



Domusnovas, 10 ottobre 2025

Circolare n. 108

Al personale docente e ATA
Alle famiglie
Agli alunni e alle alunne
Cl. 2B Sc. Sec. I grado Domusnovas
Al sito web
e p.c. Alla DSGA

Oggetto: progetto di mobilità on-line gratuita programma E-TWINNING "Enjoy Today Learn for Life - Goditi il presente, Impara per la vita" (Scuola Capofila progetto TURCHIA)

Si comunica alle SS.LL. interessate che, all'interno del processo di internazionalizzazione del nostro Istituto, oltre ai programmi di mobilità in presenza (ERASMUS+, CHANGE THE WORLD - DIPLOMATICI), parteciperemo anche ai programmi di mobilità "a distanza", tramite la piattaforma E-TWINNING: piattaforma europea che promuove la collaborazione tra scuole. In sintesi, E-TWINNING è una piattaforma online dove insegnanti e studenti, di diverse nazioni, lavorano insieme a progetti comuni, scambiandosi idee, materiali, culture e metodi didattici.

La prima mobilità on-line E-TWINNING, gratuita, prevista nel nostro Istituto per quest'A.S. 2025/2026 avrà come paese capofila la Turchia e coinvolgerà altre scuole, sia italiane che estere (tra le quali Croazia, Slovenia, etc.). La prima classe che verrà coinvolta in questa nuova avventura, in orario curricolare, sarà la 2B della Sc. Sec. I grado di Domusnovas.

Gli argomenti trattati durante le ore di scambio on-line saranno interdisciplinari, trasversali, inerenti all'Educazione Civica e svolti prevalentemente in orario curricolare dei docenti di materia presenti in classe.

Pertanto, si invitano i genitori degli alunni e delle alunne della cl. 2B della Sc. Sec. I grado di Domusnovas di stampare, compilare, firmare e consegnare alla coordinatrice di classe, il "modulo di adesione" (allegato alla presente) entro, e non oltre, venerdì 17 ottobre 2025.

Per ulteriori info: Referente d'Istituto per le relazioni internazionali, Maestra Giorgia Pinna.
Si ringrazia per la consueta collaborazione e partecipazione.

Si allegano:

- modulo di autorizzazione per la partecipazione al progetto;
- sintesi del progetto con la Turchia "Enjoy Today Learn for Life - Goditi il presente, Impara per la vita";
- sintesi del programma E-TWINNING.

f.to LA DIRIGENTE SCOLASTICA
(Prof.ssa Marta Putzulu)

(Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'art. 3 c. 2 del. D.Lvo n. 39/1993)

MODULO DI CONSENSO DEI GENITORI

STUDENTE

NOME: _____

PADRE: _____

CLASSE: _____

MADRE: _____

NUMERO: _____

GENERE: M () F ()

In qualità di tutore legale dello studente sopra indicato, autorizzo la partecipazione del suddetto studente alle attività svolte nell'ambito dei progetti eTwinning (Partenariati Scolastici Europei). Autorizzo inoltre che tali attività possano essere registrate sotto forma di foto, video, ecc. e pubblicate sui social media (in piattaforme affidabili) e sul sito web ufficiale della scuola, purché ciò avvenga a scopo educativo e didattico.

...../...../2025

NOME E COGNOME DEL GENITORE: _____

FIRMA: _____

NOTE

Ogni attività è realizzata con finalità educative, per ampliare gli orizzonti degli studenti e aiutarli a svilupparsi in diversi ambiti. Tutte le attività sono legali e ufficiali.

Il presente modulo di consenso deve essere compilato e firmato dalla madre, dal padre o dal tutore legale dello studente.

Cos'è eTwinning

eTwinning è un programma europeo che promuove la collaborazione tra scuole attraverso l'uso delle tecnologie digitali. Fa parte del programma Erasmus+ dell'Unione Europea e si rivolge a insegnanti, studenti e scuole dei Paesi europei e di alcuni Paesi partner.

In parole semplici

eTwinning è una piattaforma online dove insegnanti e studenti di diverse nazioni lavorano insieme a progetti comuni, scambiando idee, materiali, culture e metodi didattici.

Obiettivi principali

- Promuovere la cooperazione internazionale tra scuole.
- Migliorare le competenze digitali e linguistiche degli studenti.
- Favorire la cittadinanza europea e interculturale.
- Stimolare la creatività, la collaborazione e il pensiero critico.
- Offrire agli insegnanti occasioni di formazione professionale gratuita.

