



Commissione
europea



Il nostro futuro: bello, sostenibile, insieme

eTwinning e il nuovo Bauhaus europeo

#eTwinning

Erasmus+

Arricchire la vita, aprire la mente.

Sport

Jean Monnet

Gioventù

Istruzione superiore

Formazione e educazione professionale

Formazione degli adulti



Educazione scolastica

Erasmus+

Ulteriori informazioni sull'Unione europea sono disponibili online (<http://europa.eu>).

Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, 2022

Print	ISBN 978-92-9484-890-1	doi:10.2797/265	EC-07-22-150-IT-C
PDF	ISBN 978-92-9484-857-4	doi:10.2797/774	EC-07-22-150-IT-N
EPUB	ISBN 978-92-9488-004-8	doi:10.2797/471404	EC-07-22-150-IT-E

© Unione europea, 2022

Questa pubblicazione è stata scritta da Anne Gilleran, Assi Honkanen, Nikolaos Mouratoglou e Irene Pateraki dell'Unità europea eTwinning, gestita da European Schoolnet (EUN Partnership) sulla base di un contratto con l'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura e finanziata dall'Unione europea. I pareri espressi in questa pubblicazione sono riconducibili esclusivamente al contraente e non rappresentano la posizione ufficiale dell'amministrazione aggiudicatrice.

La politica di riutilizzo dei documenti della Commissione europea è attuata dalla decisione 2011/833/UE della Commissione del 12 dicembre 2011 relativa al riutilizzo dei documenti della Commissione (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39). Salvo diversa indicazione, il riutilizzo di questo documento è autorizzato in base alla licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale (CC BY 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.it/>). Questo significa che il riutilizzo è consentito a condizione che venga riconosciuta una menzione di paternità adeguata e venga indicato se sono state effettuate delle modifiche.

Per qualsiasi utilizzo o riproduzione di elementi che non sono di proprietà dell'Unione europea, potrebbe essere necessaria l'autorizzazione diretta dei rispettivi titolari dei diritti. L'Unione europea non è titolare del diritto d'autore in relazione alle immagini che non recano l'indicazione del diritto d'autore © Unione europea.

Crediti

Foto di copertina: © Pololia, Robert Kneschke — stock.adobe.com

Altre foto: © Nataliaderiabina, Bettapoggi, Syda Productions, Alphaspirt, Halfpoint, Yanadjan, Gorodenkoff, Davide Angelini, Insta_photos, GVS, Nabodin — stock.adobe.com

Grafica: Cecilia Brugnoli

Il nostro futuro:
bello, sostenibile, insieme

eTwinning e il nuovo Bauhaus europeo

Indice

Prefazione pag. 6

Il nuovo Bauhaus europeo pag. 12

- 2.1. Quattro temi principali del nuovo Bauhaus europeo
- 2.2. L'istruzione come pilastro importante
- 2.3. Passi successivi: trasformazione dei luoghi di apprendimento e premio del nuovo Bauhaus europeo 2023

Conclusioni pag. 80

Allegato pag. 84

Introduzione pag. 8

Il nuovo Bauhaus europeo nei progetti eTwinning pag. 20

- 3.1. Mission #Explorers of Nature (Missione #Esploratori della natura)
- 3.2. E.S.B.F. — Earth should not be a frying pan (La Terra non deve essere una padella per friggere)
- 3.3. SMILE — The School of Magic Inspiring Learning Experiences (La scuola di magia che ispira esperienze di apprendimento)
- 3.4. European Art 2.0 (Arte europea 2.0)
- 3.5. Futurtopia
- 3.6. Be Smart — Be Part! (Fatti furbo — Partecipa!)

Bibliografia pag. 83

*Mariya Gabriel
Commissaria per l'Innovazione, la ricerca, la cultura,
l'istruzione e i giovani*



Il nuovo Bauhaus europeo è un invito a sognare, immaginare e sperimentare. Si tratta di un movimento interessato a poter costruire un futuro sostenibile e inclusivo basato sui valori che rendono l'Europa unita. Con il ritorno della guerra nel continente europeo nel 2022, questo nostro impegno appare più importante che mai.

Quest'anno il libro eTwinning è incentrato sull'iniziativa del nuovo Bauhaus europeo. L'iniziativa è stata lanciata dalla Commissione europea nel settembre 2021 ed è un movimento interdisciplinare che collega cittadini, esperti, decisori politici e altri portatori di interessi. È un appello rivolto a tutti noi affinché si entri a far parte del dialogo e si condividano i propri pensieri, nonché un invito a sperimentare e ad agire. Insieme possiamo costruire un futuro sostenibile, inclusivo e bello.

Per i bambini e i giovani delle nostre società le scuole sono sia luoghi di vita che di apprendimento. Questi sono i luoghi in cui trascorrono la

maggior parte del loro tempo e acquisiscono conoscenze, sviluppano competenze e crescono come cittadini democratici. La sostenibilità, la qualità dell'esperienza e l'inclusività dovrebbero quindi essere al centro delle nostre scuole.

In questo libro troverete sei progetti degni di nota che possono ispirare il personale docente a provare in aula nuove attività o metodi di insegnamento per rendere questo auspicio una realtà. I progetti qui presentati propongono alle scuole e al mondo dell'istruzione approcci innovativi e idee concrete per le attività in aula, in particolare progetti eTwinning. Le attività possono essere considerate come delle idee pronte all'uso ma anche come un invito a riflettere sulle pratiche di insegnamento.

Tutti i progetti sono stati sviluppati nel quadro di eTwinning, che è una piattaforma, una comunità e un quadro di riferimento unico per sviluppare e provare nuove attività didattiche e per collaborare con le scuole di tutta Europa e dei paesi partecipanti. Dal 2005 eTwinning mette a disposizione una piattaforma online per permettere lo scambio di conoscenze, buone pratiche e sviluppare progetti insieme. In questo senso, eTwinning si inserisce perfettamente all'interno del movimento del nuovo Bauhaus europeo. eTwinning offre agli insegnanti e alle scuole la possibilità

di sviluppare le proprie competenze, provare nuove attività didattiche e collaborare a progetti internazionali con altre scuole.

Desidero ringraziare tutti gli eTwinner e in particolare gli insegnanti e gli studenti che hanno partecipato ai progetti presentati in questo libro. Questi progetti sono un esempio di come possiamo reimmaginare le nostre scuole e trasformare questi sogni in realtà. Sperimentando e reinventando i metodi di insegnamento, le attività in aula e il nostro modo di coinvolgere gli studenti, possiamo rendere l'esperienza di apprendimento più feconda e attuale.

Spero che tutti voi possiate trarre ispirazione da questi progetti straordinari. È un'ottima occasione per riflettere sulle vostre pratiche ed eccellere nell'insegnamento. eTwinning offre il contesto perfetto per fare tutto ciò, perché vi permette di entrare in contatto con altri

insegnanti, condividere regolarmente le vostre conoscenze ed esperienze, imparare gli uni dagli altri e sviluppare nuovi progetti innovativi con le vostre classi.

Mi auguro che risponderete a questo appello per entrare far parte del movimento e creare un futuro più sostenibile, inclusivo e bello.



Introduzione

1



Contesto

La Commissione europea ha lanciato l'iniziativa del nuovo Bauhaus europeo come progetto ambientale, economico e culturale che collega il [Green Deal europeo](#) ai nostri spazi e alle nostre esperienze di vita, per sostenere la trasformazione dell'Europa a seguito della pandemia di COVID19. Nel settore dell'istruzione, la [raccomandazione del Consiglio relativa ad approcci di apprendimento integrato](#) per un'istruzione primaria e secondaria di alta qualità e inclusiva cerca di ottenere un livello di prontezza digitale a lungo termine combinando ambienti e strumenti di apprendimento. Propone l'uso di una varietà di ambienti di apprendimento, come le biblioteche pubbliche e gli spazi comunitari, per sostenere il benessere, l'autonomia e l'apprendimento personalizzato dei discenti. Inoltre, la [proposta di raccomandazione del Consiglio relativa all'apprendimento per la sostenibilità ambientale](#) propone di aiutare gli educatori ad adottare metodi di insegnamento che migliorino gli approcci interdisciplinari all'apprendimento sulla sostenibilità ambientale, in modo che tutti i discenti possano diventare agenti del cambiamento e imparare ad agire per un mondo più sostenibile. L'istruzione può certamente svolgere un ruolo importante in questo, in quanto gli insegnanti possono aiutare e ispirare i loro studenti affinché immaginino e costruiscano insieme un futuro

sostenibile, bello e inclusivo. Nel corso degli anni, eTwinning ha proposto diversi esempi di progetti in cui gli allievi:

- immaginano la loro scuola dei sogni e la loro città, il loro paese o il loro mondo dei sogni;
- agiscono per far fronte ai cambiamenti climatici e propongono soluzioni sostenibili;
- si sentono inclusi indipendentemente da età, genere, contesto socioeconomico di provenienza e a prescindere dalle sfide educative che devono affrontare;
- scoprono il patrimonio culturale europeo e si lasciano ispirare dall'arte e dalla cultura;
- lavorano in diversi spazi di apprendimento online e fisici.

Durante la pandemia, le persone coinvolte in eTwinning (eTwinner) si sono adattate facilmente all'insegnamento a distanza dettato dalla situazione di emergenza e hanno saputo garantire un'istruzione inclusiva e di alta qualità ai loro discenti. In particolare, dalle interviste condotte per i casi di studio riportati in questo libro è emerso che grazie al loro coinvolgimento in eTwinning, molti eTwinner avevano già familiarità con piattaforme, strumenti e strategie di apprendimento per l'insegnamento



online e si sono sentiti sicuri di sé nello svolgere il proprio lavoro online e nell'organizzare attività collaborative online per i loro studenti. Inoltre, essi utilizzavano già diverse tipologie di spazi di apprendimento come il cortile scolastico, i musei e i centri culturali e, soprattutto durante la pandemia quando non era possibile recarsi negli spazi fisici, gli spazi di apprendimento online.

Come negli anni precedenti, la comunità eTwinning ha avuto l'opportunità di condurre progetti e partecipare a varie sessioni di sviluppo professionale su temi quali il patrimonio culturale, l'inclusione, il cambiamento climatico, l'alfabetizzazione mediatica e la disinformazione. Il tema di eTwinning del 2022, «il nuovo Bauhaus europeo», ha raccolto in sé tutte queste conoscenze ed esperienze e ha aiutato insegnanti e studenti a riflettere e reimmaginare le proprie scuole concentrandosi sugli aspetti ed elementi che rendono il loro ambiente di apprendimento bello, inclusivo e sostenibile. Come ha illustrato nel suo disegno Carlotta, studentessa della scuola secondaria di primo

grado Materdona Moro in Italia: «La mia scuola ideale è una scuola che utilizza fonti energetiche alternative ed è circondata dagli alberi. Gli studenti vengono a scuola in bici ed è una scuola molto inclusiva, senza pregiudizi, in cui tutti gli studenti possono divertirsi».

Cosa offre questo libro?

Lo scopo di questo libro è quello di esplorare l'iniziativa del nuovo Bauhaus europeo e i suoi valori fondamentali: sostenibilità, bellezza e inclusività e come questi si riflettono nei progetti eTwinning di insegnanti e studenti di tutta Europa.

Nel primo capitolo scoprirete che cos'è il nuovo Bauhaus europeo e in che modo questa iniziativa si collega all'istruzione e all'apprendimento. Il secondo capitolo presenta sei progetti eTwinning realizzati con studenti di fasce d'età diverse che sono stati selezionati come casi di studio. In questi progetti sono state esplorate diverse aree del nuovo Bauhaus europeo come la sostenibilità, il benessere, la bellezza e l'inclusività. Le attività sono state progettate per fornire agli studenti una comprensione profonda delle varie sfide attuali e promuovere il pensiero critico e la creatività, competenze di cui avranno bisogno per diventare agenti del cambiamento.

Per quanto riguarda i casi di studio, agli insegnanti coinvolti nei progetti

è stato chiesto di completare un questionario che includeva alcune domande rivolte specificamente ai docenti, agli studenti e ai genitori coinvolti nei progetti eTwinning. Inoltre, due insegnanti per progetto hanno partecipato a delle interviste online durante le quali sono state poste ulteriori domande allo scopo di approfondire il lavoro del progetto. Una volta redatti i casi di studio, gli esperti del tema di ciascun progetto sono stati invitati a commentarne i contenuti e le attività, fornire il loro punto di vista e suggerire risorse e materiali supplementari che potrebbero essere utili per altri insegnanti.

Per ogni caso di studio verranno presentati:

- l'idea e il concetto alla base del progetto;
- gli argomenti trattati e come è stato integrato nel programma scolastico;
- le attività concepite e attuate per promuovere le competenze degli

studenti (digitali, collaborative, comunicative ecc.);

- i collegamenti tra il progetto eTwinning e il nuovo Bauhaus europeo;
- come gli insegnanti e gli studenti descrivono le loro scuole dei sogni.

Questi casi di studio sono soltanto alcuni esempi dei progetti eTwinning che si occupano degli argomenti menzionati in precedenza e speriamo che servano da risorsa e da ispirazione per tutti gli insegnanti.

Non dimentichiamo che affinché il **nostro futuro** possa essere **bello e sostenibile**, abbiamo bisogno di agire tutti **insieme**.



2



**Il nuovo
Bauhaus europeo**



**Esperta: Vera Winthagen,
Commissione europea**

Vera Winthagen lavora alla progettazione delle politiche per la Commissione europea. Attraverso l'applicazione di metodi di progettazione cerca di trovare nuovi modi di fare politiche. È specializzata in progettazione industriale con particolare attenzione alla progettazione incentrata sull'uomo e ai metodi partecipativi. Attualmente sta lavorando al [nuovo Bauhaus europeo](#), un'iniziativa creativa e interdisciplinare che collega il Green Deal europeo ai nostri spazi ed esperienze di vita e combina sostenibilità, inclusività e bellezza per creare nuove soluzioni per il futuro.

Il nuovo Bauhaus europeo mira a tradurre gli obiettivi del Green Deal europeo in azioni culturali, incentrate sull'uomo e tangibili, con l'obiettivo di migliorare il benessere e la salute dei cittadini e delle generazioni future. L'iniziativa esprime l'ambizione dell'Unione europea di dare origine

ad ambienti, prodotti e modi di vivere che siano belli, sostenibili e inclusivi nei vari settori della nostra società e dell'economia. L'obiettivo è quello di fornire a tutti i cittadini l'accesso a beni riciclabili che comportino una minore quantità di carbonio, che sostengano la rigenerazione della natura e proteggano la biodiversità.

Il nuovo Bauhaus europeo è quindi un progetto lungimirante di speranza che apporta una dimensione culturale e creativa al Green Deal europeo, sviluppando un'innovazione sostenibile e inclusiva a livello locale, regionale, nazionale ed europeo. Come fu in passato per il Bauhaus, una scuola d'arte interdisciplinare creata nel 1919 in un'epoca di profonde trasformazioni, ci troviamo ancora una volta al crocevia di una nuova era. I primi fondatori della scuola affrontarono queste trasformazioni attraverso il loro lavoro e cercarono soluzioni ottimistiche e colme di speranza per far fronte alle nuove sfide. Il Bauhaus divenne rapidamente un movimento culturale globale che mise in contatto artisti, designer, architetti e artigiani. Il Bauhaus fu fonte di ispirazione per il rinnovamento di un approccio interdisciplinare che oggi si rivela estremamente necessario per affrontare le sfide del nostro tempo, dal momento che ci troviamo ancora una volta di fronte a profonde trasformazioni.

Come primo passo in questo progetto partecipativo, nella fase di co-progettazione la Commissione europea si è rivolta alla società civile e ai portatori di interessi. A seguito dell'annuncio del progetto da parte della presidente Ursula von der Leyen nel settembre 2020, la Commissione europea ha pubblicato un invito a presentare proposte chiedendo ai partecipanti in cosa sarebbe dovuto consistere il nuovo Bauhaus europeo, quali sfide avrebbe

dovuto affrontare e chiedendo loro di avanzare idee ed esperienze in termini di migliori pratiche esistenti rispetto alle modalità per raggiungere tale obiettivo. Il concetto del nuovo Bauhaus europeo si basa sui vari contributi ricevuti in questa fase. L'iniziativa ha iniziato a prendere piede nell'ultimo anno e a settembre 2021 la Commissione europea ha adottato una **comunicazione** che ne ha presentato i principi e ha indicato i prossimi passi da seguire.

2.1. Quattro temi principali del nuovo Bauhaus europeo

14

Creare un movimento significa avere a che fare con le persone e i loro interessi, le loro esigenze e le loro motivazioni. Nell'analizzare i contributi ricevuti durante la fase di co-progettazione, la Commissione ha individuato quattro temi di cui tenere conto durante l'attuazione del nuovo Bauhaus europeo.

Rientrare in contatto con la natura

I contributi hanno messo in risalto una maggiore consapevolezza e disponibilità da parte delle persone nell'affrontare i cambiamenti climatici e ridurre l'esposizione all'inquinamento. Il bisogno percepito dalle persone di rientrare in contatto con la natura, anche per motivi legati alla salute e al benessere, riceve conferma dalla

ricerca. Maggiori opportunità di contatto con spazi pubblici verdi si traducono in condizioni di salute migliori per la popolazione e riducono le disuguaglianze sanitarie legate al reddito. Le soluzioni basate sulla natura nelle città possono aiutare a gestire le inondazioni e gli altri eventi meteorologici estremi, rendendo al contempo l'ambiente urbano più attraente. L'azione per il clima non è più vista come una lotta astratta ma come parte integrante della nostra vita quotidiana che può migliorare la qualità dell'aria, dell'acqua e del suolo e le condizioni generali di vita. È necessario passare da una prospettiva incentrata sull'uomo a una prospettiva incentrata sulla vita, traendo ispirazione e imparando dalla natura. I contributi ricevuti durante la fase di co-progettazione evidenziano il ruolo cruciale che

l'istruzione e la cultura svolgono nel cambiamento di paradigma verso nuovi comportamenti e valori.

Riconquistare il senso di appartenenza

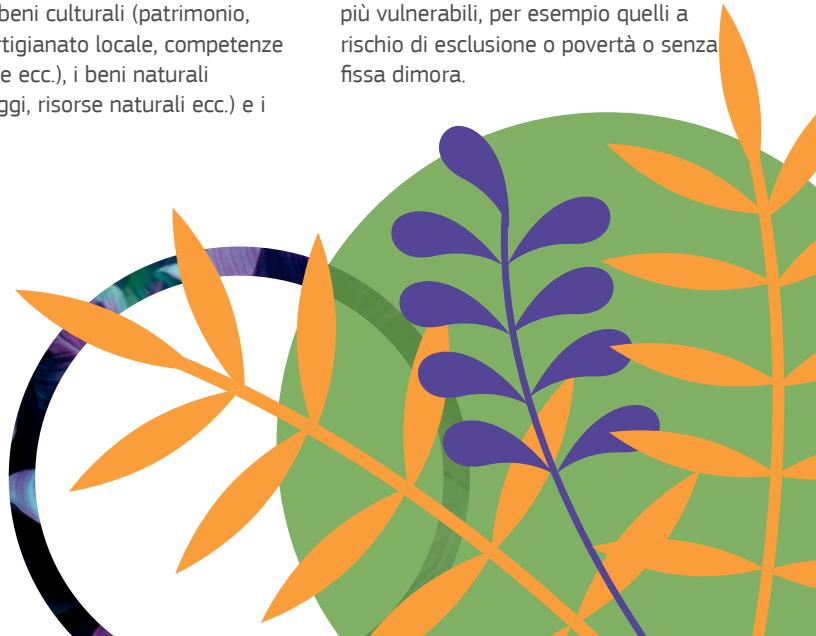
I partecipanti hanno espresso un forte desiderio di costruire ponti tra le persone. Questo richiede la promozione di una solidarietà intergenerazionale, lo sviluppo di legami tra l'istruzione e l'arte a livello locale e il miglioramento degli spazi comuni e dei luoghi di incontro. L'economia di prossimità, con concetti come la «15-minute city» che consente ai cittadini di raggiungere a piedi tutti i principali servizi, è anche un modo per rafforzare i collegamenti e promuovere una mobilità sana, sostenibile e attiva.

