



Caro lettore e cara lettrice,

Our Digital Village si propone di intervenire nelle aree rurali promuovendo l'acquisizione di competenze digitali trasversali, preparando così le persone ad affrontare le sfide del futuro. Portiamo avanti questo progetto tramite la co-creazione di contenuti educativi di alta qualità che rispondano alle esigenze del contesto locale, garantendo una trasformazione a lungo termine in ambito digitale tramite una sensibilizzazione attiva in tutti gli ambiti della società.

RIFLESSIONI SU UN ANNO DI PERCORSO

Alla fine di questo secondo anno di progetto, siamo orgogliosi di vedere come il lavoro di squadra e la visione condivisa costruita ci abbiano portato a raggiungere traguardi rilevanti. Grazie all'impegno delle organizzazioni coinvolte, abbiamo compiuto passi significativi nella strutturazione di percorsi di alfabetizzazione digitale, spianando la strada a un impatto duraturo in ambito digitale nelle comunità rurali identificate. Ora siamo giunti a metà del progetto e siamo lieti di poter condividere con voi alcuni dei momenti salienti che hanno caratterizzato questo ultimo periodo.

La pubblicazione di un articolo scientifico che racconta l'impatto innovativo del progetto *Our Digital Village*!

Nell'articolo viene raccontato il coinvolgimento di 278 partecipanti e sottolineato il ruolo trasformativo dell'*Approccio Maieutico Reciproco* (RMA) nel promuovere le competenze digitali all'interno delle comunità rurali.

Attraverso i laboratori RMA, i partecipanti hanno dato voce ai propri bisogni, esplorato le proprie competenze e condiviso le proprie aspirazioni in ambito digitale. Gli incontri sono stati l'occasione per riflettere sulle lacune infrastrutturali e sulla formazione degli insegnanti e hanno permesso di fare luce sull'importanza della costruzione di percorsi di apprendimento personalizzato. I risultati ottenuti offrono indicazioni preziose per le istituzioni, i docenti e i leader di comunità su strategie partecipative e inclusive da mettere in atto per l'avvio di un processo di digitalizzazione sostenibile. L'articolo completo è disponibile sul nostro sito web: <https://ourdigitalvillage.erasmus.site/scientific-paper/>

☑ **La creazione dell'Our Digital Village Activity Kit è cominciata:** coordinatori, esperti ICT, insegnanti e formatori stanno collaborando per finalizzare la realizzazione di una risorsa dinamica e interattiva. Il kit contiene informazioni su tecnologie ICT quali: stampa 3D, programmazione, microcontrollori, sviluppo web e robotica. Inoltre, una volta ultimato il kit, sarà possibile consultare le linee guida pedagogiche utili a proporre i temi in classe. Man mano che il progetto avanza, l'Activity Kit sarà ulteriormente perfezionato sulla base dei risultati delle prossime valutazioni condotte dall'Università di Alicante, che si assicurerà che il kit risponda alle reali esigenze di docenti e studenti.

✓ **Gli sportelli online ICT Info Desks sono ufficialmente operativi** e offrono supporto dedicato ai membri della comunità nei paesi partner! Disponibili in nove lingue—inglese, italiano, spagnolo, portoghese, tedesco, olandese, greco, sloveno e ungherese—questi sportelli sono progettati per fornire un'assistenza accessibile e personalizzata su tutte le questioni relative all'ICT. Che tu sia un insegnante in cerca di strumenti digitali per la tua classe, uno studente alle prese con la programmazione, o una persona adulta che si avvicina alla tecnologia per la prima volta, i nostri Info Desks sono qui per aiutarti. Se hai riscontrato problemi o hai dubbi in ambito tecnologico, ti invitiamo a condividere le tue domande compilando questo breve sondaggio: <https://ourdigitalvillage.erasmus.site/oid/>

✓ **Ogni partner implementatore ha portato avanti con successo la formazione sulle competenze ICT e pedagogiche per insegnanti e formatori,** con l'obiettivo di fornire una preparazione base in programmazione, robotica, microcontrollori, modellazione e stampa 3D, e sviluppo web. In questo modo i partecipanti al percorso formativo hanno acquisito gli strumenti necessari allo svolgimento delle attività proposte nel *Our Digital Village Activity Kit*. Il secondo obiettivo formativo prevedeva la condivisione di linee guida che permettessero di adattare le attività alle esigenze e ai contesti locali. Sono stati così esplorati metodi pedagogici che facilitassero l'implementazione delle attività al fine di migliorare le competenze digitali e trasversali del corpo studentesco.