Come funziona

- Gli insegnanti si registrano sulla piattaforma eTwinning.net.
- Possono trovare partner da altri Paesi e creare progetti su qualsiasi tema educativo (ambiente, arte, scienze, cultura, ecc.).
- Gli studenti partecipano a queste attività in modo sicuro e protetto, tramite l'ambiente digitale del TwinSpace (uno spazio online privato del progetto).

Esempi di attività

- Creazione di e-book, blog o presentazioni comuni.
- Scambi culturali virtuali.
- Concorsi, quiz, laboratori e progetti STEM.
- Eventi su giornate internazionali (come la Giornata della Terra o il Safer Internet Day).

In sintesi, eTwinning permette agli studenti di ampliare i propri orizzonti e agli insegnanti di innovare la propria didattica, promuovendo una vera cittadinanza europea e digitale.

Enjoy Today, Learn for Life

Goditi il presente, impara per la vita

Obiettivo del progetto

L'obiettivo del nostro progetto è migliorare le competenze linguistiche in inglese degli studenti e, allo stesso tempo, dotarli delle competenze del XXI secolo attraverso attività interdisciplinari riguardanti la lettura, il ragionamento matematico, la cultura scientifica, le competenze digitali e la cittadinanza. Durante tutto il progetto, gli studenti parteciperanno ad attività collaborative, si impegneranno nella comunicazione interculturale e acquisiranno le competenze necessarie per utilizzare in modo consapevole e sicuro gli strumenti di intelligenza artificiale sotto la guida dei loro insegnanti.

Obiettivi

1. Permettere agli studenti di utilizzare attivamente la lingua inglese.
2. Sviluppare le abilità di lettura, scrittura, ascolto e parlato.
3. Fornire agli studenti competenze di base in alfabetizzazione, matematica, scienze, competenze digitali e cittadinanza.
4. Assicurare che gli studenti utilizzino gli strumenti di intelligenza artificiale in modo sicuro e consapevole.
5. Migliorare le competenze comunicative e collaborative interculturali degli studenti.
6. Sviluppare la creatività degli studenti e permettere loro di produrre lavori condivisi.
7. Promuovere il pensiero critico, la media literacy e le capacità di problem solving.

Fasi di lavoro

Ottobre

- Webinar introduttivi per insegnanti e studenti
- Definizione del piano del progetto
- Assegnazione dei compiti
- Progettazione di poster e loghi, realizzazione di sondaggi
- Test iniziale del progetto
- Evento "Cittadini digitali"

Novembre

- Evento "La mia personalità, il mio amico"

Dicembre

- Evento "Rivista sullo stile di vita sano"
- Evento "Auguri di Capodanno"

Gennaio

- Evento “Biografia di personaggi famosi”

Febbraio

- Evento “Zoo virtuale”
- Eventi sulla sicurezza online (E-safety)

Marzo

- Evento “Media Matters”
- Evento “Giornata mondiale del teatro”

Aprile

- Evento “E-Atlante dei festival”
- Attività “Città dei cittadini globali → unità Sogni e Edifici pubblici”
- Eventi per la “Giornata della Sovranità Nazionale e dei Bambini” (23 aprile)

Maggio

- Evento “Giornata internazionale della famiglia” (si terrà durante il progetto, i prodotti verranno aggiunti all’inizio di maggio)
- Evento “Giornata eTwinning” (si terrà durante il progetto, i prodotti verranno aggiunti all’inizio di maggio)
- Test finale del progetto
- Sondaggi di valutazione per studenti, genitori e insegnanti
- Mostra finale
- Webinar conclusivo per insegnanti

Risultati attesi

8. Gli studenti acquisiranno fiducia nell’uso dell’inglese per scopi comunicativi.
9. Gli studenti mostreranno miglioramenti in lettura, pensiero matematico, scienze, competenze digitali e cittadinanza.
10. Gli studenti svilupperanno consapevolezza interculturale ed empatia.
11. Gli studenti collaboreranno per creare prodotti come e-book, riviste, poster, atlanti ed esposizioni.
12. Gli studenti diventeranno consapevoli della sicurezza digitale, della media literacy e dell’uso dell’intelligenza artificiale.
13. Gli studenti svilupperanno competenze di ricerca, indagine e problem solving.
14. Gli insegnanti acquisiranno esperienza nell’uso della piattaforma eTwinning e degli strumenti di intelligenza artificiale.

**ENJOY
TODAY
LEARN
for Life**