Sono i beni culturali (patrimonio, arte, artigianato locale, competenze tecniche ecc.), i beni naturali (paesaggi, risorse naturali ecc.) e i

beni sociali (imprese dell'economia sociale, organizzazioni e associazioni locali ecc.) a rendere unico un luogo. La vita culturale, gli eventi artistici e i concerti sono opportunità di connessione e interazione sociale, il collante che crea un senso di appartenenza.

Dare la priorità ai luoghi e alle persone che ne hanno più bisogno

I partecipanti alla fase di co-progettazione hanno sottolineato che il nuovo Bauhaus europeo deve essere inclusivo. Questo non riguarda solo le persone ma anche i luoghi in cui esse vivono. Le soluzioni belle e sostenibili devono essere accessibili a tutti, anche dal punto di vista economico. Occorre tenere in debita considerazione la situazione specifica dei gruppi e delle persone più vulnerabili, per esempio quelli a rischio di esclusione o povertà o senza fissa dimora.



La necessità di un approccio a lungo termine e basato sull'intero ciclo di vita negli ecosistemi industriali

I partecipanti alla fase di co-progettazione hanno evidenziato la chiara necessità di una maggiore circolarità per far fronte all'uso non sostenibile di risorse e rifiuti come anche il bisogno di trovare nuovi

utilizzi per edifici o infrastrutture obsolete. Ad esempio, il riutilizzo, la rigenerazione, l'estensione della vita e la trasformazione degli edifici esistenti dovrebbero prevalere, laddove possibile, rispetto alla costruzione di nuovi edifici. La progettazione e l'architettura circolari e sostenibili dovrebbero diventare la nuova normalità.

2.2. L'istruzione come pilastro importante

Cosa c'entra tutto questo con l'istruzione? Il «vecchio» Bauhaus era una scuola, ma non solo, l'istruzione è stata un tema fondamentale nella fase di co-progettazione. I partecipanti hanno sottolineato che l'istruzione è la base di qualsiasi cambiamento e che dobbiamo educare i bambini fin dalla più giovane età a vivere in modo più sostenibile ed equo. Attraverso l'istruzione e la conoscenza, possiamo far avvicinare persone di generazioni diverse sulla base di valori comuni, imparare attraverso la pratica e creare legami tra esperienze diverse. I partecipanti hanno anche individuato le nuove competenze necessarie per questa nuova realtà. Ad esempio, si potrebbe promuovere un maggiore uso degli strumenti digitali da parte degli architetti e dei lavoratori edili, questo potrebbe aiutare ad evitare lo spreco di materiale. La sostenibilità

e il concetto di ciclo di vita potrebbero diventare un argomento fondamentale nella formazione e nella pratica.

Inoltre, i metodi di apprendimento più informali avvicinano nuovi gruppi di persone, aiutano a creare empatia e promuovono la condivisione delle conoscenze e la comprensione reciproca di argomenti complessi in contesti locali. Questi sono elementi cruciali per affrontare problemi sistemici come la sostenibilità e per creare un movimento di base comune verso uno stile di vita bello, sostenibile e inclusivo. Pertanto, l'obiettivo generale è quello di promuovere la trasformazione del modo in cui pensiamo, agiamo e lavoriamo per affrontare le sfide della sostenibilità e della digitalizzazione nelle nostre società.

I risultati della fase di co-progettazione si adattano bene alla visione più ampia della Commissione europea, così come indicato nello [Spazio europeo dell'istruzione](#). La Commissione intende sostenere i sistemi d'istruzione europei nella loro transizione, che dovrà essere anche inclusiva, verso un futuro verde e digitale. Le priorità di Erasmus+, il programma europeo per l'istruzione, la formazione, i giovani e lo sport (ad esempio, l'inclusione e la diversità, l'ambiente e la lotta contro il cambiamento climatico) sono i blocchi costitutivi di questa transizione. Erasmus+ fornisce un quadro d'azione di riferimento, raggiungendo i partecipanti che

hanno minori opportunità e fornendo supporto alle organizzazioni che lavorano attivamente per superare gli ostacoli all'inclusione. Il programma sostiene inoltre la messa in atto di pratiche verdi e innovative per rendere i discenti, il personale e gli animatori socioeducativi veri e propri agenti di cambiamento (ad esempio, risparmiando risorse, riducendo l'uso di energia, riducendo i rifiuti e l'impronta di carbonio e operando scelte sostenibili per il cibo e i trasporti). L'approccio unico del nuovo Bauhaus europeo è quello di garantire che questa transizione e queste azioni siano dirette verso il nostro ambiente di vita futuro.



2.3. Passi successivi: trasformazione dei luoghi di apprendimento e premio del nuovo Bauhaus europeo 2023

Il nuovo Bauhaus europeo è un movimento che interessa diversi argomenti ed aree. Tuttavia, i luoghi in cui le persone si riuniscono per imparare, dalle aule alle strade, dai parchi giochi alle biblioteche, sono punti chiave per lo sviluppo. Essi rendono visibili le trasformazioni necessarie e dimostrano che sono possibili. Ecco perché all'inizio del 2022, nel quadro del nuovo Bauhaus europeo, la Commissione europea, con la coalizione «Istruzione per il clima», ha lanciato [un invito a manifestare interesse per la trasformazione comune dei luoghi di apprendimento](#) al fine di occuparsi in modo specifico del campo dell'istruzione. L'invito è rivolto a progetti innovativi, nuovi o in corso, che rispecchino i valori del nuovo Bauhaus europeo nei settori dell'istruzione, della formazione, della gioventù e della conoscenza e che puntino a una qualche forma di trasformazione di un luogo fisico di istruzione e conoscenza, delle modalità di apprendimento o del rapporto con la comunità locale.

Rispondendo a questo invito, i partecipanti possono entrare in contatto con una rete di promotori di progetti e potenziali partner che condividono gli stessi principi ed essere invitati a riunioni ed eventi volti a sostenere il loro impegno consentendo loro di condividere pratiche ed esperienze pertinenti. Possono anche dare visibilità al loro progetto attraverso i canali di comunicazione del nuovo Bauhaus europeo. Raccogliendo le migliori soluzioni, dimostrazioni di fattibilità e buone pratiche per tutti gli ambienti di apprendimento futuri, l'invito mira a creare una grande rete collaborativa. Può quindi diventare un trampolino di lancio per metodi di apprendimento belli, sostenibili e inclusivi (e che durano lungo tutto l'arco della vita) dentro e fuori dalle aule. L'invito spiega come candidare il proprio progetto in vista dell'edizione 2023 del premio del nuovo Bauhaus europeo per l'istruzione.



UN



**Il nuovo Bauhaus europeo
nei progetti eTwinning**

In questo capitolo presentiamo sei progetti eTwinning che sono stati realizzati in tutta Europa e oltre. Questi progetti sono stati selezionati sulla base degli argomenti trattati e delle loro caratteristiche innovative allo scopo di ispirare altri insegnanti. Oltre a descrivere gli elementi principali dei progetti eTwinning, gli insegnanti partner sono stati intervistati a proposito della loro esperienza in eTwinning

e alcuni esperti sono stati invitati a commentare alcuni aspetti specifici dei progetti. Sono stati intervistati due insegnanti per progetto, cercando di garantire pari visibilità ai diversi paesi. Gli studenti e gli altri partner hanno contribuito rispondendo ad alcune domande scritte. L'elenco completo dei partner coinvolti in ciascun progetto è disponibile nell'allegato.

3.1. Mission #Explorers of Nature (Missione #Esploratori della natura)

21



Paesi coinvolti: Grecia, Islanda, Italia e Lettonia

Età degli studenti: 3-6 anni

Nome, scuola e paese degli insegnanti intervistati: Steinunn Sigurgeirsdóttir, Leikskólinn Álfaheiði, Kópavogur, Islanda;
Kristina Bernane, Priekuļu pirmsskolas izglītības iestāde «Mežmalīņa», Priekuļi, Lettonia.

Il progetto

Il progetto si basa sull'idea di cercare e trasformare i tesori nascosti nell'ambiente circostante la scuola. Come descritto dai partner del progetto: «La natura è un tesoro da scoprire e preservare, fare lezione sulla natura attraverso pratiche didattiche all'aperto può essere piuttosto vantaggioso». Più nello specifico, gli studenti hanno compreso lo spirito di un posto a loro familiare (giardino della scuola, mare, foresta, spiaggia ecc.) e hanno costruito la loro identità sulla base degli elementi naturali (principalmente acqua e suolo). Le esperienze autentiche degli studenti sono state ricostruite e riorganizzate. Questo ha contribuito all'apprendimento reale in un contesto naturale e inclusivo, in quanto gli studenti sono stati liberi di proporre suggerimenti, sperimentare, cambiare, entusiasarsi, fare le proprie scelte e imparare a valutare i rischi comprendendo i vincoli sottostanti e identificando le opportunità.

Argomenti trattati e integrazione nel programma di studi

Un mondo in costante cambiamento richiede cittadini attenti, reattivi e innovativi rispetto agli obiettivi trasversali e congiunti dell'[Agenda per lo sviluppo sostenibile 2030](#). Le attività del progetto hanno permesso agli studenti di esplorare la natura e gli animali intorno a loro e alle loro scuole. In particolare, gli studenti



hanno raccolto materiali naturali, hanno scoperto gli animali che vivono nell'ambiente che circonda la scuola e hanno partecipato ad attività collaborative legate al giardinaggio e all'arte. Il progetto ha incoraggiato gli allievi ad essere curiosi, giocosi e aperti nei confronti di quello che la natura può insegnare loro. Il progetto ha incluso diverse attività legate agli obiettivi di sviluppo sostenibile, tra cui:

- obiettivo 3: salute e benessere;
- obiettivo 14: la vita sott'acqua;
- obiettivo 15: proteggere la vita sulla terra.

Sia gli insegnanti islandesi che quelli lettoni hanno aderito a questo progetto perché i temi erano coerenti con gli obiettivi e i valori delle loro scuole. Secondo loro, «la cura, la

tolleranza e il rispetto sono tutti elementi importanti quando si esplora la natura». Per quanto riguarda l'integrazione nel programma di studi, Kristina ha affermato che il progetto si è inserito molto bene nel programma lettone perché è orientato alle competenze digitali, l'apprendimento, il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la comunicazione degli studenti, grazie all'uso di materiali nella loro lingua madre. Inoltre, gli studenti hanno migliorato le proprie competenze sociali e civiche esprimendo le loro opinioni, per esempio su come migliorare le condizioni dell'ambiente e come tutelarlo.

Attività di progetto e collaborazione

Gli insegnanti hanno organizzato le principali attività in collaborazione e poi ognuno di loro ha deciso come attuarle con i propri studenti. Inizialmente gli insegnanti hanno coinvolto gli studenti nelle **attività di progetto** con l'obiettivo di aumentare il loro interesse e la loro curiosità. Ad esempio, gli studenti di ogni scuola partner hanno progettato dei loghi e poi hanno votato quello che meglio rappresentava il progetto. Alla fine due loghi hanno ottenuto lo stesso numero di voti, quindi gli insegnanti li hanno combinati in un unico logo. Gli studenti sono stati quindi introdotti al tema della democrazia. In una fase successiva agli studenti sono state poste delle domande formative per

definire il processo di apprendimento, ad esempio: «Cosa dovremmo fare dopo?» e «Qual è la tua opinione?».

Agli studenti è stato presentato il concetto di «esplorazione», che ha dato loro la possibilità di esercitarsi nelle loro abilità di osservazione e di esplorazione delle superfici, hanno cercato e raccolto oggetti interessanti, hanno fatto scoperte e domande. I risultati di questa attività sono stati raccolti in delle presentazioni realizzate con Padlet, Genially e Prezi. Hanno anche ascoltato delle **canzoni**, giocato a **memory**, partecipato a delle **competizioni**, svolto degli esperimenti sulla ricrescita e sulla germinazione attraverso la **realtà aumentata grazie all'uso di QuiverVision**. Inoltre, dopo una discussione di gruppo sui sogni, gli studenti hanno fatto una passeggiata nella natura alla ricerca di alcuni



materiali che hanno poi utilizzato per costruire degli acchiappasogni da regalare per Natale ai genitori.

Durante il progetto gli studenti hanno anche letto un libro sull'importanza dell'acqua e hanno scoperto cose nuove sull'inquinamento. Con l'aiuto degli insegnanti hanno completato un'attività durante la quale hanno pulito diversi contenitori di acqua sporca. In un'altra attività gli studenti hanno avuto l'occasione di imparare cose nuove sulle api, la costruzione degli alveari e come creare un habitat adatto a loro. Hanno anche studiato le farfalle attraverso l'app [ButterflyCount](#), creato delle farfalle utilizzando le competenze STEAM e fatto ricerche su animali marini come la [foca monaca \(Monachus monachus\)](#). Alla fine del progetto gli studenti hanno realizzato dei disegni con le loro idee per lo spazio della scuola materna nel giardino scolastico

e hanno proposto di inserire un sentiero da percorrere a piedi nudi e una serra. In un'altra attività, durante il periodo del lockdown, agli studenti è stato chiesto di esplorare la natura e scattare alcune foto. Le foto sono state raccolte in un [collage](#).

Gli studenti hanno anche partecipato ad attività creative e colorate, hanno dipinto e decorato le pareti e le strutture del parco giochi della scuola. Agli studenti sono stati inoltre presentati gli obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS) attraverso le [animazioni del progetto ThinkNature](#), che spiega cosa sono le [soluzioni basate sulla natura](#) e come il progetto e la piattaforma intendono utilizzarle come strumento per superare le [sfide e i rischi attuali legati al cambiamento climatico](#). Infine, gli studenti hanno imparato alcune abitudini salutari, come mangiare frutta, giocare all'aperto e usare la bici nella loro vita quotidiana.



Alcuni studenti hanno descritto le loro attività preferite e raccontato i momenti più memorabili ai loro insegnanti.



Ho fatto un disegno ed era il logo del progetto.

Ísey, Islanda.

È stato divertente fare una festa con gli hot dog.

Vigdís, Islanda.

In generale, la collaborazione tra i bambini della scuola materna può essere difficile. Alla loro età molti non sono in grado di parlare o scrivere in lingua straniera e non possono partecipare a TwinSpace. Come descritto da Steinunn e Kristina, gli insegnanti agiscono da mediatori e «traduttori», aiutando i bambini a comprendere e partecipare al progetto. Gli studenti hanno creato dei prodotti collegati a quelli dei loro partner. Ad esempio, gli studenti di una classe hanno iniziato a scrivere una storia che poi un'altra classe ha continuato,



lo stesso è avvenuto per la creazione di un personaggio. Gli incontri online sono stati solitamente una modalità piacevole per permettere agli studenti di incontrarsi e lavorare insieme con l'aiuto e il sostegno dei loro insegnanti. A questo proposito, Steinunn e Kristina hanno ricordato: «I bambini hanno anche imparato gli uni dagli altri conoscendosi online e lavorando insieme per raggiungere un obiettivo. Questa è una lezione importante per i bambini di cinque anni, i quali durante questo progetto hanno vissuto la loro prima vera collaborazione internazionale».

Collegamenti al tema annuale

25

Il tema di eTwinning per il 2022 riguarda la bellezza, la sostenibilità e la convivenza. Questo progetto ha messo in evidenza l'importanza dell'educazione ambientale all'aperto, consentendo ai giovani studenti della scuola materna di scoprire insieme l'ambiente che li circonda. Come hanno detto le partner italiane Claudia Murelli, Valeria Giacomelli, Silvia Gisonda e Anna Monopoli: «La ricerca esperienziale ed estetica originata dall'intendere i materiali naturali come un tesoro accessibile e condivisibile ha stimolato la creazione di installazioni artistiche temporanee molto semplici e di attività espressive ispirate dalla natura stessa e da artisti e designer che a loro volta si ispirano alla natura». Inoltre, le insegnanti intervistate hanno riflettuto sul nuovo

Bauhaus europeo e cosa significa per loro e per i loro studenti. Steinunn ha detto: «La natura è una parte importante del nostro futuro. Il nostro progetto insegna ai bambini ad essere consapevoli di ciò che li circonda e a vedere la bellezza nella natura e in loro stessi. La sostenibilità ci insegna a lavorare insieme alla natura e questa è una lezione importante per dei bambini di cinque anni».

Inoltre, i partner di progetto della scuola materna di Opera (Italia) hanno riflettuto sul rapporto tra il progetto e il nuovo Bauhaus europeo dicendo: «Durante le attività sulle soluzioni basate sulla natura per riportare le farfalle e le api nel nostro giardino scolastico sono state avanzate delle proposte che si sono rivelate essere un modo per ripristinare l'ecosistema attraverso soluzioni semplici, naturali ed ecologiche che aiutano i bambini a comprendere meglio l'ambiente». Inoltre, Kristina ha spiegato che la natura e la sostenibilità non sono stati gli unici argomenti principali del progetto, anche l'arte è stata identificata come settore chiave. Questo è apparso chiaramente nelle attività in cui gli studenti hanno creato dei lavoretti e nelle attività di decorazione delle pareti della scuola durante le quali «hanno abbellito l'ambiente scolastico».

In questo contesto, sia gli insegnanti che gli studenti hanno riflettuto sulla loro scuola e il loro spazio di apprendimento dei sogni. In particolare, per entrambe le



insegnanti intervistate, la loro scuola dei sogni dovrebbe essere circondata dalla natura. Kristina ha aggiunto: «Il mio spazio di apprendimento dei sogni è un luogo bello, verde e soleggiato dove tutti si sentono sicuri e felici e dove tutti possono crescere secondo i propri bisogni». Steinunn invece ha detto: «Ci dovrebbe essere molto spazio per permettere ai bambini di giocare e tutti gli insegnanti dovrebbero essere certificati». Gli studenti hanno descritto le loro scuole dei sogni ai loro insegnanti e hanno condiviso le seguenti idee.



Abbiamo dei giocattoli, sia i bambini che gli insegnanti. I bambini e gli insegnanti hanno costruito la scuola da soli.

Rakel, Islanda.

Bellissimi disegni sulle pareti, la scuola dovrebbe avere una piscina dove i bambini possono allenarsi a nuotare. In classe ci dovrebbero essere sei bambine e dieci bambini. All'esterno ci dovrebbe essere un parco divertimenti.

Rasa, Lettonia.

C'è una luna dentro, la costruiamo e la appendiamo. E abbiamo anche le stelle.

Saga, Islanda.

La scuola sarà dei colori dell'arcobaleno. Tutti i bambini sono super amichevoli e si aiutano a vicenda. E gli insegnanti sono utili. Fine.

Elizabete, Lettonia.

Ci dovrebbero essere due alberi di Natale vicino alla scuola che potrebbero essere decorati per Natale. Tutti a scuola avrebbero tempo per giocare e fare amicizia con i compagni di classe.

Alise, Lettonia.

Sarà una casa con grandi finestre e il tetto sarà il cappello di un fungo. E possiamo giocare e correre sul tetto.

Elīna, Lettonia.

