

# Metropolis

## Linking Cultural Heritage to the Jobs of the Future

Project N.: 2018-1-UK01-KA201-048243



### IO3 – Metropolis Practitioner Toolkit

#### Parte I – Guida di Supporto per Professioniste e Professionisti

Dicembre 2020



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

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

## **Il progetto Metropolis – Linking Cultural Heritage to the Jobs of the Future**

Metropolis - *Linking Cultural Heritage to the Jobs of the Future* è un progetto Erasmus+ (1/10/2018 - 31/03/2021), finalizzato a supportare le/i professioniste/i impegnati nell'orientamento e nell'istruzione dei giovani mediante l'offerta di strumenti innovativi. Il progetto mira ad affrontare la comune questione degli elevati tassi di disoccupazione che colpiscono i giovani in molte realtà post-industriali, come nelle città coinvolte nel progetto Metropolis: Bradford (Regno Unito), Furth (Germania), Hebden Bridge (Regno Unito), Monceau-sur-Sambre (Belgio), Nicosia (Cipro) e Palermo (Italia).

Il progetto è attuato da un partenariato internazionale composto da sei organizzazioni:

- ASPIRE IGEN GROUP LIMITED (Coordinatore, Regno Unito)
- CESIE (Italia)
- EUROCULTURE/EVROPOLITISMOS (Cipro)
- FRIEDRICH-ALEXANDER\_UNIVERSITAET ERLANGEN NUERNBERG (Germania)
- Monceau-Fontaines (Belgio)
- CHY Consultancy Ltd (Regno Unito)

Sulla scia dell'“Anno Europeo del Patrimonio Culturale”, questi partner si sono concentrati sul patrimonio industriale di aree recentemente associate al declino post-industriale, il quale ha conseguentemente gettato ombra sui successi del passato di queste stesse zone. Per superare questo problema, sono state attuate diverse strategie, come la Strategia Industriale Europea e la New Skills Agenda for Europe. Tuttavia, gli stereotipi permangono a un micro livello, soprattutto per i giovani, i quali tendono a definire la loro area locale in base ai problemi del presente, influenzando così il modo in cui percepiscono il loro futuro nella loro regione.

Le attività del progetto cercano di stabilire un nesso tra passato, presente e futuro, creando risorse in grado di evidenziare il valore del patrimonio industriale delle regioni e l'eredità positiva che questo offre al mercato del lavoro presente e futuro. Questo approccio mira a mettere in discussione gli stereotipi che i giovani nutrono nei confronti della loro regione, favorendo l'acquisizione di una migliore comprensione dei successi del passato che contraddistinguono l'area locale. Di conseguenza, saranno più informati circa le opportunità di lavoro locali e più entusiasti e motivati a costruire la propria carriera a livello locale.

Al fine di raggiungere questo obiettivo, il progetto propone delle pratiche digitali aperte e innovative. Lo sviluppo di mappe urbane interattive in ognuna delle regioni selezionate ne offre l'esempio più rappresentativo: queste mappe permettono un nuovo modo di esplorare le aree locali, attraverso "percorsi educativi di scoperta del patrimonio", guidando le/i giovani studenti in giro per la loro città. Basate su un approccio orientato alla gamification (ludicizzazione) e cinestetico all'apprendimento, arricchito da contenuti interattivi e verifiche delle conoscenze, le mappe offrono una combinazione di fatti e informazioni utili riguardanti i siti del patrimonio industriale. Metropolis fornirà anche delle metodologie innovative rivolte alle/ai professioniste/i impegnati nell'orientamento e nell'istruzione, creando un pacchetto formativo online volto a un miglior utilizzo degli strumenti digitali nelle attività di orientamento con i giovani: il Metropolis Practitioner Toolkit.

- Se sei interessata/o a conoscere ulteriori dettagli riguardo al progetto Metropolis, ti invitiamo a consultare il sito Internet ufficiale del progetto al seguente link: <https://it.metropoliseu.com/>

## Metropolis Practitioner Toolkit

Il Metropolis Practitioner Toolkit (rivolto alle professioniste e ai professionisti del settore) ha lo scopo di fornire una soluzione pratica a un'esigenza di formazione comune tra le/i professioniste/i in relazione all'orientamento digitale: mentre molti sono ancora riluttanti all'uso degli strumenti digitali nel lavoro, a causa della scarsa fiducia riposta nelle proprie competenze, il nuovo mercato del lavoro riflette la crescente digitalizzazione dell'economia. Il Toolkit risponde anche a un problema comune presente nelle città coinvolte, ovvero gli elevati livelli di disoccupazione giovanile. Una percentuale crescente di giovani emigra in altri paesi perché non riesce a scorgere delle prospettive di impiego future nel proprio. Parte del problema è riconducibile alla mancanza di fiducia da parte dei giovani nei confronti delle loro città, ritenendole dei luoghi incapaci di offrire delle solide opportunità.

Pertanto, il Toolkit mira a fornire alle/agli educatrici/tori una guida che faciliti l'integrazione delle risorse digitali all'interno del proprio repertorio di strategie didattiche e che permetta loro di massimizzare l'impatto delle altre risorse offerte dal progetto. Inoltre, analizza le opportunità offerte dal mercato del lavoro locale, al fine di superare l'attuale discrepanza tra le competenze e l'offerta di lavoro.

Il Toolkit ha lo scopo di raggiungere tutti questi obiettivi attraverso:

- **La Guida di Supporto per Professioniste e Professionisti:** una guida che offre indicazioni pratiche su come sfruttare gli sviluppi digitali nel lavoro delle/dei professioniste/i in questo settore.
- **Il Pacchetto di Risorse per le Professioni del Futuro (*Jobs of the Future Resource Pack*):** un pacchetto offrente informazioni supplementari, strumenti e risorse relative al mercato del lavoro locale per incrementare l'impatto delle mappe urbane interattive nell'orientamento.

Le due componenti sono legate alle guide sviluppate nella prima parte del progetto, le quali mettono a confronto gli elementi del patrimonio industriale con le aree di crescita del futuro. Troppo spesso questi argomenti sono trattati separatamente a scuola, affrontando il tema del "patrimonio" unicamente nei corsi di storia e trattando la questione della crescita del mercato del lavoro solo durante le sessioni di orientamento professionale. Stabilire questa connessione tra passato, presente e futuro è fondamentale per acquisire una piena comprensione del mercato del lavoro locale.

Pertanto, in base ai risultati ottenuti dalle ricerche condotte per sviluppare le mappe urbane interattive, il Toolkit propone l'adozione di un approccio pratico al patrimonio culturale, all'istruzione e al mercato del lavoro.

In termini di impatto, la guida dovrebbe avere un effetto diretto sulle competenze digitali e sulla fiducia che le/i professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento ripongono nelle loro competenze e, di conseguenza, sul livello di digitalizzazione e sulla qualità dell'apprendimento offerto in classe. I giovani trarranno vantaggio anche dall'ottenimento di informazioni più accurate riguardo le esigenze del futuro mercato del lavoro, in modo tale da potere orientare efficacemente il proprio sviluppo professionale a lungo termine ed evitare così la discrepanza tra le proprie competenze e l'offerta di lavoro.



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

# Parte 1

# Guida di Supporto per Professioniste e Professionisti





## Indice

Introduzione .....	1
Digitalizzazione .....	2
Giovani.....	10
Professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento .....	17
Buone pratiche .....	23
Conclusioni .....	42
Fonti.....	43



## Introduzione

Dall'inizio della crisi sanitaria nel 2020, le competenze digitali sono diventate ancora più essenziali di prima. Molti paesi hanno dovuto adattarsi per superare la palese mancanza di sviluppo digitale. La crisi sanitaria sta, dunque, accelerando la sua evoluzione in tutto il mondo, un cambiamento necessario che sta sconvolgendo diverse abitudini.

Oggi più che mai le competenze digitali rappresentano un requisito essenziale!

Poiché le future opportunità di lavoro richiederanno livelli sempre più elevati di competenze digitali è necessario sviluppare queste competenze tra le/gli studenti. Di conseguenza, le/i professioniste/i sono alla ricerca di strategie per aumentare la digitalizzazione degli approcci utilizzati nel loro ambiente di lavoro.

