

Cittadini digitali si diventa



Il ruolo di eTwinning
nello sviluppo della cittadinanza attiva
2016

eTwinning è una vivace comunità che, nei suoi 11 anni di attività, ha coinvolto quasi 400.000 insegnanti di 162.589* scuole. Sono stati gestiti oltre 50.000* progetti, con più di 2.000.000 di studenti in tutto il continente (*luglio 2016)

eTwinning - la comunità delle scuole in Europa - è un'azione per le scuole finanziata dalla Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+.

eTwinning offre un elevato livello di supporto ai suoi utenti. In ciascuna delle nazioni partecipanti (ad oggi, 38) un'Unità nazionale eTwinning (NSS) promuove l'azione, fornisce consulenza e guide agli utenti finali, e organizza una serie di attività e opportunità di sviluppo professionale a livello nazionale. A livello europeo, eTwinning è coordinato dall'Unità europea eTwinning (CSS), gestita da European Schoolnet, un consorzio di 30 Ministeri dell'Istruzione. Questa istituzione tiene i contatti con le Unità nazionali eTwinning (NSS) ed è responsabile dello sviluppo della piattaforma, oltre che di una serie di opportunità di sviluppo professionale e altre attività, come la Conferenza europea annuale e i Premi, che rappresentano un riconoscimento per insegnanti e studenti per la loro partecipazione a progetti di particolare rilievo.

eTwinning incorpora una sofisticata piattaforma digitale dotata di aree pubbliche e private, e disponibile in 28 lingue. L'area pubblica www.etwinning.net offre ai visitatori una serie di informazioni su come partecipare a eTwinning, spiega i vantaggi dell'azione e offre spunti per progetti di collaborazione. L'area riservata agli utenti, eTwinning Live, è l'interfaccia del singolo insegnante con la comunità: consente agli utenti di stringere contatti, collaborare a progetti e partecipare ad attività di sviluppo professionale organizzate a livello nazionale ed europeo. Poi, quando gli insegnanti lavorano insieme a un progetto, hanno accesso a un'area riservata e dedicata al progetto stesso, TwinSpace.

Editore

Zentrale eTwinning-Koordinierungsstelle
www.etwinning.net
European Schoolnet (EUN Partnership AISBL)
Rue de Trèves 61 - 1040 Brüssel - Belgien
www.europeanschoolnet.org

Autori

Dorothy Cassells
Anne Gilleran
Claire Morvan
Santi Scimeca

Coordinamento del design

Claire Morvan

Coordinamento linguistico

Danosh Nasrollahi

Design originale

DIGITAL iNK

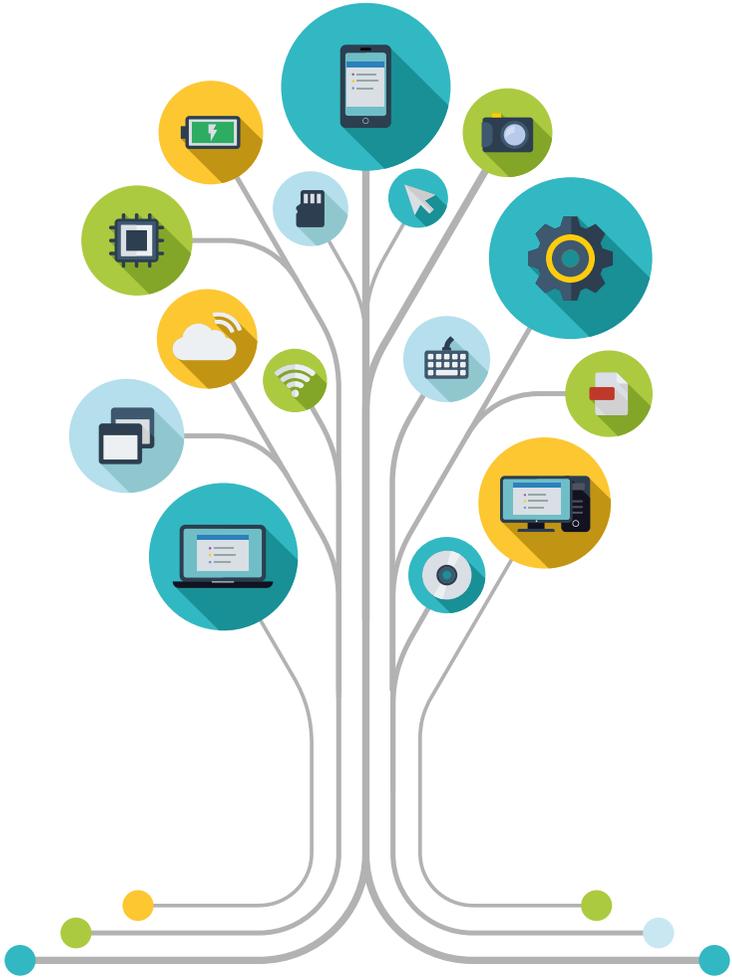
Stampa

Hofi Studio

ISBN

9789492414588

Publicato nel mese di dicembre 2016. Le opinioni espresse in questa pubblicazione sono quelle degli autori e non necessariamente quelli di European Schoolnet o dell'Unità europea eTwinning. Questo volume è pubblicato nei termini e alle condizioni della Licenza Attribution-Non Commercial-Share Alike 3.0 Unported Creative Commons (CC BY-NC-SA 3.0) (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>). Questa pubblicazione è stata creata con il supporto finanziario del programma Erasmus+ dell'Unione Europea. Il testo esprime unicamente le opinioni degli autori, pertanto la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni ivi contenute.





Prefazione



Il ricorso sempre più frequente al digitale sta trasformando pressoché tutti gli aspetti delle nostre vite, con cambiamenti che avvengono a un ritmo piuttosto veloce e difficile da sostenere. Tutti – lavoratori, studenti e cittadini – devono acquisire le nuove competenze e capacità necessarie a sfruttare appieno le possibilità e le opportunità che si presentano a noi. Non c'è solo la necessità di acquisire competenze digitali per quasi tutte le professioni, ma tutti devono possedere le competenze digitali di base per vivere, imparare, comunicare e partecipare alla vita della società.

In questo, l'istruzione ha un ruolo cruciale. È necessario che i giovani europei abbiano le competenze giuste per entrare e restare nel mondo del lavoro, ma occorre anche che siano cittadini impegnati e autonomi. Questo significa che, oltre a far acquisire loro l'alfabetizzazione digitale, abbiamo anche il dovere di assicurarci che, quando navigano nel mondo online, si regolino in base a una serie di linee guida morali. Insegnare loro valori fondamentali come libertà, democrazia, dignità umana e rispetto per gli altri li doterà di un comportamento sicuro, appropriato e responsabile per la vita. In questo modo, i giovani potranno confrontarsi online con ambiti politici, commerciali e umani in modo produttivo e reciprocamente vantaggioso.

Supportata da queste solide fondamenta, la tecnologia digitale ha il potere di trasformare la nostra democrazia. In un'epoca caratterizzata da crescenti divari di legittimazione a tutti i livelli, e con i cittadini che risultano sempre meno impegnati nei processi democratici tradizionali, un uso critico della tecnologia digitale ha il potenziale di reinventare le relazioni dei cittadini con i loro vicini e i governi. Sviluppare la cittadinanza digitale è pertanto essenziale per garantire che i giovani possano partecipare alla società online, usino i media digitali per adempiere ai loro doveri civici e possano trarre pieno vantaggio dal potenziale offerto dalla tecnologia in tal senso.

Questo mi porta a riflettere su eTwinning e sul ruolo importante che svolge non solo nell'aiutare i giovani a sviluppare le competenze digitali, ma anche nel promuovere in classe valori fondamentali e cittadinanza in classe. Nell'agenda contro la radicalizzazione che la Commissione europea ha presentato all'inizio di quest'anno, abbiamo identificato eTwinning come uno dei principali strumenti che contribuiscono a promuovere l'istruzione inclusiva e i valori comuni. I contatti diretti fra le persone sono cruciali per sviluppare il rispetto reciproco e la comprensione interculturale. E, in questo senso, gli insegnanti sono in una posizione privilegiata per individuare segni precoci di radicalizzazione negli studenti e contribuire ad affrontarli. I progetti eTwinning consentono a insegnanti e studenti che affrontano queste sfide di condividere le esperienze e imparare gli uni dagli altri.

eTwinning fornisce una potente esperienza di apprendimento, offrendo agli studenti l'opportunità di partecipare a progetti di apprendimento collaborativo. È per me un grande piacere presentare la Pubblicazione eTwinning 2016, che contiene una raccolta di oltre 30 progetti eTwinning sul tema di quest'anno, la Cittadinanza digitale.

Desidero esprimere uno speciale ringraziamento a tutti gli insegnanti e gli studenti che hanno partecipato a questi progetti, e ringraziare anche tutta la comunità eTwinning, che ancora una volta ha dato un contributo tangibile e prezioso per aiutare i giovani a trovare il loro posto nella società e a prendere il controllo della propria vita.

Tibor Navracsics

Commissario per l'Istruzione, la Cultura, la Gioventù e lo Sport

Sommario



5	Prefazione
6	Sommario
7	1. Panoramica sulla cittadinanza digitale
10	Il digitale e il cittadino
11	<i>Appartengo, sono parte di questa società</i>
11	<i>Partecipo</i>
12	<i>Sono protetto, e proteggo</i>
13	<i>Sono competente dal punto di vista digitale</i>
16	2. La cittadinanza attiva attraverso eTwinning
18	2.1 Competenze del cittadino digitale
23	<i>Progetti che incoraggiano l'apertura e la collaborazione</i>
30	2.2 Impegno e partecipazione attiva
32	<i>Progetti su... i valori</i>
33	<i>Progetti su... la pace</i>
37	<i>Progetti su... democrazia e impegno civile</i>
40	<i>Progetti su... le migrazioni</i>
42	<i>Progetti su... l'ambiente</i>
47	2.3 Uso sicuro e responsabile
49	<i>Uso sicuro e responsabile</i>
53	3. Conclusioni

Panoramica sulla cittadinanza digitale







1. Panoramica sulla cittadinanza digitale

“Dal momento che la tecnologia digitale oggi giorno influisce sui vari aspetti della vita umana, solo la consapevolezza e la sensibilità della giovane generazione svolgerà un ruolo chiave nel riconoscerne gli aspetti positivi, utili e sani.”

Maja Abramič, NSS Slovenia

Il digitale e il cittadino

Alla domanda “Si considera un cittadino digitale?” molti rispondono di no. Tuttavia, riflettendo meglio e pensando alla partecipazione quotidiana nel mondo digitale con attività come il trascorrere del tempo online tutti i giorni, essere connessi con uno o più dispositivi simultaneamente, essere in contatto con pari, familiari, colleghi o amici soprattutto attraverso strumenti digitali, è probabile che tanti rivedrebbero la propria posizione e capirebbero che, in effetti, sono cittadini digitali.

E gli studenti? Sappiamo tutti che i bambini e i giovani di oggi crescono circondati dalla tecnologia. Probabilmente conosciamo anche il controverso concetto di “nativi digitali” formulato da Marc Prensky¹ per descrivere la naturale facilità con cui le giovani generazioni usano le tecnologie, in contrasto con l’approccio delle generazioni precedenti, che Prensky chiama “immigrati digitali” perché hanno adottato le tecnologie in una fase successiva della loro vita e che tradiranno sempre un “accento” nel linguaggio digitale. Tanto è stato scritto su questa metafora e sul fatto che distorce la realtà. Un sondaggio dell’UE condotto su bambini e ragazzi europei fra i 9 e i 16 anni ci mette in guardia sul fatto che “parlare di nativi digitali mette in secondo piano la necessità di sostenere i bambini nello sviluppare le competenze digitali”.² Nel frattempo, molti bambini trascorrono del tempo online: nel 2013 il 93% di tutti i bambini e i ragazzi fra i 5 e i 15 anni nel Regno Unito ha usato Internet; nella fascia d’età 5-7 anni, i bambini che hanno navigato su Internet sono quattro su cinque (82%). Ciò indipendentemente dal loro grado di competenza digitale e dalla loro abilità (o mancanza della medesima) nell’uso della tecnologia digitale.

La metafora di Prensky è senz’altro potente perché riconosce il digitale come un territorio e vede gli utenti dei mezzi digitali come cittadini del medesimo. Tuttavia, sottovaluta gli aspetti più rilevanti di questo “nuovo mondo”: il fatto che non siano previsti confini (o ne siano previsti pochissimi), che non sia necessario alcun passaporto e che quindi i concetti di “nativo” e “immigrante” non si applichino. Cosa resta, allora, di una terra priva di confini?