Infine, le partner italiane Rosa Maria Monaca, Natalina Caldini, Loredana Branca, Antonella Milana, Antonina Calvo ed Emanuela Calvo hanno descritto le loro scuole dei sogni come un luogo in cui «insieme, insegnanti e bambini possono progettare gli spazi per il benessere fisico, relazionale e psicologico creando con cura ambienti di apprendimento il più aperti e innovativi possibile. La scuola diventa quindi un laboratorio di ricerca permanente e dinamico».

Il punto di vista dell'esperto sul progetto



Esperta: Kristina Madsen, Eco-Schools
Kristina Madsen è coordinatrice internazionale per l'istruzione per il programma Eco-Schools presso la Foundation for Environmental Education con sede a Copenhagen, Danimarca. Riconosciuto dall'Organizzazione delle Nazioni Unite per l'istruzione, la scienza e la cultura (UNESCO) come leader mondiale nel campo dell'educazione allo sviluppo sostenibile, il programma Eco-Schools è un modello educativo che pone gli studenti al centro di un processo di cambiamento verso la sostenibilità e che li fa entrare in contatto con le questioni reali delle loro comunità.

Perché l'argomento di questo progetto è attualmente rilevante?

È noto che esiste un'urgente necessità di proteggere la biodiversità globale e intervenire contro il cambiamento climatico e questo richiede uno sforzo mirato da parte di tutti. Tuttavia, è improbabile che questo possa

avvenire senza tenere conto dei valori fondamentali di cura e rispetto per le altre persone, gli animali e gli insetti, l'intero ecosistema nella sua complessità. Questo progetto è un ottimo esempio di come l'apprendimento all'aperto possa far entrare in contatto i bambini più piccoli con la natura. Grazie alle esperienze positive vissute all'aperto, essi sono in grado di sviluppare la loro curiosità, le loro capacità di collaborazione e la loro comprensione della natura che li circonda. Queste prime esperienze possono contribuire a creare le basi per un atteggiamento di cura e, mano a mano che cresceranno, mettere i bambini nelle condizioni di poter avere un ruolo nella conservazione della biodiversità vicino alle loro case e nelle loro comunità.

A suo avviso quali buone pratiche ed esempi di questo progetto potrebbero essere utili per fare lezione su questo argomento?

Ciò che ha attirato la mia attenzione in questo progetto sono stati i buoni esempi pedagogici forniti quando gli insegnanti, nei momenti opportuni, hanno fatto un passo indietro per permettere ai bambini di riflettere sulle attività, esprimersi liberamente e avanzare le proprie idee per la protezione dell'ambiente. Gli insegnanti hanno capito che i progetti sull'ambiente sono importanti, ma altrettanto importanti sono anche le opportunità di apprendimento che sono emerse lungo il percorso. In altre

parole, l'obiettivo principale di progetti come questo non dovrebbe essere quello di costruire l'albergo per insetti più bello e avanzato, ma quello di utilizzare questa attività per parlare dell'importanza degli impollinatori, riconoscere gli sforzi dei bambini e sostenerli affinché riconoscano che stanno facendo qualcosa di positivo.

A suo avviso quali sono le componenti più forti di questo progetto?

Come è stato detto da una delle insegnanti, la pandemia di COVID-19 ha costretto molti di noi ad acquisire familiarità con gli strumenti di apprendimento e di riunione online. Nonostante la curva di apprendimento impegnativa, questo ha reso la collaborazione internazionale più accessibile e per questo sono rimasta molto colpita dagli insegnanti dei quattro paesi, che sono riusciti a facilitare l'incontro e la collaborazione tra bambini che non parlavano la stessa lingua. Anche il coinvolgimento dei genitori è una componente forte di questo progetto. È molto positivo che i genitori ricevano informazioni e feedback sulle attività dei bambini. Si spera che questo abbia anche creato uno spazio per i genitori in modo da permettere loro di fornire i loro contributi e suggerimenti e affinché alcune delle buone pratiche adottate possano continuare una volta a casa.

Quali risorse o materiali attinenti consiglierebbe di utilizzare per fare lezione su questo argomento?

Sulla nostra piattaforma di apprendimento online, Foundation for Environmental Education Academy, gli insegnanti possono accedere a una serie di corsi gratuiti relativi ad argomenti come la biodiversità, l'educazione all'aperto, l'alfabetizzazione ambientale e gli OSS (obiettivi di sviluppo sostenibile). Una panoramica dei diversi corsi e della loro disponibilità è consultabile sul [sito della Foundation](#)

[for Environmental Education](#). Il programma gemello di Eco-Schools, Learning about Forests, promuove l'apprendimento all'aperto e le esperienze concrete con lo scopo di fornire agli studenti una comprensione più profonda e complessa del mondo naturale. Per idee specifiche su come usare la natura con le proprie classi, gli insegnanti possono accedere a una pubblicazione gratuita sul [sito di Learning about forests](#).

3.2. E.S.B.F. — Earth should not be a frying pan (La Terra non deve essere una padella per friggere)



Paesi coinvolti: Grecia e Italia

Età degli studenti: 10-12 anni

Nome, scuola e paese degli insegnanti Angeliki Kougiourouki, 1^a Scuola elementare sperimentale, Alessandropoli, Grecia

intervistati: Marina Screpanti, Scuola primaria Viale Abruzzo dell'Istituto Comprensivo 3, Chieti, Italia

Il progetto

Come ha detto Agona Apell: «Il riscaldamento globale non finirà quando la Terra troverà ombra sotto gli alberi, ma quando l'avrà trovata sotto le nostre mani tutte unite». L'obiettivo principale del progetto è di incoraggiare i bambini ad acquisire familiarità con le questioni del riscaldamento globale e del cambiamento climatico, comprendere l'importanza della collaborazione per raggiungere obiettivi comuni, far sentire la propria voce per promuovere azioni di sensibilizzazione a favore della sostenibilità e di uno stile di vita ecocompatibile, instillando in loro la passione per il volontariato e la cittadinanza attiva.

Il progetto mira a promuovere gli OSS (obiettivi di sviluppo sostenibile) tramite la partecipazione ad azioni e campagne e utilizzando i principi dell'istruzione del XXI secolo, i quali prevedono l'apprendimento basato sull'indagine, il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la cittadinanza attiva, sviluppando la creatività e le menti immaginative degli studenti attraverso lo sviluppo delle loro competenze cognitive.

Argomenti trattati e integrazione nel programma di studi

Il progetto nasce da una proposta di alcuni studenti italiani e greci in seguito a una collaborazione di già due anni. Durante la valutazione di

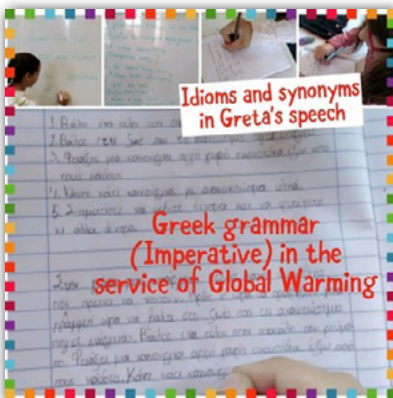
un precedente progetto eTwinning, hanno proposto di lavorare su un argomento relativo all'ambiente. In quel periodo Greta Thunberg stava esprimendo la sua preoccupazione nei confronti del cambiamento climatico e gli studenti la seguivano su diverse piattaforme. Attraverso le sue azioni, Greta ha ispirato studenti e insegnanti a seguire il suo esempio. Entrambe le insegnanti fondatrici, Marina e Angeliki, hanno incoraggiato la partecipazione degli studenti, interpretando il proprio ruolo come quello di persone che «aiutano gli studenti a diventare cittadini consapevoli del proprio ruolo e non persone solamente capaci di criticare ciò che è sbagliato». A questo proposito i principali macro-argomenti di questo progetto includono il riscaldamento globale e il cambiamento climatico e tra gli argomenti più concreti troviamo i rifiuti, l'energia luminosa, l'acqua, la plastica, la carta e la tutela dell'ambiente. Il progetto ha riguardato anche temi più trasversali come la sicurezza informatica, la netiquette e i diritti d'autore.

Nell'ambito del progetto sono state realizzate diverse attività legate a questi temi. Ad esempio, gli studenti si sono concentrati sulla grammatica greca e italiana studiando alcune frasi e hanno svolto degli esercizi basati sui discorsi di Greta (ad esempio espressioni idiomatiche, sinonimi e uso dell'imperativo). Ulteriori attività hanno riguardato dei problemi

matematici legati all'ambiente, le TIC, l'arte, gli esperimenti scientifici e l'alfabetizzazione. I temi dell'ambiente e dell'educazione civica sono stati il filo rosso lungo tutto l'arco dell'anno e sono stati integrati in tutte le discipline e attività. Nelle sezioni successive vengono presentati alcuni esempi di queste attività.

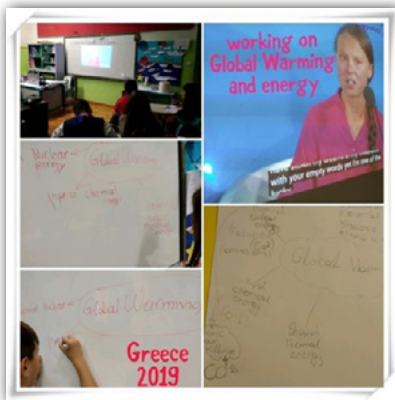
Alfabetizzazione

Oggi abbiamo studiato grammatica italiana con Greta. Abbiamo ascoltato il suo intervento in una conferenza (con i sottotitoli italiani) poi abbiamo analizzato le parole: ATTIVISTA, ATTIVO, INATTIVO, AZIONE [e] ATTIVAMENTE. Le cinque parole hanno dato vita a una discussione sulle parole dal punto di vista grammaticale. ATTIVISTA è un nome. Anche AZIONE è un nome, mentre ATTIVO e INATTIVO sono aggettivi e ATTIVAMENTE è un avverbio. Abbiamo fatto alcuni esempi in italiano. Poi gli studenti hanno scritto cinque nomi, quattro aggettivi e quattro avverbi riguardanti Greta e il suo discorso. Infine, gli studenti hanno scritto un testo autobiografico utilizzando le parole scelte.



Matematica

Durante la pandemia di COVID-19, gli studenti greci hanno studiato la matematica nell'ambito delle attività del progetto. In un esercizio hanno dovuto analizzare attentamente un grafico che riportava la percentuale di rifiuti in alcuni paesi europei e hanno dovuto commentarlo per iscritto. Per esercitarsi nella creazione di grafici alcuni di loro hanno preparato un modulo Google, che hanno caricato su una [piattaforma digitale online](#) del ministero greco dell'Istruzione e degli affari religiosi e hanno aspettato che i loro compagni di classe lo compilassero. Utilizzando i dati raccolti dalle risposte hanno realizzato dei grafici.



Il discorso di Greta e l'esempio dei nostri partner ci hanno dato la possibilità di studiare la grammatica greca in modo diverso. Abbiamo ascoltato un suo intervento ad una conferenza e ci ha colpito un'espressione che ha usato per sensibilizzare i cittadini sui cambiamenti climatici. Ha detto che ora è il momento di «tracciare una linea». Analizzando le sue parole e il loro significato reale, gli studenti hanno cercato di trovare dei sinonimi e spiegare cosa vuol dire «tracciare una linea». Per esempio, fermare qualcosa, mettere delle cose nuove nella mia vita, fare qualcosa di nuovo, porre fine [a qualcosa] o ricominciare. Poi gli studenti hanno usato l'imperativo, argomento della lezione di grammatica, per costruire delle frasi in greco.

INTERNATIONAL TEAM "WASTE": reminder for a good recycling

WHITE BIN	GREEN BIN	YELLOW BIN	BLACK BIN	BROWN BIN
BOOKS	BOTTLE	PLASTIC DISHES	PEELINGS	Leftovers
NEWSPAPERS	VESSELS	PLASTIC CUP	TEA FILTERS	Coffee grounds
SHEETS	GLASS CONTAINERS	PLASTIC CUTLERY	CORK STOPPERS	Dried flowers
WRAPPING PAPER	EMPTY VIALS	NETS FOR FRUIT AND VEGETABLES	LEFTOVERS	Cork stoppers
MAGAZINES	GLASS CHANDELIER	PLASTIC BAGS	DRIED FLOWERS	Biodegradable napkins
TETRAPACK	GLASS DECORATION	PLASTIC CASES	BIODEGRADABLE TISSUES AND NAPKINS	Biodegradable straws
CARDBOARD BOXES	VASES		TOYS	Biodegradable glass
OLD POSTERS			FABRIC BAGS	

ESBF

SEPARATE COLLECTION IS VERY IMPORTANT BECAUSE IT DOES NOT POLLUTE THE ENVIRONMENT

WE HAVE TO PROTECT OUR PLANET AND DON'T WASTE THINGS THAT ARE USEFUL. WE CAN REUSE THEM!

Scienze

Uno dei capitoli dei libri di testo delle scuole riguarda l'energia. Il discorso di Greta è stato preso come un vero punto di partenza per esplorare gli aspetti positivi e negativi dell'energia, dal momento che nel suo discorso ha parlato di aria tossica, inquinamento ed emissioni di CO₂. In una sessione di brainstorming gli studenti hanno riflettuto sui diversi aspetti dell'energia e sul loro impatto sul riscaldamento globale. Ad esempio, gli studenti hanno analizzato le emissioni di CO₂ causate dall'energia nucleare e l'impatto dell'energia chimica sull'ecosistema. Come indicato da Angeliki: «Gli studenti sono rimasti sorpresi dal modo diverso in cui abbiamo iniziato a esplorare gli aspetti legati all'energia». Uno degli studenti ha detto: «Questo è CLIL (Apprendimento integrato di lingua e contenuto)! Pensavo che

potessimo farlo solo in geografia con l'insegnante di inglese!»

Attività di progetto e collaborazione

Prendendo spunto dalle idee degli studenti sono state progettate diverse attività. Di seguito sono riportati alcuni esempi delle attività che sono state inserite nei prodotti finali. I gruppi internazionali hanno realizzato **cinque prodotti originali**, tutti creati autonomamente dagli studenti utilizzando gli strumenti TIC. Gli studenti hanno scelto i prodotti che volevano creare e gli strumenti web che volevano utilizzare. Hanno inoltre proposto delle idee ai loro partner e hanno votato le migliori attraverso dei forum. Durante la pandemia di COVID-19, entrambe le insegnanti hanno preparato delle esercitazioni guidate nella lingua madre degli studenti, per fornire istruzioni su come utilizzare questi strumenti.



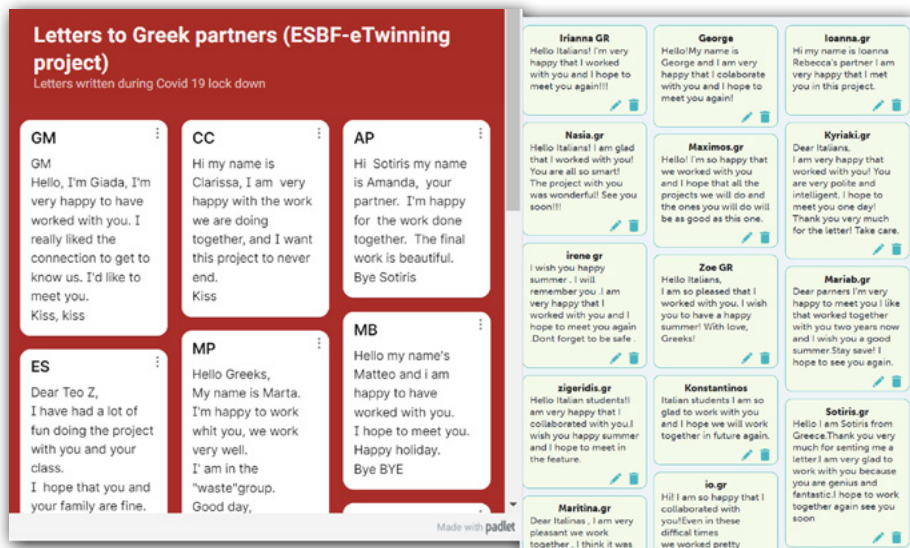
Come indicato dagli insegnanti: «Volevamo ottenere il massimo dagli strumenti Web 2.0, quindi abbiamo incoraggiato gli studenti a utilizzare questi strumenti in molte altre aree del programma di studi». I cinque gruppi tematici hanno individuato idee e proposte relative ai loro temi: rifiuti, plastica e carta, energia luminosa, acqua e tutela dell'ambiente.

Un'altra attività che ha aiutato gli studenti a fare sensibilizzazione a favore della tutela dell'ambiente è stata la creazione di tre programmi televisivi. Le insegnanti volevano che i loro studenti conoscessero i problemi del pianeta e comprendessero che anche gli studenti più giovani possono contribuire a cambiare il mondo, in primo luogo cambiando il loro comportamento e poi facendo sentire le loro voci e invitando le altre persone a seguire il loro esempio. Ogni tre mesi gli studenti hanno preparato tre notiziari in inglese utilizzando un green screen. Gli studenti hanno presentato interviste,

attività, idee e proposte incentrate sul tema dell'ambiente. È stata creata una risorsa collaborativa online (una wiki) in modo da poter fare delle ricerche sull'argomento e ampliare le loro conoscenze. Un elemento importante è stato che sia gli studenti che le insegnanti hanno collaborato da casa durante il periodo della chiusura delle scuole per creare il secondo e il terzo show televisivo.

Un'altra attività interessante è stata quella di collegare il progetto eTwinning al [progetto Climate Action](#). Gli studenti greci e italiani hanno esplorato le cause del cambiamento climatico attraverso sessioni di discussione e brainstorming nelle loro classi e hanno condiviso le loro opinioni. Poi gli studenti italiani hanno guardato un video e ascoltato le opinioni degli studenti greci sugli effetti del cambiamento climatico.

Tra le attività aggiuntive suggerite dagli studenti e realizzate nel corso del progetto è stato organizzato anche un sit-in, secondo la proposta di Greta Thunberg, per sensibilizzare tutte le scuole sui problemi del pianeta. È stata organizzata una manifestazione per andare oltre al mondo della scuola ed entrare in contatto con la comunità locale. In Italia gli studenti hanno convinto molti insegnanti e classi a partecipare al sit-in e alla manifestazione, anche se non facevano parte del progetto. In Grecia gli studenti hanno partecipato a uno sciopero contro il cambiamento



36

climatico, organizzato dai ragazzi e le ragazze delle scuole secondarie della città. Tra le altre attività sono stati organizzati dei forum di riflessione (ad esempio sul significato del titolo del progetto), attività di creazione di wiki e mappe concettuali, dibattiti e scrittura collaborativa.

Sono state organizzate diverse sessioni di live streaming e forum per garantire una comunicazione adeguata tra gli studenti. Ad esempio, è stata organizzata una videoconferenza per gli studenti greci e italiani delle squadre internazionali, in modo che potessero incontrarsi online e prendere delle decisioni sui loro prodotti.

Durante la pandemia di COVID-19 gli studenti italiani hanno scritto delle lettere ai loro compagni greci, che hanno risposto esprimendo i loro pensieri e sentimenti nei confronti

dei compagni italiani. Infine, è stato organizzato un incontro online tra insegnanti e studenti per incontrarsi, discutere, riflettere e valutare il progetto tramite un gioco preparato dalle insegnanti su Mentimeter, attraverso il quale gli studenti hanno potuto esprimere le proprie opinioni sul progetto eTwinning.