Questa guida si propone l'obiettivo di fornire utili esempi per supportare le/i professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento nello sviluppo di strumenti digitali appropriati e di mostrare loro, attraverso la nostra ricerca, i vantaggi offerti dall'universo digitale. Il risultato avrà un impatto diretto sulle competenze e sulla fiducia di tali professioniste/i verso l'impiego delle tecnologie digitali nel loro lavoro, portando a un conseguente aumento dell'uso di tali strumenti in classe. La presentazione di buone pratiche in questo campo è necessaria al fine di introdurre le risorse digitali alle/ai professioniste/i dell'orientamento, in modo tale da permettere loro di riuscire ad attirare l'attenzione e suscitare l'interesse dei giovani verso l'istruzione. A tal fine, i partner del progetto Metropolis hanno raccolto delle buone pratiche nell'uso degli strumenti digitali nell'ambito orientamento professionale attraverso sia la ricerca documentale che le interviste. Le pagine seguenti offrono una sintesi dei principali risultati ottenuti da questa analisi europea, concentrandosi su tre aree principali in relazione al mondo digitale:

- La digitalizzazione: analizzando, ad esempio, le fasi principali degli sviluppi digitali nel tempo, la didattica digitale e gli strumenti necessari per la sua erogazione e i vantaggi e gli svantaggi della didattica digitale.
- I giovani: quali sono le principali tendenze dell'approccio dei giovani al mondo digitale nei diversi paesi europei? Qual è l'età media per accedere a televisori/tablet/cellulari/computer?
- Le/i professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento: verranno discussi gli ostacoli e le principali ragioni per utilizzare gli strumenti digitali nell'apprendimento scolastico, indagando qual è la percentuale di scuole attrezzate digitalmente e di professioniste/i che desiderano utilizzare tali strumenti digitali.

Sulla base di queste premesse, la seconda parte di questo documento fornisce alla/al lettrice/tore una raccolta di buone pratiche europee (Italia, Belgio, Germania, Regno Unito, Cipro) relative all'utilizzo delle risorse digitali nell'apprendimento scolastico.

# Digitalizzazione

Dall'apertura del primo Cyber-café nel 1994, attraverso il lancio dell'e-commerce, l'introduzione dei motori di ricerca, la creazione di software per il download e il "fenomeno Facebook", Internet si è gradualmente evoluta fino a occupare un posto centrale nelle nostre vite. Inizialmente portata avanti da entusiasti pionieri, alcuni dei quali si arricchirono enormemente, oggi Internet si presenta dominata dai colossi riuniti sotto il termine GAFA ("Google, Amazon, Facebook e Amazon"). Quali sono le tappe principali di questa graduale crescita? Quali sono le principali caratteristiche dello sviluppo digitale nei Paesi presi in esame?

## Definizione di didattica digitale

La didattica digitale indica l'insieme di strumenti formativi e di supporto digitale a disposizione delle/degli studenti per mezzo dei quali possono raggiungere i loro obiettivi formativi più rapidamente e con maggiore fluidità. La didattica digitale può intervenire in tutte le fasi della formazione, indipendentemente dal fatto che avvenga a distanza o in presenza. Ad esempio, può essere introdotto prima di una formazione a distanza per incoraggiare la/lo studente ad approfondire le proprie conoscenze attraverso l'e-learning. Può intervenire durante una formazione in presenza per aumentarne la natura dinamica e interattiva, così come può essere introdotto anche successivamente, per valutare le conoscenze acquisite durante la formazione.

La didattica digitale si riferisce a qualsiasi tipo di apprendimento che è accompagnato dalla tecnologia o dalla pratica didattica che fa un uso efficace della tecnologia. Viene utilizzato anche il termine Tecnologia educativa (EdTech) il quale si riferisce alla pratica di utilizzare la tecnologia per supportare l'insegnamento e l'efficace gestione quotidiana degli istituti di istruzione. Per le/gli studenti, questa rappresenta un'opportunità per affinare la propria competenza digitale, il cui sviluppo permetterà loro di trarre vantaggio dalle opportunità emergenti, pur rimanendo consapevoli delle sfide che la tecnologia stessa può presentare.

## I vantaggi della didattica digitale

L'istruzione non è un settore che è rimasto indifferente all'enorme trasformazione causata dagli sviluppi digitali. La didattica digitale offre l'accesso a delle informazioni costantemente aggiornate e rende la loro consultazione più facile e veloce. Promuove il rafforzamento delle competenze trasversali. È un approccio all'apprendimento partecipativo e attivo, che integra metodi tradizionali con conoscenze condivise e lavoro di squadra (Ferri P., 2019). La didattica digitale permette di avvicinarsi alle/agli studenti, veri e propri nativi digitali, utilizzando gli strumenti a loro più familiari. L'utilizzo di queste risorse fornisce a insegnanti e studenti potenti strumenti che possono portare a una vera Innovazione/ contribuendo allo sviluppo sociale e tecnologico<sup>1</sup>.

Possiamo riassumere i vantaggi derivanti dall'utilizzo degli strumenti digitali nell'ambiente educativo come segue:

- Maggiore coinvolgimento delle/degli studenti grazie all'attrattiva esercitata degli strumenti digitali e alla presenza pervasiva delle TIC nella vita dei giovani.
- Sviluppo delle capacità delle/degli studenti necessarie per superare il divario digitale.
- Sviluppo della creatività e delle capacità sociali e comunicative delle/degli studenti, offrendo uno stimolo per impegnarsi maggiormente nella cittadinanza attiva.
- Maggiore responsabilità in termini di presenza online, stimolando la curiosità e il pensiero creativo.
- Cambiamento e progresso sociale grazie al contributo offerto dalle TIC all'interno dello stesso ambiente scolastico, mediante l'introduzione di nuovi processi organizzativi, di comunicazione e di socializzazione.

<sup>1</sup> L'importanza dell'ICT nella didattica quotidiana: <https://www.educazionedigitale.it/limportanza-ict-nella-didattica/>

- Adattamento alle specificità delle/degli studenti: opportunità di differenziazione e personalizzazione.
- Aumento delle opportunità di inclusione dei gruppi svantaggiati.
- Formazione più efficace: immediatezza dei risultati, riduzione dei costi, migliore produttività
- Maggiore flessibilità: tutte/i le/gli studenti possono trarre vantaggio dall'apprendimento basato sul web: avendo accesso alla rete 24 ore su 24, 7 giorni su 7, possono contribuire alla propria formazione in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo.
- Promozione dell'apprendimento attivo e indipendente.
- Possibilità di interagire tramite forum di discussione e chat.
- Le istruzioni video fornite per l'apprendimento audio e video possono essere riviste e riascoltate innumerevoli volte nel caso in cui i contenuti non vengano compresi immediatamente.
- Apertura di spazi di apprendimento informale e nuovi contesti di apprendimento.
- La didattica digitale e la conoscenza delle relative tecnologie ora permeano tutte le aree della vita quotidiana: la competenza digitale è un'abilità sempre più richiesta nel mercato del lavoro.

#### Svantaggi della didattica digitale

- Molte/i insegnanti nutrono ancora timori riguardo al passaggio alla didattica digitale, temendo la graduale perdita del contatto umano e delle relazioni nella vita reale, il rischio di un progressivo isolamento delle/degli studenti o la dipendenza dai dispositivi tecnologici.
- Possibile impatto negativo sulle capacità di attenzione e su forme superiori di riflessione.
- Pericoli tipicamente associati alle tecnologie digitali e ai social media, tra cui cyberbullismo, violazione della privacy e discorsi di incitamento all'odio.
- Necessità di rendere le/gli studenti consapevoli di generare dati nella loro vita quotidiana e degli effetti che queste azioni possono produrre sulla cittadinanza e sul processo decisionale.
- L'isolamento delle/dei partecipanti durante una sessione di formazione o l'alto livello di motivazione che le sessioni a distanza richiedono.
- Necessità di trascorrere maggiore tempo davanti agli schermi.
- Scarsa competenza digitali delle/degli insegnanti.
- Autenticità del lavoro: trattandosi di una formazione online, chiunque può fare un progetto al posto di una/uno studente.
- Gli smartphone sono spesso percepiti come un fattore di disturbo che potrebbe distrarre dal corso delle lezioni.
- Molte scuole non dispongono dei mezzi finanziari per acquistare attrezzature e software appropriati.
- Alcuni giovani potrebbero non essere in grado di permettersi l'acquisto di laptop o iPad personale o non avere un accesso affidabile a Internet, a causa di circostanze familiari o finanziarie.