¹ Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants. On the Horizon*, 9(5)

² Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2011) *EU Kids Online II final report*. p. 42.

Quando si vuole definire il concetto di cittadinanza digitale vengono alla mente tre pilastri: appartenenza, impegno e protezione. I cittadini digitali appartengono alla società digitale. Usano la tecnologia per partecipare attivamente nella società, e con essa. La cittadinanza digitale dà alle persone il potere di cogliere i vantaggi della tecnologia digitale in modo sicuro ed efficace.

Appartengo, sono parte di questa società

La società digitale fornisce opportunità per interagire, imparare, lavorare, esistere. I cittadini "lavorano per" l'appartenenza alla società e "traggono vantaggio da essa", e lo stesso vale per i cittadini digitali. Molte delle nostre interazioni avvengono online,³ quindi facciamo parte di una società digitale tanto quanto di quella concreta in cui viviamo. Tutti hanno un senso di appartenenza, così come tutti hanno bisogno di sentire di appartenere a un luogo. Questo è particolarmente vero nel caso dei giovani, che stanno formando la propria personalità per adattarsi al gruppo (o alla società) di appartenenza. Nella negoziazione di diritti e doveri che inevitabilmente accompagnano il concetto di cittadinanza, un aspetto da non sottovalutare è quello di godimento, che sta al centro del senso di appartenenza. Ci piace appartenere a una società digitale e i nostri doveri verso di essa non dovrebbero andare a discapito della gioia derivante dall'appartenenza.

La piena partecipazione a una società digitale richiede la possibilità di accedervi. L'accesso è stato il primo criterio per spiegare il "digital divide" (divario digitale), un concetto entrato in uso negli anni Novanta per descrivere le differenze nell'inclusione digitale.⁴ L'inclusione digitale è notevolmente cresciuta nell'ultimo decennio, quando l'accesso alla tecnologia si è quasi completamente saturato in Europa. Tuttavia, ci sono ancora barriere all'accesso per le persone meno privilegiate o per l'uso della tecnologia nel contesto domestico. Per esempio, le donne - e in particolare le madri - sono spesso le ultime che, in famiglia, utilizzano un dispositivo digitale condiviso. Potremmo affermare che, se un secolo fa Virginia Wolf reclamava "una stanza tutta per sé" per studiare e avere accesso all'istruzione, oggi vorremmo che tutti avessero una stanza e un dispositivo digitale tutti per sé.

Il modo in cui gli individui si comportano in quanto membri di una società digitale dà forma all'ambiente digitale al quale tutti apparteniamo.

Partecipo

In Europa, il 77% dei cittadini⁵ e il 75% dei bambini⁶ partecipano ad attività online. Come abbiamo già visto, la partecipazione in ambito digitale non è più questione di "avere" o "non avere", ma di "potere" o "non potere". Se è vero che la partecipazione digitale dipende dall'accesso e dall'uso, essa si fonda ancor più sugli atteggiamenti. La partecipazione ha gradienti diversi, dall'osservare senza interagire all'impegno diretto. Si può partecipare limitandosi a navigare in rete oppure si può decidere di avere una voce (e anche molto forte).

3 <https://www.iste.org/explore/articleDetail?articleid=242>

4 Irving, L., et al. (1999). *Falling through the Net*. Washington, DC, US Depts of Commerce.

5 Dati Eurostat per il 2013.

6 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2009) *EU Kids Online final report*.

Per molto tempo i cittadini digitali sono stati considerati semplici utenti della tecnologia (semplici destinatari, consumatori). Adesso, invece, i cittadini digitali possono anche diventare partecipanti attivi. Il loro impegno non si traduce solo nel consumo di beni e contenuti digitali, ma si manifesta anche sotto forma di creazione di contenuti digitali, strumenti, applicazioni, codici e pratiche.

I giovani sono prolifici produttori di contenuti digitali: scattano e condividono foto, video, contenuti multimediali, testi e opinioni. Essere produttori anziché consumatori consente ai cittadini digitali di contribuire al panorama della società digitale e di capirla meglio. Quando parliamo di programmazione informatica, per esempio, e dei suoi vantaggi per l'istruzione, premettiamo sempre che questa attività consente agli studenti di creare, senza limitarsi a usare. Il che è vero. Eppure, impegnandosi in attività di programmazione, gli studenti imparano anche a capire come funziona la società digitale nella quale si immergono tutti i giorni. Potrebbero capire meglio il concetto che sta alla base degli algoritmi con i quali funzionano i motori di ricerca e altri strumenti online che usano.

Potremmo vedere la partecipazione digitale come una scala composta da quattro gradini. Sul primo, ci sono i cosiddetti "lurker", quelli che osservano, guardano e usano il mondo digitale come consumatori e spettatori. Poi ci sono quelli che partecipano condividendo informazioni e contenuti, mettendosi in collegamento con le persone, condividendo idee che vale la pena diffondere. Sul terzo scalino ci sono quelli che creano nuovi contenuti, nuove pratiche, nuovi strumenti, che mettono in atto un nuovo modo per relazionarsi con gli altri cittadini digitali e far parte della società digitale. Sul gradino superiore, infine, ci sono quelli che utilizzano attivamente il potenziale della tecnologia per creare una società migliore. Questo quarto gradino comprende quanti vogliono impegnarsi nel dare forma al futuro del web e quanti creano il futuro della società nel suo complesso attraverso i mezzi digitali. Dovremmo riconoscere l'importanza della partecipazione dei giovani nelle discussioni sul governo di Internet su base coerente e regolare,⁷ acquisendo noi stessi la conoscenza e le competenze adeguate per facilitare la comprensione e formare opinioni personali su temi legati al funzionamento dell'ecosistema di Internet. I giovani possono essere responsabilizzati affinché partecipino al miglioramento di Internet o, se non vogliono raggiungere il gradino più alto della scala, influenzare un miglior ambiente digitale promuovendo valori e comportamenti positivi. Al contempo, dovremmo riconoscere il ruolo dei giovani nella partecipazione alla società in quanto cittadini digitali. Oggi assistiamo ad attività, come per esempio le petizioni online, che reclamano il proprio spazio di partecipazione civile. Gli strumenti e i mezzi digitali sono a loro volta utilizzati per pretendere "trasparenza" nella politica, consentendo ai cittadini di riunirsi con nuovi metodi.

Sono protetto, e proteggerò

I cittadini sono, per definizione, protetti dalla nazione cui appartengono. La protezione fa anche parte dei diritti delle persone quando si trovano online. Le tecnologie offrono delle opportunità, ma presentano anche dei rischi. Sebbene un rischio non sia sempre sinonimo di danno, il danno può andare a discapito del godimento della cittadinanza digitale.

⁷ <https://webwewant.org/>

L'accesso digitale non espone solo i giovani a potenziali rischi, ma ne stimola l'alfabetizzazione digitale e le competenze in materia di sicurezza online. Questo significa che gli utenti attivi hanno più possibilità di diventare utenti resilienti della tecnologia. Ecco perché i politici, gli educatori, i genitori e gli altri tutori devono implementare strategie specifiche per garantire il diritto dei bambini alla protezione, senza per questo limitare il loro diritto alla partecipazione.⁸

Molti giovani sono esperti nello spiegare agli adulti cosa fare per navigare online in modo sicuro, mentre non è detto che questo si traduca in un cambiamento di comportamento. Una strategia saggia ed efficace è quella di incoraggiare i bambini e gli adulti a essere utenti responsabili non solo delle loro azioni online, ma anche del supporto che offrono agli altri. Chiedete a un gruppo di persone (giovani e adulti) in quanti abbiano visto contenuti inappropriati online, e scoprirete che sono in tanti. Chiedete alle stesse persone in quanti abbiano segnalato la cosa o al provider del servizio o a un adulto, e scoprirete che il numero cala sensibilmente. Allo stesso modo, ci si potrebbe chiedere se scuole e genitori siano adeguatamente preparati per intraprendere azioni preventive o correttive quando le cose vanno male.

I bambini e i giovani hanno determinate esigenze e meritano protezione e salvaguardia. Come nel mondo reale, occorre stabilire delle misure di sicurezza.⁹ I bambini e i giovani devono anche avere lo spazio per sperimentare e imparare dai propri errori, senza che ogni click che fanno in rete venga monitorato. Devono essere incoraggiati a rispettare e salvaguardare i diritti degli altri. Questa è una grossa responsabilità che tutti condividiamo.

Sono competente dal punto di vista digitale

Nel punto di svolta della cittadinanza digitale, le competenze digitali forniscono la chiave di accesso a questo mondo virtuale. In una società sempre più digitalizzata, possiamo considerare la cittadinanza digitale come un diritto. Le competenze digitali ci consentono di esercitare questo diritto. Tuttavia, non dovremmo considerare le competenze digitali come la semplice abilità di fare funzionare dei dispositivi. Riteniamo che consapevolezza e tolleranza, valori e responsabilità democratici facciano tutti parte del bagaglio di competenze necessarie per essere e diventare cittadini digitali. In questo contesto l'istruzione può svolgere un ruolo cruciale perché è nella posizione giusta per dare forma - sin dalla tenera età - al futuro della generazione connessa. Dobbiamo sviluppare competenze digitali in ogni studente, dotando tutti degli strumenti necessari ad appartenere alla società digitale, con un senso di partecipazione sicuro, responsabile e creativo.

Anusca Ferrari e Hans Martens

Team Programma Cittadinanza Digitale, European Schoolnet

⁸ <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=687352>

⁹ <http://www.enacso.eu/wp-content/uploads/2015/12/free-isnt.pdf>





La cittadinanza attiva attraverso eTwinning



2

"I progetti eTwinning combinano tutti gli elementi fondamentali della cittadinanza digitale: rispetto e conoscenza degli altri attraverso la cooperazione e il problem-solving, l'apprendimento fra pari in un contesto online flessibile e sicuro, e l'apprendimento dell'utilizzo degli strumenti online in modo sicuro e responsabile."

Tea Režek, NSS Croazia

Il libro dello scorso anno era incentrato sulla Generazione eTwinning, e metteva in luce l'impatto che l'esperienza in eTwinning ha avuto sugli studenti a distanza di 10 anni dai primissimi progetti fatti. Gli studenti hanno condiviso con noi il valore aggiunto che eTwinning ha rappresentato per le loro vite, le competenze e le abilità che hanno sviluppato grazie ai progetti eTwinning e il contributo che questo ha dato - dopo la scuola - alla loro vita universitaria, lavorativa e sociale. La Generazione eTwinning incarna il Cittadino Digitale attivamente impegnato e dotato delle competenze necessarie, consapevole e avveduto riguardo alle relative responsabilità, e - nel complesso - capace di godere una vita da cittadino globale.

I progetti inseriti nell'edizione di quest'anno sono stati proposti dalle Unità nazionali eTwinning, in linea con il tema del libro: la cittadinanza digitale. Li presentiamo per offrire spunti e ispirazione per progetti futuri. Sono presenti anche i link ai progetti, per approfondire e scoprire ulteriori dettagli sui partner, le attività e i risultati. Molti dei progetti hanno ottenuto un riconoscimento a livello nazionale e internazionale con il conferimento del Certificato di qualità eTwinning europeo¹⁰ (conferito a 1634 scuole, dato dell'ottobre 2015).

I progetti sono divisi in tre sezioni:

Competenze dei cittadini digitali, con particolare attenzione su apertura e collaborazione, oltre che sul carattere inclusivo dei progetti eTwinning che coinvolgono giovani e anziani, di tutti i settori della società e in tutti i paesi. Insomma, contribuire a stimolare e sviluppare le competenze digitali, affinché tutti partecipino in quanto cittadini digitali.

Partecipazione attiva in quanto cittadini digitali, con progetti in cui gli studenti sono incoraggiati ad affrontare alcuni temi che interessano tutti noi: democrazia, impegno civile, migrazione e ambiente.

Uso sicuro e responsabile, con progetti che operano nel contesto dell'eSafety, sulle politiche e le pratiche necessarie a supportare scuole, insegnanti e studenti affinché partecipino in modo sicuro e responsabile.

Ancora una volta, viene posto l'accento sull'importanza di eTwinning nell'offrire l'esperienza dello scambio interculturale per studenti e insegnanti all'interno di una piattaforma online sicura. Attraverso i progetti, studenti e insegnanti mostrano come hanno sviluppato le loro nuove competenze digitali e le capacità di apprendimento del 21° secolo. Attraverso lo scambio di idee, mostrano come hanno imparato ad applicare le competenze acquisite in un ambiente che incoraggi la comprensione, l'apertura e la collaborazione tra tutte le diverse nazioni e culture che compongono eTwinning. I progetti stessi rappresentano un modo per insegnanti e studenti di partecipare attivamente e affrontare complessi problemi che hanno un impatto su tutti noi: ambiente, migrazioni, democrazia e inclusione nel mondo digitale.