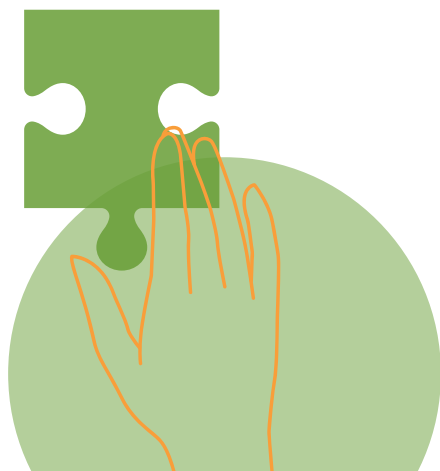
Anche i colleghi degli insegnanti partecipanti al progetto sono stati coinvolti. In particolare, un'insegnante italiana di scienze, Raffaella D'Amicodatri, ha lavorato al progetto e ha partecipato ai sit-in e alle manifestazioni. Durante il periodo di didattica a distanza, le è stato affidato il compito di seguire una delle squadre internazionali. Ha detto: «Il lockdown è stato un'opportunità che mi ha permesso di conoscere la piattaforma eTwinning e strumenti educativi diversi. Ho avuto il tempo di approfondire le mie conoscenze e

di apprendere e riflettere sulle nuove strategie di insegnamento e sui nuovi modi di pensare e di fare scuola. Inoltre, in quel periodo ho avuto più tempo per lavorare con la mia collega Marina, che mi ha aiutato e sostenuto nella mia esperienza in eTwinning».

In Grecia l'insegnante di TIC è stato sempre disponibile nel sostenere e aiutare gli studenti, così come un altro insegnante della scuola primaria e il dirigente scolastico, i quali hanno partecipato alle interviste degli studenti. Durante la pandemia è stato inoltre chiesto ai genitori di sostenere le insegnanti aiutandole a documentare le fasi del lavoro svolto dai loro figli durante la didattica a distanza inviando foto o video del lavoro svolto (si vedano le seguenti testimonianze). Secondo le insegnanti: «I genitori erano davvero felici di poter contribuire, ci hanno detto che si sono

sentiti parte dell'iniziativa, come se stessero aiutando la Terra assieme ai loro figli». Al termine del progetto i genitori hanno partecipato ad un evento in diretta durante il quale è stato presentato il lavoro svolto.

Ho contribuito al progetto dando il mio supporto. In pratica, ho aiutato mia figlia a registrare un video per il notiziario e l'ho incoraggiata a far parte di questa squadra e sentirsi più sicura di se stessa.



Ho aiutato mia figlia a documentare le attività quando stava lavorando al progetto durante la didattica a distanza. Durante quel periodo ho avuto l'opportunità di vedere quanto sia utile lavorare in eTwinning. Ero curioso, quindi ho partecipato a un webinar, una conferenza organizzata dall'Agenzia nazionale italiana il 6 aprile 2020, durante la quale l'insegnante di mia figlia, Marina, e la sua collega greca Angeliki hanno parlato del progetto. Sono rimasto colpito dalla collaborazione che si è instaurata tra loro e dal potenziale di eTwinning.

Ho potuto dare il mio contributo durante tutto il corso del progetto. Prima di tutto, l'ho sostenuta in ogni compito, in ogni fase del progetto. L'ho anche aiutata quando mi ha chiesto la mia opinione durante alcune attività, ad esempio mentre lavoravamo insieme alla ricerca sul riscaldamento globale o partecipavamo alla discussione sull'impatto delle attività umane che causano il cambiamento climatico. Durante la pandemia, quando ha dovuto preparare i video per il notiziario, le ho mostrato come fare e come inviare il lavoro svolto alla sua insegnante.

Collegamenti al tema annuale

Sulla base delle opinioni delle insegnanti il progetto rientra nel tema annuale perché l'ambiente e l'impegno

civico sono concetti fondamentali del progetto, in combinazione con la natura, il cambiamento climatico e i temi affrontati dalle squadre internazionali (rifiuti, plastica e carta, energia luminosa, acqua e tutela dell'ambiente). Considerando che a ciascun gruppo è stato assegnato un argomento e che il compito era quello di trovare delle idee per prevenire ulteriori danni o ridurre i consumi pianificando azioni concrete, «gli allievi hanno pensato a un pianeta veramente bello e sostenibile, un luogo ideale per la vita di animali, esseri umani e piante. Hanno riflettuto insieme per pianificare azioni concrete affinché il sogno si avveri, dando testimonianza delle cose da fare o da non fare» Di seguito sono state riportate alcune testimonianze degli studenti del progetto sulle loro scuole dei sogni.

Immagino la mia scuola dei sogni come una scuola piena dei colori della natura. Potremmo iniziare dipingendo le pareti della scuola di verde e di blu e decorarle con dei murales. Così la scuola potrebbe essere un luogo dove è davvero bello stare.
Giada, Italia.

Penso che le scuole possano aiutarci a rendere il mondo più sostenibile, organizzando giornate dedicate alla pulizia o insegnandoci come riciclare e così via.
Sara, Italia.

Secondo me una scuola ideale pensata per il futuro sarebbe una scuola amica di tutti gli studenti. Questo vuol dire che potrebbe accogliere persone di culture diverse, persone con disabilità e forse [persone] con identità di genere diverse. Una scuola bella potrebbe anche essere una scuola eco-compatibile che spieghi agli studenti il cambiamento climatico e il riscaldamento globale e come possono contribuire a prevenirlo.
Irianna, Grecia.

Anche le insegnanti hanno descritto la loro scuola dei sogni. Angeliki immagina la sua scuola dei sogni come «un luogo in cui gli studenti possano godere ogni giorno del loro apprendimento, senza la pressione delle valutazioni o delle aspettative dei genitori, ma solo per imparare e prendere iniziative per se stessi e per la comunità». La scuola dei sogni di Marina «aiuta gli studenti a utilizzare diverse risorse per migliorare le loro competenze, aprendo una finestra sul mondo e imparando facendo, li aiuta a fare esperienza della vita attraverso attività pratiche e a rispettare le differenze per collaborare e creare un mondo sostenibile».

Ulteriori elementi della scuola dei sogni che sono emersi durante le interviste sono: laboratori opzionali, classi tematiche con attività specifiche che gli allievi sono liberi di scegliere e cambiare in base ai loro interessi, una scuola colorata senza banchi o scrivanie, spazi più flessibili in cui gli studenti possono giocare, biblioteche scolastiche ampliate e laboratori TIC aggiornati, più apprendimento all'aperto, meno burocrazia e promozione dell'attività fisica fornendo strutture adeguate (piscine o campi sportivi).

Il punto di vista dell'esperto sul progetto



Esperta: Luise Heidenreich, EIT Climate-KIC, una comunità basata sulla conoscenza e sull'innovazione e sostenuta dall'Istituto europeo per l'innovazione e la tecnologia. Luise Heidenreich è un'esperta dotata di grande passione ed esperienza nel settore dell'istruzione e dell'apprendimento internazionale. Attualmente lavora come co-direttrice per l'istruzione e l'apprendimento presso EIT Climate-KIC, dove sviluppa e coordina programmi internazionali che consentono alle persone di sviluppare innovazioni sistemiche e competenze imprenditoriali e di intraprendere azioni a favore del clima. Uno di questi programmi si chiama «Young innovators programme» e mira a promuovere il pensiero sistemico tra gli studenti e gli insegnanti delle scuole secondarie.

Perché l'argomento di questo progetto è attualmente rilevante?

Il prossimo decennio sarà cruciale per preparare le generazioni future a



conducerci verso una società prospera, inclusiva e resiliente basata su un'economia a zero emissioni di carbonio. Attraverso movimenti come Fridays for future, Thursday for the Climate e Youth Strike 4 Climate i giovani di tutto il mondo esigono azioni concrete rispetto al clima. Sappiamo che i bambini e gli adolescenti di oggi saranno i gruppi più colpiti dal cambiamento climatico entro il 2030. Sappiamo anche che le nuove competenze e i nuovi comportamenti sono due fattori chiave del cambiamento per la transizione verde.

Questo pone il nostro sistema educativo al centro del cambiamento sistemico. È essenziale creare delle opportunità per lo sviluppo di nuove competenze nelle istituzioni educative tradizionali. Tuttavia, una sfida per molte scuole è rappresentata dal fatto che l'innovazione climatica non fa ancora parte del programma di studi, rimanendo una preoccupazione crescente per le scuole, gli insegnanti, i genitori e la società. Significa che stiamo perdendo la straordinaria opportunità di sfruttare la creatività degli adolescenti e di dare agli studenti gli strumenti per sprigionare il loro potenziale. Il progetto ESBF è un esempio eccellente di progetto condotto da studenti e insegnanti che aiuta a promuovere una varietà di competenze e comportamenti necessari per affrontare la crisi climatica.

A suo avviso quali buone pratiche ed esempi di questo progetto potrebbero essere utili per fare lezione su questo argomento?

Questo progetto combina molti degli elementi che definiscono l'esperienza di apprendimento sia per gli studenti che per gli insegnanti. Il progetto permette loro di esplorare vari argomenti da diverse prospettive, aiutandoli così a sviluppare abilità e competenze essenziali per portarli ad essere agenti di cambiamento. Integrando il progetto nel programma di studi, gli studenti hanno potuto studiare alcuni argomenti legati al clima da varie prospettive come l'alfabetizzazione, la scienza e la matematica in modo giocoso e coinvolgente e con un approccio orientato all'azione. Le competenze sviluppate sono:

- sensibilizzazione;
- competenze digitali;
- creatività;
- risoluzione dei problemi;
- apprendimento orientato all'azione;
- apprendimento basato sulle sfide;
- capacità di comunicazione;
- pensiero critico;
- capacità di influenzare gli altri.

A suo avviso quali sono le componenti più forti di questo progetto?

Il progetto ESBF è un esempio eccellente di progetto condotto da studenti e insegnanti che aiuta a promuovere una varietà di competenze e comportamenti necessari per affrontare la crisi climatica. Le componenti forti sono la combinazione di competenze legate all'ambiente e competenze digitali e gli elementi di apprendimento trasversale. Il progetto ha fatto grande uso dell'apprendimento basato sull'indagine, l'apprendimento tra pari e la ludicizzazione. Durante la pandemia di COVID-19, sono stati creati degli spazi di apprendimento digitali coinvolgenti in cui gli studenti hanno potuto interagire con i loro colleghi stranieri.

Quali risorse o materiali attinenti consiglierebbe di utilizzare per fare lezione su questo argomento?

Sono disponibili molte risorse online, come ad esempio, tra gli altri, i contenuti sviluppati da [Office for Climate Education](#) o da [Worlds' Largest Lesson](#) e molti strumenti visivi, risorse e moduli didattici sviluppati da [Young Innovators programme](#) e dai suoi partner e pensati per aiutare gli insegnanti a promuovere le competenze complesse di risoluzione dei problemi, capacità di pensiero sistemico, apprendimento guidato da sfide e altri approcci di gioco tra studenti.



3.3. SMILE — The School of Magic Inspiring Learning Experiences (La scuola di magia che ispira esperienze di apprendimento)



Paesi coinvolti: Austria, Repubblica Ceca, Irlanda, Moldavia, Polonia, Spagna e Turchia

Età degli studenti: 10-14 anni

Nome, scuola e paese degli insegnanti intervistati: Liliana Nederita, Liceu de Limbi moderne si Management, Chişinău, Moldavia

Sandra Steinbock, Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Braunau am Inn, Braunau am Inn, Austria

Il progetto

Il progetto SMILE è una replica di Hogwarts, la scuola immaginaria della serie Harry Potter. Il progetto è stato ideato per i giovani adolescenti interessati alla magia, all'apprendimento e alla crescita personale. SMILE si è posto come obiettivo quello di creare una comunità scolastica virtuale basata sui principi della psicologia positiva per imparare, rafforzare il carattere, comunicare, collaborare e creare

all'interno di gruppi di nazionalità miste. I fondatori del progetto lo hanno sviluppato basandosi sull'interesse dei loro studenti per Harry Potter, con l'obiettivo di creare un ambiente scolastico positivo e di aumentare la motivazione. Inoltre, il progetto contribuisce al benessere degli studenti e ha gettato le basi per la formazione di studenti versatili e concentrati sullo sviluppo e il successo personale, attraverso l'impegno e l'apprendimento a lungo termine.

Argomenti trattati e integrazione nel programma di studi

Il progetto SMILE si è prefisso l'obiettivo di sviluppare negli studenti le competenze di comunicazione, collaborazione e pensiero critico e promuovere il loro sviluppo personale in un ambiente di apprendimento positivo, tollerante e motivante. Lo sviluppo personale è una nuova materia, introdotta nel programma di studi moldavo nel 2018. In particolare, il progetto SMILE ha portato la magia nelle esperienze di apprendimento degli studenti e si è concentrato sui punti di forza del carattere. Gli studenti si sono identificati con Harry Potter, che combatte il malvagio Voldemort e i suoi spiriti oscuri. Proprio come Harry, gli studenti del progetto hanno i loro nemici da combattere, come le paure, il bullismo online, l'uso del telefono, il cibo e la dipendenza da videogiochi. Il progetto si è posto l'obiettivo di sostenere gli studenti nella loro lotta contro questi nemici usando i loro «poteri magici». Oltre che sullo sviluppo dei punti di forza del carattere di ognuno, il progetto si è concentrato su diverse competenze, come le competenze linguistiche e interculturali. Sette insegnanti di lingua hanno partecipato al progetto SMILE (cinque insegnanti di inglese, un insegnante di francese e un insegnante di tedesco) e la maggior parte delle attività sono state svolte durante le lezioni di inglese, collegando le attività del progetto con i requisiti del programma di studi.

Gli studenti hanno sviluppato le loro competenze nelle seguenti aree:

- Sviluppo personale
 - ▶ Scoprire e sviluppare i punti di forza caratteriali come creatività, amore per l'apprendimento, intelligenza sociale, leadership, perseveranza, lavoro di squadra e autoregolazione.
- Scienze
 - ▶ Imparare e parlare della scienza dei trucchi magici.
 - ▶ Dimostrare e spiegare la scienza alla base di alcuni dei trucchi e degli esperimenti di fisica e chimica.
- Linguistica
 - ▶ Utilizzare un vocabolario specifico per discutere e spiegare la magia insita nelle diverse discipline scientifiche (spiegare i processi).
 - ▶ Creare un annuncio (un video e un poster) che promuova il mezzo di trasporto scelto dalla propria casa.

- ▶ Imparare la struttura di una lettera motivazionale (lettere motivazionali SMILE).
- ▶ Utilizzare la lingua inglese/francese/tedesca per comunicare ed eseguire determinate attività.

We can't all go to Hogwarts and try the Sorting Hat, but here's the next best thing - SMILE's very own Sorting Experience. So, which house do you belong to?

Are you courageous and persistent (Courage House)?

Are you curious and creative (Wisdom House)?

Are you fair and organized (Justice House)?

Are you careful and cautious (Temperance House)?

Are you optimistic and spiritual (Transcendence House)?

Are you human and generous (Humanity House)?

delle quali è associata a più punti di forza del carattere.

- Competenze sociali/civiche
 - ▶ Leggere e ricreare un ambiente scolastico simile ad Hogwarts.
 - ▶ Entrare a far parte di una comunità scolastica, le case SMILE, per comunicare, collaborare e creare all'interno di gruppi di nazionalità miste.
 - ▶ Avere la possibilità di partecipare a tutti gli eventi SMILE (tornei autunnali, invernali e primaverili).

All'inizio del progetto gli studenti sono stati suddivisi nelle diverse case durante la «cerimonia del cappello parlante», che si è svolta in tutte le classi. Gli studenti hanno riflettuto sulle loro personalità completando un quiz, sulla base del quale sono poi stati suddivisi nelle relative case. Attraverso questa attività gli studenti hanno aumentato la consapevolezza di sé e della propria personalità. Uno o due insegnanti sono stati nominati responsabili della gestione di ogni casa. Gli insegnanti hanno anche creato un ambiente di apprendimento sulla pagina TwinSpace del progetto

Attività di progetto e collaborazione

Nell'ambito del progetto gli insegnanti hanno creato sei «case» online ispirate alle case di Hogwarts della serie Harry Potter. I nomi delle case SMILE si ispirano alle seguenti sei virtù: saggezza, coraggio, umanità, giustizia, temperanza e trascendenza, ciascuna

SMILE Classes

- Etiquette Class with Mr. Bonachera
- DADA Class with Mrs. Nederita
- Mrs Luca's Herbology Class
- Magic of Numbers with Borom...
- Mrs Khan's Charms Class
- Divination Class
- Mrs Barlas' Transfiguration Class
- Potion Class
- Professor Fynn's History of Magic

SMILE, l'aula online del progetto. Ogni classe ha svolto delle attività attraverso cui gli studenti hanno potuto trovare delle informazioni sugli specifici argomenti e applicare, illustrare e collegare queste informazioni alla propria esperienza personale e al libro *Harry Potter e la pietra filosofale*. Gli studenti hanno potuto visitare alcune pagine, le «lezioni SMILE», e scegliere tra una vasta gamma di attività preparate dagli insegnanti. Ad ogni pagina delle lezioni era associata una discussione del forum, all'interno della quale agli studenti era stato richiesto di pubblicare un feedback sul loro processo di apprendimento.

L'obiettivo delle lezioni SMILE è stato quello di imparare a conoscere e affrontare le «forze oscure» che esistono nella realtà e nel mondo virtuale. Agli studenti è stato chiesto di cercare un'immagine che rappresentasse qualcosa di cui hanno paura, per poi modificarla rendendola divertente. Ad esempio, uno studente ha utilizzato l'immagine di un topo, a cui ha aggiunto quella di un sassofono. In un'altra attività, agli studenti è stato chiesto di pensare a qualcosa che li rende felici. Ad esempio, uno studente ha pubblicato sul forum questo post: «Ogni volta che piove oppure sono da solo, stringere una coperta e ascoltare la musica o leggere un libro mi rende sempre felice e mi fa essere orgoglioso di me stesso perché quando faccio queste cose mi sento di aver lavorato

duramente e di dover liberare la mente».

Per affrontare la rabbia e il bullismo, gli studenti hanno guardato dei video per capire come gestire questi sentimenti. Dopo aver guardato il video, hanno risposto ad alcune domande poste dai loro insegnanti sul forum e hanno riflettuto sulle loro emozioni. Gli studenti hanno fatto ampio uso del forum per condividere i loro pensieri su questi argomenti, sulle loro esperienze legate al bullismo e su come gestire la rabbia. In un'attività collaborativa con i membri della loro casa chiamata «Libro delle profezie», gli studenti hanno scritto alcune previsioni per il futuro. Le previsioni includevano: «Tutti i paesi utilizzeranno energia pulita tratta da risorse rinnovabili» e «Non saremo mai più tristi».

In un'attività chiamata «Se avessi una bacchetta magica», gli studenti sono stati invitati a pensare ai problemi





che esistono nel mondo e a cosa potrebbero fare per combatterli. Gli studenti hanno affrontato problemi quali la pandemia di COVID-19, l'energia rinnovabile, la guerra, la natura, il cambiamento climatico, il razzismo, l'omofobia, il bullismo e la violenza. L'obiettivo dell'attività era quello di far capire agli studenti che questi problemi esistono e che, posto che una maggiore consapevolezza è il primo passo verso la risoluzione dei problemi, il prossimo è quello di adottare delle strategie per affrontarli. Nell'attività, gli studenti dovevano completare la frase «Se avessi una bacchetta magica...». Ecco alcuni esempi:

- Se avessi una bacchetta magica, farei in modo che la gente smettesse di comprare plastica. L'ambiente è sempre più inquinato.

