



Changing lives, opening minds

Info Day Progetto Erasmus+

“STEAM Education develops in 21st - century schools
2020-1-BE02-KA229-076698



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+: aprire le porte all'Europa

L'obiettivo generale del programma Erasmus+

“è quello di migliorare le competenze, lo sviluppo personale e l'occupabilità delle persone” in linea con la Strategia 2020 dell'UE
per una crescita Intelligente, Inclusiva e Sostenibile dei paesi dell'Unione



Gli obiettivi specifici del programma Erasmus+ sono:

- Promuovere la **diversità linguistica e la consapevolezza interculturale** dell'UE
- Promuovere la mobilità dei cittadini europei nei paesi dell'Unione (c.d. **EU mobility**) per la formazione, l'istruzione ed il lavoro.
- Aumentare **l'occupabilità dei cittadini europei** e quindi la competitività dei paesi dell'Unione
- Promuovere i **valori dell'Unione** quali la democrazia, la pace, l'inclusività, la sostenibilità
- Creare la consapevolezza della **cittadinanza europea** e buttare le basi per gli Stati Uniti d'Europa

Partenariati per scambi tra scuole

I partenariati per gli scambi tra scuole sono progetti che hanno come obiettivo di creare le condizioni per

- Lo sviluppo professionale per insegnanti e personale scolastico
- La possibilità di conoscere un altro paese europeo per insegnanti, personale scolastico e studenti
- L'opportunità di ampliare gli orizzonti degli studenti, coltivare le loro aspirazioni e promuovere competenze utili per la loro vita
- La possibilità di entrare in contatto con altre scuole in tutta Europa



Obiettivi generali del progetto STEAM

- Sostenere lo sviluppo delle competenze di base e trasversali dei discenti, in particolare quelle sulle discipline STEAM
- Sostenere azioni di valorizzazione e di messa a sistema di metodi didattici aperti ed innovativi
- Migliorare la qualità, l'innovazione e l'internazionalizzazione dell'educazione scolastica e della formazione attraverso una cooperazione transnazionale tra le scuole partner.



Attività previste nel progetto

- **6 eventi di formazione congiunta di studenti c.d. short-term exchange of pupils**, uno in ogni paese: in totale 21 mobilità per gli studenti e 10 per i docenti in 5 paesi diversi
- Scambio di buone pratiche sulle tematiche specifiche dei progetti, soprattutto tramite vari workshops
- Realizzazione di una pagina Facebook , blog, sito web e TwinSpace su eTwinning
- Raccolta delle buone pratiche osservate in un Handbook del progetto



Nota bene: l'alloggio per gli studenti è previsto **presso famiglie ospitanti oppure hotel/residence**



Il progetto STEAM Education

È un progetto di partenariato per scambi tra scuole di durata biennale (1 Settembre 2020 – 31 Agosto 2022), ma si prevede la proroga del progetto al 2023
Ci sono 6 partner

- GO! Atheneum Geraardsbergen – Geraardsbergen – Belgio (coordinatore)
- Polo Liceale Statale "R. Mattioli"
- ULAMIS ORTAOKULU – Izmir (Smirne) – Turchia
- Agrupamento de Escolas Eduardo Gageiro – Sacavém - Portogallo
- Klaipeda Baltija gymnasium – Klaipeda – Lituania
- Colegiul National Nicu Gane – Falticeni – Romania

Bahar GÜNER sta presentando

10 13:19

Twinspace

https://twinspace.etwinning.net/112130/pages/page/1363167

Erasmus+ STEAM EDUCATION DEVELOPS IN 2... Oturumu kapat

eTwinning TwinSpace

ANA SAYFA SAYFALAR MATERYALLER FORUM ÇEVİRİMİÇİ TOPLANTILAR ÜYELER

Sayfalar

- About The Project
 - Project Goals
 - E-safety & EU Copyright Rules of the Project
 - **Distribution of Tasks**
 - Communication & Collaboration
 - Sustainability of The Project
- Project Activities
 - Introduction of Partner Schools
 - Virtual Meetings
 - eTwinning & School Education
 - Gateway Activities
 - Workshops
 - Logo Design - Competition
 - Project Tasks of Each School

Distrubution of Tasks

Each partner will be responsible of creating his/her own activities for each topic of the project, and those activity ideas will be discussed on twinspace beforehand so that maybe we can contribute and make those good ideas better and inspire other activities. Beacuse it is not a competition on who will make the best activity but an opportunity to effect each other to consider a different viewpoint and look at the issue from a perspective which has never occured to us before and as a result maybe come up with a unique implementation.