¹⁰ <https://www.etwinning.net/en/pub/projects/awards.htm#i62330>

“eTwinning è un punto di accesso attraverso il quale gli insegnanti entrano nel mondo delle pratiche didattiche e pedagogiche digitali innovative. Sviluppando le loro competenze digitali, diventano cittadini digitali più sofisticati, anche in grado di portare queste abilità in aula, con gli studenti. Grazie a condivisione delle pratiche, training e progetti eTwinning, gli insegnanti eTwinning e - attraverso di loro - gli studenti sviluppano competenze di cittadinanza digitale che porteranno con sé per il resto della vita.” Elizabeth Sauser-Monnig, NSS Francia

2.1 Competenze del cittadino digitale

I seguenti progetti illustrano il modo in cui eTwinning sviluppa le capacità degli studenti in quanto cittadini digitali. Questa sezione contiene brevi panoramiche sui progetti e tre mini studi di caso che illustrano l'inventiva e la portata di molti progetti eTwinning. In **“Interactive European Pathway”**, 33 scuole partner di tutta Europa creano un poster e un video per presentare la propria nazione. I poster e i video vengono poi collegati con l'app per la realtà aumentata Aurasma e codici QR per realizzare quiz nei quali sfidarsi tra le diverse scuole. In **“Wizards at Language Learning (WALL)”** 7 scuole collaborano alla creazione di una nuova società, usando diversi strumenti web per dividersi i compiti, discutere online, prendere decisioni e votare, creando il loro nuovo mondo con armonia, grazie all'efficiente comunicazione digitale. Nel terzo mini-caso, **“Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue (DIRES)”**, gli studenti con bisogni speciali sono incoraggiati a partecipare e a lavorare insieme su diversi temi: inclusione, disabilità, Europa, rispetto. Si realizza l'inclusione grazie al lavoro fra pari (di gruppo e collaborativo) tra studenti diversamente abili e normodotati.

Interactive European Pathway



Scuole partner (nazioni): 33 Scuole partecipanti (RS, SK, LT, HR, SE, IE, NO, IT, MT, MD, AL, HU, BA, MK, CY, GR, PL, ES, EE, UA, LV, FI, LU, CZ, BG, UK, AT, RO)



Fascia d'età degli studenti: 10-16 anni



TwinSpace e link:

<https://TwinSpace.etwinning.net/17878/home>

https://www.youtube.com/EuropeanPathways_BU

*“Sviluppare la cittadinanza digitale attiva è un delicato processo che consiste nell'incrementare il senso di consapevolezza, tolleranza e responsabilità nei bambini di oggi, e nel mostrare loro che questi valori sono il punto di incontro fra identità reale e virtuale.”
Slavka Stoycheva, Scuola secondaria Santi Cirillo e Metodio, Asenovgrad, BG*

Fattori a supporto dell'appartenenza alla società digitale:

Gli studenti di oggi sono i cittadini digitali e globali di domani. Questo progetto ha introdotto la dimensione europea nelle scuole partecipanti e nelle comunità locali, creando i sentieri europei interattivi che danno il nome al progetto. Gli studenti hanno creato e collaborato nella società digitale durante tutto il progetto, che ha sviluppato le competenze degli alunni coinvolgendoli nella creazione di video. Questa attività ha richiesto pianificazione, creatività, lavoro di gruppo, risoluzione dei problemi, presentazione e valutazione dei risultati, uso delle tecnologie moderne.

Fattori a supporto del ricorso alla tecnologia per partecipare attivamente alla vita della società:

Obiettivo del progetto è stato quello di creare i sentieri europei interattivi (gli “Interactive European Pathways” del titolo). Le scuole delle diverse nazioni europee hanno realizzato

un poster e un video sul loro paese. I poster e i video sono stati connessi tramite realtà aumentata con l'app Aurasma e codici QR. I dati del canale Aurasma, i video e i poster realizzati sono stati condivisi online con tutte le scuole partecipanti. Le scuole hanno stampato e installato i loro poster nei locali della scuola e altrove (laddove era disponibile una connessione Wi-Fi). Gli studenti della scuola e i visitatori hanno potuto scansionare i codici QR o usare Aurasma per vedere i video con i propri smartphone o tablet.

Come si sono raggiunti i risultati in modo sicuro ed efficace:

Gli studenti hanno svolto diverse attività per imparare a lavorare con i codici QR, come generarli e leggerli per poterli usare in seguito ai fini dell'apprendimento. Si è discusso anche sulla sicurezza online. Tutti hanno apprezzato l'applicazione per la realtà aumentata Aurasma.



Gli studenti hanno usato i codici QR per risolvere quiz sulle altre nazioni

Wizards at Language Learning (WALL)



Scuole partner (nazioni):

15 scuole partecipanti
(PL, LV, RO, HR, GR, ES)



Fascia d'età degli studenti: 9-11 anni



TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/124/home>

"Pensare in modo critico, agire responsabilmente, condividere, comunicare e vivere in modo sicuro nel mondo digitale è la strada che conduce a un mondo nuovo e migliore, e eTwinning è la bussola che ti mostra la strada. Usalo e non ti perderai!"

Rania Bekiri, Ambasciatrice eTwinning
(32 scuole primarie di Patrasso)

AND THE WINNER IS



Gli studenti hanno collaborato alla realizzazione dei loghi per il progetto, e poi hanno votato quello vincitore.

del pianeta e della città. Hanno inoltre realizzato trucchi magici, registrato i loro discorsi, presentato le loro avventure, giocato a giochi online sulla lingua e portato avanti molte altre attività. Hanno anche partecipato a incontri online, disegnato e parlato del progetto in un'atmosfera molto amichevole e creativa.

Fattori a supporto del ricorso alla tecnologia per partecipare attivamente alla vita della società:

Gli "stregoni" hanno fondato e organizzato una nuova società in cui vivere su un altro pianeta, condividendo compiti, discutendo online, prendendo decisioni e votando, creando il loro nuovo mondo in armonia, grazie ad una comunicazione digitale efficace. La loro nuova società ha affrontato avventure, è diventata forte e prospera, ha conservato le tradizioni di 7 culture e ha creato usi comuni.

Come si sono raggiunti i risultati in modo sicuro ed efficace:

Per lavorare su compiti comuni e usare gli strumenti online occorre disporre di determinate istruzioni per una comunicazione sicura, costante ed efficiente fra gli insegnanti e gli alunni, che così formano legami e costruiscono una bellissima, nuova società!

Gli studenti e la loro insegnante, Barbara Gluszc, ricevono il Certificato di Qualità nazionale per il progetto WALL alla Szkoła Podstawowa nr 4 w Zambrowie, Polonia.





Scuole partner (nazioni):

12 scuole partecipanti (TR, IT, IE, DE, FR)



Fascia d'età degli studenti: 7-16 anni



TwinSpace e link: <https://TwinSpace.etwinning.net/16234/home>

<https://www.smore.com/18gwx-dires-newsletter-erasmus>

„Attraverso i progetti collaborativi tutti possono far sentire la propria voce“

Glenda McKeown, Our Lady of Fatima Special School, IE

Fattori a supporto dell'appartenenza alla società digitale:

Questo progetto affonda le proprie radici in un altro progetto eTwinning ("Being Disabled in Europe") avviato da Tansel Sakaci (Turchia). Il partenariato europeo è incentrato sull'inclusione degli studenti disabili. Obiettivo del progetto è stato quello di ridurre le disparità non solo nell'apprendimento a scuola, ma anche incoraggiando gli studenti con bisogni speciali a partecipare attivamente alle occasioni di mobilità (Erasmus+) e alle attività offerte dal progetto.

Fattori a supporto del ricorso alla tecnologia per partecipare attivamente alla vita della società:

È stata realizzata l'inclusione grazie al lavoro fra pari (di gruppo e collaborativo) tra studenti diversamente abili e normodotati. Usando un blog, TwinSpace e le newsletter, gli insegnanti e gli studenti si sono impegnati attivamente con i compagni e con il mondo esterno! Il progetto è stato incentrato su una serie di temi con attività LTT (Learning, Teaching and Training - Apprendimento, insegnamento e formazione) (vedi tabella).

DIRES: Disability-Inclusive Schools-Respect-Europe-Social Dialogue	
Irlanda Tema: inclusione	I partner scelgono 3 ricette, forniscono una breve storia e le presentano su una speciale bacheca Padlet in eTwinning. I risultati vengono pubblicati in un "Libro di cucina multiculturale accessibile" (What's Cooking in Europe). Il prodotto viene lanciato nei diversi paesi. È "promosso/pubblicizzato" anche in eTwinning.
Italia Tema: disabilità	Agli studenti viene chiesto di studiare e poi presentare 3 connazionali che, a dispetto della disabilità, hanno ottenuto risultati eccellenti nel campo che hanno scelto. Questi prodotti vengono caricati in eTwinning e, nel corso dell'LTT, tutti gli studenti delle nazioni partner li presentano ai compagni (con una sessione di domande e risposte).
Francia Tema: Europa	Gli studenti preparano delle mappe (Francia/Parigi, il nostro paese, la nostra regione) e una lezione di geografia da tenersi nelle classi francesi. Nell'ambito della Giornata Europea e della Giornata eTwinning (9 maggio), si tengono collegamenti live (ooVoo) con tutti i partner dell'LTT francese, e tutti celebrano questa giornata a scuola (Europe Man, Cake, Lip Sync Eurovision).
Germania Tema: Rispetto	Si tengono presentazioni su ciascuna nazione per mezzo di ausili visuali e tattili. Nella scuola viene realizzata una campagna contro il bullismo basata sul tema del rispetto e un workshop musicale incentrato su questo tema, al quale collaborano tutti. Le canzoni vengono cantate dal coro "inclusivo" di tutte le scuole partner.

Esempi di attività LTT

Prima e durante ogni LTT, gli studenti hanno preparato, caricato e presentato il loro lavoro in presenza. Sono apparsi sicuri e a proprio agio nel farlo. Sentivano di conoscere già il loro pubblico, quindi erano tranquilli. Dopo ogni LTT, sono state fatte le valutazioni (staff, studenti, genitori). I risultati di queste valutazioni hanno dimostrato che gli studenti sono stati accomunati dallo stupore che hanno provato verso sé stessi (questo vale per gli studenti con e senza disabilità). Gli studenti sono rimasti sbalorditi del fatto che, sebbene la lingua possa a volte essere una barriera, hanno trovato altri modi per comunicare e hanno stretto amicizie per la vita (sono rimasti tutti in contatto grazie ai social media).

Come si sono raggiunti i risultati in modo sicuro ed efficace:

Il progetto dimostra che gli studenti hanno condotto un lavoro innovativo, grazie anche alla piattaforma sicura nella quale hanno potuto interagire e collaborare!



*Studenti e insegnanti della scuola "Nostra Signora di Fatima" che celebrano le giornate europea e eTwinning
<https://vimeo.com/166211534>*



"Gli studenti di tutto il progetto hanno celebrato la Giornata della Terra. Abbiamo festeggiato anche a scuola, ricordando che è necessario RISPETTARE il nostro pianeta. RISPETTO è una parola chiave nel nostro progetto DIRES. Abbiamo letto molte frasi significative e ne abbiamo scelta una di Lady Bird Johnson, che vogliamo condividere con tutti voi: "L'ambiente è il luogo in cui ci incontriamo tutti, dove abbiamo interessi comuni, è la cosa che tutti dobbiamo condividere."

*Anna Filomena Mungiello, 22.04.2016
ICS "J. Stella" di Muro Lucano IT*

Progetti che incoraggiano l'apertura e la collaborazione

eTwinning offre migliaia di progetti che possono ispirare insegnanti e studenti. I progetti che seguono sono stati nominati dalle rispettive Unità nazionali come esempi di eccellenza nello sviluppo dei futuri cittadini digitali europei. Di ciascun progetto viene fornita una breve descrizione e un link per approfondire.

Are you ready to live in the 21st century?



