

All.to 2

**10.2.2 A PENSIERO COMPUTAZIONALE E CITTADINANZA DIGITALE PON PER LA SCUOLA, CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO: 10.2.2A -FSEPON-PU-2018-649 CUP: D87I18000550007.**

**MODULO 4 - LA RETE, TRA GIOCO E SOCIAL NETWORK: BLOGGER 3.0 E OLTRE...**

<b>LA RETE, TRA GIOCO E SOCIAL NETWORK: BLOGGER 3.0 E OLTRE</b>	<b>PUNTI</b>	<b>PUNTEGGIO DEL CANDIDATO</b>	<b>PUNTEGGIO DELLA COMMISSIONE</b>
<b>MODULO 4- ESPERTO</b>			
Laurea in Scienze dell' Informazione; in Tecniche e Metodi per le Società dell'Informazione, (V.O. o quinquennale)	10		
Possesso di ECDL - EIPASS	5		
Esperienze documentate in PON FSE e/o in progetti PON FSE inerenti il modulo formativo nella scuola Secondaria di Primo Grado	4 max 20		
Pregresse esperienze in qualità di esperto in progetti Pon-FSE inerenti il modulo formativo Punti 2 per ogni esperienza ( MAX 3 )	2 max 6		
<b>MODULO 4- TUTOR</b>			
Ulteriore titolo di studio, oltre quello di accesso, coerente con le competenze professionali specifiche richieste (LAUREA V.O. o quinquennale)	10		
Possesso di ECDL - EIPASS	5		
Esperienze documentate in progetti e in attività di insegnamento relative al modulo formativo	2 max 6		
Esperienze pregresse in qualità di tutor in PON FSE inerenti il modulo formativo	2 max 6		