## Belgio

### Sviluppo della didattica digitale

La didattica digitale propone una ricca offerta di strumenti e tipi di risorse educative. Le modalità di fruizione asincrone sono le più comuni, ovvero quelle che prevedono dei moduli di formazione autonomi. I giochi, invece, rappresentano quella modalità di didattica digitale in grado di offrire maggior interattività. Al contrario, le modalità meno interattive sono l'apprendimento veloce (*rapid learning*) o l'apprendimento mediante la visione di contenuti video. I tradizionali moduli di e-learning basati sulla creazione di script occupano una posizione intermedia nella scala dell'interattività. Seguono la formazione sincrona in aula



virtuale tramite videoconferenza, la quale offre strumenti come la lavagna o la chat. Infine, vi sono le interazioni tra i membri dello spazio di formazione (tra studenti, o tra studenti e tutor o formatrici/tori, ecc.).

### **Costo medio degli strumenti digitali per l'apprendimento**

Le scuole belghe stanno valutando la possibilità di investire in apparecchiature digitali. Tuttavia, il peso di questo investimento è sconcertante. Per far sì che le/gli studenti universitari possano continuare ad utilizzare il tablet che è stato messo a loro disposizione di anno in anno, sarebbe necessario acquistare circa 800.000 unità all'anno con un costo stimato di 240 milioni di euro, esclusi accessori e licenze software. L'alternativa prevederebbe il possesso da parte di ciascun studente di simili dispositivi, dato che questi sono oggi sempre più diffusi nelle famiglie. Infatti, in questo modo sarebbe possibile evitare questa spesa così costosa, acquistando i dispositivi solo per coloro che ne sono sprovvisti. Tuttavia, non tutti li possiedono e questo genere di investimento non è alla portata di tutte le famiglie. Si potrebbe considerare l'opzione di offrire supporto ai giovani meno fortunati. Ciononostante, un altro aspetto problematico deriva dalla scarsa accettazione degli smartphone in alcune scuole.

## **Italia**

### **Le tappe della digitalizzazione in sintesi**

Lo sviluppo digitale dell'Italia è avvenuto a un ritmo più lento rispetto al resto dell'UE. Sulla scia delle iniziative europee, l'inizio degli anni 2000 ha permesso di assistere alle prime azioni verso lo sviluppo digitale. A seguito del piano di azione "eEurope 2002", è stato adottato un Piano Nazionale<sup>2</sup> per favorire la cooperazione tra tutti gli attori coinvolti nell'uso delle TIC. Nel mese di giugno il Consiglio dei Ministri ha introdotto un nuovo programma per la digitalizzazione dei servizi offerti dalle pubbliche amministrazioni: "Piano d'azione dell'e-government". Molte altre iniziative sono state attuate allo scopo di potenziare la capacità tecnologica delle Pubbliche amministrazioni, stimolare la crescita nazionale attraverso le nuove tecnologie e assicurare all'Italia un ruolo di primo piano nel quadro europeo dell'innovazione tecnologica.

Nel 2015 l'adozione di una nuova Strategia Nazionale<sup>3</sup> coincise con il vero e proprio inizio dell'Agenda Digitale Italiana, la quale si basava principalmente sul coordinamento di tutti i diversi interventi di trasformazione digitale, nonché sulla promozione dello sviluppo della competenza digitale e la diffusione di una cultura digitale e l'ammmodernamento della pubblica amministrazione. La strategia ha risposto anche alla necessità di migliorare i livelli di PIL nazionale, attraverso la creazione di un mercato digitale unito (Sanna Artizzu & De Pietro, 2017). Recentemente è stata approvata la strategia "Italia 2025", ispirata agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile<sup>4</sup> delle Nazioni Unite. Altre misure nazionali rilevanti si sono rivolte specificamente all'economia e all'istruzione, ad esempio il piano Transizione 4.0 (2019) e il programma PON 2014-2020. Infine, è stata lanciata un'*Agenda digitale siciliana* per sfruttare al massimo le potenzialità delle TIC verso l'Innovazione/ la crescita economica e la competitività.

### **Sviluppo della didattica digitale**

Il Piano Nazionale Scuola Digitale è un pilastro fondamentale de *La Buona Scuola* (legge 107/2015), il quale attualmente rappresenta il documento di orientamento del MIUR per il rilancio digitale complessivo delle scuole italiane. Sono seguite molte altre iniziative, supportate dalla diffusione della connessione WI-FI nelle scuole, dei finanziamenti UE e dei corsi di formazione specifici per docenti. Alcuni progetti sono stati lanciati anche da singole scuole e insegnanti. Sulla base di queste esperienze, l'INDIRE ha costituito il Network Italiano

---

<sup>2</sup> "Piano d'azione per la società dell'informazione"

<sup>3</sup> Strategia Crescita Digitale 2014-2020 and Strategia Banda Ultra Larga

<sup>4</sup> Un Paese di cui andare fieri: <https://innovazione.gov.it/it/cosa-facciamo/missione/>

*Avanguardie educative*, volto a sistematizzare le innovazioni sperimentate dalle scuole. L'INDIRE<sup>5</sup> ha svolto un ruolo importante nell'innovazione del sistema scolastico italiano e continua a perseguire questo obiettivo, insieme all'Agenzia Nazionale Erasmus+. Tuttavia, le interviste con gli insegnanti (Palermo, Italia), hanno rivelato un diffuso bisogno di maggiori opportunità di formazione per sviluppare pienamente la competenza digitale<sup>6-7</sup>.

### **Strumenti di didattici digitali a disposizione delle/dei professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento**

Nel 2015, in tutta Italia, il 70% delle scuole aveva accesso alla connessione Internet, il 41,9% utilizzava LIM e il 6,1% possedeva proiettori interattivi. Il MIUR ha creato il dominio [EDU.IT](http://EDU.IT) dove le scuole possono reperire documenti utili e informazioni costantemente aggiornate. Un'altra utile risorsa fornita è il "[Servizio Protocolli in Rete](#)", una piattaforma per facilitare la candidatura delle scuole ai bandi nazionali.

Dopo la transizione alla formazione a distanza nel 2020, sono state rese disponibili nuove risorse. Il Ministro per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione ha creato il sito Internet *Solidarietà digitale*, per limitare l'impatto sociale ed economico del *lockdown*<sup>8</sup>. Radio Raiplay ha offerto il proprio contributo fornendo audiolibri e ha rafforzato la programmazione speciale dedicata alle scuole (2020). Non sono mancate le iniziative individuali di scuole e insegnanti, come "La Zona Rossa: isolata ma connessa!", volta a creare una piattaforma online dove le/gli studenti potessero condividere i loro sentimenti e le loro attività durante il *lockdown* (Mentuccia, 2020). La piattaforma [EPALE](#) offre un'altra opportunità per favorire la conoscenza condivisa dedicata a professioniste/i e studenti adulti. Il Ministero dell'Istruzione italiano ha aperto un [sito Internet](#) per la formazione a distanza, offrendo materiali, metodologie, esperienze, strumenti e un'area specifica per accogliere le necessità delle/degli studenti con disabilità.

Tuttavia, il *lockdown* ha evidenziato le debolezze nascoste del sistema educativo italiano, non solo per quanto riguarda il livello di competenza digitale ma anche per quanto concerne l'assenza di dispositivi digitali in molte scuole. Nuovi fondi sono stati stanziati per superare il divario digitale ancora forte in Italia.

