsi aperti on-line e di massa)			1		
A.7.3. - Social network (es. Facebook) e Social media (es Twitter)			1		
A.7.4. - Blog (Blogger, Wordpress e analoghi) da utilizzare collaborativamente			1		
A./5. - Webware e Groupware vari (Prezi, Mindono, Padlet etc) per la costruzione anche collaborativa dei contenuti			1		
TOTALE A - Coerenza della proposta con il PNSD					40
B. Coerenza della proposta formativa con le finalità proprie connesse alla figura e al ruolo dell'animatore digitale di cui all'art.2 del DDG 50	B	Competenze e capacità attese	B.1 nell'organizzazione della formazione interna	10	30
			B.2 nelle attività dirette a coinvolgere la comunità scolastica intera.	10	
			B.3 nell'individuazione di soluzioni innovative metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola	10	
TOTALE B - Coerenza della proposta con le finalità proprie connesse alla figura e al ruolo dell'Animatore digitale					30

C. Metodologia dell'attività formativa proposta attraverso azioni di animazione territoriale e di accompagnamento e sostegno sul territorio	C	Azioni di animazione territoriale, accompagnamento e sostegno sul territorio	C.1.1 - Open days - giornate di "scuole aperte" al territorio per mostrare i processi nella quotidianità	3	30
			C.1.2. - Convegni, seminari e Workshop aperti al territorio	3	
			C.1.3. - Attività di Coder Dojo e analoghi	3	
			C.1.4. - Progettazione di scambi e confronti con altri soggetti (enti locali, aziende, associazioni), Gemellaggi con altre scuole (italiane o estere)	3	
			C.1.5. - Allestimento e pubblicizzazione di uno sportello on demand in presenza e/o online	3	
			C.1.6. - Momenti di coaching e dimostrazioni laboratoriali,	5	
			C.1.7. - Creazione di comunità di pratica nei social network (Facebook, Edmodo e simili) aperte al territorio, altre soluzioni metodologiche e tecnologiche particolarmente innovative da diffondere nelle scuole e sul territorio	10	
TOTALE C - Metodologia dell'attività formativa proposta (azioni di animazione, accompagnamento e sostegno sul territorio)					30
TOTALE A+B+C					100