Con la presente newsletter, ci proponiamo di mettere in evidenza i risultati e gli sforzi compiuti nei paesi partners tramite la **Formazione sulle competenze ICT e pedagogiche per insegnanti e formatori**. Le sessioni formative rivolte a insegnanti sono state un successo ma hanno anche rivelato le problematiche esistenti per i docenti nell'utilizzo di queste tecnologie. Scetticismo, difficoltà logistiche, risorse limitate e problemi di comunicazione con le scuole sono solo alcuni degli ostacoli incontrati lungo il percorso. Tuttavia, con il progredire dei corsi, i docenti si sono mostrati sempre più coinvolti e interessati a provare gli strumenti digitali e ad immaginare il loro uso nel contesto scolastico.

Molti docenti hanno espresso entusiasmo per il potenziale impatto che le competenze acquisite potranno avere sulle loro pratiche didattiche. Le formazioni hanno infine promosso una maggiore consapevolezza del valore dell'educazione digitale e della sua rilevanza per lo sviluppo professionale del corpo docente. Vi invitiamo a visitare il nostro sito web per rimanere aggiornati sul progetto e a seguirci su LinkedIn.

Buona lettura!



TRAINING FOR ICT AND PEDAGOGICAL SKILLS FOR TEACHERS AND TRAINERS



FORMAZIONE SULLE COMPETENZE ICT E PEDAGOGICHE PER INSEGNANTI E FORMATORI³: QUALI SONO I PRINCIPALI RISULTATI?



AUSTRIA

In Austria, *die Berater* ha svolto, da giugno a ottobre 2024, il programma di formazione sulle competenze ICT e pedagogiche rivolto a insegnanti e formatori³. L'obiettivo principale della formazione era dotare i³ partecipanti di competenze ICT e fornire loro gli strumenti necessari per integrare la tecnologia nei loro percorsi d'insegnamento.

Un totale di 15 formatori³ del Tirolo ha partecipato alle cinque sessioni organizzate. Sia gli apporti teorici, che le lezioni pratiche si sono rivelati molto coinvolgenti per i partecipanti. Gli esercizi con le tecnologie hanno permesso loro di comprenderne le funzionalità, favorendone il potenziale utilizzo in aula.

Il feedback ricevuto è stato molto positivo: i³ partecipanti hanno sottolineato l'importanza dell'integrazione della tecnologia a scuola volta a migliorare le competenze digitali dei³ studenti e a colmare il divario esistente nell'ambito dell'educazione digitale.



CIPRO

A Cipro, 15 educatori della Comunità di *Our Digital Village* cipriota hanno partecipato a giugno a un coinvolgente programma di formazione ICT di 30 ore, guidato dagli formatori Andreas Siakas e Popi Aresti. Il programma, strutturato in sei sessioni in presenza, ha trattato argomenti come: programmazione, robotica, microcontrollori, modellazione e stampa 3D, sviluppo web e metodi pedagogici. I partecipanti hanno mostrato un entusiasmo eccezionale, impegnandosi attivamente in attività pratiche, discussioni di gruppo e risoluzione collaborativa dei problemi.

Tra i momenti salienti ci sono stati progetti creativi con microcontrollori, insegnanti che hanno progettato i loro primi siti web e un grande impegno nell'utilizzo della stampa 3D, percepito come strumento creativo da riproporre nelle loro classi. Sebbene alcuni partecipanti non siano riusciti a frequentare tutte e cinque le sessioni focalizzate sulla tecnologia, potranno recuperare partecipando ai corsi in programma per i prossimi mesi. Questa iniziativa ha promosso un forte senso di comunità tra i educatori e ha permesso loro di realizzare quanto sia necessario integrare le ICT in campo educativo per lavorare con le nuove generazioni di studenti.



