

## SCHEDA PROGETTUALE 2020-21

### 1.1 - Denominazione progetto

*Indicare denominazione del progetto*

E Twinning

### 1.2 – Docente responsabile progetto

*Indicare il responsabile del progetto anche se diverso dal progettista*

Ins./Prof. Cristina Floriddia

### 2.1 – Contenuti

*Elencare gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate.*

Obiettivi	Destinatari	Finalità	Metodologie
Promuovere l'innovazione, l'utilizzo delle tecnologie nella didattica e la creazione condivisa di progetti didattici multiculturali tra istituti scolastici di paesi diversi, sostenendo la collaborazione a distanza fra docenti e il coinvolgimento diretto degli studenti	<b>Alunni classi 3<sup>^</sup> e 4<sup>^</sup> plesso Don Milani</b>	Promuovere l'empatia attraverso la conoscenza di culture diverse	Utilizzo di una piattaforma informatica, che coinvolge docenti e alunni di diverse nazioni facendoli conoscere e collaborare in modo semplice, e sicuro, ad uno stesso progetto utilizzando come lingua veicolare l'inglese.

*Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni*

**Collaborazione con scuole europee**

### 2.2 - Modalità di monitoraggio, verifica e valutazione

**Indicare gli strumenti di monitoraggio**

Osservazione diretta

**Traguardi attesi al termine del percorso**

Abbandonare i pregiudizi, contribuendo alla formazione di individui che abbiano maturato la capacità di porsi domande e interessati a scoprire nuove usanze e culture.

**3 – Aspetti organizzativi e finanziari del progetto**

**3.1 – Risorse umane**

**a) Personale interno**

n.	Docente/ Non Docente	Ore utilizzate per	
		Attività aggiuntive di Docenza (ore frontali)	Attività aggiuntive di programmazione (ore funzionali)
1	Cristina Floriddia		5 ore funzionali
2			
3			
4			

**b) Collaboratori/esperti esterni**

n.	Nome e cognome	Ore utilizzate per		
		Attività di Docenza	Assistenza tecnica	
1	Collegli stranieri	COSTO ZERO	COSTO ZERO	
2				
3				
4				

**3.2 – Beni e servizi (indicare il materiale che si prevede di utilizzare, eventuali uscite, ecc.)**

n.	Tipologia
1	Strumenti tecnologici, software materiale di facile consumo
2	
3	
4	

