



Misterbianco, 04/02/2022

Ai docenti di ogni ordine e grado dell'IC A. Gabelli di Misterbianco
Al D.S.G.A.
All'albo dell'Istituto
Al sito web dell'Istituto

OGGETTO: AVVISO PRESENTAZIONE MANIFESTAZIONE DI INTERESSE PARTECIPAZIONE FORMAZIONE ERASMUS + AZIONE KA1 – INVITED EXPERTS

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

VISTA l'approvazione da parte della Commissione Europea del nuovo programma Erasmus+ 2021-2027;

VISTA la valutazione positiva da parte dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ Indire in relazione al Piano Erasmus nella fase della richiesta dell'Accreditamento Azione KA120 SETTORE SCUOLA – CODICE ATTIVITÀ: 2020-1-IT02-KA120-SCH-095247 presentata dal nostro Istituto alla scadenza del 29 ottobre 2020 e la firma del conseguente Accordo per l'Accreditamento stipulato con l'Agenzia Nazionale Erasmus Plus Indire;

VISTA l'assegnazione del contributo (€ 71501,00) - **azione KA1 progetti di mobilità Enti accreditati Settore Scuola** (trasmessa a mezzo PEC in data 15 Settembre 2021) a seguito della candidatura **KA121 – settore Scuola** presentata dal nostro Istituto alla scadenza dell'11 maggio 2021 prorogata al 18 maggio 2021, per la realizzazione delle attività di mobilità relative all'Accreditamento del Settore Istruzione scolastica 2020-1-IT02-KA120-SCH-095247;

VISTI gli standard di qualità Erasmus richiesti alle organizzazioni che realizzano attività di mobilità e specificamente indicati dalla Commissione Europea nell'invito per richiedere l'Accreditamento — EAC/A02/2020;

VISTE le disposizioni e Istruzioni per l'attuazione delle Risorse Finanziarie Programma Erasmus+;

PRESO ATTO

- che la partecipazione a questo tipo di progetti e alla rispettive mobilità (in presenza e/o virtuali) rappresenta, per la Scuola, un'opportunità di cambiamento in una dimensione Europea, stimola processi di innovazione e miglioramento e promuove i valori dell'inclusione e della tolleranza;
- che gli obiettivi individuati per le mobilità staff mirano a migliorare l'uso di metodologie innovative e delle tecnologie digitali per l'insegnamento/apprendimento
- che questa Istituzione Scolastica, in rete con altre scuole europee, sarà impegnata a sviluppare le attività programmate all'interno del Piano Erasmus inserito all'interno del PTOF d'Istituto;
- che le attività approvate secondo il budget allocato per l'annualità 2021/22 potranno essere svolte tra il 01/09/2021 e il 30/11/2022;

- che per la realizzazione di tali attività saranno utilizzate le risorse progettuali, logistiche e finanziarie messe a disposizione dall'Unione Europea in materia di istruzione e cultura;

VISTI i requisiti e i criteri per la selezione degli alunni individuati dal Team Erasmus dell'Istituto in fase di scrittura Candidatura Accreditamento, tenendo presenti gli standard di qualità Erasmus richiesti alle organizzazioni che realizzano attività di mobilità e specificamente indicati dalla Commissione Europea nell'invito per richiedere l'Accreditamento — EAC/A02/2020;

VISTA la delibera del Collegio dei Docenti del 06/10/2021;

CONSIDERATO

- che la visita di **n.3 esperti** dovranno essere pianificata nel periodo 01/09/2021-30/11/2022;
- che per la prima delle tre visite è stato individuato come formatore **Rafael Domínguez García**, docente spagnolo esperto internazionale di Gamification e tecnologie digitali applicate alla didattica (v. in allegato CV e programma del workshop concordato con il formatore)

INVITA

i docenti di ogni ordine e grado a presentare, **entro e non oltre le ore 12.00 del giorno 8 Febbraio 2022**, manifestazione di interessa (All.A) per partecipare al workshop di formazione professionale **“Gamification in Education”**, incentrato su **tecnologie digitali e gamification**, che si svolgerà in presenza presso i locali dell'Istituto nei giorni 15-16-17 febbraio, dalle ore 14:30 alle ore 17:30.

