



NOTA ESPLICATIVA PER LA COMPILAZIONE DELLA CANDIDATURA

Di seguito si indicano a titolo esemplificativo i titoli e le esperienze congrui con gli obiettivi dell'accREDITamento Erasmus+. Ai fini della valutazione verranno autocertificati mediante dichiarazione personale; le esperienze dovranno inoltre essere documentate tramite link a risorse e materiali, post sul sito della scuola e/o social network, riunioni con i genitori, partecipazione a *open day*, video su canali Youtube etc.

OBIETTIVO 1

Potenziare multiculturalismo, mediazione culturale, cittadinanza, parità e valori democratici

Titoli

- Master o corsi di perfezionamento post laurea; corsi di formazione su:

intercultura, cittadinanza globale, educazione alla pace, diritti umani, mediazione culturale e gestione delle classi multiculturali, educazione civica, Agenda 2030, parità di genere, contrasto alle discriminazioni e inclusione sociale, accoglienza degli alunni stranieri, Insegnamento dell'Italiano L2.

Esperienze

- Referente o componente di commissioni intercultura, inclusione
- Coordinamento di progetti di educazione civica, cittadinanza attiva e volontariato
- Realizzazione di attività rivolte ad alunni con background migratorio
- Partecipazione a progetti Erasmus+, eTwinning o gemellaggi con focus interculturale
- Collaborazione con enti, associazioni o mediatori culturali
- Organizzazione di iniziative sui valori europei, la democrazia e la partecipazione attiva

OBIETTIVO 2

Potenziare competenze didattico-metodologiche, linguistiche e digitali mediante approcci CLIL e STEAM

Titoli

- Certificazione linguistica almeno di livello B1/ QCER
- Certificazione metodologica CLIL
- Certificazioni digitali (ICDL, EIPASS, Google Educator, Microsoft Educator, ecc.)
- Master o corsi universitari in tecnologie didattiche, didattica digitale, innovazione metodologica
- Formazione specifica in STEM/STEAM, coding, robotica educativa, *tinkering*, *making*
- Formazione su metodologie innovative (*cooperative learning*, *inquiry based learning*, *project based learning*, *flipped classroom*, *game based learning* e *gamification*)



Esperienze

- Sperimentazione di percorsi CLIL
- Realizzazione di progetti STE(A)M
- Partecipazione a progetti eTwinning con attività collaborative internazionali
- Attività di formazione come tutor o formatore interno sulle metodologie innovative
- Produzione, documentazione e disseminazione di buone pratiche didattiche

OBIETTIVO 3

Potenziare progettazione e valutazione per competenze in continuità educativa

Titoli

- Formazione sulla progettazione per competenze, il curriculum verticale, la valutazione autentica e le rubriche valutative
- Formazione sulla continuità educativa e l'orientamento

Esperienze

- Partecipazione a commissioni curriculum e valutazione
- Coordinamento di dipartimenti o gruppi di lavoro verticali
- Progettazione e realizzazione di Unità di Apprendimento interdisciplinari
- Progetti in verticale e altre attività di raccordo tra diversi ordini di scuola
- Ruoli di Funzione Strumentale per PTOF, valutazione, curriculum o formazione
- Partecipazione a processi di autovalutazione e miglioramento d'istituto

ESPERIENZE DI INTERNAZIONALIZZAZIONE PARTICOLARMENTE RILEVANTI PER TUTTI GLI OBIETTIVI

- Partecipazione partenariati e/o mobilità Comenius/Erasmus+ (Job shadowing, corsi strutturati, conferenze e seminari all'estero ma anche in Italia se in ambiente internazionale)
- Attività di formazione, insegnamento e/o ricerca all'estero
- Ruolo di referente Comenius/Erasmus+
- Gestione e partecipazione a progetti eTwinning
- Collaborazione con reti nazionali e internazionali di scuole, partecipazione a community internazionali di docenti/scuole.