- Se avessi una bacchetta magica, farei scomparire la fame nel mondo in modo che tutti abbiano abbastanza da mangiare e da bere.
- Se avessi una bacchetta magica, fermerei gli scontri e i conflitti tra le persone, perché si fanno solo male a vicenda.
- Se avessi una bacchetta magica, farei sparire l'aggressività e la violenza nelle famiglie.
- Se avessi una bacchetta magica, mi darei del tempo extra da dedicare ai miei hobby.

Oltre ad essere coinvolti durante lo svolgimento del progetto, gli studenti sono stati coinvolti nelle fasi iniziali di pianificazione. Hanno aiutato a scegliere il nome del progetto, suggerendo dei titoli e votando il loro preferito. Gli insegnanti hanno anche chiesto loro che cosa avrebbero voluto includere in un progetto su Harry Potter. Gli insegnanti hanno discusso le loro idee e, una volta concordate quelle da includere, sono state ulteriormente sviluppate nel TwinSpace del progetto. Di seguito vengono riportate alcune testimonianze degli studenti riguardanti le attività e il progetto.

Dal mio punto di vista il progetto è stato unico. Non avevo mai partecipato a un progetto come questo. Ho avuto modo di lavorare con persone diverse di tutta Europa, ho conosciuto persone diverse e finalmente ho imparato l'inglese. Ora riesco a parlare meglio questa lingua, il progetto mi ha aiutato molto ad impararla. Sono veramente felice di aver partecipato a questo progetto.

Alexandrina, Moldova.

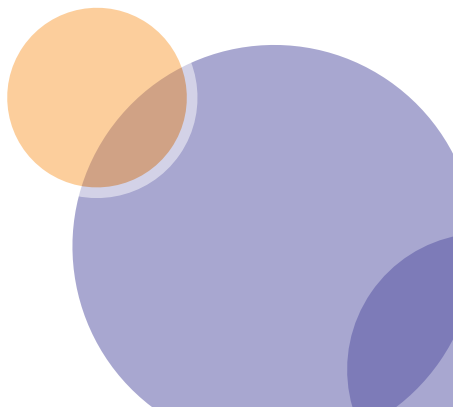
Mi è piaciuto il fatto che i compiti fossero interessanti e che dovessimo collaborare con studenti di paesi diversi.

Emilia, Moldova.

Mi è piaciuto essere divisi in case (io ero nella Casa Trascendenza) e ho vinto punti per la mia squadra. Ho capito cosa volevo e come lo volevo. Avevamo tante attività tra cui scegliere e sono state davvero interessanti.

Filip, Polonia.

Sandra e Liliana hanno coinvolto altri insegnanti nel progetto e i dirigenti scolastici di entrambe le scuole lo hanno supportato assicurandosi che i momenti importanti venissero condivisi sulle pagine social delle scuole e consentendo agli studenti di accedere ai laboratori informatici durante l'orario di chiusura della scuola, a condizione che le norme di sicurezza contro il COVID-19 venissero rispettate. Ad esempio,



Svetlana Aluna, dirigente scolastica della scuola in Moldavia, ha dichiarato: «eTwinning è una piattaforma che offre infinite opportunità. È un modo per collaborare e imparare sia per i nostri insegnanti che per gli studenti. La partecipazione ad eTwinning mantiene aggiornati i nostri insegnanti sugli approcci e sui metodi più recenti nel campo dell'istruzione e sviluppa le loro competenze professionali grazie all'interazione e lo scambio di esperienze con insegnanti di altri paesi». Sebastian Plan, dirigente scolastico della scuola austriaca, ha inoltre dichiarato: «Erasmus+ è uno dei programmi più importanti dell'UE ed eTwinning ne è una componente essenziale. Gli studenti incontrano i giovani di altri paesi europei e questo in ultima analisi può contribuire a una comprensione più profonda tra le nazioni».

I genitori sono stati invitati a votare il nome del progetto. Hanno inoltre aiutato i loro bambini a comprare un libro o prenderlo in prestito dalla biblioteca pubblica e, in alcuni casi, hanno fatto delle foto ai loro figli intenti a leggere un libro di Harry Potter per l'attività della sala di lettura chiamata «La mia posizione di lettura». Ecco come alcuni genitori hanno descritto il loro coinvolgimento nelle attività del progetto.

Mio figlio ha fatto molti esperimenti scientifici durante il progetto. Lo abbiamo aiutato a procurarsi tutte le attrezzature necessarie o ad acquistare i prodotti di cui aveva bisogno. Durante tutta la durata del progetto lo abbiamo sostenuto quando ha incontrato delle difficoltà, ma ha voluto essere il più indipendente possibile. Quando voleva saperne di più su un argomento, abbiamo fatto delle ricerche insieme e abbiamo cercato di trovare alcuni video su Youtube, libri o siti web.

L'insegnante mi ha guidato e mi ha spiegato cosa fare e come farlo. Era la prima volta che partecipavo. Era tutto nuovo per me, ho sostenuto i miei figli in tutte le fasi. Ero meno coinvolto dell'insegnante, ma siamo stati una buona squadra.

Collegamenti al tema annuale

Gli insegnanti hanno spiegato in che modo il loro progetto si sposa con il tema annuale eTwinning e come sostiene i pilastri «bello», «sostenibile», «insieme» e «inclusione». Durante il progetto studenti di diversi paesi hanno collaborato alle attività per creare il loro ambiente scolastico dei sogni. Ad esempio, Fatma Barlas, insegnante partner della Turchia, ha osservato: «Questo progetto ha fornito a studenti di paesi diversi l'opportunità di incontrarsi, condividere idee, discutere e creare collaborazioni». Invece Monika Khan, partner di progetto della Polonia, ha affermato: «La scuola SMILE è un esempio di un luogo in cui tutti coesistono pacificamente, imparando insieme e sostenendo la propria crescita e quella degli altri. Riguarda tutti, sia gli insegnanti che possono dimostrare le loro capacità di mentoring, sia gli studenti che possono migliorare seguendo il proprio ritmo. Gli studenti prosperano in un ambiente di sostegno progettato per trasformarli in giovani adulti sicuri e autosufficienti». Infine, Maria Luca dalla Moldova ha sottolineato che il progetto è stato basato sul concetto di convivenza, affermando che: «Durante la pandemia i miei studenti non si sono sentiti soli o isolati, al contrario hanno visto come la tecnologia li possa unire e dare loro la possibilità di interagire con altri studenti in tutto il mondo».

Il progetto SMILE ha proposto un'idea positiva di scuola in cui tutti vengono accettati, un ambiente multiculturale in cui il benessere degli studenti è l'obiettivo principale. Come hanno affermato gli insegnanti: «I progetti eTwinning mettono in contatto studenti di origini, scuole e culture diverse e questo genera comprensione interculturale, tolleranza e accettazione. Imparando a conoscere i problemi che l'umanità deve affrontare, gli studenti capiscono che siamo tutti sulla stessa barca e solo insieme possiamo dare origine a un cambiamento in meglio». Inoltre, questa scuola promuove la qualità e pone le basi per una formazione a tutto tondo degli studenti, che a lungo termine darà i suoi frutti. Ad esempio, gli insegnanti del progetto hanno coinvolto le loro intere scuole in un'attività democratica e partecipativa in occasione delle settimane eTwinning 2019, durante la quale gli studenti si sono riuniti per discutere idee su come migliorare la loro vita scolastica e poi hanno votato le idee migliori.

Gli studenti hanno riflettuto anche sul nuovo Bauhaus europeo e sono stati invitati a indicare cosa significa per loro e quali idee gli ispira. Ecco alcune delle loro testimonianze.

Questo argomento mi dice che possiamo realizzare tutto se crediamo in noi stessi e cerchiamo di farlo.

Il nuovo Bauhaus europeo è come l'inizio di una nuova comunità di amicizia. Una nuova opportunità per imparare in modo interessante.

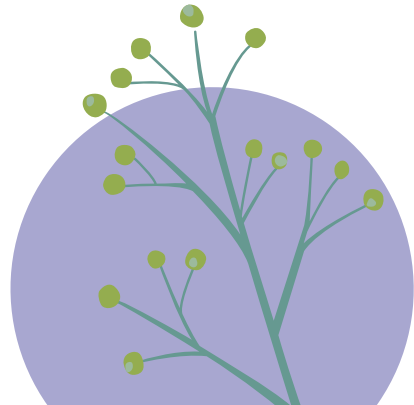
È chiaro che gli allievi percepiscono il nuovo Bauhaus europeo come un'opportunità per migliorare la loro comunità e l'atmosfera scolastica in modo che tutti siano felici a scuola. Allo stesso modo, nel quadro del progetto e del tema annuale, sia gli insegnanti che gli studenti hanno avuto l'opportunità di condividere i loro pensieri sulla loro scuola dei sogni. Tutti gli studenti hanno convenuto che la loro scuola dei sogni dovrebbe essere sostenibile e inclusiva. La loro scuola dei sogni promuove l'amicizia tra gli studenti e rende possibile l'apprendimento flessibile. Allo stesso modo, entrambi gli insegnanti intervistati hanno sottolineato l'importanza di un ambiente scolastico positivo per gli studenti e hanno convenuto che dal punto di vista degli spazi la loro scuola dei sogni dovrebbe avere molte finestre, tanta luce naturale e spazio e dovrebbe disporre della flessibilità necessaria per adattare gli spazi di apprendimento in base alle esigenze degli insegnanti e degli studenti. Ecco cosa hanno detto gli studenti sulla loro scuola dei sogni.

La mia scuola dei sogni è un posto dove tutti vengono a scuola felici e hanno voglia di venirci. Gli insegnanti sono divertenti e tutto è divertente e bello, con diverse attività divertenti.

Lizy, Moldova.

La mia scuola dei sogni è un posto dove tutti sono disposti ad accettare l'altro.

Victoria, Moldova.



Nella mia scuola dei sogni, posso imparare quello che voglio quando voglio. Posso scegliere quanto tempo voglio dedicare a un argomento o a un'attività.

Filip, Polonia.

Il punto di vista dell'esperto sul progetto



Esperto: Professor Paul Downes, Institute of Education, Dublin City University

Il Professor Paul Downes è professore di psicologia dell'educazione e direttore dell'Educational Disadvantage Centre dell'Istitute of Education della Dublin City University in Irlanda. Ha all'attivo oltre 110 pubblicazioni che sono state oggetto di peer-review nei settori dell'istruzione, della psicologia, della sociologia, della filosofia e del diritto. I suoi recenti libri pubblicati da Routledge (2020) sono *Reconstructing*

Agency in Developmental and Educational Psychology: Inclusive systems as concentric space e *Concentric space as a life principle beyond Schopenhauer, Nietzsche and Ricoeur: Inclusion of the other.*

Perché l'argomento di questo progetto è attualmente rilevante?

Questo progetto è un potente esempio dell'integrazione interdisciplinare generata dalla creazione di significato, dall'immaginazione e dallo sviluppo sociale ed emotivo, in cui la voce degli studenti è posta al centro. Sfruttando il tema di Harry Potter, lo sviluppo personale viene combinato con la scienza, la lingua e le dimensioni sociali e civiche per sviluppare la cooperazione interculturale tra diverse nazionalità. L'approccio non è quello di un programma prescrittivo che si propone di fare delle cose «ai» giovani quanto piuttosto uno che permette invece l'espressione di sé e l'apprendimento attivo.

A suo avviso quali buone pratiche ed esempi di questo progetto potrebbero essere utili per fare lezione su questo argomento?

Tra le buone pratiche chiave la cui diffusione in tutta Europa è fondamentale si contano a) l'integrazione interdisciplinare, b) una grande attenzione al contributo e all'immaginazione degli studenti, c) l'attenzione all'educazione sociale ed emotiva e d) l'educazione interculturale. Il potere della narrazione come ponte verso la costruzione di significato è una risorsa

chiave per il futuro dell'istruzione, la quale si riflette anche nel lavoro del compianto professor Jerome Bruner.

A suo avviso quali sono le componenti più forti di questo progetto?

Una componente fondamentale, oltre all'immaginazione, è l'entrare in contatto con le emozioni degli studenti, in quanto agenti attivi nella costruzione del significato dei loro ambienti. Risulta prevalente la tendenza a stimolare il coinvolgimento agencico negli studenti in modo che non reagiscano semplicemente ai loro ambienti, ma plasmino il mondo che li circonda attraverso la risorsa essenziale che è la loro immaginazione.

Quali risorse o materiali attinenti consiglierebbe di utilizzare per fare lezione su questo argomento?

La serie di romanzi di Harry Potter offre un punto di partenza fondamentale affinché gli studenti attivino la loro immaginazione per sviluppare mondi e realtà alternative e si confrontino con le possibilità che riguardano il loro futuro. Il potere della narrazione per approfondire la comprensione da parte degli studenti delle loro emozioni e relazioni con se stessi e gli altri è uno dei punti di forza fondamentali di questi approcci. Anche se esistono i film di Harry Potter, in primo luogo inviterei gli studenti a leggere i libri come parte del processo di costruzione di significato e per trovare la propria voce, magari includendo delle rappresentazioni drammatiche e dei giochi di ruolo sulla base di queste narrazioni. Il dramma e i giochi di ruolo possono svolgere un ruolo fondamentale nello sviluppo delle competenze fondamentali dell'empatia e della presa di prospettiva, che hanno un ruolo cruciale nello sviluppo delle competenze di vita all'interno dell'istruzione.



3.4. European Art 2.0 (Arte europea 2.0)



Paesi coinvolti: Germania, Grecia, Croazia e Polonia

Età degli studenti: 13-16 anni

Nome, scuola e paese degli insegnanti intervistati: Andrea Ullrich, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen, Germania
Andreas Galanos, Gymnasio Adendrou (ex Secondo Gymnasio Chalkidonas), Chalkidona Salonico, Grecia

54

Il progetto

Questo progetto è stato realizzato nell'anno scolastico 2020-2021 e ha visto la partecipazione di studenti di età compresa tra i 13 e i 16 anni (una panoramica del progetto è disponibile [qui](#)). Il progetto ha affrontato il modo in cui la digitalizzazione può contribuire a promuovere l'arte europea invitando

gli studenti ad esplorare delle mostre virtuali e immersive, provare diverse applicazioni sull'arte, riflettere su come la realtà virtuale e la realtà aumentata possono potenziare la fruizione dell'arte e imparare a conoscere la cultura europea. Il progetto si è prefisso l'obiettivo di aumentare l'interesse degli studenti nei confronti della cultura europea esplorando il modo in cui gli strumenti

digitali possono aiutare a creare approcci innovativi e motivanti per l'arte, la musica, il teatro e altro ancora. Andrea ha inizialmente creato il progetto per partecipare al concorso tedesco «Digital EU – and YOU?!». Andreas è stato contento di partecipare al progetto, poiché aveva già lavorato su argomenti simili con i suoi studenti e ha affermato: «Sono fermamente convinto che l'arte sia il mezzo perfetto per potenziare la creatività degli studenti e affrontare quasi ogni questione in modo significativo, divertente e piacevole».

Argomenti trattati e integrazione nel programma di studi

I temi principali trattati in questo progetto sono stati l'arte e la cultura europea. Per quanto riguarda l'integrazione nel programma di studi, il progetto è stato inserito nel programma del decimo anno di scolarità della scuola tedesca nell'ambito delle lezioni sui media. Per quanto riguarda il programma di studi greco il progetto è stato associato a diversi argomenti, principalmente inglese e greco moderno, poiché per entrambi i programmi sono previste unità didattiche relative all'arte, all'intrattenimento e all'era digitale e gli studenti hanno potuto sviluppare ulteriormente il loro vocabolario. Il progetto è stato inoltre collegato anche all'informatica, con l'obiettivo di migliorare le competenze digitali degli studenti attraverso una serie di attività come la partecipazione

alla [settimana europea della programmazione 2020](#) e al [concorso GIF IT UP](#). Inoltre, nel contesto del progetto gli studenti hanno utilizzato molte risorse di arte digitale, una delle quali è [Europeana](#), uno dei partner di supporto di eTwinning.

Attività di progetto e collaborazione

In tutte le attività è stata necessaria grande collaborazione tra gli studenti. Gli studenti sono stati quindi divisi in squadre internazionali che utilizzando il [gioco della ruota della fortuna](#), hanno preso il nome di un artista famoso e lo hanno associato ad un aggettivo che inizia con la stessa lettera, per esempio «Bach brillante». I gruppi internazionali hanno discusso le varie proposte per i nomi e uno studente ha scritto: «Io ho proposto Michelangelo misterioso perché c'è un mistero che riguarda i suoi lavori, come li ha pensati e cosa voleva mostrarci attraverso di essi».

Gli studenti hanno anche creato diversi potenziali loghi per i loro progetti utilizzando [badge maker](#) e





hanno poi votato il migliore. Inoltre, per consentire agli studenti di acquisire familiarità con Europeana e le sue risorse, sono stati inizialmente introdotti alle collezioni Europeana attraverso una [presentazione Genially](#) e il [chatbot Europeana](#). In una fase successiva, è stato chiesto loro di creare un [puzzle online](#) con le opere che avevano trovato.

Nel complesso, il processo di lavoro si è articolato in tre fasi: cura, interazione e creazione. I gruppi hanno riflettuto sulle forme di arte digitale che già conoscevano, hanno svolto delle ricerche e curato un ampio catalogo selezionando siti web d'arte e di musei. Questo catalogo è stato caricato su una mappa interattiva e sul TwinSpace del progetto. Poi gli studenti hanno provato alcune applicazioni e piattaforme online che permettono di interagire con l'arte in modo digitale. Gli studenti hanno condiviso e discusso le loro esperienze nei forum e nelle TwinBoards.

Nella fase di creazione, gli studenti sono diventati loro stessi designer di prodotti digitali. La scelta delle opere d'arte e delle pagine web

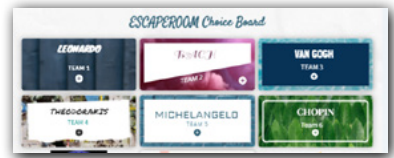
da utilizzare per le attività è stata completamente affidata agli studenti sulla base dei loro gusti e preferenze. Una delle attività più popolari tra gli studenti è stato il [concorso GIF IT UP](#). Per questa attività gli studenti hanno dovuto creare delle GIF a partire da dipinti europei famosi. Al termine dell'attività gli studenti hanno pubblicato le loro GIF su TwinSpace e hanno creato [una galleria online](#) per esporle. Alcune delle attività si sono concentrate sugli approcci creativi all'arte visiva, come ad esempio le mostre d'arte immersive. Gli studenti hanno esplorato alcune opzioni di realtà aumentata e realtà virtuale, che mescolano la realtà con l'arte reale. Le attività hanno anche evidenziato le opportunità



offerte dalla digitalizzazione per l'arte contemporanea.

Ad esempio, gli studenti hanno potuto esplorare gli artisti dell'intelligenza artificiale (IA) e le questioni che la tecnologia dell'intelligenza artificiale solleva nel campo dell'arte moderna. Alla fine del progetto gli studenti si sono trasformati in curatori e creatori di arte digitale. Hanno lavorato all'interno di gruppi internazionali per creare opere d'arte 3D in realtà aumentata utilizzando vari strumenti online (ad es. [Quiver](#)), hanno giocato a dei videogiochi sull'arte europea e progettato delle [escape room online](#) incentrate sul tema degli artisti europei.