Il numero massimo di partecipanti previsto è di **20** persone (preferibilmente così distribuiti: max. 10 docenti della secondaria di I grado, 6 docenti della primaria e 4 dell'infanzia). Si predilige un gruppo eterogeneo di docenti ma, qualora non si raggiunga il numero massimo stabilito per ogni singolo ordine/grado, potranno essere accettati anche altri docenti fino al raggiungimento del suddetto numero complessivo.

DESCRIZIONE SINTETICA DEGLI OBIETTIVI DELLA FORMAZIONE

L'intervento di formazione mira a:

- analizzare diverse metodologie innovative, con particolare riferimento alla gamification applicata alla didattica
- stabilire l'importanza della motivazione nel processo di insegnamento/apprendimento
- comprendere il concetto di gamification da diversi punti di vista
- progettare strumenti per rilevare i principali interessi degli studenti
- riconoscere le buone pratiche nei progetti di gamification
- acquisire una raccolta di app e risorse utili per creare design di gamification (avatar, poster, video,ecc.)

L'attività di formazione (9 ore) si svolgerà in lingua inglese (con supporto della persona di contatto Erasmus+) e si svilupperà attraverso tre workshop pratici in cui i partecipanti sperimenteranno in prima persona un'esperienza di apprendimento tramite gamification, discutendo al tempo stesso aspetti teorici della gamification per capire come implementarli nella pratica di insegnamento. Al termine della formazione, tutti gli insegnanti avranno a disposizione un proprio portfolio con materiale pronto per essere applicato nelle loro classi.

Dal lunedì al venerdì mattina l'esperto formatore sarà a disposizione dei docenti per osservare l'uso del digitale all'interno delle classi e dare un feedback sulle azioni didattiche. La mattina del venerdì, col supporto dell'esperto, i docenti potranno sperimentare in classe le attività ideate durante il percorso di formazione.

Al termine del corso, dietro verifica del foglio firme per la rilevazione della presenza pomeridiana, a ciascun docente verrà rilasciato attestato di partecipazione.

REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE ALL'ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

- Conoscenza della lingua inglese (livello minimo A2)
- Competenze digitali di base

La partecipazione all'attività di formazione è gratuita.

I partecipanti avranno l'obbligo di socializzare l'esperienza formativa attraverso il blog Erasmus 2021/22 e/o eventuali incontri di disseminazione successivi all'evento.

In caso di numero di domande superiori ai posti disponibili, la Commissione Erasmus+ effettuerà una valutazione comparativa delle candidature e si selezioneranno i partecipanti in modo da distribuire i posti in modo equo tra docenti di discipline diverse. In caso di numero di domande eccedenti, avranno precedenza gli insegnanti a tempo indeterminato di questo Istituto.

PRESENTAZIONE DELLE CANDIDATURE

Le domande di partecipazione dovranno essere compilate esclusivamente sul modulo allegato.

La candidatura dovrà essere consegnata **esclusivamente** via mail all'indirizzo della scuola ctic89000r@istruzione.it entro e non oltre **le ore 12.00 di giovedì 10 Febbraio 2022**, inserendo nell'oggetto della mail la dicitura **CANDIDATURA VISITA ESPERTO ERASMUS + il nome del docente. La candidatura dovrà contenere:**

- Richiesta di partecipazione al Progetto di mobilità (**Ail. A**);
- CV in formato europeo

Non saranno prese in considerazione le domande:

- contenenti dichiarazioni incomplete o che si rivelino mendaci o errate;
- consegnate in modo diverso rispetto alla mail
- presentate oltre il termine di presentazione indicato.

Il presente bando, qualora necessario potrà essere riaperto per poter accogliere eventuali nuove adesioni che saranno sempre subordinate a quelle raccolte nel presente bando.

Si allega domanda di partecipazione, programma delle attività di formazione e biografia dell'esperto
Per ulteriori informazioni, contattare la prof.ssa Licia Arcidiacono.

Il Dirigente Scolastico



AII. A DOMANDA DI PARTECIPAZIONE
FORMAZIONE ERASMUS + AZIONE KA1 – INVITED EXPERTS A.S.2021/22

Il/la sottoscritto/a

docente della scuola *dell'infanzia/primaria/secondaria di I grado*
(materia_____)

a tempo *determinato/indeterminato* di codesto Istituto

CHIEDE

di partecipare all'attività di formazione "Gamiification in Education", incentrata su **tecnologie digitali e gamification**, che si svolgerà in presenza presso i locali dell'Istituto nei giorni 15-16-17 febbraio, dalle ore 14:30 alle ore 17:30.