GRECIA

In Grecia, un programma di formazione completo sulle competenze ICT e pedagogiche per insegnanti e formatori è stato portato avanti da aprile a ottobre 2024. L'iniziativa mirava a fornire a professionisti del mondo dell'educazione strumenti e conoscenze necessari per cominciare ad usare la tecnologia in classe.

Un totale di 11 incontri, della durata di 2-3 ore ciascuno, è stato svolto in quattro località periferiche, con la partecipazione complessiva di 23 persone in presenza e 87 online. Durante le sessioni gli approfondimenti teorici si sono alternati ad attività pratiche, permettendo agli partecipanti di esplorare metodi innovativi utili al rinnovamento dell'insegnamento in aula.

Il feedback ricevuto è stato estremamente positivo e ha evidenziato l'importanza di potenziare le competenze digitali tra i educatori delle comunità periferiche per colmare il divario tecnologico a scuola.



ITALIA

In Italia, il programma di formazione rivolto a insegnanti e educatori si è svolto da marzo a maggio 2024. A guidare il percorso formativo sono state due organizzazioni operative nel contesto siciliano: CSC Danilo Dolci e FabLab di Palermo. Alla formazione, composta da 7 diversi incontri, hanno partecipato un totale di 11 insegnanti e formatori delle aree di Gibellina e Salemi, dove è stata istituita la Comunità italiana di *Our Digital Village*. Le lezioni pratiche si sono rivelate le più coinvolgenti per i partecipanti. L'interazione diretta con la tecnologia ha permesso loro di comprenderne le funzionalità e immaginarne l'applicazione in classe. I partecipanti si sono dimostrati soddisfatti del percorso svolto e hanno sottolineato a più riprese quanto fosse stato utile rivedere i propri metodi educativi, riesaminandoli attraverso l'uso delle tecnologie.



POLONIA

In Polonia, il programma ideato prevedeva 30 ore di workshop suddivise in cinque sessioni, ognuna dedicata a un'area specifica: Programmazione, Robotica, Microcontrollori, Modellazione e Stampa 3D, e Sviluppo Web. Le sessioni si sono svolte sia in presenza, presso istituti educativi a Ropczyce e Rzeszów, sia online, offrendo una combinazione di esperienze di apprendimento teoriche e pratiche. 15 partecipanti hanno preso parte attivamente alla formazione, dimostrando entusiasmo e un forte impegno nell'acquisizione di nuove tecnologie. Hanno lavorato su attività di problem-solving e si sono cimentati in progetti pratici, come la creazione di siti web, la programmazione di microcontrollori e l'esplorazione delle applicazioni della stampa 3D. I formatori hanno elogiato l'adattabilità e il desiderio degli partecipanti di riapplicare a queste tecnologie nei contesti educativi, rielaborando i contenuti formativi in base alle esigenze locali. Il percorso ha avuto un impatto significativo, con un miglioramento misurabile delle competenze digitali degli partecipanti su tutti gli argomenti trattati, valutato utilizzando il framework *DigComp*. Progressi particolarmente rilevanti sono stati registrati nella Programmazione e nello Sviluppo Web, dove i partecipanti hanno mostrato una nuova sicurezza e padronanza. Nel complesso, la formazione non solo ha permesso agli partecipanti di rafforzare competenze tecniche fondamentali, ma ha anche fornito preziosi spunti pedagogici, promuovendo approcci innovativi per integrare efficacemente le ICT nell'educazione.