Prima di intraprendere questa attività gli insegnanti hanno adottato l'approccio della classe capovolta e hanno condiviso con gli studenti dei materiali di riferimento sugli artisti. I materiali includevano risorse testuali, visive e audio in modo che ogni studente potesse scegliere il tipo di materiale che meglio si adattava al suo stile di apprendimento. Dopo di che le squadre internazionali hanno lavorato insieme alle presentazioni dell'artista che avevano scelto e hanno



usato alcune delle parti più interessanti per realizzare delle escape room. Per cercare di trovare una via d'uscita dalle escape room create dai loro compagni, gli studenti potevano consultare le presentazioni per trovare le risposte. Ecco alcune testimonianze degli studenti che illustrano le loro opinioni sulle attività e sul progetto.

Mi è piaciuto tutto! La cooperazione, il processo, le attività, i risultati. Inoltre, era la prima volta che partecipavo a un progetto come questo e mi sono resa conto che ho fatto benissimo a partecipare!

Konstantina, Grecia.

Ho partecipato all'attività dell'escape room. L'ho trovata molto interessante e divertente.

Vasilis, Grecia.

Ho cercato informazioni sugli artisti e in generale ho aiutato la mia squadra. Abbiamo sempre lavorato in squadra! Aggelos, Grecia.

Collegamenti al tema annuale

Secondo gli insegnanti intervistati, il progetto è strettamente collegato al tema annuale e al nuovo Bauhaus europeo su diversi piani. Andreas ha spiegato: «Tutte le attività di cui sopra sono legate alla bellezza e alla sostenibilità. La digitalizzazione può garantire un futuro sostenibile alle opere d'arte e alla nostra interazione con l'arte in generale. Inoltre, l'accesso digitale a musei, gallerie e risorse d'arte come Europeana aiuta a rendere più democratico il nostro mondo, rendendo più facile per le persone di ogni provenienza visitare virtualmente istituzioni d'arte altrimenti inaccessibili. Il nostro obiettivo principale era quello di portare gli studenti ad intendere l'arte digitale e le opere d'arte digitalizzate come fattori di cambiamento e di sostenibilità».

Inoltre, gli studenti hanno visitato le mostre virtuali e hanno interagito con l'arte in maniera divertente usando gallerie e strumenti online. La collaborazione tra piccole squadre internazionali ha permesso agli studenti

di lavorare insieme e scoprire nuovi spazi di apprendimento online. A questo proposito gli insegnanti hanno riflettuto sul ruolo dell'arte nella loro comunità scolastica, affermando che: «Niente può rendere il nostro futuro (e le nostre scuole) più bello dell'arte. E niente può trasmettere più speranza e ottimismo della possibilità di condividere il nostro amore per l'arte e di poterne godere insieme. L'arte non conosce confini o discriminazioni e può aiutarci a costruire un mondo migliore».

Nel quadro del tema annuale, sia gli insegnanti che gli studenti hanno pensato alla loro scuola dei sogni e a come i pilastri «bello», «sostenibile» e «insieme» possano sostenere le scuole. Nelle scuole dei sogni degli insegnanti, gli studenti si sentono responsabili del loro apprendimento e sono contenti di imparare. Immagmano una scuola in cui tutti gli studenti possano essere loro stessi, esplorare i propri talenti e le proprie vocazioni e prendere parte alla costruzione dei processi e degli spazi di apprendimento. Un posto in cui esiste un forte senso di comunità, gioia, sicurezza, collaborazione e pensiero critico. A questo proposito, Arjana Blazic, insegnante partner croata, ha descritto la sua scuola dei sogni come «una scuola in cui tutti godono di pari opportunità di apprendere e collaborare e in cui tutti gli studenti sono motivati nello studio e lo fanno con grande gioia». Le testimonianze riportate di seguito riportano le opinioni degli studenti.

La cosa più incredibile per me sarebbe avere un atelier di danza a scuola, sarebbe fantastico! Oh, mi piacerebbe anche poter decorare i muri della scuola con enormi dipinti. Penso che sarebbe un buon inizio per la scuola dei miei sogni! Spero che la scuola dei miei sogni possa esistere un giorno!

Konstantina, Grecia.

La scuola dei miei sogni sarebbe piena di insegnanti e studenti felici.

Stavroula, Grecia.

Vorrei che la scuola dei miei sogni fosse digitale. Ci dovrebbe essere una classe online in cui ogni studente ha il proprio dispositivo elettronico. Questo renderebbe le lezioni più divertenti e interattive.

Aggelos, Grecia.

La scuola dei miei sogni avrebbe i migliori insegnanti per ogni lezione, così gli studenti sarebbero sempre interessati ad imparare. L'uso dei computer portatili e dei telefoni non sarebbe vietato durante le ore scolastiche.

Vasilis, Grecia.

Il punto di vista dell'esperto sul progetto



Esperta: Isabel Crespo, Europeana
Isabel Crespo sviluppa partenariati con gli attori del settore dell'istruzione, inclusi i ministeri dell'Istruzione, le imprese e le ONG per promuovere l'uso della cultura digitale. Ha conseguito una laurea in scienze politiche, una laurea magistrale in gestione culturale e un master in scienze della comunicazione in ambito aziendale. Ha lavorato come consulente per il settore pubblico e presso il Museo d'arte contemporanea di Barcellona.

Perché l'argomento di questo progetto è attualmente rilevante?

Il progetto è rilevante per il suo forte accento sul digitale e per le competenze chiave che vengono promosse tramite il progetto stesso e le diverse attività previste (collaborazione, creatività, competenze linguistiche, competenze interculturali, pensiero critico ecc.). La pandemia ha messo in luce la necessità di accelerare la trasformazione digitale dell'istruzione e di adottare pratiche di insegnamento

e apprendimento più innovative. Gli insegnanti che hanno partecipato a questo progetto hanno dimostrato che grazie al loro precedente coinvolgimento nelle attività di rete come eTwinning ed Europeana, per loro è stato relativamente facile adattare rapidamente le lezioni durante la pandemia.

A suo avviso quali buone pratiche ed esempi di questo progetto potrebbero essere utili per fare lezione su questo argomento?

Ce ne sono molti, ma forse il fattore maggiormente degno di nota è stata la flessibilità di cui ha potuto godere il progetto grazie all'estensione degli spazi di apprendimento fisici, della scuola o dell'istituzione culturale, verso nuovi ambienti virtuali (come le collezioni di Europeana ma anche molti altri) e la combinazione dei due. Questo ovviamente ha fornito a insegnanti e studenti molta flessibilità e ha permesso loro di adeguare il processo di apprendimento durante l'emergenza pandemica.

A suo avviso quali sono le componenti più forti di questo progetto?

Due elementi hanno attirato la mia attenzione. In primo luogo, il progetto ha messo in contatto studenti provenienti da paesi diversi ma anche da diversi contesti abitativi e di apprendimento, inclusi studenti provenienti da città più grandi e quindi da scuole che verosimilmente dispongono di maggiori risorse e studenti provenienti da contesti rurali e ambienti didattici



più modesti. In secondo luogo, gli studenti sono stati messi al centro dell'intero progetto ed è stata data loro la possibilità di progettare i propri percorsi di apprendimento curandone e producendone i contenuti.

Quali risorse o materiali attinenti consiglierebbe di utilizzare per fare lezione su questo argomento?

Per avere accesso a una panoramica piuttosto ampia del patrimonio europeo, suggerirei ovviamente Europea. Ma non dimentichiamo tutte le diverse istituzioni che si occupano di patrimonio culturale nei dintorni delle scuole. Ogni

cittadina, grande città e regione ospitano istituzioni con risorse digitali che possono essere completate da visite agli spazi fisici (come previsto in questo progetto) per avere un'esperienza completa. Le esperienze in digitale o dal vivo sono completamente diverse. Non c'è niente che può eguagliare l'impatto delle esperienze vissute di persona, ma questo non è mai stato il punto della questione. Ora studenti ed educatori possono sfruttare al massimo entrambi i mondi a seconda delle circostanze, delle metodologie, delle competenze digitali e degli obiettivi di apprendimento.

3.5. Futurtopia



Paesi coinvolti: Grecia, Francia, Italia, Paesi Bassi e Polonia

Età degli studenti: 15-17 anni

Nome, scuola e paese degli insegnanti intervistati: Claudine Coatanéa (fondatrice), Lycée Michelet, Vanves, Francia
Lucyna Nocoń-Kobiór, Zespół Szkół nr 1 w Pszczynie, Pszczyna, Polonia

Il progetto

Il nostro futuro: utopia o distopia? Le due parole di origine greca hanno aiutato insegnanti e studenti a descrivere il mondo partendo da due prospettive opposte. Gli insegnanti partner hanno deciso di chiamare il progetto «Futurtopia» per lasciare aperte entrambe le possibilità e permettere agli studenti di decidere autonomamente se ci stiamo dirigendo verso la catastrofe o verso un mondo verde, sostenibile e inclusivo. Il progetto si basa su attività culturali e linguistiche con l'obiettivo di promuovere una comunicazione e una collaborazione autentica tra gli studenti, favorendo il lavoro di gruppo e la riflessione. Inoltre, il progetto riguarda le competenze di cittadinanza attiva degli studenti, contribuendo al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile dell'agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. In questo senso Futurtopia rappresenta allo stesso tempo il potere d'immaginazione degli studenti e una sfida lanciata per tentare di fare la differenza. Partendo da una riflessione comune sui 17 OSS, le attività del progetto sono pensate per migliorare le competenze linguistiche degli studenti, in particolare le loro competenze orali, e incoraggiarli a prendere posizione e ad essere promotori attivi del cambiamento.

Argomenti trattati e integrazione nel programma di studi

Il progetto è nato da precedenti lavori e progetti che hanno riguardato gli OSS. Vari fattori, come la crisi climatica, la pandemia di COVID-19, la disoccupazione, la povertà e i conflitti, indicano che il nostro mondo sta raggiungendo i suoi limiti sotto il profilo ecologico, economico e sociale. Questo progetto ha tentato di indagare potenziali alternative chiedendo agli studenti di immaginare la loro utopia.

Come indicato dai due insegnanti che hanno partecipato all'intervista: «Abbiamo pensato e pensiamo ancora [che] sia della massima importanza rendere gli adolescenti consapevoli delle questioni in gioco nel mondo in cui vivono. Soprattutto a questa età, poco prima di diventare giovani adulti, è importante che dispongano di sufficienti conoscenze e competenze di base. Essi hanno bisogno di acquisire le competenze necessarie per orientarsi nel mondo che li circonda, sentirsi di avere gli strumenti per svolgere il proprio ruolo di cittadini e assumere un ruolo attivo e positivo nella società». Un ulteriore argomento trattato in questo progetto è l'alfabetizzazione mediatica. Gli studenti hanno lavorato con diverse fonti e forme di informazione e si sono concentrati sulla netiquette, sul codice di condotta di eTwinning e sulla credibilità delle fonti di informazione.

In termini di integrazione nel programma di studi, lo sviluppo sostenibile e la cittadinanza sono materie interdisciplinari nella scuola secondaria. Le utopie e le distopie sono anche parte del programma di studi per gli allievi che scelgono inglese avanzato come materia a scelta nel dodicesimo anno di scolarità in Francia. Allo stesso tempo, il progetto è legato agli obiettivi d'apprendimento per quanto riguarda la cittadinanza/educazione civica e le lingue straniere, dato che alcuni argomenti di educazione civica vengono affrontati nell'ambito della materia inglese e in letteratura attraverso la metodologia CLIL.

Attività di progetto e collaborazione

Le attività incluse nel progetto hanno lo scopo di coinvolgere gli studenti, di incoraggiarli ad essere protagonisti attivi nell'esperienza di apprendimento e di stimolare il loro pensiero critico e la loro creatività. Basandosi sui 17 OSS e sul concetto di utopia, gli insegnanti hanno progettato diverse attività, tra cui attività di brainstorming, forum e attività collaborative in squadre internazionali.

Il progetto è iniziato con un'attività basata sul brano *Imagine* di John Lennon, inno dei movimenti contro la guerra. Gli studenti hanno discusso e condiviso le loro riflessioni sul testo della canzone in un forum,

rispondendo alla domanda: «Che mondo immaginava John Lennon? Leggi il testo della canzone e discuti delle sue prospettive su religione, guerra, proprietà e povertà. Qual è l'effetto delle parole "nessuno", "niente" e "non" che vengono ripetute nella canzone?» In seguito agli studenti è stato chiesto di parlare dei loro sogni e di condividerli su Tricider o presentarli in Flipgrid. Infine, è stato chiesto loro di fornire un feedback sui contributi dei loro compagni. È stata sviluppata anche un'attività su [Liveworksheet](#) che ha permesso agli studenti di esercitarsi sul lessico inglese utilizzando il testo della canzone.

In un'altra attività, agli studenti sono stati presentati in modo divertente gli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite. In primo luogo, agli studenti è stato chiesto di acquisire familiarità con gli OSS esplorando i contenuti e le risorse disponibili sul sito web «[Take action](#)». In seguito, hanno guardato un video preparato dagli insegnanti (usando [Playposit](#)) e hanno risposto alle domande in esso contenute per verificare la loro comprensione degli OSS. Poi, lavorando in gruppi nazionali, gli studenti hanno creato dei giochi interattivi basati sugli obiettivi dell'agenda 2030 (usando [Classtools](#), [Wordwall](#), [Learning Apps](#), [Kahoot!](#), [Quizziz](#) e [Quizlet](#)), hanno condiviso le loro opinioni su un forum di discussione, hanno partecipato a quiz interattivi e hanno commentato

le loro esperienze. Tra i risultati creati dagli studenti troviamo un **memory** (Francia), un **gioco della ruota della fortuna** (Grecia), un **gioco arcade** (Italia), un **quiz** (Paesi Bassi) e un **gioco testuale** (Polonia).

In seguito agli studenti sono stati presentati i concetti principali del progetto, utopie e distopie, analizzandone il contenuto e discutendo su Tricider. Le squadre internazionali sono state formate sulla base degli interessi degli studenti nei confronti delle diverse aree specifiche dei 17 OSS. La domanda che ha guidato questo lavoro di collaborazione è stata: «Come immaginate il vostro mondo ideale?».

Gli studenti hanno guardato dei video di riepilogo delle trame di diverse opere sul tema delle società distopiche:

- *1984* di George Orwell,
- *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley,
- *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury,
- *A.I. Intelligenza artificiale*,
- «Come riconoscere una distopia»,
- *Il processo* di Franz Kafka,
- *Black Mirror*.

Inoltre, agli studenti sono state fornite delle citazioni come fonte di ispirazione.

- «Ogni nostra parola viene giudicata da persone che non vediamo, secondo regole che non conosciamo» (Il processo);
- «Il più grande dono dell'essere umano, la capacità di inseguire i propri sogni» (A.I. Intelligenza artificiale);
- «La nostra civiltà ha scelto le macchine e la medicina e la felicità» (Il mondo nuovo);
- «Se vuoi un'immagine del futuro, immagina uno stivale che calpesta un volto umano. Per sempre.» (1984).

Poi gli studenti hanno riflettuto sulla domanda «Qual è la tua idea di Futurtopia?» Gli studenti sono stati invitati a scrivere su Tricider la loro risposta alla domanda: «Che cosa c'è o non c'è nella tua Futurtopia?» Ecco le risposte degli studenti.

Nella mia Futurtopia tutte le forme di istruzione saranno gratuite per tutti senza eccezioni. Così potremo istruire tutti e promuovere anche il pensiero critico e la comprensione dei collegamenti logici tra le idee.

Giorgos, Grecia.

Nella mia Futurtopia le persone vivranno e lavoreranno con dignità. Non ci sarà povertà. La povertà toglie umanità e speranza, ci fa sentire inferiori agli altri.

Martyna, Polonia.

Per la mia Futurtopia desidero un mondo in cui non utilizziamo più combustibili fossili e carbone per produrre energia. Per la mia Futurtopia sogno un mondo in cui l'energia proviene dalla natura ed è usata in maniera giusta e senza sprechi.

Tony, Italia.

Nella nostra Futurtopia tutti sono uguali davanti alla legge. Non ci saranno guerre per la religione, la povertà e le disuguaglianze di genere. Le istituzioni tratteranno tutti allo stesso modo.

Côme, Louise G, Estelle e Justine, Francia.

Nella mia Futurtopia tutti stanno bene. Non c'è depressione o ansia. Le persone sono sempre del miglior umore possibile. E sono in buona salute.

Chiara, Francia.

Nella mia Futurtopia ci sarà cibo sano ed ecologico. Lo produrremo noi stessi, senza sostanze chimiche.

Zosia, Polonia.

Se potessi cambiare qualcosa di questo mondo, cercherei sicuramente di cambiare le percezioni sessiste che sono state imposte ad entrambi i sessi, soprattutto alle donne. Non possiamo parlare di cambiamento e miglioramento del mondo quando ancora oggi, nel XXI secolo, esistono le discriminazioni di genere. Entrambi i sessi sono uguali, hanno gli stessi diritti e doveri e devono essere trattati allo stesso modo.
Evangelia, Grecia.

Gli studenti sono stati realmente coinvolti nel progetto. Héloïse, una studentessa francese, ha detto: «Parlare con persone di altri paesi, avere la possibilità di fare un brainstorming con studenti di culture diverse dalla nostra è stato davvero interessante. Avevamo punti di vista diversi e a volte idee completamente opposte, nel progetto abbiamo dovuto

dialogare molto. È stata un'esperienza davvero unica!». Un altro studente ha detto: «Ci ha fatto sentire come se non ci fossero barriere comunicative, anche se provenivamo da paesi diversi, perché potevamo comunicare attraverso la lingua inglese».

Collegamenti al tema annuale

Il progetto mirava a sviluppare le competenze di cittadinanza attiva degli studenti, consolidare i comportamenti che contribuiscono al raggiungimento degli OSS dell'agenda 2030 delle Nazioni Unite e sviluppare le competenze del XXI secolo degli studenti attraverso la collaborazione internazionale online. Il tema principale, le utopie, è stato un modo per coinvolgere gli studenti in argomenti di loro interesse in maniera creativa e costruttiva. Secondo gli insegnanti coinvolti «attraverso il progetto eTwinning gli studenti hanno avuto la possibilità di esplorare vari argomenti, considerare l'importanza della bellezza del nostro pianeta e rendersi conto del valore della sostenibilità e dello stare insieme».

Futurtopia è stato inoltre considerato attinente al tema annuale perché ha portato gli allievi ad immaginare come sarebbe la loro società futura ideale. Questo li ha aiutati a riflettere sui cambiamenti che desiderano e su come agire per fare in modo che i loro sogni di un futuro più sostenibile possano diventare realtà. Nello specifico, la partner greca,



Theodora Gkeniou, ha dichiarato che nel loro progetto hanno discusso il tema «Il nostro futuro: un'utopia o una distopia? Due parole di origine greca ci aiutano a descrivere in modi opposti il nuovo mondo di fronte a noi». Theodora ha detto: «Abbiamo deciso di chiamare il nostro progetto Futurtopia per lasciare aperte le possibilità e decidere autonomamente se ci stiamo dirigendo verso la catastrofe o verso un mondo verde, sostenibile [e] inclusivo». Claudine ha aggiunto: «Il progetto Futurtopia è in linea con il tema annuale perché gli allievi hanno cercato delle risposte a domande importanti come “Che tipo di futuro desideri?”, “Che cosa determina realmente il tuo futuro?” [e] “L'istruzione, l'ecologia e il denaro garantiscono una vita migliore?” Queste domande aperte hanno aiutato gli studenti a sognare. Tuttavia, molti studenti dubitano che vedranno il futuro che desiderano».

Ecco alcuni dei prodotti creati dai team internazionali sulla base degli OSS che avevano scelto. I prodotti comprendono un poster, una [presentazione Genially](#) sulla povertà e un [poster Carva](#). Altre opinioni espresse dagli studenti sono reperibili tra le testimonianze della sezione «Attività di progetto e collaborazione».