Insegnante eTwinning, scuola: Maite Elejalde, CEP Virgen de la Guía, ES



Scuole partner (nazioni): 6 scuole partecipanti (ES, IT, PL, PT)



Fascia d'età degli studenti: 8-12 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/453/home>

Descrizione: Obiettivo del progetto è stato quello di sviluppare le competenze degli studenti dando loro un ruolo centrale e attivo nel loro apprendimento. Questo risultato è stato raggiunto con un'ampia serie di attività di riflessione, condivisione, voto, discussione con i compagni in squadre internazionali. Al termine, gli studenti hanno tratto le loro conclusioni per sviluppare la consapevolezza sulle competenze necessarie a prepararsi alle sfide del 21° secolo. Studenti e famiglie hanno usato le TIC per l'apprendimento collaborativo. Il progetto comprendeva un'attività specifica chiamata "Mission 2 - Be a digital citizen" (Missione 2: Diventa un cittadino digitale), il cui scopo era quello di far riflettere gli studenti sul loro comportamento con gli strumenti digitali e di farli diventare cittadini digitali responsabili. Al termine è stato creato un manuale con i contributi di tutti: "How to be a responsible Digital Citizen" (Come essere un cittadino digitale responsabile).

Digital Citizenship for everyone



Insegnante eTwinning, scuola: Rabia Hurrem Ozdurak Singin, IKT-Koordinatorin, Direktorat Ankara, TR



Scuole partner (nazioni): 53 scuole partecipanti (BG, IT, TR)



Fascia d'età degli studenti: 3-20 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/17624/>

Descrizione: Obiettivo del progetto è stato quello di migliorare la cittadinanza digitale nei paesi europei, stimolando al contempo le competenze per il 21° secolo negli insegnanti, negli studenti e nei genitori. Quello di cittadinanza digitale è un concetto che aiuta insegnanti, dirigenti del settore tecnologico e genitori a capire quali nozioni occorre trasmettere a studenti/bambini/utenti affinché utilizzino la tecnologia in modo appropriato. Cittadinanza digitale non è solo uno strumento didattico, ma è un modo per preparare studenti e utenti a una società altamente tecnologica.



Insegnante eTwinning, scuola: Justyna Babiarz-Furmanek, Szkoła Podstawowa Nr 8 im. Orłąt Lwowskich, PL



Scuole partner (nazioni): 4 scuole partecipanti (IT, PL, GR)



Fascia d'età degli studenti: 10-11 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/2509/home>

Descrizione: Apprendere e acquisire competenze svolgendo una serie di attività fornite dal British Council, sede di Atene ("Life skills. Developing Active Citizens" di Cliff Parry e Maria Nomikou). Nel progetto, gli studenti hanno approfondito i temi di tolleranza, pregiudizio e diritti umani con la lettura e il confronto con i partner. Dopo aver completato le attività, i partner hanno lavorato alla produzione di tre spettacoli radiofonici. Questo ha offerto loro molti punti di vista diversi e un background storico-legale per farsi un'idea e preparare materiali su questo argomento. I risultati sono pubblicati nel TwinSpace del progetto sotto forma di un documento comune chiamato "Social Contract in Modern Society", che contiene un elenco di diritti umani e responsabilità. Gli studenti hanno raggiunto un consenso pressoché unanime sul contenuto e si sono impegnati a rispettarlo. Uno dei risultati più interessanti è stato un documentario realizzato al termine dell'attività "Who would you like to live with" (Con chi vorresti vivere), che descrive i pregiudizi e le distorsioni che possono influenzare il giudizio delle persone.

<https://TwinSpace.etwinning.net/2509/pages/page/29282>

«... και να ροκάρουν – και την πρωτοχρονιά!» για από το σημαντικό σχολείο Ακαδημίας

Listen LIVE

27
1
Nέα

από 10ο Δημοτικό Σχολείο Ηλιούπολης

Το πρώτο μαθητικό ραδιόφωνο European School Radio

Καλή ακρόαση...

What would you definitely need to take with you if you were to leave for a new land?

The first "Life Skills" activity is about the items, rights and material things, the children would choose to take with them on a voyage to a new land.

Wants and Needs Survey

@ Συμμετέχοντα σχολεία 2014-15 (Participating Schools) @

Gli studenti hanno anche collaborato alla produzione di una serie di programmi radiofonici

 **Insegnante eTwinning, scuola:** Carmen Pavón Vázquez, eTwinning Ambassador, IES SÁCILIS, ES

 **Scuole partner (nazioni):** 34 scuole partecipanti (NO, RO, PL, ES, HU, BG)

 **Fascia d'età degli studenti:** : 12-18 anni

 **TwinSpace:** <https://TwinSpace.etwinning.net/896/home>
<https://TwinSpace.etwinning.net/files/collabspac/6/96/896/896/files/b19d8f50.pdf>

Descrizione: Obiettivo del progetto è stato quello di cogliere e affrontare le attuali sfide della scuola europea: alfabetizzazione digitale, educazione alla democrazia e apprendimento delle lingue. Gli studenti hanno girato brevi filmati che esprimono i loro punti di vista e quelli di altri giovani europei su diversi temi comuni a tutti. eTwinning offre un approccio basato sui progetti che permette di soddisfare le esigenze individuali degli studenti in una classe con abilità miste.



I giudici hanno conferito il Certificato di Qualità eTwinning 2016 con il seguente commento:

"Cara Carmen Vázquez Pavón (IES SÁCILIS), congratulazioni! Ti è stato conferito il Certificato di Qualità per il lavoro che hai svolto in eTwinning. ..., se c'è un aspetto nel quale il progetto si distingue particolarmente è la diffusione e l'impatto al di fuori della comunità scolastica. Il progetto viene trasmesso nei media locali, c'è collaborazione con altre organizzazioni e partecipazione a brevi concorsi". Félix Delgado, NSS

What's up in Europe?



Insegnante eTwinning, scuola: Georgia Wilhelmsson, Uddevalla Gymnasieskola Agneberg, SE



Scuole partner (nazioni): 8 scuole partecipanti (RO, NO, G, TR, SE, DE, BE, IT)



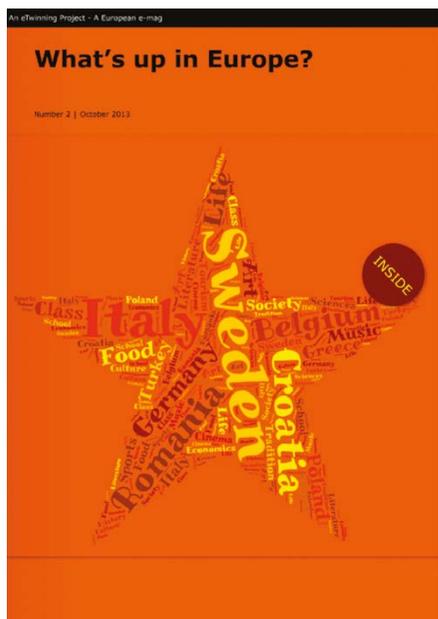
Fascia d'età degli studenti: 16-17 anni



TwinSpace: <https://live.etwinning.net/projects/project/97045> (geschützt)

"Gli alunni di oggi sono i cittadini europei di domani. Se vogliamo che questi cittadini vivano in una società caratterizzata da democrazia, inclusione e tolleranza, questo è il momento migliore. Usando eTwinning, gli insegnanti di tutta Europa ricevono una risorsa digitale per trovare ispirazione, condividere idee e creare progetti di collaborazione che affrontano questo tema e molti altri."

Jenny Nordqvist, NSS Svezia



Descrizione: Obiettivo del progetto è stato quello di sviluppare le competenze linguistiche e culturali degli studenti. Questo è stato ottenuto leggendo e scrivendo articoli sulle rispettive nazioni e culture, su argomenti di attualità ed eventi europei, il che ha portato alla realizzazione di 12 riviste online.

Riviste online prodotte e condivise dagli studenti sulle rispettive nazioni

<https://www.joomag.com/magazine/whats-up-in-europe/0959067001383051848?short>

Interacteen T.E.A.M



Insegnante eTwinning, scuola: Carmen Mellado Alvarez, I.E.S. Albert Einstein, ES



Scuole partner (nazioni): 12 scuole partecipanti (ES, FR, GR, TR, IT, DE)



Fascia d'età degli studenti: 14-18 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/10393/home>

Descrizione: Gli studenti di diverse nazioni europee sono diventati giornalisti, hanno condiviso la loro percezione delle notizie internazionali su temi di attualità, interagito e collaborato alla pubblicazione di una rivista online in inglese, "The European Alternative Magazine", lavorando in gruppi nazionali e internazionali. Hanno imparato come scrivere testi informativi, discusso e condiviso i compiti con i compagni del gruppo (raccolta di informazioni, redazione delle bozze, editing, proof-reading). Gli studenti sono diventati giornalisti responsabili dei contenuti, dell'accuratezza e delle attribuzioni di copyright. Hanno riflettuto su temi di attualità, sviluppando il pensiero critico. Il progetto ha ricevuto il Certificato di Qualità eTwinning 2016.

Cultural diversity - one heart



Insegnante eTwinning, scuola: Nino Chkhetia, LEPL Kutaisi Andria Razmadze N41, öffentliche Schule mit dem Schwerpunkt Physik und Mathematik, GE



Scuole partner (nazioni): 2 scuole partecipanti (GE, LT)



Fascia d'età degli studenti: 13-14 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/10192/home>

Descrizione: Il progetto è stato dedicato alla commemorazione del 550° anniversario delle relazioni ufficiali tra Lituania e Georgia. L'obiettivo del nostro progetto non è stato solo quello di commemorare questa importante data storica, ma anche di incoraggiare gli studenti a interessarsi alla lingua e alla cultura di un altro paese. Votare, decidere e discutere fanno parte della partecipazione attiva alla società digitale. Partecipare a progetti eTwinning significa già appartenere alla società digitale.

What can we find underneath our feet?



Insegnante eTwinning, scuola: Karin Ceder, Böle förskola, SE



Scuole partner (nazioni): 5 scuole partecipanti (SE, IS)



Fascia d'età degli studenti: 3-5 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/477/home> (geschützt)

Descrizione: Gli alunni svedesi hanno collaborato con una scuola dell'infanzia islandese alla scoperta di ciò che c'è sotto i loro piedi. Gli insegnanti hanno pianificato e sviluppato il progetto in itinere, sulla base della curiosità e degli interessi dei bambini. Gli strumenti digitali sono stati usati per comunicare, creare una piccola comunità svedese-islandese, e imparare molte cose sui vulcani e la natura. Questo progetto dimostra che eTwinning e i progetti digitali collaborativi possono essere usati anche con i bambini piccoli per ampliare il loro mondo e mostrare che la loro voce conta. Il tutto può essere realizzato in modo sicuro ed efficace. Il progetto ha ricevuto il Certificato di Qualità europeo.

Travel Broadens the Mind: Come over - make a project attempt to social solidarity C.O.M.P.A.S.S



Insegnante eTwinning, scuola:

Ing. Gabriela Krížovská, Základná škola s materskou školou Jarná, SK



Scuole partner (nazioni): 12 scuole partecipanti (GR, TR, DE, ES, SK, IT, PL, FR, SE)



Fascia d'età degli studenti: 12-15 anni



TwinSpace: <http://new-TwinSpace.etwinning.net/web/p97352/welcome>

Descrizione: C.O.M.P.A.S.S è il seguito del progetto eTwinning "Colourful Horizons", avviato alla fine del 2011. Il progetto ha condotto gli studenti in un'escursione virtuale in nazioni che non avevano mai visitato. Gli studenti hanno imparato molto presentando in modo digitale la cultura, la regione, il paese, la scuola, la religione e tutti gli aspetti della vita quotidiana. Il progetto ha visto usare molti strumenti digitali per la presentazione e ha fornito un quadro concettuale delle diverse società. Grazie agli strumenti digitali siamo diventati consapevoli di come sviluppare la cittadinanza digitale attraverso la piattaforma eTwinning e abbiamo acquisito esperienza nella realizzazione di una democrazia digitale in dieci nazioni molto diverse fra loro.



Gli insegnanti delle 10 nazioni si incontrano in occasione dello scambio con gli studenti



Insegnante eTwinning, scuola:

Nataša Majstrovic, Osnovna škola "Zmaj Jova Jovanovic", RS



Scuole partner (nazioni):

51 scuole partecipanti (RS, RO, ES, AL, TR, CY, BG, HR, MK, LV, EE, FR, UK, IT, IS, BA)



Fascia d'età degli studenti:

10-19 anni



TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/7967/home>
<http://girlsinict-project.weebly.com/>

Descrizione: L'ispirazione per questo progetto è stata la Giornata Internazionale delle Donne nelle TIC (23 aprile). Il progetto è stato incentrato sulla promozione e sull'impegno verso la parità di genere, sostenendo il movimento globale per le donne nelle TIC, il cui obiettivo è quello di dare a donne e ragazze la fiducia necessaria a perseguire studi e carriere nelle TIC. Ha sviluppato la consapevolezza e la capacità degli studenti di valutare criticamente ed esprimere i loro punti di vista sulla parità di genere attraverso l'uso della tecnologia. Il progetto ha fatto parte del curriculum scolastico, attraverso corsi realizzati in Moodle e adattati per insegnare informatica (programmazione, grafica, web design), sostenendo anche l'uso delle TIC nella didattica. Il progetto ha ricevuto il Certificato di Qualità europeo.