### **Costo medio degli strumenti digitali per l'apprendimento**

Il Piano Nazionale Scuola Digitale è finanziato nell'ambito della legge *La Buona Scuola* (107/2015), nonché da finanziamenti europei, dal programma PON "Per la Scuola" 2014-2020 e da altri fondi MIUR. Nel 2016, dopo un anno di attuazione è stato avviato oltre il 65% delle azioni, con circa 500 milioni di euro investiti per lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, la fornitura di strumenti didattici e laboratori e per la formazione delle/dei docenti. Nel 2015 i fondi spesi per le attività<sup>9</sup> svolte in un anno includevano: 140 milioni di euro dedicati alla realizzazione di ambienti digitali per la didattica integrata; 88,5 milioni di euro per il cablaggio delle scuole; 58 milioni di euro per la creazione di laboratori per favorire l'occupabilità. Nuovi fondi nazionali sono stati stanziati per facilitare il passaggio alla formazione a distanza, come conseguenza della diffusione del virus Covid-19, rivolti in particolare alle/agli studenti con risorse finanziarie limitate (MIUR, 2020). Secondo l'analisi AGCOM<sup>10</sup> per l'anno scolastico 2016/2017, il 75% delle scuole in Italia spende circa 3.000 euro all'anno per garantire la connessione a Internet, ma tali spese dipendono inevitabilmente dalle dimensioni della struttura e possono oscillare tra i 3.000 euro e i 6.000 euro all'anno per le scuole più grandi (con più di 1.200 studenti iscritti) (2019).

<sup>5</sup> Indire: fondato nel 1925, a Firenze come Esposizione Nazionale della Didattica, per promuovere le innovazioni nelle scuole. Nel 1999, dopo la diffusione di Internet, ha lanciato il primo corso di formazione online per insegnanti.

<sup>6</sup> D3 official website: <https://d3.youthmetre.eu/>

<sup>7</sup> D3 project- CESIE Website: <https://cesie.org/project/d3/>

<sup>8</sup> Solidarietà Digitale: <https://solidarietadigitale.agid.gov.it/#/>

<sup>9</sup> <https://www.miur.gov.it/web/guest/-/un-anno-di-piano-nazionale-scuola-digitale-avviato-oltre-il-65-delle-azioni-previste-500-i-milioni-investiti-dal-25-al-30-novembre-la-settimana-del-pn>

<sup>10</sup> Elaborazioni su dati raccolti dal MIUR a livello nazionale della scuola primaria e secondaria, ad eccezione delle province di Trento e Bolzano e della regione Valle d'Aosta.

## Cipro

### Cipro e la digitalizzazione

Cipro ha fatto passi da gigante nella digitalizzazione delle imprese, ma c'è ancora molta strada da fare prima che possa sfruttare appieno le opportunità disponibili e raggiungere la media dell'UE. Nel 2019, solo il 10% delle piccole imprese era in grado di vendere i propri prodotti online (la media dell'UE era del 16,2%) e le grandi imprese registravano il 31,9% (contro il 39,2% della media dell'UE). Tuttavia, l'uso e lo sfruttamento dell'e-commerce sono in aumento. Attualmente, sono in corso diversi progetti in direzione dell'e-government con un budget totale di 250 milioni euro. Secondo un recente rapporto della Commissione europea, la connettività e l'accesso a banda larga stanno migliorando: il 90% delle famiglie cipriote dispone di una connessione Internet e le telecomunicazioni si stanno evolvendo.

La R&S rappresenta un'altra questione importante poiché il sistema generale che la circonda è minimo e non si riflette nell'economia. Cipro, sottolinea il rapporto, è uno dei paesi con i risultati più bassi in questo settore. Nello specifico, il suo impatto sul PIL aveva raggiunto solo lo 0,5% nel 2018, rispetto allo 0,21% del 2000.

### La Nuova Politica Industriale Nazionale di Cipro

La cooperazione del settore pubblico e privato ha gettato le basi per la Nuova politica industriale (2019-2030) e il primo piano d'azione per il periodo 2019-2022. La nuova politica industriale mira a creare un'industria robusta, flessibile, intelligente e tecnologicamente avanzata con servizi correlati, per contribuire alla competitività dell'economia cipriota e al benessere dei suoi cittadini. Più specificamente, si concentra su sei pilastri dell'attuazione strategica: P1. Creazione di infrastrutture per lo sviluppo e la produzione sostenibili; P2. Migliorare le condizioni dell'ambiente industriale/aziendale; P3. Digitalizzazione dell'industria; P4. Sviluppo di nuove competenze e miglioramento/aggiornamento delle competenze esistenti; P5. Migliorare l'accesso al finanziamento; P6. Rafforzare l'accesso ai mercati/estroversione, esportazioni e investimenti.

### Tecnologie dell'informazione, delle comunicazioni e dell'e-commerce nelle imprese 2018

- Connessioni Internet: le connessioni con velocità di trasferimento dati superiori a 100Mbit/s hanno raggiunto il 10,2% delle imprese rispetto al 5,3% dell'anno precedente. Il 35,4% delle aziende dispone di una connessione Internet con una velocità di trasferimento dati di oltre 30 Mbit/s rispetto al 24,2% del 2017.
- Servizi di cloud computing: il 26,6% delle aziende (10+) ha acquistato servizi cloud computing nel 2018 rispetto al 10,2% nel 2014. È interessante notare che un'azienda su due (51,1%) appartenente al settore "Informazione e comunicazione" (NACE Rev.2) acquista servizi di cloud computing.
- E-commerce: nel 2017 il 33,5% delle imprese ha effettuato acquisti e il 14,2% ha venduto tramite reti informatiche. Le aziende a Cipro preferiscono effettuare acquisti e vendite tramite siti Internet o app.
- Personale specializzato nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): nel 2018, il 22,8% delle imprese (10+) impiega personale specializzato in questo settore. Nelle grandi aziende questa percentuale ammonta all'88,4% nel 2017. Circa la metà (4,3%) ha dichiarato di avere difficoltà a occupare questi posti vacanti.

## Germania

### Le tappe della digitalizzazione in sintesi

Secondo il Gabler Online Dictionary of Economics (2018), il termine digitalizzazione ha vari significati. Nel XX secolo, durante la terza rivoluzione industriale o svolta digitale, la tecnologia dell'informazione è stata utilizzata in particolare per l'automazione e l'ottimizzazione, la modernizzazione delle case e dei luoghi di

lavoro, nonché per lo sviluppo di reti informatiche e l'introduzione di prodotti software e sistemi di pianificazione delle risorse aziendali. All'inizio del XXI secolo, "le tecnologie dirompenti e i modelli aziendali innovativi, nonché l'autonomia, la flessibilità e l'individualizzazione nella digitalizzazione costituiscono l'obiettivo principale. Ciò ha preso una nuova direzione e sta portando alla quarta rivoluzione industriale, che a sua volta è associata con il termine Industry 4.0 (anche "Enterprise 4.0")" (Gabler, 2018). Tuttavia, il termine Industry 4.0 è semplicemente una parola utilizzata per scopi di marketing, menzionata per la prima volta dall'iniziativa del governo tedesco "Promoter Group Communication of the Research Union Industry - Science" nel 2011 (Raveling, 2020).

Nel 2003, il 50% della popolazione tedesca utilizzava Internet, mentre nel 2019 questa percentuale ha raggiunto l'86%. Attualmente, il 54% dei tedeschi utilizza l'eGovernment, una pubblica amministrazione digitale lanciata nel 2010 con varie funzioni che i cittadini possono utilizzare in combinazione con la propria carta d'identità. Tuttavia, l'infrastruttura digitale della Germania presenta ancora alcuni difetti. Nel 2020, la Germania si trovava al 12 ° posto (Handelsblatt, 23.10.2020) nell'UE in termini di connettività, risorse umane, uso di Internet, integrazione della tecnologia digitale e dei servizi pubblici digitali (Berichtüber den Stand der Digitalisierung in Europa 2017).

### **Strumenti didattici digitali**

Recenti studi e indagini hanno dimostrato che negli ultimi anni si è registrato un notevole miglioramento delle attrezzature tecniche all'interno delle scuole tedesche, ottenuto tramite misure decisive a livello nazionale. L'International Computer and Information Literacy Study (ICILS, 2018) ha rilevato che il 23,2% delle/degli insegnanti in Germania utilizza strumenti digitali in classe ogni giorno (Drossel et al., 2019). Nella maggior parte dei casi, le/gli insegnanti usano programmi di elaborazione e presentazione di testi, mentre il 12,9% afferma di utilizzare "fonti di informazione informatiche (ad esempio, siti Internet correlati ad argomenti, applicazioni wiki, enciclopedie) almeno nella maggior parte delle lezioni" (Drossel et al., 2019, p. 217). Le applicazioni software che consentono la collaborazione su dei documenti, gli e-portfolio o persino i learning management systems sono raramente utilizzate nelle classi tedesche.