Responsibilities of partners:

BELGIUM

- Organizing/Coordinating activities
- ensuring aims and outcomes are respected
- all partners remain motivated, focused and gratified, organising all LTTS and risk management

PORTUGAL

Participants:

- Bahar GÜNER
- Gunther De Geeter
- Lina Lorenzo Ruiz
- Cláudia Barata
- dana anton
- Lacramioara Acatrinei-Vasiliu
- Stefano Calvano
- Pinar Özer

Possible Timetable mobilities => to be discussed

- Mob 1 : January 2022 => Belgium
- Mob 2 : May 2022 => Portugal
- Mob 3 : October 2022 => Lithuania
- Mob 4 : January 2023 => Italy
- Mob 5 : March 2023 => Turkey
- Mob 6 : May 2023 => Romania



Exchanges

- Flusso 1: short-term exchange of pupils
 - **Geraardsbergen – Belgio**
 - Durata: 5 gg + 2 di viaggio
 - 4 studenti + 2 docenti
- Flusso 2: short-term exchange of pupils
 - **Sacavém - Portogallo**
 - Durata: 5 gg + 2 di viaggio
 - 5 studenti + 2 docenti



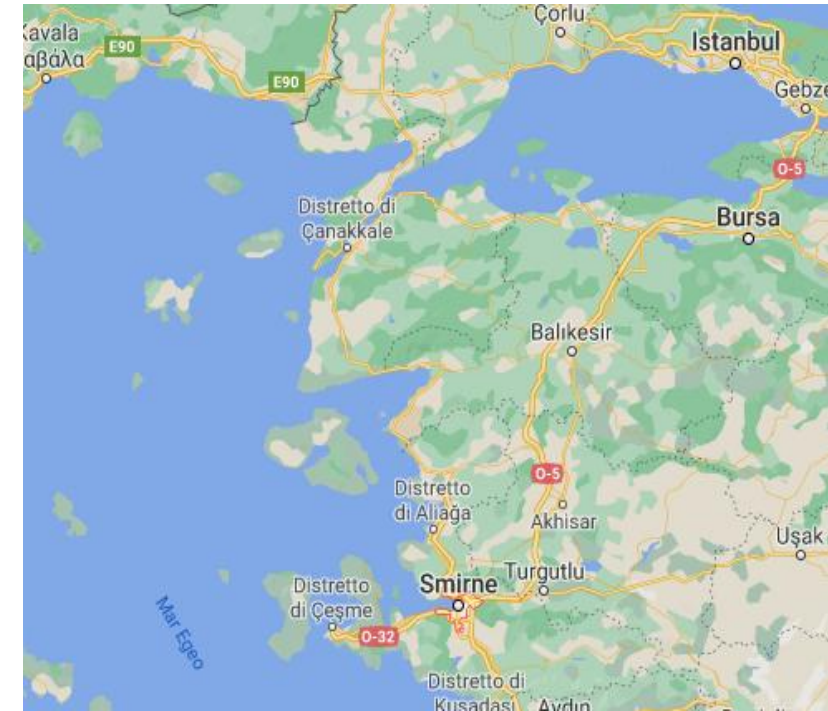
Exchanges

- Flusso 3: short-term exchange of pupils
 - **Klaipeda – Lituania**
 - Durata: 5 gg + 2 di viaggio
 - 4 studenti + 2 docenti
- Flusso 4: short-term exchange of pupils
 - **Vasto - Italia**
 - Durata: 5 gg + 2 di viaggio



Exchanges

- Flusso 5: short-term exchange of pupils
 - **Izmir (Smirne) – Turchia**
 - Durata: 5 gg + 2 di viaggio
 - 4 studenti + 2 docenti
- Flusso 6: short-term exchange of pupils
 - **Falticeni – Romania**
 - Durata: 5 gg + 2 di viaggio
 - 4 studenti + 2 docenti



Candidatura e criteri di selezione

- I destinatari del progetto STEAM sono gli studenti delle attuali **classi seconde e terze**

Le attività progettuali previste sono:

- partecipazione allo scambio in ingresso a Vasto / ospitalità studente straniero
- partecipazione allo scambio in uscita in una delle destinazioni
(alcune borse di studio sono riservate per studenti in situazioni di difficoltà)
- partecipazione alle azioni di preparazione agli scambi
- attività di disseminazione sui social media del progetto

Candidatura e criteri di selezione

- Gli studenti interessati a partecipare sono invitati a farne richiesta tramite comunicazione scritta, inviata sulla piattaforma Microsoft Teams, alla Prof.ssa Carla Orsatti, coordinatrice del progetto, o al Prof. Filoteo Di Laudo.
- In questa comunicazione gli studenti devono indicare la loro disponibilità a contribuire all'implementazione del progetto in modalità extracurricolare in uno o più dei seguenti ambiti:
 - ☐ partecipazione a webinar / corsi in presenza sulle tematiche del progetto
 - ☐ redazione articoli / comunicati stampa
 - ☐ servizi fotografici e video
 - ☐ montaggio foto e filmati
 - ☐ attività di disseminazione sui social media del progetto
 - ☐ disponibilità ad ospitare uno studente straniero nello scambio in ingresso

Selezione dei partecipanti agli scambi

- La selezione dei partecipanti agli scambi avverrà il prossimo anno scolastico
- Ogni candidato invierà un modulo predisposto dalla scuola
- La selezione terrà conto di vari criteri
- La graduatoria finale indicherà i beneficiari delle borse di studio e l'ordine da seguire per assegnare la destinazione; in caso di parità di punteggio si procederà ad estrazione
- Sarà costituita anche una lista di riserva in caso di rinunce.