Achtung, jetzt kommen wir!!



Insegnante eTwinning, scuola: Steffi Feldhaus, Berufskolleg Kohlstraße, DE



Scuole partner (nazioni): 2 scuole partecipanti (PL, DE)



Fascia d'età degli studenti: 16-19 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/6149/home>

Descrizione: L'obiettivo principale del progetto è stato quello di ridurre il tasso di abbandono di un corso in una scuola professionale tedesca e stimolare la motivazione verso lo studio tra gli studenti. Insieme alla classe partner polacca (Gimnazjum w Jazowsku), gli studenti hanno prodotto e realizzato i suoni per brevi video sulle loro città natali, e hanno sviluppato le loro competenze digitali risolvendo alcuni compiti di programmazione con Makey Makey. Il progetto ha aiutato gli studenti di 16-23 anni a ottenere esperienza nell'uso dei media digitali e a sviluppare la capacità di lavorare in team. Gli studenti tedeschi e polacchi hanno imparato dai partner, in un rapporto di reciprocità. Per esempio, i tedeschi hanno aiutato i compagni polacchi in quanto "esperti" della lingua tedesca, traendone un forte senso di autostima. Tutti gli studenti hanno ricevuto le credenziali di amministratore nel TwinSpace, quindi hanno potuto lavorare in autonomia.

“Per noi, sviluppare la cittadinanza attiva attraverso eTwinning fa parte del programma di studi. Gli alunni vengono guidati in attività di immedesimazione con l'altro, e invitati a esaminare problemi e situazioni da diversi punti di vista, promuovendo il riconoscimento e l'apprezzamento dei diritti umani. Partecipare alle attività civili è un pre-requisito di base per una democrazia efficiente. Le competenze di partecipazione e coinvolgimento, oltre che un atteggiamento responsabile verso il futuro, possono essere apprese solo con la pratica. L'ambiente scolastico offre un contesto sicuro per questo, quindi gli studenti raccolgono esperienze nell'uso delle TIC per la comunicazione internazionale. Imparano a percepirne il significato, il potenziale e i rischi in un mondo globale.” Hyötyniemi Yrjö, NSS Finlandia

2.2 Impegno e partecipazione attiva

Grazie ai progetti eTwinning, gli studenti imparano a partecipare al dibattito su temi che interessano tutti noi. Imparano a dare voce alle proprie opinioni, ad ascoltare gli altri, votare e convincere gli altri. Iniziamo con il mini studio di caso, “My World My Classroom”, nel quale i temi di discussione vengono ricondotti, grazie alle proporzioni, alla vita reale degli studenti (ad esempio, portando il caso di quanti non hanno a disposizione l'acqua pulita). Questo mini-caso è seguito da progetti che vedono gli studenti impegnati nell'esplorare i temi della democrazia e dell'impegno civile, delle migrazioni e, infine, dell'ambiente.

My World My Classroom



Insegnante eTwinning, scuola: Ian Kell
The Academy at Shotton Hall, Peterlee, UK



Scuole partner (nazioni): 46 scuole partecipanti
(IT, PL, MT, EE, RS, ES, NO, RO, LT, FR, UK, TR, LV, FI,
UA, GE, PL, SL, AM, HR, NL, BE)



Fascia d'età degli studenti: 11-14 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/7377/home>
<http://myworldmyclassroomsite.weebly.com/>

“Che gioia! Sono orgogliosi di mostrare agli studenti più giovani ciò che hanno imparato!”

**Anica Tričković, Osnovna škola
“Toplički heroji” (RS)**

Fattori a supporto dell'appartenenza alla società digitale:

Il progetto si è basato sul libro “If the World Were a Village” (di David J. Smith), in cui ogni partner rappresentava la propria nazione, regione o città partendo dall'affermazione “Se il mio paese fosse una classe di trenta studenti...”. Poi facendo le dovute proporzioni con il mondo, gli studenti hanno determinato quanti alunni della classe soffrirebbero la fame, quali lingue sarebbero parlate in classe, quanti studenti vivrebbero in povertà, quanti saprebbero leggere, quanti avrebbero a disposizione acqua potabile e quanti sarebbero ricchi. Il progetto mirava a coinvolgere quante più sezioni possibile della comunità scolastica nel suo complesso. Il personale docente aveva la responsabilità di identificare il contenuto del progetto, per stimolare l'apprendimento matematico, un senso di eredità culturale condivisa, opportunità economiche di lungo termine per gli studenti e un senso di identità europea.

Fattori a supporto del ricorso alla tecnologia per partecipare attivamente alla vita della società:

Gli studenti hanno scelto i gruppi tematici da analizzare ed esaminato le statistiche per le diverse serie di dati. Una volta in possesso dei dati statistici per ciascun paese, gli studenti hanno lavorato sul metodo migliore per presentarli (dépliant, poster, mostre, immagini elettroniche, presentazioni). Il progetto prevedeva anche la creazione di percorsi matematici nei villaggi/città/scuole, e anche la creazione di un portfolio di foto matematiche.

Come si sono raggiunti i risultati in modo sicuro ed efficace:

Gli insegnanti, in collaborazione con gli studenti, hanno gestito gli scambi, coordinando e facilitando le attività in modo tale che gli studenti si sentissero liberi di esaminare da soli il contenuto del progetto, la gestione della pubblicità, la promozione di Comenius nelle altre scuole della zona, i collegamenti con enti esterni. Tutto questo ha garantito una comunicazione efficiente tra partner a livello di staff e di studenti. Per ottenere questo risultato, nella riunione preparatoria si è deciso di creare un focus group Comenius. Il focus group o comitato dirigente è stato composto da rappresentanti del personale docente, del personale di supporto e degli studenti. Il comitato dirigente ha avuto la responsabilità di monitorare e valutare il progetto, modificare le risorse e i prodotti da inserire nel pacchetto finale, creare il calendario di incontri e modificare i programmi quando necessario. La partecipazione degli studenti ha promosso la democrazia e la cittadinanza nelle nostre scuole, e ha incoraggiato gli studenti creativi ad assumersi la responsabilità della pianificazione e della valutazione del progetto, influenzando in tal modo il contenuto del progetto stesso. Questo risultato è stato ottenuto chiedendo agli studenti di confrontarsi con il focus group e il comitato dirigente, di valutare attivamente ogni fase del progetto, oltre che di dare suggerimenti per eventuali modifiche.

BRITISH COUNCIL eTwinning ERASMUS+

Global outlook

My world My Classroom
Ian Kell, The Academy
at Shotton Hall

"...The project enabled youngsters to engage in environmental and citizenship issues facing us all across Europe through a mathematical context..."

"...Many new tools were shared, pedagogical development was a key feature..."

La giuria ha premiato il progetto "Global Outlook" con la seguente motivazione:

"Un progetto eTwinning che guarda fuori, nel mondo, e coinvolge in eTwinning molti nuovi paesi. Il progetto ha consentito ai giovani di impegnarsi sui temi ambientali e civili che riguardano tutti noi in Europa, e lo hanno fatto in un contesto matematico... Sono stati condivisi molti strumenti nuovi, lo sviluppo pedagogico è stato la chiave di questo progetto matematico, che ha ampliato il proprio raggio d'azione per includere risultati interdisciplinari, come l'inserimento di arte, PSHE (Personal, social, health and economic), e storia." Giudici del Regno Unito, 11a conferenza annuale eTwinning Regno Unito al National College for Teaching and Leadership di Nottingham (2016)

Progetti su... i valori

Ready, steady, grow slow – investing time and skills in sustainable European citizenship



Insegnante eTwinning, scuola: Beate Vollmer, Albert-Schweitzer-Geschwister-Scholl-Gymnasium (DE)



Scuole partner (nazioni): 14 scuole partecipanti (IT, DE, PL, ES, FR)



Fascia d'età degli studenti: 12-19 anni



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/345/home>

Descrizione: L'intenzione del progetto era quella di preparare gli alunni a diventare cittadini europei consapevoli, in grado di riflettere in modo critico sui loro valori e far fiorire il proprio potenziale a beneficio della società nel suo complesso. Gli alunni delle cinque nazioni partecipanti si sono scambiati i loro punti di vista su diversi aspetti del tema "Tempo" in TwinSpace, per esempio: Prospettiva personale: il mio rapporto con persone di età diversa dalla mia (generazioni più vecchie o più giovani); Prospettiva sociale: politica intergenerazionale, convivenza fra più generazioni, volontariato; Prospettiva culturale: l'Europa che invecchia, l'Europa del futuro, il tempo dedicato al lavoro.

Values in Action



Insegnante eTwinning, scuola: Marilyn Tinkler, Appleby Primary School (UK)



Scuole partner (nazioni): 18 scuole partecipanti (UK, GR, RS, RO, PT, AM, UA, IT, ES, RO, BG)



Fascia d'età degli studenti: 4-12 anni



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/18692/pages/page/108322>

Descrizione: Questo progetto ha visto discutere sui valori e consolidare la consapevolezza e le competenze di cui gli studenti dispongono per rispondere e analizzare i loro valori: a cosa diamo valore nelle nostre scuole e comunità? Qual è il valore dato dagli altri a questi aspetti? Come celebriamo e condividiamo i nostri valori? Occuparsi gli uni degli altri è un elemento importante del valore che diamo all'altro. Mettiamo in pratica i valori nella nostra vita quotidiana. Abbiamo realizzato questo video da mostrare e condividere con tutti.

<https://youtu.be/0bAXqgGk57U>

Wir sind Europa - gemeinsam in Frieden leben / We are Europe live together in peace



Insegnante eTwinning, scuola: Kamila Bažiková,
Obchodná Akadémia, Račianska 107 (SK)



Scuole partner (nazioni):
5 scuole partecipanti (PL, DE, BE, HU, SK)



Fascia d'età degli studenti: 16-18 anni



TwinSpace:
<https://twinspace.etwinning.net/12818/home>

Cosa significa, per me, essere europeo (o europea)... "poter viaggiare e studiare senza confini" (Karoline); "vivere in un ambiente sicuro, essere libero e potermi muovere liberamente" (Hamid); "vivere in un paese sicuro, dove non ci sia la guerra" (Dennis). Per me, la pace è... "quando ci aiutiamo a vicenda, ci sosteniamo e ci divertiamo senza litigare." (Jimmy)
Commenti degli studenti partecipanti al progetto.



Logo del progetto "Wir Sind Europa"

Fattori a supporto dell'appartenenza alla società digitale:

I giovani - gli studenti - si identificano come cittadini del loro paese (slovacchi, tedeschi, polacchi) ma al contempo percepiscono la loro identità europea. Sul tema "Cosa significa essere europeo?", gli studenti hanno tenuto discussioni in aula, nelle quali hanno sviluppato un'idea comune di cittadino europeo. Hanno presentato le loro idee in TwinSpace in diversi momenti, alcuni usando una descrizione verbale su una bacheca Padlet condivisa, mentre altri hanno usato poster web, cartoline e un forum. Comunicando con altri giovani della stessa età, hanno sviluppato il loro atteggiamento nei confronti della società multiculturale, hanno esaminato similitudini e differenze, presentato la loro speranza per una vita pacifica in Europa.

Fattori a supporto del ricorso alla tecnologia per partecipare attivamente alla vita della società:

Le tecnologie hanno consentito di presentare le nostre opinioni in modo trasparente e indipendente. Nel lavorare ad argomenti come le attività per il tempo libero e la società multiculturale, abbiamo usato Pizap-postcards e pubblicato foto di gruppo che mostravano le di-

scussioni in aula, con l'insegnante, sul tema della società multietnica. Per discutere tutti gli argomenti abbiamo usato Padlet, uno strumento di collaborazione che ci ha permesso di pubblicare opinioni individuali, esprimere idee e ricevere commenti. Questo è stato molto positivo e ha permesso agli studenti di vedere il proprio successo e quello altrui. I diversi gruppi internazionali hanno poi realizzato delle pubblicazioni conclusive, fra cui eBook (usando Issuu, che contiene altri strumenti come Speechable), fumetti e poster (usando Canva per creare poster con un dizionario di frasi usate dai giovani).