Ai fini di una eventuale selezione dei partecipanti, dichiara:

	SELEZIONARE CON UNA X		
- competenze digitali di base (certificate o non certificate) e/o attinenti con l'argomento dell'attività di formazione	SI	CERTIFICATE	NON CERTIFICATE
	NO		
- Competenze di lingua inglese minimo livello A2 (certificata e/o non certificata)	SI	CERTIFICATE	NON CERTIFICATE
-	NO		
- disponibilità alla sperimentazione nelle classi di appartenenza		SI	NO
- disponibilità di condivisione con i colleghi/e dei consigli di classe, interclasse o dipartimento		SI	NO

Si allega alla presente:

- CV in formato europeo

Consapevole delle responsabilità penali nel caso di dichiarazioni mendaci, ai sensi dell'art. 76 T.U. 445/2000 dichiaro sotto la mia personale responsabilità che le notizie sopra riportate sono veritiere.

Con la presente dichiara di aver letto e accettato le condizioni specificate nell'avviso per la presentazione della candidatura e autorizza il trattamento dei dati personali ai sensi della Legge 196/2003.

DATA

FIRMA



all. B

"GAMIFICATION IN EDUCATION"

The expert: Rafael Domínguez García

Vocational bilingual teacher, passionate about teaching. Founder and Technical Director of *Sandbox Education* and member of *Docentes Gamificando*.

After more than 5 years dedicated to the design and development of computer applications, he decides to make a radical change in his career and transfer his knowledge of management and development of technological projects and programming to the primary classroom, working in Spain, England and the USA.

In continuous evolution, he specializes in the design of gamified educational experiences, implementation of design thinking and delves into the psychological aspects of learning and attention to special educational needs, with special emphasis on working with high intellectual capacities.

https://view.genial.ly/61f86dd13e224a00196e7bdb?fbclid=IwAR3_Ywv6wF42crDxALHATP6yXZPDFzvvelnKi8rFy528N3ziLULT-hYP28U

1. Workshop Timetable

The activities will be developed during five days, from February 14 to February 18. The schedule considers **three training days** and two more days (Mon 14 Feb and Fri 18 Feb) for the active participation of the trainer in school activities planned to exchange experiences and properly prepare and assess the course in both ends, school and trainer.

Time	Activity/Session
Tues 15 FEBRUARY (14:30PM-17:30PM)	Afternoon: WORKSHOP 1 Introduction to Gamification theory and main concepts, examples of gamified designs for education.
Wed 16 FEBRUARY (14:30PM-17:30PM)	Afternoon: WORKSHOP 2 Dynamics, Mechanics, Narrative, Motivators, Rewards and the psychology behind Gamification for successful educational projects. Designing with Gamification Model Canvas.
Thurs 17 FEBRUARY (14:30PM-17:30PM)	Morning: class observations Afternoon: WORKSHOP 3 Prototyping and testing gamified experiences and challenges. Learning through experience and debate.

2. Methodology and objectives

Gamification is on the rise in education. The success of gamification strategies lies in increasing students' motivation. Motivation is one of the most acclaimed potentialities of

gamified methodologies, an act that converts this technique into a useful formative strategy in the various stages of education, even between trainee teachers.

The learning programme provided by the invited expert has been performed in the following way:

Methodology:	The training program will be developed through three practical workshops in which participants will experience for themselves a gamified learning experience while we discuss theoretical aspects of gamification and how to implement them in their own teaching practice. There will be a variety of small groups activities with a follow up discussion in a large group. Once the training ends, all teachers should have a practical portfolio with their own gamification design canvas ready to be applied in their classes or school.
Objectives:	<p>Participants will be able to:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analyze different innovation methodologies, emphasizing gamification in education. - establish the importance of motivation in the teaching-learning process. - understand the concept of gamification from different points of view. - design survey instruments to get to know their students' main interests. - recognize good practices in gamified designs for education. - collect a good amount of apps and resources needed to create their gamified designs (avatars, posters, videos, props, etc.) - design their own original gamified design in a Gamification Model Canvas.