Nello studio "Schule digital - Der Länderindikator" (Endberg & Lorenz, 2017), alle/agli insegnanti è stato chiesto quali strumenti digitali fossero effettivamente a loro disposizione. Sono stati nominati i seguenti strumenti digitali: WIFI (96%, nel circa il 50% dei casi in tutte le aule, nel 46% solo in aule speciali); laptop (53%); computer tablet (18%). Rispetto allo studio condotto nel 2013, l'uso della tecnologia digitale nell'istruzione è aumentato enormemente, passando dal 9,1% al 23,2% (Drossel et al., 2019). Tuttavia, rispetto agli altri sistemi di istruzione che hanno partecipato all'indagine internazionale ICILS 2018, risulta chiaramente che l'uso degli strumenti digitali è in alcuni casi notevolmente superiore rispetto alla Germania. Anche la percentuale di utilizzo settimanale è significativamente inferiore rispetto ad altre nazioni.

### **Costo medio degli strumenti digitali per l'orientamento**

Lanciato dal governo tedesco nel 2019, il Digital Pact fornisce supporto finanziario per l'infrastruttura digitale delle circa 43.000 scuole in Germania con un volume finanziario complessivo di 5,5 miliardi di euro. I singoli Länder (stati federati) si sono impegnati a sovvenzionare ulteriori 500 milioni di euro. Questi decideranno anche della distribuzione di tali finanziamenti (Bayerisches Staats ministerium für Unterricht und Kultus, 2020). Il finanziamento riguarda principalmente l'acquisto delle attrezzature delle scuole che presentano un'infrastruttura digitale, acquistando "videoproiettori e computer con possibilità di essere collegati a Internet attraverso una connessione senza fili (WI-FI)" (Daub et al., 2020), ma attualmente non include l'acquisto di attrezzature per insegnanti e studenti. L'acquisto di laptop per tutti costerebbe circa 6 miliardi di euro. Inoltre, è prevista una somma annua di circa 1,2 miliardi di euro destinata alle licenze, assicurazione e manutenzione (ibid.). Tuttavia, la pandemia di COVID-19 ha evidenziato l'inadeguatezza dell'attrezzatura digitale presente nelle scuole e nelle istituzioni educative. A marzo 2020 sono stati spesi solo 150 milioni di

euro dei 5,5 miliardi di euro messi a disposizione per le scuole, il che aggravava enormemente la situazione del settore dell'istruzione durante la pandemia.

## **Regno Unito**

### **Le tappe della digitalizzazione in sintesi**

Il Regno Unito vanta una gloriosa storia di innovazione digitale. Il governo del Regno Unito definisce la partecipazione digitale in termini di inclusione digitale (per migliorare la vita dei cittadini), competenza digitale (sicurezza online); alfabetizzazione mediatica (media digitali e comunicazioni). Il Digital Economy Act 2010 ha consolidato lo sviluppo digitale nella legge britannica riaffermando la proposta del governo di accesso universale alla banda larga entro il 2012. Inoltre, il Dipartimento per le Imprese, l'Innovazione e le Competenze ha annunciato il Piano nazionale per la partecipazione digitale, inteso a fornire computer e connessioni Internet gratuiti a 270.000 famiglie con figli in età scolare. Il governo ha previsto ulteriori 30 milioni di sterline per portare più di 1 milione di persone online nei prossimi 3 anni.

Il Digital Economy Act 2017 ha affrontato questioni politiche relative alle infrastrutture e ai servizi di comunicazione elettronica. Gli obiettivi principali consistevano nel responsabilizzare le/i consumatrici/tori e fornire una migliore connettività in modo che tutti potessero avere accesso alla banda larga ovunque, costruire un'infrastruttura migliore, adatta alle sfide del futuro digitale, e offrire servizi pubblici migliori utilizzando le tecnologie digitali. Tuttavia, l'attenzione era ancora fortemente incentrata sulle cause profonde dell'esclusione digitale, ritenendo così necessario promuovere lo sviluppo delle competenze digitali di individui e imprese in un'economia sempre più digitale. A tal fine è necessaria una forte collaborazione tra settore pubblico, privato e terzo settore.

### **Didattica digitale**

Dalla fine degli anni '90 in poi, il governo ha promosso diversi programmi relativi al settore dell'informatica. Nel 1998, solo l'1% delle scuole secondarie e il 7% delle scuole primarie erano sprovviste di computer, mentre l'84% delle scuole secondarie beneficiava della connessione a Internet. Tuttavia, gran parte dell'entusiasmo e del successo sono stati guidati da studenti e insegnanti. Le scuole in tutto il Regno Unito spendono ogni anno quasi 900 milioni di sterline in EdTech e sono sempre più incoraggiate a incorporare le TIC in tutte le aree disciplinari sia all'interno del programma principale che in quello secondario.

La British Educational Suppliers Association nella ricerca "ICT in UK State Schools" (Le TIC nelle Scuole Statali del regno Unito) ha rilevato che nel 2016 le/gli studenti sono esposti alle tecnologie informatiche per il 53% delle ore dedicate allo studio. L'adozione della tecnologia mobile nelle scuole primarie e secondarie del Regno Unito è aumentata: nel 2016, il 71% delle scuole primarie e il 76% delle scuole secondarie utilizzavano i tablet in classe. Il governo del Regno Unito ha pubblicato la UK Education Technology Strategy nel 2019, un quadro digitale che consentirebbe una riduzione del carico di lavoro relativamente all'attività di valutazione delle/degli insegnanti attraverso l'impiego della tecnologia. La strategia mirava a incrementare le opportunità di formazione, individuare le modalità per migliorare i software anti-cheat e a promuovere l'uso di tecnologie innovative per supportare le persone con bisogni educativi speciali e disabilità.

La Highfurlong School di Blackpool, una scuola per studenti che presentano bisogni educativi speciali, è un ottimo esempio di istituto in cui delle semplici tecnologie di assistenza esercitano un impatto significativo sui risultati delle/degli studenti. Sebbene la scuola riconosca il fatto che questo impatto possa essere guidato solo da insegnanti eccellenti e appassionati, ritengono che sarebbe pressoché impossibile impiegare questi metodi di comunicazione senza la tecnologia adeguata a sostenerli.

## Sviluppo di strumenti didattici digitali

Uno degli ostacoli all'efficace impiego della tecnologia è la connettività Internet. Secondo i dati del British Office of Communications, vi sono almeno 500 scuole situate in diverse aree dell'Inghilterra che presentano attualmente delle difficoltà dovute a connessioni lente. La Strategia EdTech del 2019 ha delineato i mezzi a disposizione delle/dei professioniste/i dell'istruzione per l'acquisto di strumenti digitali. Attraverso la collaborazione con la British Education Suppliers Association, le scuole hanno ricevuto il supporto di cui necessitavano per individuare i prodotti tecnologici appropriati e acquistarli tramite LendED, un servizio gratuito che consente di provare il software educativo prima di acquistarlo.

A causa del lockdown dovuto alla diffusione del virus Covid-19, le scuole di tutto il Regno Unito stanno continuando la propria attività educativa attraverso l'apprendimento misto e l'istruzione a distanza. Il Ministero dell'Istruzione del governo britannico ha fornito un elenco di risorse DfE (ovvero, del dipartimento per l'istruzione, Department for Education) insieme a una serie di risorse online per permettere alle/agli studenti di potervi accedere da casa. Inoltre, per supportare il duro lavoro delle scuole nell'erogazione dell'istruzione a distanza, nel 2020 è stata creata la Oak National Academy, la quale offre 180 video lezioni ogni settimana, riguardanti un'ampia gamma di discipline, per studenti appartenenti alla fascia di età di 5-15 anni. Il British Broadcast Channel ha anche lanciato il proprio pacchetto educativo in TV e online, con la partecipazione di celebrità e alcune/i delle/dei migliori insegnanti, allo scopo di aiutare le/gli studenti a imparare e per offrire un sostegno ai loro genitori.

Secondo il NortonLifeLock™ Cyber Safety Insights Report<sup>11</sup>, su 1.000 genitori del Regno Unito, un terzo (34%) di essi ha affermato di non potersi permettere di acquistare ai propri figli la tecnologia necessaria per seguire le lezioni online, mentre oltre la metà di loro si è impegnata con non poche difficoltà per aiutare i propri figli a studiare durante il lockdown. Pertanto, il governo britannico ha annunciato che i giovani più vulnerabili e svantaggiati in tutto il paese riceveranno gratuitamente dei laptop.

