

ERASMUS+ KA1 "GLOBAL INSIGHTS"

codice identificativo 2017-1-IT-02-KA101-035802



SEMINARIO DI
FORMAZIONE - INFORMAZIONE
VENERDI 22 NOVEMBRE 2019

**ERASMUS + KA1 PROGETTO dal titolo «Global Insights»
codice identificativo 2017 – 1 – IT02-KA101-035802**

SECONDO FLUSSO



Prof.ssa Maria Ferrara
Docente di Lingua e Civiltà Inglese
dell'ITGI CARLO ALBERTO DALLA CHIESA di Afragola



ERASMUS + KA1 PROGETTO dal titolo «Global Insights»
codice identificativo 2017 – 1 – IT02-KA101-035802



Il Programma Erasmus+ si propone di contribuire alla strategia Europa 2020 per la crescita, l'occupazione, l'equità sociale e l'integrazione, nonché ai traguardi di ET2020, il quadro strategico dell'UE per l'istruzione e la formazione.

ERASMUS + KA1 PROGETTO dal titolo «Global Insights»
codice identificativo 2017 – 1 – IT02-KA101-035802



TEMI
ERASMUS +

- ridurre la disoccupazione, specie tra i giovani
- promuovere l'istruzione degli adulti, in particolare per quanto riguarda le nuove competenze e le abilità richieste dal mercato del lavoro
- incoraggiare i giovani a partecipare alla vita democratica in Europa
- sostenere l'innovazione, la collaborazione e le riforme
- ridurre l'abbandono scolastico
- promuovere la collaborazione e la mobilità con i paesi partner dell'UE

ERASMUS + KA1 PROGETTO dal titolo «Global Insights»
codice identificativo 2017 – 1 – IT02-KA101-035802

AZIONI

Azione chiave 1 – Mobilità individuale

Mobilità degli studenti e del personale: opportunità per studenti, tirocinanti e giovani, nonché per professori, insegnanti, formatori, animatori giovanili, personale di istituti d'istruzione/educazione e organizzazioni della società civile di intraprendere un'esperienza di apprendimento e/o professionale in un altro paese;

Azione chiave 2 – Collaborazione in materia di innovazione e scambio di buone pratiche

Partenariati strategici transnazionali che mirano a sviluppare iniziative rivolte a uno o più settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù e a promuovere l'innovazione, lo scambio di esperienze e del know-how tra diverse tipologie di organizzazioni coinvolte nei settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù o altri settori pertinenti. Alcune attività di mobilità sono sostenute fintanto che contribuiscono agli obiettivi del progetto;

**Azione chiave 3:
Sostegno alle
riforme delle
politiche**

Durata



Secondo flusso

Dal 3 al 15 dicembre 2018

Corsi

General English

Dott.ssa Anna Rita Auriemma (D.S.G.A.)

CLIL Methodology

Prof.ssa Rosa Caporale (docente di
Matematica)

Prof. Gaetano Pignata (docente di
Informatica)

Digital Skills

Prof.ssa Maria Ferrara (docente di lingua
e civiltà Inglese)

Prof.ssa Ileana Tortora (docente di
lingua e civiltà Inglese)

Luogo



LONDRA - UKEDA

ERASMUS + KA1 PROGETTO dal titolo «Global Insights»
codice identificativo 2017 – 1 – IT02-KA101-035802



ESPERIENZE PERSONALI ALL'ESTERO

- PROGETTI PON
- ERASMUS+ KA2
- COMENIUS

MOBILITA' INTERNAZIONALE

- FLESSIBILITA' CULTURALE
- CITTADINANZA EUROPEA



FORMAZIONE E RICADUTA

- LINGUISTICA (VISITE)
- DIDATTICA (SCUOLA)





