Immagine che contiene testo

Descrizione generata automaticamente



**ALLEGATO A – DETTAGLIO MODULI**

*Piano Nazionale Di Ripresa E Resilienza - Missione 4: Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 3.1: Nuove competenze e nuovi linguaggi- Azioni di potenziamento delle competenze STEM e multilinguistiche – Linee di Intervento A e B (DM 65/2023)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome progetto** | **Codice identificativo progetto** | **CUP** |
| **DIGITAL AND LANGUAGE INNOVATION!** | **M4C1I3.1-2023-1143-P-28264** | **D24D23002980006** |

**Linea di Intervento A – Realizzazione di percorsi didattici, formativi e di orientamento per studentesse e studenti finalizzati a promuovere l’integrazione, all’interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, nonché quelle linguistiche, garantendo pari opportunità e parità di genere in termini di approccio metodologico e di attività di orientamento STEM**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Coding e favole 1 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola dell’Infanzia |
| Destinato ai bambini di 5 anni della scuola dell’infanzia in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, questo corso di Coding Unplugged con metodo CodyRoby, ideato da Alessandro Bogliolo, è progettato per insegnare i concetti base della programmazione e del pensiero computazionale ai bambini in modo ludico e accessibile introduce i principi base del coding e del pensiero computazionale. Attraverso attività ludiche, i bambini sperimentano la separazione di ruoli tra esecutore ideale e programmatore, come in un gioco di ruolo. Gli alunni acquisiscono consapevolezza dei concetti di istruzione elementare, repertorio di istruzioni, codice lineare, programma, ripetizione a contatore e traccia di esecuzione. Durante il corso, sviluppano la padronanza nell'uso di questi concetti, esplorandone le applicazioni sia ludiche che didattiche. Questo approccio permette ai bambini di avvicinarsi al coding in modo divertente e interattivo, favorendo lo sviluppo del pensiero logico e delle abilità di problem-solving fin dalla tenera età. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Coding e favole 2 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola dell’Infanzia |
| Destinato ai bambini di 5 anni della scuola dell’infanzia in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, questo corso di Coding Unplugged con metodo CodyRoby, ideato da Alessandro Bogliolo, è progettato per insegnare i concetti base della programmazione e del pensiero computazionale ai bambini in modo ludico e accessibile introduce i principi base del coding e del pensiero computazionale. Attraverso attività ludiche, i bambini sperimentano la separazione di ruoli tra esecutore ideale e programmatore, come in un gioco di ruolo. Gli alunni acquisiscono consapevolezza dei concetti di istruzione elementare, repertorio di istruzioni, codice lineare, programma, ripetizione a contatore e traccia di esecuzione. Durante il corso, sviluppano la padronanza nell'uso di questi concetti, esplorandone le applicazioni sia ludiche che didattiche. Questo approccio permette ai bambini di avvicinarsi al coding in modo divertente e interattivo, favorendo lo sviluppo del pensiero logico e delle abilità di problem-solving fin dalla tenera età. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Coding e favole 3 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola dell’Infanzia |
| Destinato ai bambini di 5 anni della scuola dell’infanzia in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, questo corso di Coding Unplugged con metodo CodyRoby, ideato da Alessandro Bogliolo, è progettato per insegnare i concetti base della programmazione e del pensiero computazionale ai bambini in modo ludico e accessibile introduce i principi base del coding e del pensiero computazionale. Attraverso attività ludiche, i bambini sperimentano la separazione di ruoli tra esecutore ideale e programmatore, come in un gioco di ruolo. Gli alunni acquisiscono consapevolezza dei concetti di istruzione elementare, repertorio di istruzioni, codice lineare, programma, ripetizione a contatore e traccia di esecuzione. Durante il corso, sviluppano la padronanza nell'uso di questi concetti, esplorandone le applicazioni sia ludiche che didattiche. Questo approccio permette ai bambini di avvicinarsi al coding in modo divertente e interattivo, favorendo lo sviluppo del pensiero logico e delle abilità di problem-solving fin dalla tenera età. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Creazioni eccentriche stem 1 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quarte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e utilizza i kit Lego Spike Essential. L'unità consentirà ai bambini di sviluppare competenze di progettazione ingegneristica attraverso attività pratiche. Gli studenti impareranno a definire i problemi, scambiare idee sulle possibili soluzioni e testare e perfezionare i prototipi. Durante questo processo, miglioreranno le loro capacità di problem-solving, lavorando su soluzioni per problemi con vincoli e migliorando le idee degli altri. Inoltre, svilupperanno abilità comunicative partecipando a discussioni collaborative sulle loro soluzioni. Il programma aiuterà anche i bambini a identificare i punti deboli e i criteri di successo mentre confrontano, modificano e valutano le loro creazioni. Attraverso queste attività, gli alunni affineranno le loro competenze in ingegneria, comunicazione e collaborazione in un contesto ludico ed educativo. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Creazioni eccentriche stem 2 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quarte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e utilizza i kit Lego Spike Essential. L'unità consentirà ai bambini di sviluppare competenze di progettazione ingegneristica attraverso attività pratiche. Gli studenti impareranno a definire i problemi, scambiare idee sulle possibili soluzioni e testare e perfezionare i prototipi. Durante questo processo, miglioreranno le loro capacità di problem-solving, lavorando su soluzioni per problemi con vincoli e migliorando le idee degli altri. Inoltre, svilupperanno abilità comunicative partecipando a discussioni collaborative sulle loro soluzioni. Il programma aiuterà anche i bambini a identificare i punti deboli e i criteri di successo mentre confrontano, modificano e valutano le loro creazioni. Attraverso queste attività, gli alunni affineranno le loro competenze in ingegneria, comunicazione e collaborazione in un contesto ludico ed educativo. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Creazioni eccentriche stem 3 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quarte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e utilizza i kit Lego Spike Essential. L'unità consentirà ai bambini di sviluppare competenze di progettazione ingegneristica attraverso attività pratiche. Gli studenti impareranno a definire i problemi, scambiare idee sulle possibili soluzioni e testare e perfezionare i prototipi. Durante questo processo, miglioreranno le loro capacità di problem-solving, lavorando su soluzioni per problemi con vincoli e migliorando le idee degli altri. Inoltre, svilupperanno abilità comunicative partecipando a discussioni collaborative sulle loro soluzioni. Il programma aiuterà anche i bambini a identificare i punti deboli e i criteri di successo mentre confrontano, modificano e valutano le loro creazioni. Attraverso queste attività, gli alunni affineranno le loro competenze in ingegneria, comunicazione e collaborazione in un contesto ludico ed educativo. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Creazioni eccentriche stem 4 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quarte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e utilizza i kit Lego Spike Essential. L'unità consentirà ai bambini di sviluppare competenze di progettazione ingegneristica attraverso attività pratiche. Gli studenti impareranno a definire i problemi, scambiare idee sulle possibili soluzioni e testare e perfezionare i prototipi. Durante questo processo, miglioreranno le loro capacità di problem-solving, lavorando su soluzioni per problemi con vincoli e migliorando le idee degli altri. Inoltre, svilupperanno abilità comunicative partecipando a discussioni collaborative sulle loro soluzioni. Il programma aiuterà anche i bambini a identificare i punti deboli e i criteri di successo mentre confrontano, modificano e valutano le loro creazioni. Attraverso queste attività, gli alunni affineranno le loro competenze in ingegneria, comunicazione e collaborazione in un contesto ludico ed educativo. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Scuola 10 e lode con il coding 1 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quinte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e introduce il coding attraverso attività pratiche e coinvolgenti. Gli studenti impareranno i principi base della programmazione e del pensiero computazionale utilizzando strumenti e risorse adeguate alla loro età. Durante il corso, svilupperanno competenze di problem-solving, logica e creatività, affrontando sfide che richiedono di scrivere semplici programmi, risolvere problemi e collaborare con i compagni. Attraverso l'uso di piattaforme interattive e giochi educativi, gli alunni potranno sperimentare in modo divertente come creare sequenze di comandi, utilizzare loop e condizioni, e testare le loro soluzioni. Questo percorso formativo non solo fornirà ai bambini una solida base in coding, ma stimolerà anche il loro interesse per le scienze e la tecnologia, preparandoli per futuri studi in questi campi. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Scuola 10 e lode con il coding 2 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quinte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e introduce il coding attraverso attività pratiche e coinvolgenti. Gli studenti impareranno i principi base della programmazione e del pensiero computazionale utilizzando strumenti e risorse adeguate alla loro età. Durante il corso, svilupperanno competenze di problem-solving, logica e creatività, affrontando sfide che richiedono di scrivere semplici programmi, risolvere problemi e collaborare con i compagni. Attraverso l'uso di piattaforme interattive e giochi educativi, gli alunni potranno sperimentare in modo divertente come creare sequenze di comandi, utilizzare loop e condizioni, e testare le loro soluzioni. Questo percorso formativo non solo fornirà ai bambini una solida base in coding, ma stimolerà anche il loro interesse per le scienze e la tecnologia, preparandoli per futuri studi in questi campi. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Scuola 10 e lode con il coding 3 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quinte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e introduce il coding attraverso attività pratiche e coinvolgenti. Gli studenti impareranno i principi base della programmazione e del pensiero computazionale utilizzando strumenti e risorse adeguate alla loro età. Durante il corso, svilupperanno competenze di problem-solving, logica e creatività, affrontando sfide che richiedono di scrivere semplici programmi, risolvere problemi e collaborare con i compagni. Attraverso l'uso di piattaforme interattive e giochi educativi, gli alunni potranno sperimentare in modo divertente come creare sequenze di comandi, utilizzare loop e condizioni, e testare le loro soluzioni. Questo percorso formativo non solo fornirà ai bambini una solida base in coding, ma stimolerà anche il loro interesse per le scienze e la tecnologia, preparandoli per futuri studi in questi campi. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Scuola 10 e lode con il coding 4 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni delle classi quinte della scuola primaria in attività co-curriculare, affiancando e coinvolgendo il docente in aula, e introduce il coding attraverso attività pratiche e coinvolgenti. Gli studenti impareranno i principi base della programmazione e del pensiero computazionale utilizzando strumenti e risorse adeguate alla loro età. Durante il corso, svilupperanno competenze di problem-solving, logica e creatività, affrontando sfide che richiedono di scrivere semplici programmi, risolvere problemi e collaborare con i compagni. Attraverso l'uso di piattaforme interattive e giochi educativi, gli alunni potranno sperimentare in modo divertente come creare sequenze di comandi, utilizzare loop e condizioni, e testare le loro soluzioni. Questo percorso formativo non solo fornirà ai bambini una solida base in coding, ma stimolerà anche il loro interesse per le scienze e la tecnologia, preparandoli per futuri studi in questi campi. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Sfidiamoci con il coding 1 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Questo percorso formativo, destinato agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado, introduce il coding durante in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula. Gli studenti apprenderanno i principi della programmazione attraverso attività pratiche e sfide stimolanti, utilizzando linguaggi di programmazione visuali e testuali. Il corso mira a sviluppare competenze di pensiero computazionale e problem-solving, promuovendo la collaborazione e l'innovazione. Gli alunni lavoreranno su progetti che richiedono la progettazione, la scrittura e il testing di algoritmi, migliorando le loro abilità logiche e creative. La partecipazione attiva del docente garantirà un apprendimento integrato e continuo, rendendo il coding una parte integrante del curriculum scolastico. Questo approccio coinvolgente e pratico prepara gli studenti per futuri studi nel campo della tecnologia, rendendo l'apprendimento del coding interessante e accessibile. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Sfidiamoci con il coding 2 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Questo percorso formativo, destinato agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado, introduce il coding durante in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula. Gli studenti apprenderanno i principi della programmazione attraverso attività pratiche e sfide stimolanti, utilizzando linguaggi di programmazione visuali e testuali. Il corso mira a sviluppare competenze di pensiero computazionale e problem-solving, promuovendo la collaborazione e l'innovazione. Gli alunni lavoreranno su progetti che richiedono la progettazione, la scrittura e il testing di algoritmi, migliorando le loro abilità logiche e creative. La partecipazione attiva del docente garantirà un apprendimento integrato e continuo, rendendo il coding una parte integrante del curriculum scolastico. Questo approccio coinvolgente e pratico prepara gli studenti per futuri studi nel campo della tecnologia, rendendo l'apprendimento del coding interessante e accessibile. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Sfidiamoci con il coding 3 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Questo percorso formativo, destinato agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado, introduce il coding durante in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula. Gli studenti apprenderanno i principi della programmazione attraverso attività pratiche e sfide stimolanti, utilizzando linguaggi di programmazione visuali e testuali. Il corso mira a sviluppare competenze di pensiero computazionale e problem-solving, promuovendo la collaborazione e l'innovazione. Gli alunni lavoreranno su progetti che richiedono la progettazione, la scrittura e il testing di algoritmi, migliorando le loro abilità logiche e creative. La partecipazione attiva del docente garantirà un apprendimento integrato e continuo, rendendo il coding una parte integrante del curriculum scolastico. Questo approccio coinvolgente e pratico prepara gli studenti per futuri studi nel campo della tecnologia, rendendo l'apprendimento del coding interessante e accessibile. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Sfidiamoci con il coding 4 | 1 docente esperto STEM | 20 ore | Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Questo percorso formativo, destinato agli alunni delle classi seconde della scuola secondaria di primo grado, introduce il coding durante in attività co-curriculari, affiancando e coinvolgendo il docente in aula. Gli studenti apprenderanno i principi della programmazione attraverso attività pratiche e sfide stimolanti, utilizzando linguaggi di programmazione visuali e testuali. Il corso mira a sviluppare competenze di pensiero computazionale e problem-solving, promuovendo la collaborazione e l'innovazione. Gli alunni lavoreranno su progetti che richiedono la progettazione, la scrittura e il testing di algoritmi, migliorando le loro abilità logiche e creative. La partecipazione attiva del docente garantirà un apprendimento integrato e continuo, rendendo il coding una parte integrante del curriculum scolastico. Questo approccio coinvolgente e pratico prepara gli studenti per futuri studi nel campo della tecnologia, rendendo l'apprendimento del coding interessante e accessibile. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Our First English! | 1 docente esperto di lingua inglese | 30 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni della scuola primaria e mira a sviluppare le competenze linguistiche della lingua inglese. Il programma prepara gli studenti al conseguimento della Certificazione CAMBRIDGE, potenziando le quattro abilità linguistiche fondamentali: Listening, Reading, Writing e Speaking. Attraverso attività coinvolgenti e interattive, gli alunni miglioreranno la loro comprensione e produzione della lingua inglese. Inoltre, il corso include l'esplorazione dell'universo culturale anglofono, aiutando gli studenti a comprendere meglio le tradizioni, i valori e le usanze dei paesi di lingua inglese. Questo approccio integrato non solo favorisce l'apprendimento linguistico, ma arricchisce anche la conoscenza culturale degli alunni, preparandoli in modo completo e divertente per la certificazione e per l'uso pratico dell'inglese nella vita quotidiana. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Adventure Time | 1 docente esperto di lingua inglese | 30 ore | Scuola Primaria |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni della scuola primaria e mira a sviluppare le competenze linguistiche della lingua inglese. Il programma prepara gli studenti al conseguimento della Certificazione CAMBRIDGE, potenziando le quattro abilità linguistiche fondamentali: Listening, Reading, Writing e Speaking. Attraverso attività coinvolgenti e interattive, gli alunni miglioreranno la loro comprensione e produzione della lingua inglese. Inoltre, il corso include l'esplorazione dell'universo culturale anglofono, aiutando gli studenti a comprendere meglio le tradizioni, i valori e le usanze dei paesi di lingua inglese. Questo approccio integrato non solo favorisce l'apprendimento linguistico, ma arricchisce anche la conoscenza culturale degli alunni, preparandoli in modo completo e divertente per la certificazione e per l'uso pratico dell'inglese nella vita quotidiana. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| It’s easy, do it ! | 1 docente esperto di lingua inglese | 30 ore | Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni della scuola secondaria di primo grado e mira a sviluppare le competenze linguistiche della lingua inglese. Il programma prepara gli studenti al conseguimento della Certificazione CAMBRIDGE, potenziando le quattro abilità linguistiche fondamentali: Listening, Reading, Writing e Speaking. Attraverso attività dinamiche e coinvolgenti, gli alunni miglioreranno la loro comprensione e produzione della lingua inglese. Inoltre, il corso approfondisce la conoscenza dell'universo culturale anglofono, permettendo agli studenti di esplorare tradizioni, valori e usanze dei paesi di lingua inglese. Questo approccio integrato non solo facilita l'apprendimento linguistico, ma arricchisce anche la conoscenza culturale degli alunni, preparandoli in modo completo e divertente per la certificazione e per l'uso pratico dell'inglese nella vita quotidiana. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| English is your cup of tea! | 1 docente esperto di lingua inglese | 30 ore | Scuola Secondaria di Primo Grado |