Il progetto ha anche fornito a insegnanti e studenti la possibilità di riflettere sul futuro dell'istruzione e sulle loro opinioni riguardo al futuro ideale della scuola. Gli studenti hanno riflettuto su come il tema annuale «Il nostro futuro: bello, sostenibile, insieme» possa essere realizzato a livello scolastico. Di seguito sono riportate alcune risposte.

Penso che il tema annuale dia una visione gioiosa e ottimistica del futuro, non è consentita alcuna visione pessimistica. Sarà bello e le persone saranno insieme. Ovviamente tutti conosciamo alcuni piccoli gesti che aiutano l'ambiente, come spegnere le luci quando non ne abbiamo bisogno, riciclare, andare a piedi invece che in macchina e usare il riscaldamento solo quando è necessario. Alcuni di questi, come spegnere le luci o il riscaldamento, potrebbero essere adottati nelle scuole durante l'estate o le giornate di sole. Forse si potrebbero utilizzare i pannelli solari sui tetti per produrre l'elettricità per la scuola e si potrebbero mettere delle piante nelle classi per dare vita e ossigeno a tutti!

Héloïse, Francia.

Prima di tutto, i giovani non dovrebbero più essere intolleranti. Siamo tutti uguali e siamo tutti umani, quindi penso che dovremmo sostenerci e aiutarci a vicenda, non giudicare, criticare o fare i bulli. Se il tema annuale del 2022 è il nostro futuro e significa renderlo bello e sostenibile vivendo in pace, possiamo farlo! Tutto ciò di cui abbiamo bisogno è solo la nostra volontà
Kinga, Francia.



Per me questo tema evoca speranza, significa un futuro in cui tutti possono vivere insieme, significa una società in cui nessuno si senta rifiutato, significa cittadini che si prendono cura del loro pianeta e dei loro vicini. Credo che a livello scolastico si possa raggiungere offrendo agli studenti la possibilità di conoscersi, di creare progetti insieme, magari anche al di fuori della scuola, proprio come abbiamo fatto con il progetto Futurtopia.

Axelle, Francia.

Allo stesso tempo, le risposte degli insegnanti evidenziano diversi aspetti importanti che le scuole dovrebbero considerare, come l'uso degli spazi di apprendimento, le infrastrutture, gli approcci incentrati sugli studenti, l'ecologia e la collaborazione. La partner italiana, Patrizia Roma, ha indicato che le scuole dovrebbero essere «un luogo dotato di spazi e strutture confortevoli in cui studenti e insegnanti possano sentirsi importanti e ognuno abbia gli strumenti e le opportunità per crescere insieme agli altri sviluppando competenze professionali e umane». Theodora Gkeniou ha osservato: «La scuola dei miei sogni è una comunità di persone digitale, resiliente, ecologica, onnicomprensiva e multidisciplinare». Ewa Gajek, partner di progetto polacca, ha dichiarato che la scuola dei suoi sogni è «una scuola per tutti, creativa e tollerante, che fornisce spazi a studenti e insegnanti e offre opportunità di sviluppo professionale e delle competenze informatiche, nel rispetto delle persone e della natura». Tra le altre idee, è stato proposto l'uso di libri interattivi, assicurare l'accessibilità alle persone con disabilità, porre attenzione alle questioni di genere e aumentare il numero degli insegnanti e degli insegnanti qualificati.

Il punto di vista dell'esperto sul progetto



Esperto: Professor Stephen Hepell, titolare della cattedra della Fondazione Felipe Segovia in innovazione per l'apprendimento presso l'Universidad Camilo José Cela di Madrid e amministratore delegato di Heppell.net Ltd

Stephen è titolare della cattedra della Fondazione Felipe Segovia in innovazione per l'apprendimento all'Università Camilo José Cela di Madrid, è professore emerito del corso sui nuovi ambienti di apprendimento all'Anglia Ruskin University e amministratore delegato di Heppell.net Ltd. La serie di progetti globali su larga scala e di alto profilo di cui si è occupato sono il risultato dei suoi 34 anni di carriera in qualità di professore. Microsoft lo descrive come «il principale esperto europeo nel campo dell'istruzione online». Il dipartimento per l'Istruzione del Regno Unito lo chiama «l'accademico più influente degli ultimi anni nel campo della tecnologia e dell'istruzione».

Perché l'argomento di questo progetto è attualmente rilevante?

Uscendo da un'enorme pandemia globale appare evidente che l'istruzione si trova in una nuova fase. Questo cambiamento può essere stato alimentato dall'adozione di metodi di insegnamento sempre più ibridi, che combinano didattica a distanza e lezioni in presenza, oppure dal mutamento delle dinamiche e degli stili di vita nelle famiglie, in cui sia genitori che figli lavorano e studiano a casa. L'istruzione ha ormai attraversato il suo Rubicone e non c'è modo di tornare indietro, la domanda a cui ora noi tutti dobbiamo rispondere è «Cosa facciamo adesso?». Questo progetto fornisce ai discenti le competenze di pensiero critico e di ingegnosità di cui avranno bisogno per essere parti attive del dibattito sul loro futuro, non solo in termini di apprendimento ma anche per quanto riguarda le questioni di portata globale come il cambiamento climatico, la disoccupazione, le privazioni e i conflitti. Se vogliamo risolvere il numero sempre crescente di problemi globali che stiamo affrontando in questo millennio, avremo bisogno del contributo e del massimo impegno di ogni studente per cercare di superare questa sfida epocale. Questo progetto ha veramente coinvolto e impegnato gli allievi nella riflessione su questi temi. Quindi questo progetto conta enormemente.

A suo avviso che tipo di buone pratiche ed esempi offre questo progetto per l'insegnamento di questo argomento?

Le attività sono state realizzate a partire da risorse molto rilevanti e diversificate. Si parte da *Imagine* di John Lennon, che immagina un mondo perfetto, per poi passare agli inquietanti *Il mondo nuovo* di Huxley e *Il processo* di Kafka, fino ad arrivare a una serie televisiva moderna come *Black Mirror* e il film *A.I. Intelligenza artificiale*, una sequenza di potenti provocazioni. Gli studenti hanno svolto le attività all'interno di gruppi internazionali e questo ha reso il lavoro un'esperienza ricca dal punto di vista culturale. Le attività sono state molto varie, dal brainstorming sull'idea di utopia e la scrittura di acrostici su argomenti come l'amicizia, l'uguaglianza, la salute e la cura, alla creazione di poster, articoli e video sugli aspetti che gli studenti considerano importanti per il futuro. In ogni fase le attività hanno sostenuto i discenti nella loro capacità di agire e hanno dato loro una voce. Questa voce non è aggressiva e presuntuosa, ma nasce dalla riflessione, il dibattito, i sogni e la contemplazione. Questa prospettiva temporale è fondamentale: «Chi non conosce la storia è destinato a ripeterla».

A suo avviso quali sono le componenti più forti di questo progetto?

Come tutti i grandi progetti di apprendimento, anche questo è altamente complesso pur non risultando difficile. Le componenti più forti includono, ad esempio, l'ampia gamma di strumenti per la collaborazione, il ruolo fondamentale della tecnologia (è il 2022!) e i piccoli elementi di ludicizzazione per stimolare

profondamente la motivazione. La gamma di metodologie pedagogiche, tra cui la definizione di una serie di domande su cui gli studenti devono riflettere traendo spunto da una canzone, un film o un libro hanno contribuito ulteriormente a questa ricca esperienza di apprendimento innovativo. Le attività tese verso un apprendimento di ordine superiore sono state del tutto adatte, anche a livello di impegno, all'età degli studenti coinvolti. Questo ha contribuito alla resilienza degli studenti, il che naturalmente ha aiutato durante i periodi di lockdown, quando gli insegnanti e gli studenti hanno dovuto passare alla didattica a distanza. Gli studenti avevano già un certo grado di familiarità con questa modalità di lavoro, dato che gli insegnanti avevano posto le basi del progetto nelle sue prime fasi.

Quali risorse o materiali attinenti consiglierebbe di utilizzare per fare lezione su questo argomento?

Credo che le risorse utilizzate nel progetto siano un ottimo punto di partenza. Penso che un avvertimento sull'eccessiva dipendenza dalla tecnologia e la perdita di umanità che questo può generare sia molto ben illustrato nel film *Io, Daniel Blake* di Ken Loach. Un'altra grande risorsa da esplorare alla fine di attività di questo tipo sono le speranze e i sogni delle altre persone che hanno intrapreso lo stesso progetto. Esiste grande convergenza tra questi sogni e penso che tutti gli insegnanti e gli studenti troveranno questa cosa confortante in questi tempi turbolenti.

3.6. Be Smart — Be Part! (Fatti furbo — Partecipa!)



Paesi coinvolti: Germania, Spagna, Paesi Bassi, Polonia e Portogallo

Età degli studenti: 16-19 anni

Nome, scuola e paese degli insegnanti: Simone van Belkom-Poppelaars, Koning Willem I College, 's-Hertogenbosch, Paesi Bassi

intervistati: Lina Maria Inacio Pereira, Escola Básica e Secundária de Gama Barros, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Portogallo

Il progetto

Nel corso del progetto gli studenti di cinque paesi europei hanno affrontato l'idea della smart city. Questo argomento è importante perché in futuro sempre più persone vivranno in contesti urbani e i concetti smart saranno necessari per fare in modo che il nostro pianeta rimanga vivibile, per noi e per le future generazioni. In particolare, durante il progetto gli studenti hanno lavorato sui concetti di città e paesi smart. La parola smart

riguarda aspetti legati all'efficienza, la modernità e l'inclusività sociale. Attualmente, in tutto il mondo stiamo assistendo a numerosi sviluppi in questo senso, come lo sviluppo di edifici all'avanguardia, infrastrutture moderne e nuovi mezzi di comunicazione. Sempre più innovazioni tecniche ed economiche fioriscono. Quindi in futuro vivremo in maniera ancora più smart. Allo stesso tempo, gli studenti hanno acquisito consapevolezza rispetto alle questioni ambientali e hanno lavorato in

squadre internazionali alla ricerca di strategie per mitigare il cambiamento climatico nella vita di tutti i giorni. Applicando gli strumenti TIC adeguati, cooperando a livello internazionale e tuffandosi nell'apprendimento integrato, gli studenti sono entrati a far parte di un progetto eTwinning smart. Al termine del progetto studenti e insegnanti hanno creato dei resoconti sul lavoro svolto tramite una [presentazione Prezi](#), una [presentazione Wakelet](#) e un [video](#).

Argomenti trattati e integrazione nel programma di studi

Il progetto si è concentrato sulla sostenibilità e sul concetto smart, che abbraccia vari aspetti. Gli studenti hanno scelto l'aspetto sul quale si sarebbero concentrati in base ai loro interessi. Sono stati suddivisi in squadre internazionali e hanno lavorato sui seguenti argomenti: città smart dotate di energia, edifici, infrastrutture, salute, energia, natura e biodiversità, riscaldamento globale e alfabetizzazione digitale smart (uso sicuro di internet e netiquette). Per quanto riguarda il programma di studi, il progetto è stato principalmente collegato alla materia inglese. Tuttavia, il programma ha anche affrontato diverse competenze come l'imprenditorialità e le competenze interculturali e sociali. Nei programmi delle scuole (medie professionali) gli argomenti sono stati integrati in altre discipline, tra cui la tecnologia ambientale e le

pratiche sostenibili e nella filosofia più ampia di alcune scuole. Simone ha dichiarato: «Siamo una scuola Unesco e contribuiamo attivamente al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile, abbiamo un intero team di lavoro che si occupa di questo problema. La collaborazione internazionale e lo sviluppo delle competenze interculturali sono molto importanti per i nostri studenti e per il personale. eTwinning può dare un contributo positivo in questo senso».

Attività di progetto e collaborazione

Come ha osservato Simone: «eTwinning è una piattaforma straordinaria per creare delle collaborazioni virtuali online in maniera strutturata e sicura. Aiuta studenti e insegnanti a lavorare a progetti internazionali in modo interattivo». Gli studenti hanno formato diverse squadre internazionali e si sono concentrati su diversi argomenti. Ad ogni squadra è stato assegnato un docente che ne supervisionava e coordinava il lavoro tramite un Padlet che riportava le attività da completare.





È stata pertanto incoraggiata la collaborazione internazionale. Ad esempio, gli studenti hanno creato delle regole per la sicurezza informatica fornendo informazioni agli altri studenti tramite:

- brevi video sull'uso legale di internet e sui comportamenti da adottare e da evitare;
- presentazioni sulla **sicurezza online** e **sulle minacce e frodi online**;
- **sicurezza informatica al computer** e **quiz sulla sicurezza informatica**;
- poster.

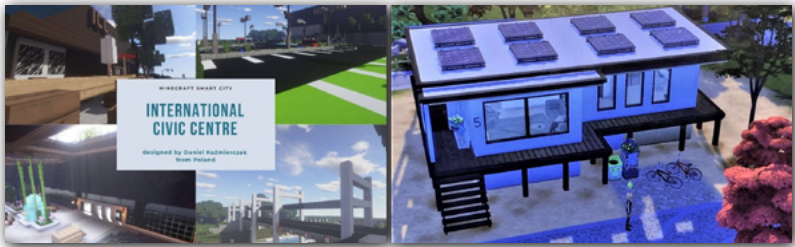
In un'attività introduttiva del progetto gli studenti sono stati invitati a riflettere sui concetti di città e paese smart indicando dei termini affini grazie all'uso di Mentimeter e AnswerGarden e creando delle WordArt. In seguito gli studenti hanno letto e analizzato un articolo pubblicato da National Geographic sulle **città del futuro**, ne hanno identificato gli aspetti più interessanti e hanno condiviso le loro

opinioni in un forum di discussione. Nel quadro dell'attività gli studenti hanno partecipato a esercizi/giochi sul vocabolario preparati utilizzando l'articolo (ad esempio **identificare le parti di un edificio smart**, **giochi di ortografia**, **anagrammi**, **parole intrecciate**), attività di comprensione orale (**città del futuro**) e un quiz generale per valutare le loro conoscenze.

Poi gli studenti sono stati invitati a indicare attraverso Mentimeter gli aspetti delle città smart a cui erano più interessati (vedi immagine per i risultati) e ad argomentare le loro risposte in un forum di discussione. Sulla base dei risultati di questa attività e degli interessi degli studenti sono state formate le squadre internazionali. I risultati del lavoro e delle attività svolte dai team internazionali sono stati documentati utilizzando Padlet (ad es. **energia smart**, **edifici smart**, **ambiente smart**, **infrastrutture smart**, **salute smart** e **apprendimento smart**).

Gli studenti sono anche stati invitati a cercare degli esempi di natura smart nelle loro città. Ad esempio, in





mezzo a un parco naturale fuori da una città dei Paesi Bassi è stato posto un codice QR che rimanda a delle informazioni sugli ultimi sei secoli di storia del luogo. A Barcellona nel giardino botanico sono presenti dei codici QR che forniscono ai visitatori delle informazioni sulle piante. In Portogallo esiste un'app per i visitatori dei siti storici e in Polonia esiste un sistema di monitoraggio degli incendi boschivi.

In un'altra attività gli studenti hanno scoperto delle informazioni sulle città smart nei loro paesi facendo una ricerca tra i progetti nazionali. Ecco alcuni esempi dei progetti trovati dagli studenti:

- Germania;
- Den Bosch e Amsterdam;
- Kazimierz Dolny;
- Lisbona, completato da un video realizzato dagli studenti partecipanti al progetto;
- Barcellona.

Sulla base di tutte queste idee e conoscenze, gli studenti sono stati invitati ad immaginare i propri «centri civici smart», tramite un'attività di brainstorming sulle strutture e attrezzature di cui dovrebbero disporre. Gli studenti hanno usato Linoit per raccogliere le loro idee, hanno creato una mappa concettuale e un video e hanno realizzato delle rappresentazioni 3D utilizzando SketchUp e Minecraft.

Tuttavia, per dare vita alle loro idee gli studenti dovevano trovare dei finanziamenti. In questo contesto è stato loro mostrato un video sul concetto di crowdfunding, gli studenti hanno riflettuto su alcune domande guida all'interno di un forum e hanno partecipato a un quiz su Kahoot! Gli studenti hanno anche creato delle presentazioni per condividere la loro campagna di crowdfunding e hanno donato il ricavato a una banca alimentare locale dei Paesi Bassi e a un'associazione per la protezione degli animali in Polonia. Lina ha dichiarato: «Siamo stati molto attivi in questo gruppo, soprattutto durante la pandemia di COVID-19, abbiamo organizzato incontri, abbiamo programmato e suddiviso i compiti

tra noi, i partecipanti sono stati super attivi. Abbiamo fatto tutto insieme». Per quanto riguarda il coinvolgimento dei genitori, a parte il permesso che è stato loro richiesto, non hanno espresso la necessità o il desiderio di essere coinvolti, perché gli studenti sono più grandi e, come ha detto Lina, «si sentono adulti».

Collegamenti al tema annuale

Secondo le opinioni degli insegnanti il progetto è collegato al tema annuale eTwinning perché gli studenti hanno imparato a conoscere le città smart e i concetti legati alla tecnologia, la natura, la sostenibilità, le infrastrutture e il cambiamento climatico. I docenti hanno osservato: «Il progetto riguarda il tema della sostenibilità e si occupa di diversi elementi che possono essere smart, ad esempio edifici, energia, salute, infrastrutture, apprendimento ecc. Questo è in linea con il nuovo Bauhaus europeo e con l'idea di collaborare a nuove creazioni, così come fece a suo tempo il Bauhaus per promuovere la creatività».

Durante il corso del progetto, gli studenti hanno affrontato argomenti di loro interesse e hanno collaborato per ottenere diversi risultati, hanno creato quiz, presentazioni, poster e articoli di riviste e sono entrati in contatto con l'ambiente naturale e

la loro comunità locale. Oltre alla componente di sostenibilità del tema annuale, il progetto riguarda anche l'idea dello «stare insieme», in quanto insegnanti e studenti hanno collaborato con i loro partner per cercare di immaginare un centro civico smart. Sulla base della loro esperienza in questo progetto, gli insegnanti intervistati hanno anche descritto le scuole dei loro sogni e hanno fornito alcune osservazioni circa gli studenti. Ad esempio, Lina ha affermato: «La nostra scuola dei sogni promuove il dialogo tra tutti e prende posizione per vivere in armonia con la natura». Uno degli insegnanti intervistati ha osservato che gli studenti preferirebbero «una scomposizione delle varie discipline piuttosto che studiare le singole materie», mentre un altro ha evidenziato: «Nonostante gli studenti siano ormai molto abituati alla tecnologia, hanno comunque bisogno che noi [insegnanti] li poniamo di fronte a delle sfide. Se questo non succede, la maggior parte delle volte gli studenti non sanno nemmeno che questi strumenti web esistono o come e perché utilizzarli».

Il punto di vista dell'esperto sul progetto



Esperto: Orestis Trasanidis, AI community, EIT Digital, Istituto europeo di innovazione e tecnologia (EIT) Orestis ha conseguito tre lauree magistrali in ingegneria ambientale, nei settori della sostenibilità, delle TIC e delle città smart. Dopo aver ricoperto le posizioni di consulente per la sostenibilità dell'innovazione e di responsabile di progetto per organizzazioni ed enti locali, ha sviluppato strategie e progetti urbani ambiziosi nell'UE. Attualmente è a capo del coordinamento della AI community di EIT.

Perché l'argomento di questo progetto è attualmente rilevante?