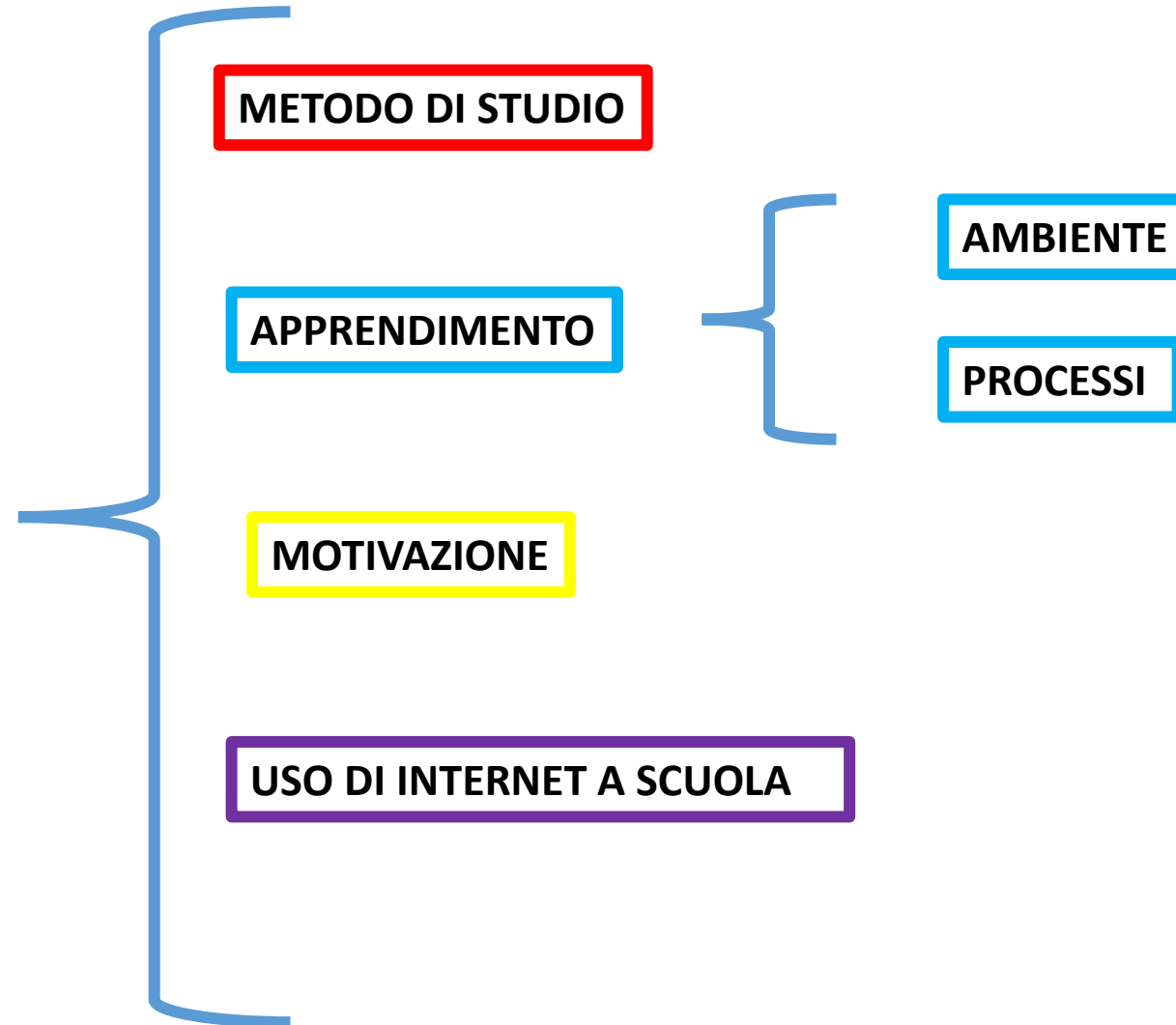
L'educazione che **utilizza le nuove tecnologie**, miscelando con i metodi canonici, dota docenti e studenti di strumenti che possono portare a una **vera innovazione**, necessaria allo sviluppo sociale e tecnologico di questo XXI secolo.

Da anni il [MIUR](#) sostiene **progetti per l'introduzione delle tecnologie in classe** e la loro integrazione con le risorse tradizionali (il piano nazionale di diffusione delle Lavagne Interattive Multimediali – LIM-, il progetto Cl@ssi 2.0, il percorso iTEC...).

Gli obiettivi sono quelli di **diffondere conoscenza** sui nuovi modelli di apprendimento e formazione, di **dotare la scuola di linee guida** per l'inserimento, alla base della metodologia didattica, delle nuove tecnologie, nonché di **vincere la diffusa resistenza al loro uso**, promuovendo l'interattività tra docenti e studenti e tra studenti stessi.



FIGURA DEL DOCENTE

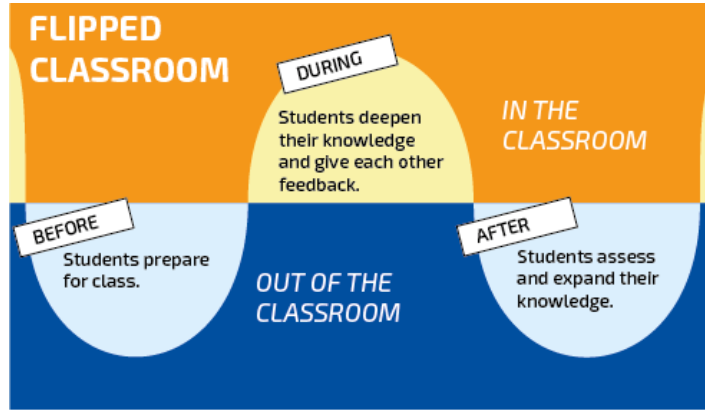


METODOLOGIE

- ❖ Circle time
- ❖ Cooperative learning
- ❖ Debate
- ❖ Didattica integrale
- ❖ Didattica laboratoriale
- ❖ Didattica per scenari
- ❖ EAS (Episodi di Apprendimento Situato)
- ❖ Flipped classroom
- ❖ Jigsaw
- ❖ Peer education



