



## I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia

Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico

### Corso di formazione

### eTwinning: didattica per competenze



#### 1. IL PERCORSO FORMATIVO

Gli obiettivi del corso sono:

**Progettazione diretta, indiretta o in partnership**

**Descrizione delle competenze che si vanno ad acquisire**

**Descrizione degli strumenti utilizzati**

**nell'iter formativo**

**Monte ore e durata corso**

- conoscenza dei programmi europei (da lifelong Learning Programme a Erasmus Plus)
- conoscenza delle molteplici opportunità di crescita professionale date dalla piattaforma E-twinning
- regole e strategie per l'utilizzo sicuro della rete
- conoscenza della netiquette e dell'utilizzo degli spazi digitali
- acquisizione di nuove e efficaci metodologie cooperative che prevedano l'utilizzo degli strumenti digitali
- acquisizione di tecniche e strategie per la condivisione di files e documentazione del percorso eseguito con la classe
- utilizzo dello smartphone come strumento didattico e di alcune app.

Tra le competenze digitali che si vogliono sviluppare saranno prioritari:

- saper educare alla cittadinanza digitale
- conoscere e mettere in pratiche le regole della sicurezza in



## I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia

Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico

rete

Tra le competenze sociali che si vogliono sviluppare saranno prioritarie:

- saper progettare condividendo e tracciando percorsi formativi a livello nazionale e europeo utilizzando la lingua madre e la seconda lingua
- saper facilitare favorendo l'ascolto attivo all'interno dei piccoli gruppi e in plenaria
- saper mediare durante la fase di progettazione di un percorso con la classe
- saper operare delle scelte in rete e saper mantenere la rotta durante la navigazione
- saper gestire una video conferenza o un evento live sulla piattaforma E-Twinning

## 2. DESTINATARI

### Requisiti per l'accesso al corso

Il corsista dovrà avere una preparazione di base sull'utilizzo del pc e dello smartphone (softwares di video scrittura, posta elettronica, gestione del registro on line, navigazione sui social, utilizzo messaggeria on line)

### Esperienze nella funzione specifica

#### Attività svolta e ruolo all'interno dell'istituto

Docenti dei tre diversi ordini di scuola (Infanzia, Primaria e Secondaria)

#### Eventuale modalità di selezione dei corsisti

I primi iscritti saranno inseriti nel gruppo (Limite massimo 30 iscritti)



## I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia

Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico

### 3. IL PROGRAMMA FORMATIVO

Il corso ha per obiettivo, non solo, la conoscenza delle varie opportunità date dalla piattaforma E-twinning ma acquisire modalità di lavoro nuove e efficaci legate alle nuove metodologie didattiche (classe rovesciata, metodologie cooperative, MNR per la didattica).

#### Argomenti teorici e/o pratici

I corsisti avranno la possibilità di utilizzare la piattaforma, caricare attività digitali e progettare un possibile percorso trasversale (UDA) da proporre a colleghi nazionali o europei e partire con un vero progetto.

#### Contenuti per argomento teorici e/o pratici

Si prevede di attivare un pacchetto di ore online che saranno di approfondimento personale ma seguite da un'attività di tutoring da parte del docente formatore che si occuperà, in seguito a corso finito, di seguire a distanza anche eventuali progetti approvati sulla piattaforma.

### 4. MODALITA' DIDATTICHE E ORGANIZZATIVE

Il responsabile del corso è l'insegnante **Magioncalda Armanda**, docente a contratto e tutor coordinatore presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Genova, dal 2011 Ambasciatrice E-Twinning e membro del team Digitale dell'Istituto e dalla **Prof.ssa Cinzia Cozzucoli**, ambasciatrice E-Twinning che sarà presente presso l'I.I.S. "G. Ruffini" durante la parte laboratoriale.

**Formazione in presenza (14 ore )**

**Sedi: IIS "G. Ruffini" di Imperia- Liceo "G.D.Cassini" di Sanremo**

Dettaglio dei singoli incontri

**19 settembre – 10.30/17.30 ( 7 ore) IIS "G.Ruffini" di Imperia**



## I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia

Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico

---

Programmi Europei in pillole: verso la scuola delle competenze.

E-twinning social network professionale. Presentazione in dettaglio della Piattaforma E-twinning

Il portale, *E-Twinning Live* e il *Twin Space*. Lo sviluppo professionale (T.iscrizione alla piattaforma).

Stesura del proprio profilo. Il portale europeo

[https://europa.eu/learning-corner/home\\_it](https://europa.eu/learning-corner/home_it)

Attività laboratoriale: Kahoot (strumenti di indagine), Padlet (lavagne interattive). Happy life e la sicurezza in rete.

**26 settembre 10.30/17.30 ( 7 ore) Liceo "G.D.Cassini" di Sanremo.**

Programmi Europei in pillole: verso la scuola delle competenze.

E-twinning social network professionale. Presentazione in dettaglio della Piattaforma E-twinning

Il portale, E-Twinning Live e il Twin Space. Lo sviluppo professionale (T.iscrizione alla piattaforma.)

Stesura del proprio profilo. Il portale europeo

[https://europa.eu/learning-corner/home\\_it](https://europa.eu/learning-corner/home_it)

Attività laboratoriale: Kahoot (strumenti di indagine), Padlet (lavagne interattive). Happy life e la sicurezza in rete.

**3 ottobre 10.30/17.30 ( 7 ore) IIS "G.Ruffini" di Imperia**

Contributo degli Studenti dell'Istituto di Istruzione Superiore "G.Ruffini" di Imperia.

Progettare e lavorare per competenze. 10 passi per un progetto di successo. National Quality Label e European Quality Label.

Diversi tools utilizzati in piattaforma.

Attività laboratoriale: Simulazione di progetto e gestione della classe.



## I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia

Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico

Lavoro di gruppo e condivisione in plenaria dei diversi percorsi.

Digital Story Telling con Powtoon.

**10 ottobre 10.30/17.30 (7 ore) Liceo "G.D.Cassini" di Sanremo.**

Progettare e lavorare per competenze. 10 passi per un progetto di successo. National Quality Label e European Quality Label.

Diversi tools utilizzati in piattaforma.

Attività laboratoriale: Simulazione di progetto e gestione della classe.

Lavoro di gruppo e condivisione in plenaria dei diversi percorsi.

Digital Story Telling con Powtoon.

### **Sperimentazione didattica ricerca/azione (11 ore on line) e condivisione in rete con tutoring e approfondimento personale**

Il corsista dovrà sperimentare con la propria classe le attività prodotte durante la parte laboratoriale del corso valutandone l'efficacia con una breve relazione che verrà condivisa con google drive alle altre corsiste e al tutor.

Si consiglia di portare con se i propri devices durante le ore in presenza

## 5. VERIFICA

**Descrizione delle modalità di verifica finale**

- **Ai corsisti verrà somministrato un questionario iniziale sulle aspettative del corso in modo da apportare eventuali semplici modifiche ove possibile.**

**Descrizione delle abilità e competenze apprese**

- Alla fine del corso verrà chiesto ai corsisti di rispondere a un questionario on line sulla valutazione del corso
- Alla fine del percorso i corsisti saranno consapevoli dell'utilità



## **I.I.S. "G. Ruffini" - Imperia**

*Agraria – Amm. Finanza e Marketing – Costr. Ambiente e Territorio – Turistico*

---

degli strumenti digitali e dell'importanza del loro utilizzo in modo organizzato conoscendone i limiti e le peculiarità e quanto lavorare per progetti sviluppi competenze nei docenti e nei discenti.