REPORT VALUTAZIONE CANDIDATURA DA COMPILARSI A CURA DELLA COMMISSIONE

Media scolastica al termine dell'a.s. 2020-21	
Voto in Ed. Civica al termine dell'a.s. 2020-21	
Livello di inglese (A2-B1-B2)	
Partecipazione alle attività progettuali nel corso dell'a.s. 2020-21 <ul style="list-style-type: none"> • partecipazione a webinar / corsi in presenza sulle tematiche del progetto • redazione articoli / comunicati stampa • servizi fotografici e video • montaggio foto e filmati • attività di disseminazione sui social media del progetto • altro: 	
Lo studente ha bisogni educativi speciali e/o minori opportunità	
Lo studente è disposto ad ospitare nel Transnational Project Meeting che sarà ospitato dall'Istituto	
TOTALE	

Logo contest

- **La prima attività è la partecipazione al concorso “Our Logo for STEAM Education”**
- Gli alunni interessati a partecipare al suddetto concorso dovranno produrre un logo che sia rappresentativo del progetto. Il logo che si aggiudicherà il primo posto verrà ufficialmente presentato alle scuole straniere partner del progetto per la selezione finale, e sarà comunque incluso fra i final outcomes del progetto stesso.
- Il bando sarà pubblicato nella bacheca del registro elettronico e sarà anche disponibile nella sezione Erasmus+ del sito della scuola

Loghi ufficiali del programma Erasmus+



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Erasmus+



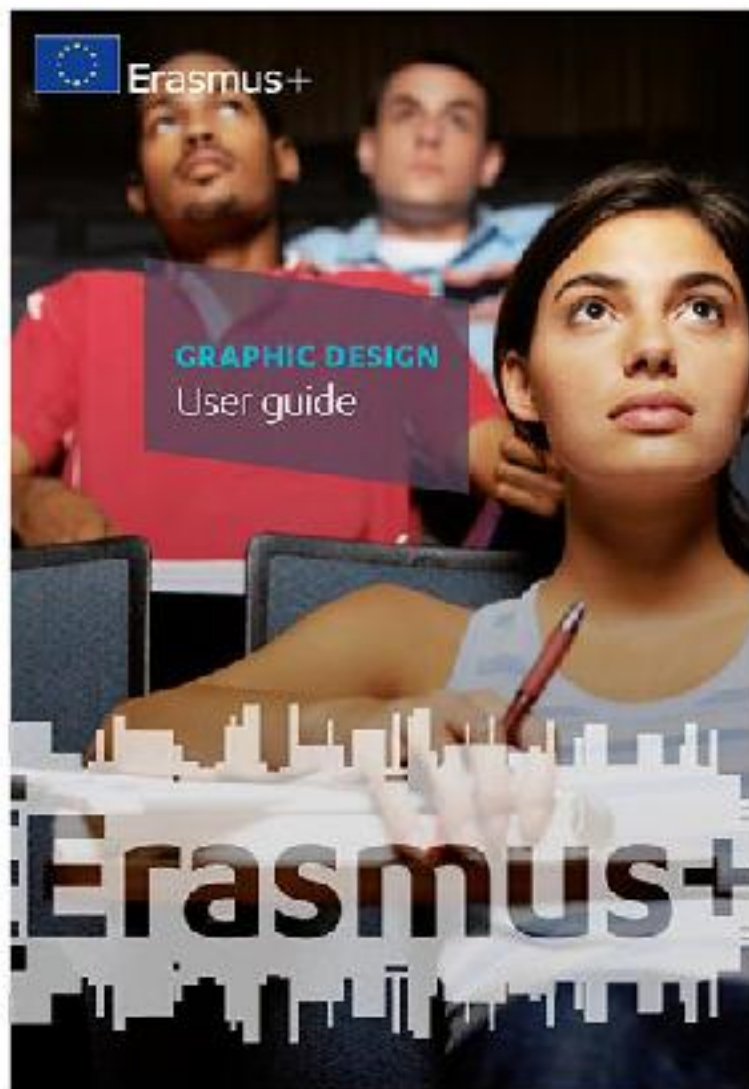
Erasmus+

AGENZIA
NAZIONALE
INDIRE

INDIRE
ISTITUTO NAZIONALE
DELL'INTELLIGENZA
EDUCATIVA
RICERCA EDUCATIVA

Linee guida

[Scarica la guida in pdf](#)



LOGO ERASMUS+

Indicazioni su posizione, misura minima, distanza dagli altri loghi (buffer zone) e toolkit

DOS AND DON'TS

The logo may not be changed.

- The logo may not be unproportionally scaled, distorted or rotated.
- The use of other typefaces is not permitted (in the future the logo may change but not without EU permission).
- No colour versions may be used apart from those defined here.
- The position of the logo elements may not be altered.
- The omission of elements is not permitted except with authorisation from Commission services.



Esempi di logo di progetto



Erasmus+ THE FUTURE STARTS AT SCHOOL





**GRAZIE DELL'ATTENZIONE
E BUON ERASMUS+!!**