ERASMUS + KA1 PROGETTO dal titolo «Global Insights» codice identificativo 2017 – 1 – IT02-KA101-035802



Flipped classroom:

Gli insegnanti predispongono tutto il materiale didattico su un sito: raccolgono i video didattici e progettano attività di coppia o gruppo da proporre in classe.

Le attività sono di tipo creativo o autentico, sfidanti, autovalutabili tramite semplici checklist dagli stessi studenti.

Essi studiano a casa i video delle lezioni per apprendere in anticipo i contenuti.

Poi in classe svolgono, in piccoli gruppi cooperativi, le attività che trovano sul sito.

L'insegnante ha un rapporto empatico con gli alunni. Li valuta continuamente, evitando l'isolamento degli alunni demotivati.



Jigsaw:

Una metodologia che riduce il conflitto tra gli studenti, migliora la motivazione e aumenta il piacere dell'esperienza di apprendimento.

La Jigsaw classroom, sviluppata negli anni '70 da Elliot Aronson, è una metodologia di cooperative learning basata sulla ricerca. L'insegnante divide gli studenti in gruppi, sceglie un leader, divide la lezione in un numero di segmenti pari al numero dei membri del gruppo, assegna a ogni studente di ogni gruppo l'apprendimento di un solo segmento e alla fine della sessione, verifica l'apprendimento. Con la cooperazione, si riduce il conflitto tra studenti e si migliora la motivazione all'apprendimento.

La metodologia della *peer education*, o educazione tra pari, comporta un radicale cambio di prospettiva nel processo di apprendimento, ponendo gli studenti al centro del sistema educativo. Il focus è sul **gruppo dei pari**, che costituisce una sorta di **laboratorio sociale**, in cui sviluppare dinamiche, sperimentare attività, progettare, condividere, migliorando l'autostima e le abilità relazionali e comunicative. La peer education consente di veicolare con maggiore efficacia l'**insegnamento delle life skills**, competenze indispensabili per il raggiungimento del successo formativo da parte di ogni studente



Strumenti:



- ✓ LIM
- ✓ REGISTRO ELETTRONICO
- ✓ CLASSI VIRTUALI
- ✓ CLOUD COMPUTING
- ✓ Social & didattica
- ✓ BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)
- ✓ SOFTWARE DIDATTICI

FACEBOOK, INSTAGRAM
WHATSAPP, TWITTER,
YOUTUBE

(MOODLE, EDMODO, G suite for
education,
teachertube.com, schooltube.com:
...)

AMBIENTE DEDICATO, PROTEZIONE E PRIVACY, GESTIONE
COMPLETA DI MATERIALI E INTERAZIONI

Lingua e civiltà Inglese

To gamify =to make into a game

USING APPS

- DUOLINGO
- MEMRISE
- ANKI

USING SITES

TEACH-THIS.COM
ISLCOLLECTIVE.COM
ONESTOPENGLISH.COM
OXFAM.ORG.UK/EDUCATION
BRITISH COUNCIL



**SCELTA DEI
MATERIALI**

- ESL= ENGLISH AS A SECOND LANGUAGE
- EFL=ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE
- ESOL=ENGLISH FOR SPEAKERS OF OTHER LANGUAGES
(MORE PRACTICAL REFERS TO IMMIGRANTS)
- Key stage 1=5-7
- KS2=8-11
- KS3=11-13
- KS4=14-16
- KS5=16-18
- 8-11=SUITABLE FOR FOREIGN ADULTS

Portali e blog che parlano di innovazione didattica

- Kathy Schrock's Guide to Everything –Kathy è una Educational technologist , ruolo che nel nostro sistema scolastico ancora non esiste.
<http://www.schrockguide.net/>
- Ed Tech Teacher: la sezione tools for teachers <http://edtechteacher.org>
- TeachHub per consultare lesson plans gratuitamente
- Edudemic: punti di vista originali in tutto il mondo <http://edudemic.com>
- Digital Learning Environments: lesson plans, webinars e consigli per l'uso delle tecnologie in classe <http://www.guide2digitallearning.com>
- Royal Reports Ken Royal , insegnante e autore di saggi sull'education technology
<http://royalreports.com>
- Educational Technology & Mobile Learning: sull'utilizzo didattico delle tecnologie
<http://www.educatorstechnology.com>