ALLEGATO 1

Programma Erasmus +
Azione KA122-SCH - Mobilità dello staff della scuola
Titolo: WE SPREAD OUR WINGS – WE S.O.W.

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE ALLA SELEZIONE DELLE MOBILITÀ ERASMUS +

Io sottoscritto/a _____ nato/a a _____ il __/__/____ e residente a _____ prov. ___ in via _____ n. _____ tel. _____ mail _____ codice fiscale _____

In qualità di:

- ☐ Dirigente scolastico
- ☐ Docente/insegnante presso codesto Istituto per l'ordine di scuola infanzia/primaria/secondaria di primo grado (classe di concorso _____)

Avendo preso visione del bando relativo al progetto Erasmus + Azione KA122

CHIEDO

Di partecipare alla selezione per le seguenti attività di **TRAINING COURSES per TUTTI GLI ORDINI DI SCUOLA:**

Ordine di Preferenza *	Paese Ospitante	Tipologia di Personale Coinvolto	Descrizione
	Portogallo - "Apprendimento pratico in ambito STEM"	3 docenti/DS	Il corso è rivolto agli insegnanti di scuola primaria e scuola secondaria di primo grado, preferibilmente impegnati nell'insegnamento delle discipline scientifiche. Il corso mira a fornire agli educatori strategie pratiche, metodologie ed esperienze pratiche per integrare efficacemente mBot, un robot programmabile, nell'istruzione STEM (scienza, tecnologia, ingegneria, matematica). I partecipanti esploreranno il significato dell'apprendimento pratico, approfondiranno i principi dell'educazione STEM e scopriranno modi innovativi per sfruttare la piattaforma mBot per esperienze di apprendimento migliorate.

	Spagna - "Il potere dell'apprendimento basato sul gioco e della gamificazione nell'istruzione"	3 docenti/DS	Il corso è rivolto agli insegnanti di scuola primaria e scuola secondaria di primo grado. Gli studenti di oggi hanno nuovi profili e nuove esigenze rispetto agli studenti d qualche anno fa. L'istruzione moderna spesso non riesce a riconoscere queste caratteristiche e a tenerne conto nel processo di apprendimento, con il risultato spesso di una mancanza di motivazione e impegno da parte degli studenti. La GAMIFICATION nell'istruzione e l'apprendimento basato sul gioco possono essere particolarmente efficaci per coinvolgere gli studenti e promuovere la partecipazione attiva e la motivazione in classe e all'esterno. Partecipando a questo corso, gli insegnanti saranno introdotti al Game Based Learning e scopriranno come padroneggiare il pensiero ludico per trasformare il processo di apprendimento in un gioco e utilizzare app e strumenti basati sul gioco.

**** (numerare in ordine di preferenza solo in caso di scelta multipla)***

DICHIARO

1. Di accettare tutte le condizioni e gli obblighi previsti dal bando in relazione alla mobilità.
2. Che quanto riportato nella presente domanda corrisponde a verità.
3. Di avere competenze linguistiche in lingua inglese di:
   - Livello A1
   - Livello A2
   - Livello B1
   - Livello B2
   - Livello C1
   - Livello C2
4. Di avere competenze informatiche di:
   - Livello base
   - Livello intermedio
   - Livello avanzato

E ALLEGO

1. Tabella di valutazione dei titoli debitamente compilata (Allegato 2)
2. Video motivazionale e di presentazione, il cui contenuto dovrà esplicitare le aspettative rispetto alla formazione e le modalità con le quali si attiverà la ricaduta nell'ambito della propria attività professionale.
3. Curriculum vitae in formato europeo
4. Copia di documento di riconoscimento in corso di validità

Data Firma