## Costo medio degli strumenti digitali per l'orientamento

Dopo i notevoli aumenti degli anni 2000, la spesa per studente è diminuita a partire dal 2010-2011. In Inghilterra dal 2015 il budget ha registrato una riduzione pari a 2,8 miliardi di sterline. Mentre le scuole secondarie nel 2012 ricevevano 73 sterline per studente da spendere in risorse informatiche, tale cifra è scesa ulteriormente a 48 sterline per studente nel 2018. Per quanto concerne le scuole primarie, la spesa per studente è scesa da 62 sterline a 53 sterline. Una ricerca condotta dalla British Educational Suppliers Association ha rilevato i seguenti dati: a partire dal 2018 il 33% delle scuole non disponeva di piattaforme di supporto per l'apprendimento online efficaci, con un ulteriore 26% che dichiarava di non disporre di esercizi, libri di testo e attrezzature informatiche sufficienti da distribuire alle/agli studenti. Questa carenza di risorse influisce sulla capacità delle scuole di fornire risorse digitali e fisiche soddisfacenti alle/agli studenti durante i periodi di *lockdown*.

Il sondaggio condotto a marzo del 2020 ha rivelato che il 35% delle scuole prevede di dover aumentare il budget per l'acquisto delle risorse fino al 10% per studente. In risposta alla pandemia di COVID-19, il governo ha impegnato oltre 100 milioni di sterline per promuovere l'istruzione a distanza nell'aprile 2020, anche fornendo dispositivi e accesso a Internet a coloro che ne hanno più bisogno, garantendo così che ogni scuola possa avere accesso gratuitamente al supporto tecnico ed esperto per iniziare a utilizzare Google for Education o Microsoft Office 365 Education e offrendo il supporto tra pari da parte di scuole e università che aprono la strada all'uso della tecnologia dell'istruzione. Per supportare ulteriormente l'offerta di una istruzione di qualità a distanza da parte delle scuole e delle università, venti istituti che si sono distinti per l'applicazione di pratiche tecnologiche eccezionali hanno ricevuto un premio che andava da 70.000 sterline a 150.000 sterline attraverso il programma EdTech Demonstrators. Il governo ha stanziato 4,3 miliardi di sterline in più per il budget destinato alle scuole in Inghilterra per il periodo 2022-23.

---

<sup>11</sup> <https://it.norton.com/nortonlifelock-cyber-safety-report>



## Giovani

### Generazione Y

La generazione Y, chiamata anche "nativi digitali", "millennials", "generazione touch" o "generazione APP" è rappresentata da tutti coloro che sono nati tra il 1980 e il 2004. Il termine Millennials è usato come sinonimo di generazione Y perché all'inizio del millennio questa generazione era la più giovane della società. Sono cresciuti con schermi di computer e console per videogiochi. Sono la prima generazione a essere pienamente e veramente nata nel mondo di Internet. È la generazione della televisione e del digitale onnipresente in tutti i settori, sia nella vita privata che professionale.

Pur essendo riluttanti di fronte all'autorità, i millennial sono socievoli, comunicano e condividono facilmente. Il lavoro non è più al centro di tutto, sono riusciti a introdurre "la necessità di una fase di riposo" per "rilassarsi". Sono alla ricerca di una buona qualità di vita, anche se significa cambiare regione o addirittura paese e non esitano neanche all'idea di cambiare azienda. Nonostante il contesto economico difficile con le sue ripetute crisi strutturali, la generazione Y è stata in grado di adattarsi. Essa è costantemente alla ricerca del suo posto nel mondo, il posto migliore. Più qualificati dei loro predecessori, non temono l'idea di doversi formare e di mettersi in discussione per evolversi nel corso della loro carriera. Soprattutto, si distinguono per la loro natura attiva e la voglia di partecipare, impegnandosi per superare le proprie aspettative.

### Generazione Z

La generazione Z è la più giovane delle generazioni individuate, perché è rappresentata da quelle persone che sono nate negli anni 2000 e che non sono ancora entrate nel mercato del lavoro. È considerata come la generazione silenziosa. La tecnologia domina la loro vita quotidiana: sono nati al suo fianco e non possono vivere senza. Internet è il loro principale strumento di comunicazione per interagire, sia nella vita privata che a lavoro. Questa generazione è costantemente connessa. Per i membri di questa generazione, molto più realistici dei loro predecessori, la vita e il lavoro rappresentano un processo fluido, che porta benessere nella vita di tutti i giorni. Danno più importanza e si rivolgono risolutamente ai nuovi media. Il pensionamento dei Baby Boomer consentirà a questa nuova generazione di trovare un lavoro più rapidamente e in condizioni migliori.

## Belgio

Età media di una/un bambina/o che ha accesso alla TV: dai 3 anni (10 minuti al giorno)

Età media di una/un bambina/o che ha accesso a tablet, smartphone e computer: dai 6 anni

Dall'età di 6 anni, le/i bambine/i sono in grado di stabilire una connessione tra ciò che è reale e ciò che non lo è. Cominciano ad avere una certa esperienza con le immagini e possono analizzarle e commentarle. Potrebbero anche voler imitare ciò che hanno visto, ecco perché è necessario spiegare loro di non dovere ripetere o fare ciò che vedono in televisione e rispettare la loro sensibilità proponendo loro programmi adeguati alla loro età.

### Abitudini di consumo digitale tra gli 11 e i 19 anni

Secondo un recente studio condotto dal Servizio di Mediazione Scolastica in Vallonia su oltre 2.600 giovani di età compresa tra 12 e 15 anni, il 97% di essi ha un telefono cellulare e 3/4 di questi consentono l'accesso

a Internet. Ogni giovane può anche utilizzare una media di 10,4 schermi (televisione, console per videogiochi, computer desktop e/o laptop, tablet). In base a questi dati, risulta evidente che la scuola debba tenere conto di questo sviluppo.

Un giovane su due si sente "dipendente" dal proprio smartphone e la stessa proporzione ritiene di passare troppo tempo sui social network. Secondo le loro stime, i giovani di età compresa tra 12 e 23 anni trascorrono in media 1,6 ore al giorno sui social network, in particolare su Facebook. Tuttavia, almeno il 18% afferma di trascorrervi più di tre ore al giorno.

È tra i 16 e i 19 anni che la sensazione di dipendenza dal proprio smartphone diventa più significativa, con il 55% degli adolescenti che afferma di essere "totalmente dipendente" o, più spesso, "abbastanza dipendente". Ma già tra i 12 e i 15 anni questa sensazione è avvertita dal 49% dei giovani intervistati. Otto adolescenti su 10 consultano i social network quasi ogni giorno, pubblicando contenuti in media 3,3 volte a settimana. Un giovane su due afferma che a volte o spesso teme di perdersi qualcosa di importante se non controlla i social media. Questa percentuale sale fino al 56% per i giovani di età compresa fra i 12 e i 15 anni. Un giovane su cinque non ama la pressione sociale subita online e la continua esposizione a commenti negativi, mentre un giovane su quattro si dichiara dispiaciuto del fatto che circolino fin troppe informazioni non necessarie.

Ciononostante, i social network consentono anche ai più timidi di esprimersi più facilmente (78%), di pensare prima di rispondere (78%) o di riflettere bene sull'emozione che prova grazie alla varietà di emoticon che possono selezionare (73%). La metà dei giovani intervistati ritiene anche che il comportamento dei propri amici nella vita reale "off-line" non sia uguale a quello che adottano online. I giovani di 13 -17 anni scompariranno presto da Facebook (sono in media il 2,2% contro il 3% del 2018), per dedicarsi principalmente a social network come Instagram e Snapchat, estremamente più accattivanti per il pubblico più giovane.

## Italia

In Italia la maggior parte dei millennial vive al Nord (42%), seguita dal Sud e dalle isole (39%) e infine dal Centro (19%). Rappresentano il 76% della popolazione attiva online (Ciaccini). Nonostante le credenze diffuse, molti Millennials devono affrontare alti livelli di disoccupazione in Italia.