Come si sono raggiunti i risultati in modo sicuro ed efficace:

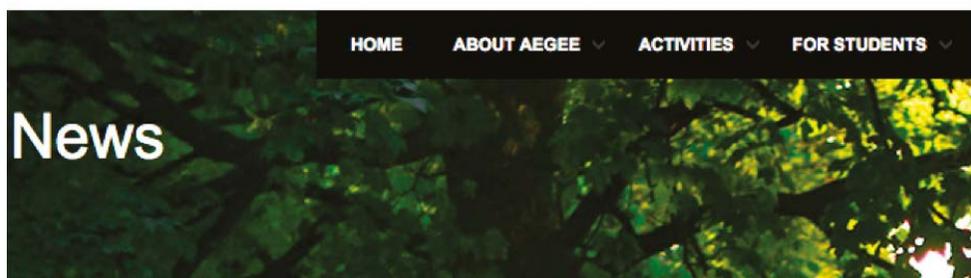
Studenti e insegnanti hanno presentato le loro idee in modo appropriato, seguendo principi etici, in conformità con le norme sul copyright per le foto, usando risorse libere, applicazioni TIC, e il tutto in modo chiaro e conciso.

Cosa significa per te "sviluppare la cittadinanza digitale attiva attraverso eTwinning":

Nell'ambito del progetto eTwinning alcune attività sono state anzitutto realizzate in gruppo a livello nazionale (es. la mia nazione in Europa, sono europeo, società multiculturale). Studenti e insegnanti hanno acquisito informazioni e imparato da quanti vivevano nei diversi paesi. Poi sono stati creati tre gruppi internazionali, che hanno lavorato su altrettanti temi, disgiunti ma correlati: cucina nazionale, costumi e tradizioni, lingue. Particolarmente interessante è stato il tema delle lingue; i ragazzi hanno arricchito la loro conoscenza del tedesco e dell'inglese con frasi che non si trovano sui libri di testo e che hanno imparato dai compagni. Hanno usato il forum di TwinSpace per commentare gli aspetti che hanno gradito maggiormente e che hanno trovato divertenti. Quando hanno condiviso le tradizioni relative alla primavera, è stato sorprendente constatare che, sebbene fosse al 50% multiculturale, il gruppo tedesco ha presentato tradizioni molto simili a quelle slovacche e polacche. Usi e tradizioni sono una parte integrante della vita di tutti i giovani.



EUROPEAN STUDENTS' FORUM



L'esperienza degli studenti

Gli studenti hanno scoperto che condividiamo tutti molte di queste tradizioni e hanno imparato a capire le differenze, oltre che a esprimere le loro opinioni. Hanno imparato a essere più pazienti e rispettosi quando i partner avevano dei problemi tecnici. Il progetto ha contribuito a sviluppare la comprensione di sé degli studenti, la competenza sociale attraverso lo scambio culturale e ha accresciuto notevolmente la competenza digitale degli studenti. Hanno imparato a padroneggiare un'ampia serie di strumenti web, si sono aiutati a vicenda e hanno imparato gli uni dagli altri come usarli. Due ragazze hanno iniziato a usare questi strumenti nella loro vita quotidiana, quindi il progetto ha rafforzato la loro motivazione a essere attive nella vita reale. Filip, uno studente slovacco, è un membro attivo di AEGEE, un forum per gli studenti europei di Bratislava. Il forum mette in collegamento i giovani europei attraverso corsi e incontri organizzati in una città europea sempre diversa, e in occasione dei quali i giovani presentano il loro paese. Sulla base della sua esperienza positiva e, in relazione agli argomenti del nostro progetto eTwinning (gastronomia, tradizioni e lingue nazionali), Filip ha invitato i compagni maggiorenni a entrare in AEGEE.

<http://www.aegge.org/history-is-part-of-the-story-bratislava/>

La cultura della pace nella cittadinanza europea



Insegnante eTwinning, scuola:

Tine Jespersen, Thyborøn School, DK



Scuole partner (nazioni):

15 scuole partecipanti (DK, TR, IT, IE, FI)



Fascia d'età degli studenti: 6-16 anni

"Le competenze del 21° secolo - come il problem solving complesso, il pensiero critico e la creatività - sono risorse essenziali in eTwinning, dove l'apprendimento collaborativo e gioioso, effettuato tramite le TIC e con studenti di tutte le età, contribuisce alla partecipazione nella cittadinanza digitale attiva."

Claus Berg, NSS Danimarca

Descrizione: Questo progetto si è concentrato sulle testimonianze e le esperienze intergenerazionali che stanno alla base dell'UE. Suo obiettivo è stato quello di dare valore alla diversità e al pluralismo, soprattutto in termini di identità, tradizioni, culture, espressioni di vita e relazioni. Il coinvolgimento attivo con la società locale (anziani, archivi storici, musei) e la collaborazione con altre scuole stimolano enormemente l'apprendimento degli studenti, i quali sono incoraggiati a ottenere risultati migliori e più coinvolgenti, perché - dal momento che tutti i partner sono conosciuti, interessati e collaborativi - il pubblico conta. La tecnologia ha dato la possibilità di condividere il lavoro degli studenti con i partner coinvolti, sia su scala europea all'interno del progetto stesso, sia a livello locale. I partner erano molto interessati a coinvolgere attivamente gli studenti e a veder realizzato il loro lavoro, ottenendo permessi da autorità locali, genitori, nonni, musei, cittadini intervistati e archivi locali per condividere in Internet il lavoro dei ragazzi.

No enemies violence equal rights



Insegnante eTwinning, scuola:

Zuzana Christozova,
Spojená škola Martin, SK



Scuole partner (nazioni):

10 scuole partecipanti (SK, PL, IT, CZ, TR, PT)



Fascia d'età degli studenti: 15-19 anni



TwinSpace:

<https://twinspace.etwinning.net/1161/home>

"È un tentativo di usare le tecnologie digitali per esplorare gli elementi chiave della cittadinanza europea: la diversità nell'unità. Il nostro progetto "No enemies - violence - equal rights", si occupa dei problemi più scottanti dell'Unione europea: crisi migratorie, coesistenza di generazioni, manifestazioni di intolleranza, genocidio della Seconda guerra mondiale... Insegna ai miei studenti ad analizzare, farsi domande, trovare risposte e accettare le opinioni diverse." Zuzana Christozova, Spojená škola Martin, SK

Descrizione: Le tecnologie digitali sono una parte integrante della realtà quotidiana dei giovani. È naturale cercare il loro posto nel processo educativo e collegarlo al concetto di cittadinanza europea e società digitale. L'alfabetizzazione digitale è una competenza importante per i giovani e per il futuro, ed è un pre-requisito per applicare con successo le tecnologie nella vita. I social network, TwinSpace e le tecnologie basate su "cloud" supportano la presentazione di obiettivi e risultati del progetto. Le soluzioni e i risultati del nostro progetto in eTwinning possono essere condivisi da tutti gli alunni delle scuole partner e di eTwinning nel suo complesso. Gli eTwinner possono unirsi a noi e lasciarsi ispirare dai nostri progetti.

I team traggono vantaggio dalle opportunità di mobilità Erasmus+ per incontrarsi e lavorare insieme in Polonia.



Progetti su... democrazia e impegno civile

Different paths but common democratic values?

"I progetti eTwinning racchiudono tutti gli elementi importanti della cittadinanza digitale: rispetto e conoscenza degli altri attraverso la cooperazione e il problem-solving, l'apprendimento fra pari in un contesto online flessibile e sicuro, e l'apprendimento dell'utilizzo degli strumenti online in modo sicuro e responsabile." Jasna Šojer, Škola za primalje, HR

"Per me, democrazia significa libertà di parola, di espressione e di pensiero. La democrazia è una delle cose più preziose, perché garantisce parità a tutti. Garantisce anche il secolarismo, cioè la possibilità per chiunque di avere la propria religione." Pavlos/High School of Chryssoupolis, GR

"Democrazia è quando puoi dire liberamente ciò che pensi, a patto che porti rispetto agli altri." Anne-Laure, Lycée Jean Jaurès, FR



Insegnante eTwinning, scuola: Jasna Šojer, Škola za primalje, HR



Scuole partner (nazioni): 5 scuole partecipanti (GR, IT, HR, RO, FR)



Fascia d'età degli studenti: 15-18 anni



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/11096/pages/page/110789>

Descrizione: Usando le TIC, gli studenti delle scuole partner hanno analizzato il grado di democrazia nelle nazioni partner rispetto agli eventi di attualità in Europa, alla crisi dei migranti, ai diritti umani, alla condizione femminile, alla consapevolezza ambientale e al diritto all'istruzione. Le scuole partner europee hanno collaborato e condiviso opinioni su diversi argomenti sociali tutti i mesi, allo scopo di trovare risposte alle domande poste. Nel corso delle attività online come le videoconferenze, gli studenti hanno discusso i diversi argomenti, scambiato opinioni e sviluppato il pensiero critico, diventando così cittadini europei attivi e informati.

Solidarity without Frontiers



Insegnante eTwinning, scuola:

Jolana Strýčková, Gymnázium Olgy Havlové, Ostrava, CZ



Scuole partner (nazioni): 22 scuole partecipanti (ES, CZ, IT, DE, SK, TR)



Fascia d'età degli studenti: 15-19 anni



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/1492/home>

Descrizione: Gli studenti partecipanti al progetto hanno lavorato come volontari e condiviso la loro esperienza e tutto il lavoro fatto in una classe virtuale su TwinSpace. Il prodotto finale è un libretto che raccoglie i ricordi degli anziani delle nazioni partecipanti e un documentario. In ogni nazione, gli studenti hanno aiutato organizzazioni di beneficenza o dal punto di vista finanziario o lavorando per loro. Gli studenti hanno capito così il vero significato dell'aiuto, che ha un senso pratico e non teorico: organizzare eventi, realizzare video, scrivere e pubblicare articoli sul sito web della scuola o sulla stampa locale.

Il team ceco ha realizzato un video sulla vita dei giovani disabili. Per esempio, uno dei team ciechi ha deciso di aiutare i bambini e gli adulti con disabilità, in particolare le persone costrette su una sedia a rotelle. Hanno contattato un'associazione locale, la "Società per famiglie e servizi sociali" che, tra le altre cose, gestisce "GATE", un club che si occupa di integrazione per persone costrette su una sedia a rotelle.



Il team ceco impara a movimentare in maniera sicura le persone in sedia a rotelle.

Miteinander statt nebeneinander/Together instead of Side by Side:



Insegnante eTwinning, scuola: Bożena Cudak, Dorota Szafraniec



Scuole partner (nazioni): 24 scuole partecipanti (PL, DE, SE, BG, IT, TR)



Fascia d'età degli studenti: 16-19 anni



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97573/welcome>

Descrizione: Il progetto ha visto realizzare la rivista "Miteinander" (Insieme), nella quale sono stati pubblicati i lavori realizzati in collaborazione dagli studenti su temi come l'esclu-

sione sociale, l'integrazione delle minoranze e la comprensione delle situazioni in cui vivono i rifugiati. Il progetto è stato diviso in cinque parti, ciascuna delle quali era dedicata a un particolare tema sociale: "capire anziché dispiacersi"; "aiutare anziché escludere"; "collaborare anziché competere"; "integrare anziché assimilare". Gli studenti hanno collaborato all'esplorazione di questi temi usando molti metodi diversi: discussioni, incontri online, sondaggi, poster e articoli sulla rivista. In ragione delle moderne tecnologie e della digitalizzazione in continuo sviluppo, il modo in cui le persone partecipano attivamente alla vita civile sta cambiando. È più facile, accessibile e trasparente, ma richiede comunque alcune competenze e idee che possono essere perfezionate attraverso eTwinning. Tra i suoi pregi, infatti, eTwinning ha quello di stimolare la comunicazione e la collaborazione usando le moderne tecnologie, un fattore indispensabile per la cittadinanza digitale.

Esperienza degli studenti: Come sono stato personalmente coinvolto e che esperienza ne ho tratto.