La rapida urbanizzazione e gli attuali consumi eccessivi stanno esercitando grande pressione sulle sfide già esistenti nei contesti urbani. I concetti di città e cittadini smart sono emersi per far fronte agli effetti negativi previsti. Pertanto, l'argomento del progetto è in linea con la necessità di

dare ai cittadini e ai professionisti gli strumenti per essere pronti a creare e adottare insieme delle soluzioni efficienti e sostenibili utilizzando le tecnologie smart.

A suo avviso che tipo di buone pratiche ed esempi offre questo progetto per l'insegnamento di questo argomento?

La forma esperienziale di insegnamento e apprendimento adottata nel progetto è una pratica piuttosto interessante e allo stesso tempo impegnativa, che aumenta il coinvolgimento degli studenti e l'autenticità delle attività. È fondamentale creare un collegamento tra gli ambienti e le vite quotidiane degli studenti e ciò che imparano a scuola. Inoltre, una pratica estremamente utile introdotta dal progetto è l'adattamento delle attività collaborative. A questo proposito, non dovremmo dimenticare che le città smart permettono di risolvere diverse sfide dei contesti urbani attraverso una giustapposizione costruttiva, grazie all'interazione di diversi portatori di interessi che dovrebbero essere parte attiva di questo processo.

A suo avviso quali sono le componenti più forti di questo progetto?

Uno degli elementi più forti del progetto è che i giovani hanno analizzato e riflettuto su un problema pluridimensionale come quello delle città smart. È di vitale importanza riuscire a diffondere la conoscenza e

permettere agli studenti di adottare un approccio intersettoriale e utilizzare le loro capacità di pensiero. Inoltre, le squadre internazionali del progetto, così come gli approcci di apprendimento attivo utilizzati, hanno contribuito a promuovere il senso di una cittadinanza smart. Infine, l'apprendimento integrato offre agli studenti un'eccellente opportunità per sfruttare al meglio entrambi i mondi. Da un lato gli allievi hanno l'opportunità di migliorare le loro competenze di alfabetizzazione digitale utilizzando strumenti diversi, dall'altro sono incentivati ad imparare dalle loro città e comprendere l'integrazione degli aspetti digitali nel mondo fisico.

Quali risorse o materiali attinenti consiglierebbe di utilizzare per fare lezione su questo argomento?

In tutto il mondo le città stanno dimostrando come gli strumenti dell'intelligenza collettiva possano essere utilizzati per trarre vantaggio dagli sviluppi tecnologici e rendere le città davvero smart. Il metodo Crawford slip e l'analisi della matrice decisionale sono alcune tipologie di brainstorming semplici ma efficaci. L'intelligenza artificiale è la pietra angolare delle tecnologie smart, pertanto i seguenti strumenti possono essere utili per esplorare le competenze e i ruoli professionali emergenti.

[AI Skills for Professionals](#) è uno strumento basato sull'intelligenza

artificiale che consente agli utenti di identificare il proprio profilo professionale e visualizzare un elenco di corsi che possono aiutarli ad acquisire le competenze necessarie per i ruoli a cui sono più adatti.

[AI Education Map](#) è uno strumento di analisi esplorativa che consente agli utenti di esaminare l'interconnessione tra tipi di tecnologia, ruoli e corsi relativi all'intelligenza artificiale attraverso un database visivo e interattivo basato su rete.



4

Conclusioni



Il tema eTwinning di quest'anno, il nuovo Bauhaus europeo, racchiude in sé molti dei precedenti temi eTwinning, tra cui alfabetizzazione mediatica e disinformazione, inclusione, partecipazione democratica, cambiamento climatico e patrimonio culturale. Come ha ricordato la commissaria Mariya Gabriel nella sua prefazione, il nuovo Bauhaus europeo è un invito a sognare, immaginare e sperimentare come possiamo costruire un futuro sostenibile e inclusivo basato sui valori che rendono l'Europa unita.

Il tema è in linea con le priorità del [programma Erasmus+](#), il quale mira a promuovere la parità di opportunità e di accesso, l'inclusione e la diversità in tutte le sue attività. Esso è rilevante anche per le sfide evidenziate dalla pandemia di COVID-19, come la necessità di una trasformazione digitale europea. Come i discenti anche gli educatori dovrebbero sviluppare le proprie competenze digitali ed essere in grado di trarre vantaggio da tutte le opportunità offerte dalle tecnologie digitali.

Come dimostrato dai casi di studio, eTwinning promuove una combinazione di pratiche digitali e non, favorendo l'uso di spazi di apprendimento diversificati e approcci di apprendimento attivo. Insegnanti e studenti «oltrepassano i muri della scuola» e sviluppano le loro competenze attraverso diversi metodi pedagogici, come l'apprendimento

basato sull'indagine, l'apprendimento basato sui progetti e la classe capovolta. La varietà di approcci e ambienti di apprendimento è in linea con [la raccomandazione del Consiglio europeo sull'apprendimento integrato](#), in cui il termine «apprendimento integrato» viene utilizzato per riferirsi all'istruzione che adotta più di un approccio al processo di apprendimento, combinando l'apprendimento a scuola con l'apprendimento in altri ambienti come aziende, centri di formazione, apprendimento a distanza, all'aperto o in siti culturali e vari strumenti di apprendimento digitali e non. Come hanno osservato gli eTwinners nelle interviste, l'apprendimento integrato è adatto alle necessità degli studenti e consente un apprendimento flessibile, versatile e inclusivo. I progetti inclusi in questo libro eTwinning offrono ottimi esempi di come diversi contesti scolastici, digitali, all'aperto e di comunità possano essere combinati con successo.

Il programma Erasmus+ promuove lo sviluppo delle competenze sociali e interculturali, del pensiero critico e dell'alfabetizzazione mediatica. Questo è evidente nei casi di studio presentati in questa pubblicazione, in cui studenti di diverse età hanno lavorato su una vasta gamma di argomenti, hanno partecipato alla vita delle loro comunità e hanno collaborato efficacemente con studenti di altri paesi. I bambini e le bambine della scuola materna hanno

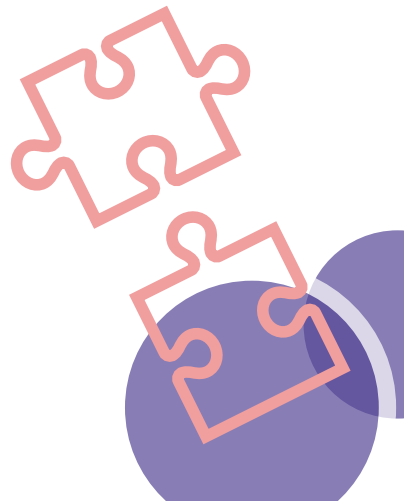
dipinto le pareti delle loro scuole per renderle più belle e nei loro giardini scolastici hanno costruito habitat per le api. Gli studenti delle scuole primarie hanno organizzato sit-in e manifestazioni di sensibilizzazione riguardo i problemi del pianeta e sono entrati in contatto con le loro comunità locali. Gli studenti delle scuole secondarie hanno scoperto il crowdfunding, hanno raccolto denaro e lo hanno donato a organizzazioni no profit.

Il nuovo Bauhaus europeo riconosce anche la necessità di rientrare in contatto con la natura, un bisogno che si riflette nei progetti eTwinning Mission #Explorers of Nature e European Art 2.0 Nel progetto Mission #Explorers of Nature gli insegnanti hanno organizzato le loro lezioni nel parco giochi della scuola e in European Art 2.0 gli studenti hanno esplorato le mostre di un museo virtuale. Argomenti come le città smart e la sostenibilità figurano tra gli interessi degli studenti in eTwinning. Questi temi sono collegati al concetto della «15-minute city», una città che consente ai cittadini di accedere a piedi a tutti i principali servizi, così come descritta nel quadro dell'iniziativa del nuovo Bauhaus europeo.

Questo libro dimostra che esistono scuole, insegnanti e progetti che stanno preparando il terreno affinché i giovani possano costruire un futuro bello, sostenibile e inclusivo. Gli studenti e le studentesse sognano scuole ecologiche dipinte di arcobaleno, con un tetto a fungo e dotate delle tecnologie più recenti. Immagmano una scuola che possa accogliere persone di culture diverse, in cui tutti sono felici e agli studenti viene dato lo spazio necessario per discutere di questioni attuali, per conoscersi e per creare progetti collaborativi insieme. Alla domanda su come fosse la loro scuola dei sogni, la maggior parte degli studenti coinvolti in questi sei progetti ha risposto facendo riferimento a principi e valori, alcuni di questi collegati al nuovo Bauhaus europeo. Resta da esplorare il modo in cui questi possono tradursi in linee guida per il rinnovamento degli spazi fisici. Il nuovo Bauhaus europeo ci offre l'opportunità di rimodellare questi spazi e di sognare il futuro. eTwinning mette a disposizione di studenti e insegnanti lo spazio per lasciarsi coinvolgere, creare e agire per realizzare i propri sogni.

Bibliografia

- Consiglio dell'Unione europea (2021), raccomandazione del Consiglio del 29 novembre 2021 relativa ad approcci di apprendimento integrato per un'istruzione primaria e secondaria di alta qualità e inclusiva, GU C 504 del 14.12.2021, pag. 21 ([https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32021H1214\(01\)&from=IT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32021H1214(01)&from=IT)).
- Commissione europea (2022), proposta di raccomandazione del Consiglio relativa all'apprendimento per la sostenibilità ambientale, COM(2022) 11 def. (<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:%3A52022DC0011&qid=1647944342099>).
- Commissione europea (n.d.), «Un Green Deal europeo: puntare a essere il primo continente a impatto climatico zero» (https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en).
- Commissione europea (n.d.), «Priorità del programma Erasmus+» (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/program-guide/part-a/priorities-of-the-erasmus-program>).



Di seguito sono riportati i nomi di tutti i docenti partner divisi per progetto eTwinning.

Mission #Explorers of Nature

Claudia Murelli (fondatrice), Istituto Comprensivo Statale (ICS) «Dante Alighieri», Opera, Milano, Italia

Kristīna Bernāne (fondatrice), Priekšu pirmsskolas izglītības iestāde «Mežmalīņa», comune di Cēsis, Lettonia

Anna Monopoli, ICS «Dante Alighieri», Opera, Milano, Italia

Antonella Milana, ICS «Leonardo da Vinci», Ispica, Ragusa, Italia

Antonina Calvo, ICS «Leonardo da Vinci», Ispica, Ragusa, Italia

Katerina Chatjouli, 14 Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο Βο-όλου, Volos, Grecia

Liene Pastuhova, Priekšu pirmsskolas izglītības iestāde «Mežmalīņa», comune di Cēsis, Lettonia

Loredana Branca, ICS «Leonardo Da Vinci», Ispica, Ragusa, Italia

Lucia Maria Barbara, ICS «Dante Alighieri», Opera, Milano, Italia

Malvina Grammeni, 14 Ολοήμερο Δημοτικό Σχολείο Βόλου, Volos, Grecia

Manuela Rastelli, ICS 8 di Pescara, Pescara, Italia

Manuela Sarta, ICS «Leonardo Da Vinci», Ispica, Ragusa, Italia

Natalina Caldini, ICS «Leonardo Da Vinci», Ispica, Ragusa, Italia

RosaMaria Monaca, ICS «Leonardo Da Vinci», Ispica, Ragusa, Italia

Silvia Gisonda, ICS «Dante Alighieri», Opera, Milano, Italia

Steinunn Sigurgeirsdottir, Leikskólinn Álfheiði, Kópavogur, Islanda

Valeria Giacomelli, ICS «Dante Alighieri», Opera, Milano, Italia

Vasiliki Ziagka, 1^o Δημοτικό Σχολείο Σκιάθου, Skiathos, Grecia

Earth should not be a frying pan (ESBF)

Angeliki Kougiourouki (fondatrice), 1st Experimental Primary School, Alexandroupoli, Grecia

Marina Screpanti (fondatrice), Istituto Comprensivo 3, Chieti, Italia

Daniele Aceto, Istituto Comprensivo 3, Chieti, Italia

Raffaella D'Amicodatri, Istituto Comprensivo 3, Chieti, Italia

School of Magic Inspiring Learning Experiences (SMILE)

Liliana Nederita (fondatrice), Liceul de Limbi Moderne si Management, Chişinău, Moldova

Sandra Steinbock (fondatrice), Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Braunau am Inn, Braunau Am Inn, Austria

Antonio Bonachera, Colegio Divino Maestro, Granada, Spagna

Carol Fynn, Midleton Christian Brothers School, Midleton, Irlanda

Daniela Scarlii, Liceul de Arta «Stefan Luchian», Botoșani, Romania

Fatma Barlas, Emine Emir Şahbaz Bilim ve Sanat Merkezi, Odunpazarı, Turchia

Manuel Cadete, Agrupamento de Escolas Domingos Sequeira, Leiria, Leiria, Portogallo

Maria Luca, Liceul de Limbi Moderne si Management, Chișinău, Moldova

Melanie Dattendorfer, Bundesgymnasium und Bundesrealgymnasium Braunau am Inn, Braunau Am Inn, Austria

Miroslava Borovcová, Gymnázium Vysoké Mýto, Vysoké Mýto, Cechia

Monika Khan, Zespół Szkół w Wysokiej Głogowskiej, Wysoka Głogowska, Polonia

European Art 2.0

Andrea Ullrich (fondatrice), Gymnasium Georgianum, Hildburghausen, Germania

Andreas Galanos (fondatore), Gymnasio Adendrou (former 2nd Gymnasio Chalkidonas), Chalkidona Thessaloniki, Grecia

Andreas Roßt, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen, Germania

Annette Bock, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen, Germania

Arjana Blazic, IX. gimnazija Zagreb, Zagreb, Croazia

Edyta Bieniek, Szkoła Podstawowa im. Josepha von Eichendorffa w Krośnicy, Krośnica, Polonia

Nadine Schmidt, Gymnasium Georgianum, Hildburghausen, Germania

Futurtopia

Claudine Coatanéa (fondatrice), Lycée Michelet, Vanves, Francia

Patrizia Roma (fondatrice), Istituto Tecnico Tecnologico Statale «Alessandro Volta», Perugia, Italia

Ewa Gajek, Dolnośląski Zespół Szkół w Karpaczu, Karpacz, Polonia

Jurgita Steinbusch, RSG 't Rijks Bergen op Zoom, Bergen op Zoom, Paesi Bassi

Lucyna Nocoń-Kobiór, Zespół Szkół nr 1 w Pszczynie, Pszczyna, Polonia

Theodora Gkeniou, Γενικό Λύκειο Πεντάπολης Σερρών, Serres, Grecia

Be Smart – Be Part!

Simone van Belkom-Poppelaars (fondatrice), Koning Willem 1 College, Den Bosch, Paesi Bassi

Ulrike Kahl (fondatrice), Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden, Germania

Aida Lopez, IES La Guineueta, Barcelona, Spagna

Amanda van Dijk, Carolus Clusius College, Zwolle, Paesi Bassi

Lina Maria Pereira, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Cacém, Portogallo

Marion van Kempen, Koning Willem 1 College, Den Bosch, Paesi Bassi

Marlene Serras, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Cacém, Portogallo

Marzena Miazek-Banach, IV Liceum Ogólnokształcące im. Jana Pawła II w Łukowie, Łuków, Polonia

Mercè Rodriguez, Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden, Germania

Sandra Lobo, Agrupamento de Escolas D. Maria II, Sintra, Cacém, Portogallo

Verena Weiß, Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden, Germania

PER CONTATTARE L'UE

Di persona

I centri Europe Direct sono centinaia, disseminati in tutta l'Unione europea. Potete trovare online l'indirizzo del centro più vicino (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_it).

Telefonicamente o scrivendo

Europe Direct è un servizio che risponde alle vostre domande sull'Unione europea. Il servizio è accessibile:

- al numero verde: 00 800 6 7 8 9 10 11 (presso alcuni operatori le chiamate possono essere a pagamento),
- al numero +32 22999696, oppure
- tramite il form seguente: european-union.europa.eu/contact-eu/write-us_it

PER INFORMARSI SULL'UE

Online

Il portale Europa contiene informazioni sull'Unione europea in tutte le lingue ufficiali (european-union.europa.eu).

Pubblicazioni dell'UE

È possibile consultare o ordinare le pubblicazioni dell'UE su op.europa.eu/it/publications. Le pubblicazioni gratuite possono essere richieste in più copie rivolgendosi a un centro locale Europe Direct o a un centro di documentazione europea (european-union.europa.eu/contact-eu/meet-us_it).

Legislazione dell'UE e documenti correlati

EUR-Lex dà accesso all'informazione sul diritto dell'Unione europea e contiene la totalità della legislazione UE a partire dal 1951, in tutte le versioni linguistiche ufficiali (eur-lex.europa.eu).

Open data from the EU

Il portale data.europa.eu dà accesso alle serie di dati aperti prodotti dalle istituzioni, dagli organi e organismi dell'UE. I dati possono essere liberamente scaricati e riutilizzati per fini commerciali e non commerciali. Il portale dà inoltre accesso a una quantità di serie di dati prodotti dai paesi europei.

Contattaci

Per ulteriori informazioni su eTwinning consulta il nostro sito internet:

www.etwinning.net

Per domande su eTwinning, contattaci via e-mail:

eacea-eplus-etwinning@ec.europa.eu

Lanciata nel 2022, European School Education Platform è il punto d'incontro per tutte le persone che lavorano nella scuola (dall'educazione e cura della prima infanzia alla scuola primaria e secondaria, compresa l'istruzione e la formazione professionale iniziale), ricercatori, responsabili politici e altri portatori di interessi nell'ambito dell'istruzione scolastica.

European School Education Platform è un'unica piattaforma che integra le precedenti piattaforme e servizi di eTwinning, School Education Gateway e Teacher Academy. A partire dal 2022, la comunità eTwinning è ospitata in un'area riservata all'interno di European School Education Platform. Quest'area è accessibile solo al personale scolastico convalidato dalle Organizzazioni di supporto nazionale. Dal suo lancio nel 2005, eTwinning è cresciuto da un'iniziativa di base a una comunità scolastica attiva e ha coinvolto più di 1 053 000 dipendenti scolastici che lavorano in più di 233 000 scuole in più di 40 paesi. eTwinning fornisce una piattaforma digitale sicura in cui gli insegnanti vengono coinvolti in varie attività, dalla progettazione e attuazione di progetti di collaborazione europei al networking, passando per la partecipazione a gruppi virtuali, lo sviluppo professionale e l'apprendimento tra pari. Attraverso la sua piattaforma disponibile in più di 30 lingue, eTwinning fornisce una gamma di risorse e opportunità di apprendimento per gli insegnanti. Queste risorse sono incentrate su diversi argomenti, tra cui i vantaggi di far parte di eTwinning, le competenze del XXI secolo, l'uso delle TIC nell'istruzione e kit di progetto per fornire nuove idee e orientamenti. Gli insegnanti registrati hanno accesso all'area riservata della piattaforma, chiamata eTwinning Area.

European School Education Platform e la comunità eTwinning sono finanziate da Erasmus+, il programma europeo per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport. Sono iniziative della direzione generale per l'Istruzione, la gioventù, lo sport e la cultura della Commissione europea. La piattaforma è gestita da European Schoolnet (coordinamento, contenuti e servizi) e Tremend Software Consulting SRL (infrastruttura tecnica) nell'ambito di contratti di servizio con l'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). La comunità eTwinning esiste anche grazie al sostegno delle Organizzazioni di supporto nazionale, finanziate da Erasmus+ nell'ambito di accordi di sovvenzione con l'EACEA e i partner di supporto.