### **Età media di una/un bambina/o che ha accesso a televisione, tablet, cellulare, computer**

Nel 2016, il Centro per la salute del bambino, insieme all'Associazione culturale pediatri, ha pubblicato uno studio sull'utilizzo dei dispositivi digitali da parte delle/dei bambine/i di età inferiore ai 5 anni. Le principali considerazioni emerse sono state:

- Le/i bambine/i preferiscono i telefoni cellulari o smartphone (35,5%) e i tablet (25,2%), utilizzati dai 3 anni in poi;
- L'uso di videogiochi e dei computer è ancora limitato a questa età: 0,7% e 3,2% rispettivamente;
- La frequenza con cui i genitori lasciano il proprio smartphone ai figli aumenta con l'aumentare dell'età della/del bambina/o. Tuttavia, la maggior parte di loro ha affermato di utilizzare le tecnologie digitali insieme ai propri figli.
- Almeno 1/3 degli intervistati ha ammesso di utilizzare il proprio smartphone per calmare i propri figli;
- Nel complesso, i genitori sembravano preoccupati dell'eccessiva esposizione alle tecnologie digitali. Tuttavia, possiedono una conoscenza limitata dell'impatto fisico che tale uso può provocare.



La tesi di ricerca “Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca” (2017/2018) ha analizzato l'uso da parte delle/dei bambine/i più piccoli (dai 6 ai 43 mesi) delle tecnologie digitali. Sono emersi i seguenti risultati: il 72% delle/dei bambine/i ha avuto accesso a dispositivi digitali; il 28% non li ha mai usati. Nello specifico, il 60% ha utilizzato smartphone, il 32% tablet, il 18% tablet per bambini, il 4,54% computer e il 9% laptop. Il 63% dei genitori ha affermato di sorvegliare i propri figli durante l'utilizzo dei dispositivi digitali. Ai genitori è stato chiesto di indicare i vantaggi che ritenevano di ottenere dall'utilizzo dei dispositivi digitali con i propri figli. Le risposte principali includevano: la possibilità di imparare a usare le tecnologie digitali, rilassarsi, sviluppare competenze e abilità utili. Gli svantaggi, invece, includevano: l'isolamento, la dipendenza da tali dispositivi, i problemi fisici, nessuno svantaggio, la mancanza di creatività, fantasia e immaginazione (Ripamonti, 2018).

Complessivamente, oggi, l'accesso delle/dei bambine/i ai media avviene prima rispetto a qualche anno fa: 8 bambine/i su 10 vi accedono tra i 3 e i 5 anni, alcuni addirittura prima dei 12 mesi. Il tempo trascorso online aumenta con l'età delle/dei bambine/i (D'Alessandro, 2019). Le/i bambine/i che frequentano la scuola primaria trascorrono circa 7 ore al giorno online (Soldavini, 2018).

### **Abitudini di consumo digitale dagli 11 ai 19 anni**

Dopo l'inizio dell'istruzione primaria e il compimento degli 11 anni, gli smartphone sono considerati utili per la/il bambina/o a fini educativi. Tra i 9-10 anni e gli 11-12 anni, le/i bambine/i iniziano a utilizzare Facebook su smartphone e tablet sotto la supervisione dei genitori. Tuttavia, tale controllo sembra non essere stringente per altri media, come Instagram, Snapchat e WhatsApp (Capriati, 2019).

Secondo una ricerca basata sui dati raccolti dall'Istat per Save the Children, il 94,1% delle famiglie con una/un bambina/o di età inferiore ai 18 anni ha una connessione Internet a casa, nonostante vi siano alcune differenze regionali. È emerso che le ragazze usano i social media e fanno ricerche online più spesso dei ragazzi, condividendo foto, musica e video online più frequentemente. Le ragazze preferiscono acquistare materiale educativo o formativo, oltre a film, musica e biglietti per vari spettacoli. I ragazzi invece preferiscono acquistare dispositivi tecnologici e informatici. Gli smartphone sono lo strumento digitale più utilizzato (2018). Il 51% dei giovani tra i 15 e i 20 anni ha difficoltà a staccarsi dal mondo digitale. Il 79% di loro ha addirittura problemi a non utilizzarli per 3 ore. Tuttavia, atteggiamenti simili sono stati osservati anche negli adulti (D'Aria, 2017).

L'utilizzo di dispositivi digitali e il tempo trascorso online dai giovani sono inevitabilmente aumentati durante i mesi di *lockdown* provocati dalla pandemia di Covid-19. In questo periodo l'Università degli Studi di Firenze ha condotto una ricerca su 5.308 ragazzi di età compresa tra i 14 e i 20 anni. Il 25% di loro ha affermato di rimanere sempre connesso online (fino a gennaio questa percentuale era del 7%). La maggioranza (54%) trascorrevano tra le 5 e le 10 ore al giorno online (a gennaio era il 23%). La maggior parte del tempo trascorso online è stato speso per l'apprendimento a distanza e per rimanere in contatto con amici e compagni di classe<sup>12</sup>.

## **Cipro**

I giovani sembrano inarrestabili, utilizzando sempre più spesso gli smartphone e i social media. Una simile tendenza non ha lasciato indifferenti le aziende e le/gli inserzioniste/i.

---

<sup>12</sup> Un adolescente su 4 online tutta la giornata. Videochiamata “salvagente” dei rapporti sociali: [https://www.huffingtonpost.it/entry/un-adolescente-su-4-online-tutta-la-giornata-videochiamata-salvagente-dei-rapporti-sociali\\_it\\_5eba7865c5b68f80c04cce39](https://www.huffingtonpost.it/entry/un-adolescente-su-4-online-tutta-la-giornata-videochiamata-salvagente-dei-rapporti-sociali_it_5eba7865c5b68f80c04cce39)

## **Dati statistici sull'utilizzo di web mobile**

Secondo la ricerca del Servizio statistico di Cipro dal titolo "Uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) nelle famiglie" 2004-2011, l'aumento nell'utilizzo di Internet mediante i telefoni cellulari è stato esponenziale. In particolare, dal 2009 al 2011 gli utenti sono raddoppiati fino a raggiungere il 16%. La necessità per le imprese di avere una presenza adeguata su Internet è sempre maggiore, sia per informare i più giovani, sia per potere pubblicizzare i propri prodotti o servizi. Lo sviluppo dell'uso degli smartphone nel mercato, richiede alle aziende moderne di includere nuovi metodi di comunicazione tra le proprie strategie di marketing.

Utilizzando lo strumento "sondaggi" sulla pagina Facebook, Social way eServices S.r.l. ha raccolto dati sulla frequenza con cui gli utenti accedono a Internet tramite telefono cellulare: circa il 40% degli intervistati ha dichiarato di accedere più di cinque volte al giorno, mentre il 35% dalle due alle quattro volte al giorno. Poche persone hanno selezionato l'opzione "una volta al giorno", "da 2 a 3 volte alla settimana" e "una volta a settimana" con percentuali rispettivamente pari a circa il 5%, 4% e 5%.

## **TV via cavo**

Gli abbonati alla TV via cavo sono aumentati negli ultimi tre anni, con un aumento del 7,4%. Circa una famiglia su tre paga degli abbonamenti oltre a ricevere il segnale da una piattaforma televisiva terrestre, come dichiarato nel documento dell'Autorità di Vigilanza.

# **Germania**

## **Età media di una/un bambina/o che ha accesso a televisione, tablet, cellulare, computer**

Come accennato precedentemente, le/i bambine/i crescono in famiglie che possiedono un'ampia gamma di dispositivi digitali. Le/i bambine/i di età compresa tra i 2 e i 5 anni raramente possiedono dei propri dispositivi. Tuttavia, le/i bambini di età compresa tra 4 e 5 ne possiedono una quantità decisamente significativa (Feierabend, Plankenhorn & Rathgeb, 2015). Per quanto riguarda i dispositivi digitali nella vita quotidiana, le/i bambine/i guardano molto spesso la televisione (44%). Tra i 2 e i 5 anni è evidente che il repertorio dei dispositivi aumenta notevolmente, soprattutto per quanto riguarda l'utilizzo di TV e computer, console per videogiochi e giochi online (ibid.). Soprattutto per le/i bambine/i in età prescolare, le/gli esperte/i raccomandano che i genitori siano sempre presenti per tutelare i loro figli da contenuti inappropriati.