"Il mio progetto è iniziato quando una donna ha contattato la scuola chiedendo aiuto per un tutoraggio a un ragazzino. Una settimana più tardi, ho iniziato ad aiutarlo con i compiti. Mehmet ha dieci anni e frequenta la quarta elementare. Ci incontriamo tutti i lunedì, per un'ora (dalle 16 alle 17), al Fabiz, il nuovo centro per le famiglie di Buxtehude. L'ho aiutato con i compiti, soprattutto di matematica e tedesco. Due settimane dopo ha portato con sé il suo compagno di classe e miglior amico, Sehrat, quindi ho dato ripetizioni a entrambi. Se, al termine dei compiti, ci restava un po' di tempo, chiedevamo al coordinatore di darmi il permesso di fare pratica di lettura ad alta voce con Sehrat e Mehmet, soprattutto per quanto riguardava intonazione e pause, che per loro non erano sempre facili. Poi, un lunedì, i due ragazzini si sono presentati con due ragazze, che mi hanno chiesto di poter partecipare! Me lo hanno chiesto in modo molto dolce, pregandomi di potersi sedere con noi e assistere, quindi non ho potuto rifiutare! Ho poi scoperto che una delle ragazze era la sorella minore di uno dei due bambini. Verso la fine dell'anno scolastico, gli alunni avevano meno compiti da svolgere, quindi ho ideato io stessa delle attività. Ho pensato che potevamo fare una mappa mentale su un dato argomento. Questa idea li ha divertiti moltissimo, perché non conoscevano questo metodo. Poi abbiamo giocato con i concetti che avevano scritto sulla mappa mentale e abbiamo creato una pantomima."

Julia, Halepaghen-Schule (DE)

Our Students are MAD



Insegnante eTwining, scuola:
Begoña Rey,
Colegio de la Inmaculada Concepción (ES)



Scuole partner (nazioni): 10 scuole partecipanti (CZ, ES, TR, PT, NO, IT, NL)



Fascia d'età degli studenti: 14-18 anni



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/11715/home>

"La cittadinanza digitale attiva può fare la differenza: induce gli studenti di diverse nazioni a riflettere sulle tematiche attuali dell'Europa al fine di trovare soluzioni."
Begoña Rey, Colegio de la Inmaculada Concepción (ES)

Descrizione: Il titolo del progetto è "WE ARE MAD (Making A Difference)". Gli studenti hanno riflettuto sulle attuali tematiche europee e cercato di trovare una soluzione. Le tematiche attuali, come quella dei rifugiati, sono state elaborate con il titolo "Il volto dell'Europa che cambia". Gli studenti hanno lavorato in gruppo, discutendo e mettendosi in contatto con le diverse organizzazioni che si occupano di questi temi. Sono stati usati diversi strumenti del Web 2.0 per condividere, comunicare e presentare i risultati. Alla fine, hanno firmato le proposte sulle quali si sono accordati. Il procedimento e i risultati sono stati condivisi in un blog.

L'esperienza degli studenti: discutere e trovare un accordo sui rifugiati

"Noi, in quanto studenti della Jacob van Liesveldt (NL) e dell'Inmaculada School (ES), abbiamo discusso e siamo giunti alla seguente proposta:

In primo luogo, non dobbiamo considerare i rifugiati come un numero, quindi non useremo parole come "distribuire". I rifugiati sono persone come noi. La sola differenza sta nel fatto che queste persone stanno scappando da un teatro di guerra, hanno bisogno del nostro aiuto e meritano gli stessi diritti umani di cui godono gli abitanti dell'Unione europea.

Non aspiriamo alla chiusura delle frontiere e rispettiamo il Trattato di Schengen. All'inizio, la proposta sulla quale ci siamo accordati affermava che dobbiamo "amministrare" i rifugiati nelle diverse nazioni in base alla ricchezza dei singoli paesi. Ci rendiamo conto che non dobbiamo considerare questi stranieri come numeri, ma è pur vero che stanno arrivando in grandi quantità ed è difficile stabilire se dare ai rifugiati la possibilità di decidere in quale paese stabilirsi.

Le nazioni in difficoltà economica riceveranno aiuti dai paesi più ricchi, che hanno un'economia più o meno stabile. Se la guerra finisce, vogliamo che i rifugiati abbiano l'opportunità di fare ritorno in patria.

Questa proposta è una conclusione generale; occorre discutere ulteriormente i dettagli, quindi la presente proposta deve essere considerata un principio di accordo."

Ignacio Alonso Vigil (ES) und Jaimy (NL)
<http://thechangingfaceurope.blogspot.com.es/>



Gli studenti del Colegio de la Inmaculada Concepción (ES) discutono i temi con i compagni.

The New Who Do You Think You Are - Come trace your roots with us



Insegnante eTwinning, scuola: Birgitta Flodén, Hässelbygårdsskolan, SE



Scuole partecipantini (Länder): 5 scuole partecipanti (SE, DE, UK)



Fascia d'età degli studenti: 11-16 anni

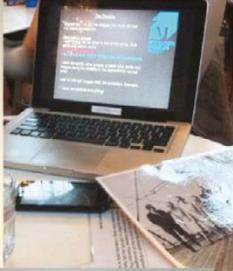


TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/244/home>

Descrizione: Si tratta di un progetto interdisciplinare su migrazione e tolleranza. La partecipazione degli studenti è stata impressionante, così come è stupefacente la gamma di TIC utilizzate. Gli studenti hanno collaborato e commentato i lavori altrui, e hanno partecipato alla realizzazione del prodotto e alla valutazione finali. L'impressionante lavoro di collaborazione si è esteso agli insegnanti del progetto, che hanno incontrato la Coordinatrice per l'istruzione del "Migration Museum project" di Londra. Questa esperienza è stata molto arricchente per la didattica e le attività realizzate dagli studenti.

Emily Miller, Education Officer at the Migration Museum Project, London sharing her inspiring ideas and giving feedback on our project plan, October 2014





Useful for all 3 partners:



Emily Miller, addetta all'istruzione presso il Migration Museum (Londra) parla con gli studenti.

Cuido mi entorno/Take Care of My Environment



Insegnante eTwinning, scuola:
Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, ES



Scuole partner (nazioni):
5 scuole partecipanti (ES, PL, FR, IT, UK)



Fascia d'età degli studenti: 8-13 anni



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p96559/welcome>

"Agisci nella tua comunità per mezzo di un progetto eTwinning."

Juan F. Peñas Viso, CPEIP San Babil, ES

Descrizione: L'obiettivo del progetto è stato quello di stimolare la consapevolezza e riflettere sulle azioni che tutti possono fare per migliorare l'ambiente in cui viviamo. I risultati sono stati condivisi con l'intera comunità scolastica. Attraverso il progetto, gli studenti hanno usato risorse digitali per presentare il loro lavoro, cercare informazioni e lavorare in modo creativo e stimolante con i partner. Gli studenti hanno collaborato in team internazionali ad attività in TwinSpace come "Your Voice is Your Strength", in cui gli studenti hanno registrato e trasmesso una serie di messaggi sugli aspetti dell'ambiente che stanno loro a cuore.



Il poster per il progetto "Take Care of My Environment".



Insegnante eTwinning, scuola:

José Ramón Jiménez, Lucas Rey-Matias Landaburu, ES



Scuole partner (nazioni): 7 scuole partecipanti (ES, IT, PL, GR)



Fascia d'età degli studenti: 9-11 anni



TwinSpace: <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p97722/welcome>

Descrizione: Il progetto si è occupato di temi come consumo dell'acqua, riciclo dei materiali, energie rinnovabili, e ha visto studiare questi argomenti gli alunni di scuole primarie di quattro nazioni europee. Attraverso il progetto, gli studenti hanno compreso la necessità di usare l'acqua in modo responsabile e hanno appreso i vantaggi del riciclo. Gli studenti hanno trasferito quanto appreso alle famiglie, alle comunità locali e alle autorità. Hanno anche collaborato con un'organizzazione locale, aiutando a piantare alberi. Le scuole hanno potuto collaborare grazie a un'ampia serie di attività. Oltre alle azioni e alla diffusione del progetto, c'è stato un miglioramento sul tema del riciclo, perché le autorità locali hanno fornito alla scuola i bidoni per la raccolta differenziata.

Water - Global experiment with hydrogels



Insegnante eTwinning, scuola: Balazs Kecskemeti, Ballysillan Primary School, UK



Scuole partner (nazioni): 133 scuole partecipanti



Fascia d'età degli studenti: 5-18 anni



TwinSpace e link:

<https://twinspace.etwinning.net/14907/pages/page/81592>

<http://www.rsc.org/learn-chemistry/collections/experimentation/collaborative-chemistry/water-global-experiment-with-hydrogels>



Il progetto eTwinning partecipa all'esperimento globale della Royal Society of Chemistry.

Descrizione: Gli studenti delle scuole eTwinning si sono uniti a migliaia di studenti di tutto il mondo per collaborare all'esperimento globale con gli idrogel 2015 promosso dalla Royal Society of Chemistry (RSC). Gli studenti sono stati invitati a studiare gli effetti che gli idrogel (un prodotto sintetico) hanno sul ciclo delle acque e poi a condividere i loro risultati con le classi di tutto il mondo. Gli esperimenti contenevano istruzioni facili da seguire: obiettivi di apprendimento, risorse necessarie, note per gli insegnanti e metodo. I dati raccolti in tre esperimenti sono poi stati caricati sul sito web globale dell'iniziativa. Il progetto eTwinning era aperto a tutti gli insegnanti e non era necessaria alcuna particolare esperienza.

Water - Keep Cool - Stay Warm



Insegnante eTwinning, scuola: Diana Linford, Steeton Primary School (UK)



Scuole partner (nazioni): 21 scuole partecipanti (UK, TR, UA, GE, SL, GR)



Fascia d'età degli studenti: 10-12



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/1703/home>

Descrizione: Il progetto è incentrato sull'adozione di buone pratiche per il risparmio energetico. Ha indotto gli studenti a pensare in modo critico, confrontare pratiche e punti di vista per un mondo migliore. Il progetto si è concentrato sulla condivisione di buone pratiche sul risparmio energetico a casa e a scuola, al fine di promuovere l'efficienza energetica presso studenti, genitori, amministratori scolastici e comunità locali. Tra le attività svolte: un concorso di loghi e slogan indetto a scuola, discussione delle tematiche sul cambiamento climatico e l'efficienza energetica a scuola, incontro online con le scuole partner, evento finale tenuto nella Giornata della Terra con studenti, genitori e rappresentanti delle autorità. I vincitori del concorso di slogan sono stati:

Wasting money is pretty bad, but losing the Earth is even worse. Natasha K e Izza A, Steeton School (UK)

Stop it flowing, keep it going! Addington Primary School (UK)



Logo vincitore sviluppato
da Erin J, Burley Oaks Primary
School England

"eTwinning promuove la comunicazione fra partner e il pensiero critico."

Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, ES



Insegnante eTwinning, scuola:

Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, ES



Scuole partner (nazioni): 6 scuole partecipanti (ES, PL, GR, TR, SL)



Fascia d'età degli studenti: 5-11 anni



Awards: European and National Quality Labels



TwinSpace: <https://twinspace.etwinning.net/2831/home>

Descrizione: Il progetto combina scienze, letteratura, arte e TIC al fine di comprendere le tematiche ambientali e rendere gli studenti consapevoli dell'importanza di tutelare l'ambiente. I membri del progetto hanno lavorato sulle tematiche ambientali da una prospettiva multidisciplinare efficiente e divertente, che ha stimolato il lavoro di gruppo, la comunicazione aperta con i partner e il pensiero critico. Dopo le analisi sulle tematiche ambientali nelle loro comunità scolastiche, gli studenti hanno collaborato alla preparazione di spettacoli teatrali, video, presentazioni, oltre che alla scrittura di una storia sul personaggio inventato "Inspector Green" (Ispettore Verde). La storia è stata scritta in collaborazione con gli studenti turchi che hanno sviluppato i personaggi e l'ambientazione, gli studenti spagnoli che hanno scritto l'incipit, gli studenti polacchi che hanno sviluppato la storia, prima di passarla agli studenti sloveni che ne hanno scritto il finale.



Gli studenti spagnoli pubblicano il loro video, Dagmara Konopkova, Col.legi Internacional SEK Catalunya, ES.



Gli studenti della Szkoła Podstawowa (Polonia) riflettono sulla trama della storia.



Gli studenti spagnoli in visita alla stazione radiofonica locale dove hanno parlato del progetto.

2.3 Uso sicuro e responsabile

La cittadinanza digitale dà alle persone il potere di cogliere i vantaggi della tecnologia digitale in modo sicuro ed efficace. Ogni anno, sempre più scuole nel mondo partecipano al Safer Internet Day, la giornata europea dedicata alla sicurezza in rete dei ragazzi. La celebrazione di quest'anno si è tenuta il 9 febbraio 2016 ed è stata incentrata sul tema "Play your part for a better Internet!" (Fai la tua parte per rendere Internet migliore). Il Safer Internet Day (SID) è stato celebrato in oltre 120 nazioni in tutto il mondo, con almeno **21.000 scuole** e oltre **19,5 milioni di persone** che hanno partecipato alle attività SID in tutta Europa.

