Allegato 1

**DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PROGETTO -ERASMUS PLUS KA2 PROGRAMMA**

**ERASMUS+ CALL 2020 - KA2 PARTENARIATI STRATEGICI PER LO SCAMBIO DI BUONE PRATICHE SETTORE ISTRUZIONE SCOLASTICA**

Codice progetto: SEMISE, Universal Values of Human Dignity, cod. 2019-1-IT02-KA229-062333\_1

Il sottoscritto

(Nome e Cognome del genitore o tutore dell’alunno)

**Chiede**

Che il/la proprio figlio/a possa partecipare al Programma in oggetto ed a tutte le attività previste dalla

AZIONE KA 2 – PARTENARIATI STRATEGICI PER LO SCAMBIO DI BUONE PRATICHE

SETTORE ISTRUZIONE SCOLASTICA

COGNOME E NOME DELLO STUDENTE\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

LUOGO E DATA DI NASCITA\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

CLASSE\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

RECAPITO TELEFONICO\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

EMAIL\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_@\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

DISPONIBILITÀ AD OSPITARE ALUNNI STRANIERI

❏ Sì

❏ No

Con la presente autorizza il trattamento dei dati personali ai sensi della Legge 196/2003.

**Si allegano alla presente fotocopie del documento di riconoscimento dei genitori e dell'alunno/a.**

**NON SARANNO PRESE IN CONSIDERAZIONE LE DOMANDE SPROVVISTE DEI**

**DOCUMENTI RICHIESTI E/O INCOMPLETE**

**FIRMA dello studente \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

FIRMA del genitore (o del tutore)\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Allegato 2

Gli studenti e le studentesse che apprendono la matematica in contesti informali imparano a risolvere problemi ed a usare la matematica nella vita quotidiana.

L'obiettivo principale di questo progetto è quello di alimentare la scintilla creativa che nasce quando l'approccio scientifico si incontra con quello artistico, facendo leva quindi sulle STEAM, un acronimo che racchiude le discipline di Scienze, Tecnologia, Engineering (Ingegneria), Arte, Matematica. Crediamo che questa metodologia possa coinvolgere e motivare fortemente le studentesse e gli studenti allo studio della Matematica e delle materie scientifiche più in generale.

Gli obiettivi specifici sono i seguenti:

O1: contribuire allo sviluppo delle competenze chiave europee

O2: stimolare l'interesse verso culture diverse dalla nostra migliorando nel contempo, attraverso la collaborazione con i coetanei europei, le competenze linguistiche nella lingua inglese.

O3: nel lungo periodo, verificare se un progetto focalizzato su Matematica ed Arte, che impiega metodologie didattiche attive e nuove tecnologie, possa influenzare positivamente le scuole coinvolte

O4: migliorare le competenze nelle STEAM

Numero e profilo dei partecipanti:

104 studenti (di cui 40 con poche opportunità) provenienti dall'Italia, Finlandia, Turchia, Spagna e Portogallo.

Lo staff di progetto di ognuno dei 5 Paesi coinvolti.

I genitori delle alunne e degli alunni coinvolti saranno parte attiva durante l'intera durata del progetto.

Descrizione delle attività:

1. In ognuna delle nazioni coinvolte verrà creata dai partecipanti un gruppo di lavoro che collabori attivamente con i partner nelle materie oggetto del progetto Lingue, Matematica ed Arte.
2. Ad ognuna delle mobilità previste (una per ogni Paese coinvolto) parteciperanno un gruppo di 5 studenti e studentesse più due docenti del team di progetto. Le mobilità dureranno una settimana. Saranno organizzati workshops, attività sociali e culturali e verranno testati i percorsi creati in maniera specifica. Infine verranno realizzate creazioni artistiche che combinano matematica ed arte, rispettando i materiali e le tradizioni locali, grazie all'aiuto di artigiani del luogo. I partecipanti verranno ospitati presso le famiglie coinvolte nel progetto.
3. Fra una mobilità e l'altra verranno svolte attività di esplorazione di argomenti interdisciplinari attinenti sia alla Matematica che all'arte: I frattali, la sezione aurea, l'Infinito. Le attività prevederanno il coinvolgimento dei partner che collaboreranno sulla piattaforma eTwinning attraverso il Twinspace del progetto.

Impatto previsto per tutti gli attori coinvolti:

Arricchimento del curriculo della scuola, aumento della motivazione Miglioramento del metodo di studio

Aumento del senso di appartenenza ad una comunità

Abbattimento delle barriere culturali e dei pregiudizi

Miglioramento competenze linguistiche nella lingua inglese

Crescita del senso di responsabilità ed autostima

Arricchimento del proprio CV Europeo con le certificazioni dell'Europass Mobility e Youth Pass.

Miglioramento della capacità di lavorare in gruppo.

Il progetto potrà avere effetti positivi anche su amici, parenti dei partecipanti e sulla comunità di riferimento di ciascuno.