| Questo percorso formativo è destinato agli alunni della scuola secondaria di primo grado e mira a sviluppare le competenze linguistiche della lingua inglese. Il programma prepara gli studenti al conseguimento della Certificazione CAMBRIDGE, potenziando le quattro abilità linguistiche fondamentali: Listening, Reading, Writing e Speaking. Attraverso attività dinamiche e coinvolgenti, gli alunni miglioreranno la loro comprensione e produzione della lingua inglese. Inoltre, il corso approfondisce la conoscenza dell'universo culturale anglofono, permettendo agli studenti di esplorare tradizioni, valori e usanze dei paesi di lingua inglese. Questo approccio integrato non solo facilita l'apprendimento linguistico, ma arricchisce anche la conoscenza culturale degli alunni, preparandoli in modo completo e divertente per la certificazione e per l'uso pratico dell'inglese nella vita quotidiana. | | | |

**Linea di Intervento B – Realizzazione di percorsi formativi annuali di lingua e di metodologia per docenti**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| English is Cool 1 | 1 docente esperto (madrelingua/C1 Lingua Inglese) | 60 ore | Docenti |
| Questo corso di formazione annuale è rivolto ai docenti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. Il programma ha l'obiettivo di familiarizzare gli insegnanti con approcci pedagogici innovativi e tecniche efficaci per l'apprendimento della lingua inglese, permettendo loro di applicare metodi didattici all'avanguardia nelle loro classi.  Il corso favorisce lo sviluppo di solide competenze linguistiche nei partecipanti, inclusa la fluidità nell’espressione orale, la comprensione uditiva, la lettura e la scrittura. Attraverso attività pratiche e interattive, i docenti miglioreranno la loro padronanza della lingua inglese, aumentando la loro sicurezza e competenza nell'uso quotidiano della lingua.  Uno degli obiettivi principali del corso è il conseguimento della certificazione A2 del QCER. Questo è conforme alle direttive del Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) e al decreto del Ministro dell’istruzione del 10 marzo 2022, n. 62.  I corsi annuali di formazione linguistica per docenti in servizio sono progettati per assicurare che gli insegnanti acquisiscano una competenza linguistico-comunicativa adeguata, migliorando così la qualità dell'insegnamento dell'inglese nelle scuole italiane e supportando un apprendimento linguistico efficace e aggiornato. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| English is Cool 2 | 1 docente esperto (madrelingua/C1 Lingua Inglese) | 60 ore | Docenti |
| Questo corso di formazione annuale è rivolto ai docenti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. Il programma ha l'obiettivo di familiarizzare gli insegnanti con approcci pedagogici innovativi e tecniche efficaci per l'apprendimento della lingua inglese, permettendo loro di applicare metodi didattici all'avanguardia nelle loro classi.  Il corso favorisce lo sviluppo di solide competenze linguistiche nei partecipanti, inclusa la fluidità nell’espressione orale, la comprensione uditiva, la lettura e la scrittura. Attraverso attività pratiche e interattive, i docenti miglioreranno la loro padronanza della lingua inglese, aumentando la loro sicurezza e competenza nell'uso quotidiano della lingua.  Uno degli obiettivi principali del corso è il conseguimento della certificazione B1 del QCER. Questo è conforme alle direttive del Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER) e al decreto del Ministro dell’istruzione del 10 marzo 2022, n. 62.  I corsi annuali di formazione linguistica per docenti in servizio sono progettati per assicurare che gli insegnanti acquisiscano una competenza linguistico-comunicativa adeguata, migliorando così la qualità dell'insegnamento dell'inglese nelle scuole italiane e supportando un apprendimento linguistico efficace e aggiornato. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Modulo | Figura richiesta | N° ore previste | Destinatari |
| Learning & Teaching | 1 docente esperto CLIL (madrelingua/C1 Lingua Inglese) | 12 ore | Docenti |
| Il corso annuale di Inglese CLIL (Content and Language Integrated Learning) è progettato per i docenti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e delle discipline non linguistiche della scuola secondaria di primo grado. Il programma introduce i principi fondamentali del CLIL e gli approcci metodologici nell'integrazione di contenuti disciplinari con l'insegnamento della lingua inglese.  Gli insegnanti acquisiranno strategie avanzate per sviluppare competenze linguistiche e pedagogiche in contesti CLIL, includendo la progettazione e la gestione di percorsi didattici integrati, utilizzando materiali e risorse didattiche specifiche. Particolare enfasi sarà posta sulla didattica dell'italiano come lingua seconda e straniera, oltre alla valutazione dei risultati di apprendimento.  Il corso combina sessioni in aula, laboratori pratici, e formazione sul campo per garantire un'applicazione pratica e efficace delle competenze acquisite, migliorando così la qualità dell'insegnamento e supportando l'apprendimento integrato di lingua e contenuti disciplinari nelle scuole italiane. | | | |