La selezione di progetti contenuti in questa sezione ha ricevuto l'eSafety Label. Questo certificato aiuta le scuole a valutare il loro grado di ottemperanza in materia di eSafety. Riguarda infrastrutture, politiche e pratiche, e produce un piano di azione personalizzato per la scuola.



Mappa che mostra la partecipazione globale al SID 2016

Cos'è l'eSafety label? <http://www.esafetylabel.eu>

Strumento gratuito per tenersi al passo con l'integrazione delle TIC in aula

Certificazione accreditata a livello europeo sulla sicurezza online e servizi di supporto

Dotare le scuole delle risorse necessarie e sviluppare la propria conoscenza dell'eSafety

Cos'è il Safer Internet Day? <http://www.saferinternetday.org>

Il Safer Internet Day (SID) è organizzato a febbraio di ogni anno nell'ambito della strategia "Better Internet for Kids"¹² della Commissione europea, che promuove un uso più sicuro e responsabile della tecnologia online e degli smartphone, soprattutto fra i bambini e i giovani di tutto il mondo.

Iniziamo con il mini studio di caso "**Better e-Safe than Sorry**", per dimostrare in che modo gli insegnanti eTwinning hanno trasformato la loro attività per l'acquisizione dell'eSafety Label in un progetto di collaborazione di grande successo. Questo è seguito da due brevi riassunti di progetti e relativi link per approfondire: il primo, "**Medienkoffer**", incentrato sul cyber-mobbing, e il secondo, "**Net is the Key**", che prende le mosse dal *Safer Internet Day*.

¹² <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/home>

Progetti su... la sicurezza online

Better e-Safe than Sorry



Scuole partner (nazioni):

8 scuole partecipanti
(NL, DG, DK, ES, UK, FR)



Fascia d'età degli studenti:

12-15 anni



TwinSpace:

<https://TwinSpace.etwinning.net/4386/home>

"eTwinning è un punto di accesso dal quale gli insegnanti entrano nel mondo delle pratiche didattiche e pedagogiche digitali innovative. Sviluppando le loro competenze digitali, diventano cittadini digitali più sofisticati, anche in grado di portare queste abilità in aula, con gli studenti. Grazie a condivisione delle pratiche, training e progetti eTwinning, gli insegnanti eTwinning, e - attraverso di loro - gli studenti, stanno sviluppando competenze di cittadinanza digitale che porteranno con sé per il resto della vita."

Maxime Drouet, Collège Paul Gauguin, FR

*"Le ricerche e i risultati di un progetto eTwinning possono esse-
re estesi per andare a vantaggio dell'intera comunità scolastica."*

Miguel Garcia, IES San José, ES

Fattori a supporto dell'appartenenza alla società digitale:

In generale, i progetti eTwinning migliorano sempre la competenza di studenti e insegnanti nelle TIC, ma questo lavoro mira a dotarli di strumenti utili a capire e muoversi meglio nel mondo digitale. Il progetto è stato incentrato sull'implementazione delle buone pratiche nelle TIC a scuola e sullo stimolare la consapevolezza di studenti e scuole in materia di eSafety. Obiettivo del progetto è stato quello di implementare le buone pratiche e la consapevolezza nelle TIC a scuola per incrementare la conoscenza dell'eSafety attraverso piani di azione scaturiti dalla riflessione e dallo scambio di esperienze e idee con le scuole partner (AUP).

Fattori a supporto del ricorso alla tecnologia per partecipare attivamente alla vita della società:

Tra le altre cose, gli studenti hanno usato le TIC per fare ricerche, capire e presentare temi importanti, come social network, uso degli smartphone, sexting e grooming, videogame, cyber-bullismo e plagio. Attraverso il progetto hanno sviluppato e implementato buone pratiche nelle TIC a scuola, creando o migliorando la "Acceptable Use Policy" (AUP, Politica sull'utilizzo accettabile). Hanno progettato attività volte a sviluppare l'eSafety, migliorato le proprie conoscenze dell'inglese, lavorato e fatto ricerche in collaborazione. Insegnanti, studenti e famiglie hanno tratto beneficio dal piano di azione eSafety realizzato in questo progetto.

Come si sono raggiunti i risultati in modo sicuro ed efficace:

Il progetto mirava a implementare le pratiche di eSafety usando TwinSpace per gli scambi fra gli studenti e sviluppando piani di azione sull'eSafety (eSafety Label). Il lavoro del progetto ha portato a un piano di azione efficiente sull'eSafety, da cui tutta la comunità scolastica ha tratto beneficio (si veda tabella sottostante).

Better eSafe than Sorry: piano di azione

luglio-agosto	Ottieni il piano di azione eSafety - http://www.esafetylevel.eu
settembre-ottobre	Per conoscerci. - Videopresentazioni degli studenti - Sondaggi online sull'eSafety - Videopresentazioni dei piani di azione sull'eSafety
novembre-dicembre	Facciamo ricerca: infografiche che riassumono i problemi che incontriamo a scuola, sondaggi e infografiche sulle pratiche
gennaio-febbraio	Presentazione dei risultati - Prezi + video
marzo-aprile	Troviamo soluzioni - Creiamo una Acceptable Use Policy (AUP)
maggio-giugno	Incrementare la consapevolezza sull'eSafety - Poster - Sondaggio online

Esempio di piano scolastico volto all'ottenimento dell'eSafety Label



Gli studenti olandesi lavorano al loro poster sull'eSafety Label con consigli/suggerimenti per compagni/colleghi/dirigenza scolastica. Dennis Jurhill, Sint Michael College, NL



*Gli studenti spagnoli compilano i questionari di valutazione. "Abbiamo quasi finito!"
dice Miguel Garcia, ISE San José (ES)*

Medienkoffer



Scuole partner (nazioni):

6 scuole partecipanti (DE, SL, GR, PL)



Fascia d'età degli studenti: 11-16 anni



TwinSpace:

<https://twinspace.etwinning.net/9547/home>

„Grazie a eTwinning gli studenti possono da una parte acquisire esperienze in quanto cittadini europei e dall'altra sviluppare una coscienza per l'uso responsabile dei media e delle TIC“

Elke Tertocha, Sonderpädagogisches Förderzentrum «Pestalozzi, DE

Descrizione: In questo progetto, sei scuole partner hanno esplorato la tematica del cyber-mobbing con diversi prodotti multimediali come canzoni, fotostorie, video e foto. Gli studenti hanno capito la differenza fra spazio pubblico e privato, copyright e privacy, e hanno documentato tutto nel loro kit di media digitali. Il risultato è stato un manifesto internazionale contro il cyber-mobbing siglato dai partecipanti, che è stato distribuito nelle scuole.



Insegnante eTwinning, scuola:

Buğra İnal, Halit Ziya Usaklıgil Ortaokulu, TR; and, Annalisa Terruzzi, Scuola primaria E.CANZIANI, IT



Scuole partner (nazioni): 9 scuole partecipanti (IT, TR, RO, BG, UK, PL)



Fascia d'età degli studenti: 6-14 anni



TwinSpace: <https://TwinSpace.etwinning.net/2578/pages/page/22824>

Descrizione: L'obiettivo principale del progetto è far sì che gli studenti capiscano in che modo la tecnologia può aiutare a collaborare e condividere idee online, qual è l'uso giusto e sicuro di Internet e l'integrità digitale in Rete. Questo significa, in sintesi, imparare a essere un cittadino digitale. Insegnanti e genitori hanno assistito al processo di apprendimento di nuove ed efficaci competenze online. Sono stati organizzati eventi e campagne per promuovere l'uso efficiente di Internet (es. Safer Internet Day o settimane a tema). Il progetto ha supportato il miglioramento delle competenze di comunicazione degli studenti, la creatività, la gestione, la comprensione della sicurezza (safety/security) e del benessere relativi all'uso delle TIC, lo sviluppo della cittadinanza digitale. In ogni attività, il progetto è stato incentrato su come comportarsi con gli altri in Rete, e ha dato suggerimenti sulla sicurezza nell'uso dei social network e nella condivisione di informazioni personali.

Conclusioni







3. Conclusioni

“Cittadinanza digitale - espandere i confini: non c'è modo migliore per apprezzare il proprio paese che conoscerne altri.”

Violeta Čiuplytė, NSS Lituania

All'inizio di questo libro, nella panoramica sul significato del concetto di cittadinanza attiva, il mondo delle persone impegnate nelle attività digitali viene descritto come una terra priva di frontiere e confini, un luogo in cui questo stesso senso di libertà rappresenta una sfida per quanti lo frequentano. Nella prefazione si afferma che, per essere veri cittadini di questa terra, i suoi abitanti devono sviluppare un vero senso di chi e dove sono in quattro aree ben definite. Costoro devono infatti avere:

- senso di appartenenza
- senso di partecipazione
- senso di sicurezza e responsabilità
- senso di fiducia e crescita.

I cittadini digitali attivi vengono descritti come partecipativi, attivi e capaci di usare il potere di questo mondo digitale per essere provocatori, riflessivi e creativi in risposta alle sfide che devono affrontare nelle situazioni concrete. Essere un cittadino digitale attivo e produttivo può avere, e ha, un effetto non solo sul mondo digitale, ma anche sul mondo fisico che sta attorno a noi. La nostra società, a sua volta, può essere, ed è, modificata e influenzata da quanto accade nel mondo digitale. I cittadini digitali, però, non nascono spontaneamente, così come i cittadini di qualunque paese non arrivano allo status di cittadinanza attiva se non stimolati a farlo. In entrambi i casi c'è un processo di socializzazione e sviluppo.

Gli esempi dei progetti nel corpus principale del libro illustrano molto chiaramente come, partecipando a eTwinning, i partecipanti - siano essi studenti o insegnanti - sviluppino un senso di chi e dove sono in questo mondo digitale, e il senso di appartenenza al mondo digitale di questi giovani non è in discussione.

Ciò che traspare dalla lettura delle descrizioni dei progetti è inoltre un senso di reale impegno dei giovani sui temi affrontati, temi come inclusione, migrazioni, ambiente e attività politica. Nel mondo, sia esso fisico o digitale, ci saranno sempre quelli che restano ai margini a osservare e quelli che provano a fare la differenza nelle situazioni che vivono tutti i giorni, quelli che si sentono coinvolti e quelli che non partecipano. I progetti qui illustrati dimostrano che, attraverso eTwinning, questo senso di coinvolgimento può es-

sere sviluppato percorrendo una strada stimolante per il pensiero, una strada che induca i giovani a mettersi in discussione, ma che di certo insegnerà loro cosa significa provare a fare qualcosa, provare a cambiare, a fare la differenza per il mondo.

È altrettanto chiaro che possono sviluppare - e lo fanno - un senso di responsabilità sia per le proprie azioni nel mondo digitale sia per la sicurezza altrui. Iniziano a capire come, nel panorama digitale, i messaggi possano essere manipolati, le informazioni presentate in modo falso, e le identità - loro e altrui - esposte in modi non necessariamente graditi.

Il famoso filosofo Wittgenstein una volta disse, "i limiti del linguaggio sono quelli del mio mondo". Nel mondo del 21° secolo, è impossibile omettere l'alfabetizzazione digitale. Padroneggiare questa alfabetizzazione significa avere fiducia e sicurezza, la quarta area descritta all'inizio di questo libro: Sono competente dal punto di vista digitale. Ancora una volta potremmo dire che, nei progetti descritti da questo libro, i giovani sono educati all'alfabetizzazione del 21° secolo; padroneggiano non solo una vasta serie di strumenti digitali, ma il loro funzionamento e la loro produzione. Comprendono inoltre i possibili sviluppi futuri di questi strumenti allo scopo di capire e comunicare meglio, di promuovere la creatività fra quanti abitano il mondo digitale. Come ho già detto, non possiamo più tenere separato quanto avviene nel mondo digitale e quanto avviene nel mondo fisico, perché le due realtà sono intrecciate a ogni livello, e ciò che accade in uno ha enormi effetti su quanto succede nell'altro.

Gli insegnanti che hanno contribuito a questo libro dimostrano chiaramente che il loro lavoro in eTwinning affronta attivamente le sfide connaturate alla cittadinanza attiva, sia nel mondo fisico che in quello digitale, il processo di socializzazione e sviluppo già menzionato. Qual è il mondo reale? Per me, lo sono entrambi. Il digitale non può essere separato da quello fisico, e cercare di farlo significa creare una divisione che non esiste.

Ricordiamo infine che questo libro mostra solo la punta dell'iceberg in termini del lavoro di migliaia di insegnanti e alunni che collaborano in eTwinning!

Anne Gilleran, Pedagogical Manager
Unità europea eTwinning, European Schoolnet

