



**Dalla piattaforma eTwinning ai
programmi Erasmus**



Innovative Schools Together



Azione chiave 2

*Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche.
Mobilità degli studenti e dei docenti.*



Logo di Progetto e Mascotte

1. migliorare gli approcci e i metodi di insegnamento/ apprendimento delle competenze chiave europee condividendo buone pratiche tra tutte le scuole partecipanti;

2. aumentare la motivazione degli studenti per l'apprendimento adottando e utilizzando regolarmente la tecnologia per ricercare, studiare, documentare, condividere, creare e sviluppare competenze;

3. migliorare le capacità e le competenze degli insegnanti nel fornire un'istruzione adeguata e individualizzata inclusiva dei bisogni educativi speciali e attenta delle diversità culturali ed etniche;

4. conseguire migliori risultati di apprendimento nelle abilità di base per tutti gli alunni e in una prospettiva a lungo termine;

5. promuovere le competenze sociali e la consapevolezza interculturale

Obiettivi di progetto

La realizzazione degli obiettivi del progetto faciliterà il raggiungimento delle priorità condivise:

- **lo sviluppo di pratiche innovative attraverso l'uso della tecnologia**
- **lo sviluppo di abilità e competenze**
- **l'inclusione sociale**

Priorità condivise di progetto

1. Attività di alfabetizzazione linguistica (literacy):

- Tradizioni e leggende dei paesi partecipanti - Gli alunni intervisteranno le persone sull'argomento.
- Le avventure della mascotte del nostro progetto - diario di viaggio - un lavoro collaborativo degli alunni di tutte le scuole partner, un robot viaggia attraverso i paesi e una scuola dopo l'altra, elabora le sue avventure immaginarie e reali.
- Come diventare un buon progetto per i cittadini europei: la mascotte del progetto scopre e racconta i valori e i diritti comuni
- Un dizionario multilingue: la mascotte del progetto parla le lingue dei partecipanti / 20 frasi utili da ogni paese - Un lavoro collaborativo anche nella versione audio-visiva.

Attività di progetto

2. Attività di calcolo(Numeracy):

- Giochi da tavolo - un gioco per livello - un gioco dedicato a ciascuno dei paesi partecipanti e alle loro caratteristiche
- Nuovi giochi: le classi di ogni scuola creeranno un nuovo gioco da tavolo
- Giochi all'aperto: ogni scuola presenterà un famoso gioco all'aperto con attività di calcolo
- Giochi di codifica: ogni scuola si eserciterà con la robotica che combina la risoluzione dei problemi e il divertimento

Attività di progetto

3. Celebrazioni:

- Giornata internazionale della tolleranza / 16 novembre
- Giornata internazionale delle persone con disabilità / 3 dicembre
- Memorial Day dell'Olocausto / 27 gennaio
- Giornata del libro-Book day/ marzo
- Giornata della Terra-Earth Day / 22 aprile
- Giornata dell'Europa / 9 maggio
- Un giorno locale - ogni scuola presenterà il suo giorno speciale

Attività di progetto

4. Promuovere le Regioni

- Guida turistica - creazione di una brochure per la promozione delle regioni attraverso una breve descrizione scritta e una copertura fotografica dei siti cui si fa riferimento in tutto il progetto.
- Video tutorial: un video in cui gli studenti fungono da guide turistiche per presentare un sito di interesse in ciascuna area.
- Calendario Google interattivo di 4 stagioni in 5 regioni come registrazione di due anni di tutte le attività all'aperto svolte nel progetto.
- Specialità regionali: un dizionario illustrato con 10 prodotti regionali di ogni paese.

Attività di progetto

5. Guida alle competenze digitali

- Apprendimento nella pratica - 2 bollettini comprendenti esercizi sulle attività svolte durante 1 anno di progetto.
- Insegnamento nella pratica - una raccolta di 24 piani di lezione (4 per paese) dedicati all'insegnamento di Alfabetizzazione, Calcolo, Tecnologia, Geografia delle Regioni.

Attività di progetto

6. Sito web del progetto:

Il sito Web(a cura del nostro animatore digitale) includerà:

- Tutti i risultati dei sondaggi con la loro descrizione.
- Presentazioni multimediali come parte di relazioni di studenti e insegnanti su ogni riunione di progetto - 1 presentazione di ogni paese dopo ogni riunione.
- Copertura fotografica e descrizione scritta dei principali eventi e attività del progetto.
- Tutti i link pertinenti.

Attività di progetto

7. Newsletter

8. Twinspace

9. Pagina facebook dedicata

I materiali saranno accessibili sia in forma stampata che in formato digitale a disposizione di tutti i partners. Potranno essere usati nelle classi come parte del curriculum o durante lezioni extra-curricolari. Ogni insegnante può facilmente adattare i materiali alle esigenze dei propri alunni perché molti di loro avranno un valore interdisciplinare e saranno divisi in età e livelli linguistici.

Attività di progetto

Durante i due anni di vita del progetto creeremo un portfolio di materiali pratici e una guida sull'apprendimento / insegnamento attraverso la pratica nel campo dell'alfabetizzazione linguistica, del calcolo, della tecnologia e delle abilità integrate. Questo materiale informerà, insegnerà e soprattutto promuoverà la condivisione e l'arricchimento culturale dei paesi coinvolti nel progetto.

RISULTATI A LUNGO TERMINE