PORTOGALLO

In Portogallo, un totale di 19 partecipanti ha preso parte a 30 ore di formazione. Il programma, focalizzato sul miglioramento delle competenze ICT e pedagogiche per insegnanti e formatori, è stato suddiviso in 8 sessioni (4 online e 4 in presenza). Il curriculum ha trattato vari argomenti, tra cui: logica di programmazione, sviluppo web, strumenti digitali, robotica, *design thinking* e gamification, con un approccio pratico e interattivo. Tra i risultati più rilevanti si sono registrati un maggiore coinvolgimento, una maggiore fiducia nell'uso degli strumenti digitali e un ambiente di apprendimento collaborativo. Il feedback ha evidenziato alti livelli di partecipazione e interesse, sebbene sia stato osservato che l'ampia gamma di argomenti ha reso difficile approfondire ciascuno di essi. Le lezioni apprese suggeriscono di restringere il focus in modo da consentire un'esplorazione più approfondita degli argomenti chiave nelle prossime edizioni.



ROMANIA

In Romania, alle 4 sessioni online via Zoom è succeduta una sessione finale in presenza a Suceava. Durante il corso, teoria e pratica sono state alternate per coinvolgere i3 partecipanti nell'uso di strumenti e tecnologie all'avanguardia, tra cui robotica, programmazione, modellazione 3D, sviluppo web e altro ancora. Tra questi strumenti, l'uso della stampante 3D è emerso come il più innovativo, elogiato per la sua versatilità e adattabilità al contesto scolastico. Utile sia per gli esperimenti scientifici, che nelle attività creative, la stampante 3D si è rivelata uno strumento trasformativo per promuovere creatività, problem-solving e apprendimento pratico in aula. Durante la sessione in presenza, i3 educatori hanno avuto l'opportunità di toccare con mano tutti gli strumenti, capendo come integrarli nella didattica. L'approccio pratico, unito a discussioni approfondite sulle applicazioni educative, ha garantito che i3 partecipanti lasciassero il corso con una visione chiara di come migliorare le loro lezioni con l'uso di strumenti digitali. La formazione non solo ha comportato un miglioramento nelle competenze tecniche dell3 educatori, ma ha anche messo in evidenza il ruolo di Suceava come centro di innovazione educativa, in grado di promuovere un apprendimento dinamico, inclusivo e basato sulla tecnologia.

Curiosa di sapere cosa ci riserva il futuro?

Ecco le attività che intraprenderemo nel 2025:

→ **Preparazione dei corsi ICT per student3, adult3 e membri della comunità.**

Ogni partner organizzerà quattro corsi, combinando le attività pratiche dell'*Activity Kit* con progetti personalizzati che affronteranno sfide del mondo reale. Le sessioni si svolgeranno in scuole, organizzazioni locali e centri comunitari. Gli argomenti trattati saranno sempre programmazione, robotica e sviluppo web e verranno adattati alle esigenze dell3 partecipanti. Tutti i progetti realizzati saranno presentati in eventi rivolti alla comunità e il progetto migliore verrà premiato.

→ **Creazione di sportelli ICT fisici** per offrire supporto personalizzato sulle

tematiche digitali nei paesi partner e per soddisfare le esigenze di tutti i membri della comunità, compresi quelli con competenze digitali limitate. L'obiettivo è promuovere l'inclusività e potenziare le comunità rurali con risorse digitali essenziali. Gli sportelli ICT saranno strutturati in modo diverso in ogni paese, adattandosi alle specifiche necessità della comunità.

→ **Organizzazione di due eventi comunitari** per presentare i progetti innovativi sviluppati durante i corsi ICT per adult3 e student3. Ogni evento metterà in evidenza i risultati di almeno due corsi e comprenderà workshop interattivi condotti da insegnanti e student3, favorendo il coinvolgimento della comunità.

→ **Sostenibilità a lungo termine del progetto.** *Our Digital Village* ospiterà cinque workshop focalizzati sulla sostenibilità futura, riunendo membri della comunità per discutere il coinvolgimento degli stakeholder, esplorare opportunità di finanziamento e pianificare la continuità e replicabilità del progetto.

Questi temi saranno approfonditi durante l'*Online International Digital Summit*, che si terrà al termine del progetto e riunirà responsabili politici, educatori e stakeholder da tutta Europa per discutere il futuro dell'educazione digitale.



Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.



ALL DIGITAL AISBL, Rue du Commerce 123, Brussels, Belgium 1000

[Manage preferences](#)