## **Abitudini di consumo digitale dagli 11 ai 19 anni**

L'immagine seguente mostra in dettaglio quali dispositivi posseggono oggi i giovani. Praticamente tutti hanno uno smartphone, il 71% un laptop o un computer, mentre la metà di loro un televisore.

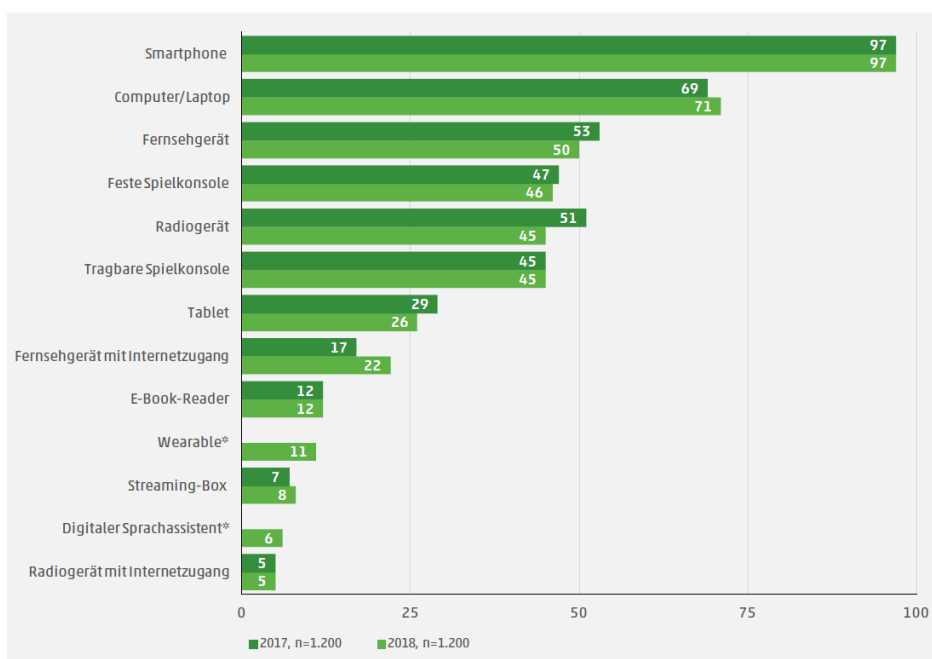


IMMAGINE 1 POSSESSO DI DISPOSITIVI ELETTRONICI DA PARTE DEI GIOVANI NEL 2018, TRATTO DA “JIM-STUDIE 2018”

Si osserva un elevato utilizzo di Internet tramite smartphone, attraverso applicazioni online come YouTube, WhatsApp e Instagram. I giovani utilizzano YouTube principalmente a scopo informativo, a cui seguono scopi comunicativi e di networking. Inoltre, 3 famiglie su 4 possono utilizzare servizi di streaming come Netflix o Amazon Prime. I giovani tra i 12 e i 13 anni hanno meno accesso ai servizi di streaming (69%) rispetto ai giovani di età compresa tra i 18 e i 19 anni (83%) (Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2018). Per quanto riguarda la frequenza di utilizzo dei dispositivi elettronici, l'immagine seguente mostra come internet, smartphone e dispositivi per l'ascolto della musica siano in cima alla lista dei media più frequentemente utilizzati nel tempo libero.

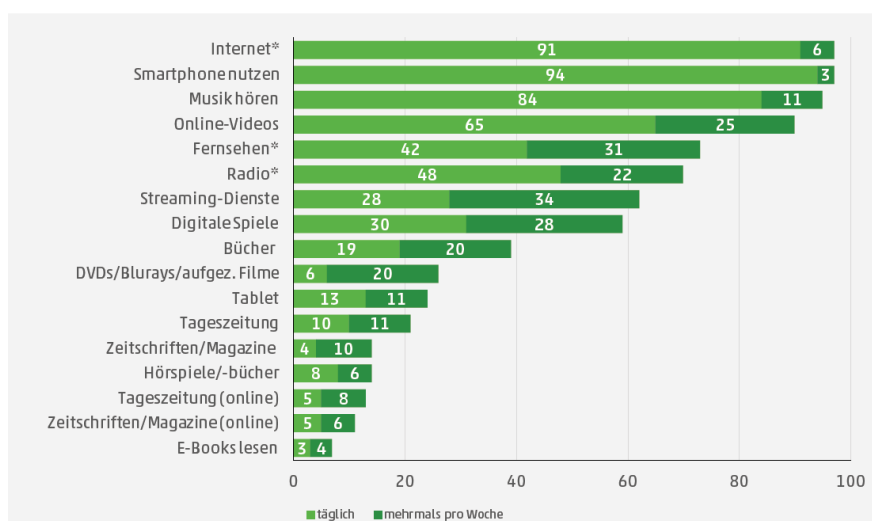


IMMAGINE 2 USO DEI MEDIA NEL TEMPO LIBERO, TRATTO DA “JIM-STUDIE 2018”

Il 94% dei giovani usa uno smartphone ogni giorno e il 91% usa quotidianamente Internet. Il 42% guarda la televisione tutti i giorni, mentre il 31% la guarda in diverse occasioni durante la settimana. Anche ascoltare la musica è un'esigenza molto importante. L'84% dei giovani lo fa ogni giorno. In confronto, i servizi di streaming e i giochi digitali vengono utilizzati leggermente meno. Il tasso di utilizzo giornaliero è del 28%

(streaming) e del 30% (giochi digitali). In termini di durata, i giovani trascorrono in media 214 minuti online o utilizzano i relativi servizi quotidianamente (ibid.). In particolare, i giovani di età compresa tra i 16 e 17 anni rappresentano la fascia di età che più frequentemente trascorre del tempo online (243 minuti al giorno), i giovani tra i 12 e i 13 anni trascorrono online 165 minuti, mentre i giovani prossimi all'età adulta 231 minuti (ibid.). Tra i motivi che spingono i giovani a passare così tanto tempo online, la comunicazione rappresenta il 35%, l'intrattenimento il 31%, i giochi poco meno del 25% e le ricerche di informazioni il 10% (ibid.) (Feierabend, Rathgeb & Reutter, 2018).

## Regno Unito

Nel 2019 sono circa 13,8 milioni le persone che compongono la generazione Y nel Regno Unito. I Millennials si concentrano prevalentemente a Londra dove circa il 19% di loro vive, il 17% appartiene a gruppi etnici, il 26% è nato all'estero e il 13% è nato in un altro paese dell'UE. Il tasso di occupazione dei Millennials è vicino a un livello record per la fascia di età 25-34 anni (82,0%); il tasso di disoccupazione è quindi piuttosto basso, aggirandosi intorno al 4,5%. I settori più comuni per l'occupazione dei Millennials sono il settore del commercio all'ingrosso e al dettaglio (13,5%), l'assistenza sanitaria e sociale (12,4%) e l'istruzione (9,8%). Tuttavia, dopo la recessione del 2008, le/i dipendenti di età compresa tra i 22 e i 39 anni hanno registrato il calo più consistente dei guadagni medi reali. I Millennials hanno esigenze e aspirazioni molto diverse rispetto a quelle delle generazioni precedenti sul posto di lavoro: la flessibilità e l'equilibrio tra lavoro e vita privata sono importanti. In confronto, la Generazione Z (o Zoomers) - nati tra il 1997 e il 2012 – costituisce solo il 19% della popolazione del Regno Unito. Negli ultimi due anni, questo gruppo ha continuato il suo sviluppo in un contesto di incertezza politica ed economica a causa dell'uscita del Regno Unito dall'Unione Europea e della pandemia COVID-19.

### Età media di una/un bambina/o che ha accesso a televisione, tablet, cellulare, computer

Nel 2019 l'ufficio di comunicazione del governo del Regno Unito ha pubblicato il rapporto *“Bambini e genitori: uso e atteggiamenti dei media 2019”*, la ricerca ha interrogato 2.160 giovani di età compresa tra i 6 e i 17 anni sulle loro abitudini mediatiche. Segue un elenco dei principali risultati ottenuti:

- La metà delle/dei bambine/i di 10 anni possiede il proprio smartphone.
- YouTube rimane una delle piattaforme preferite tra le/i bambine/i. I giovani di età compresa tra i 5 e i 15 anni preferiscono utilizzare YouTube rispetto ai servizi su richiesta come Netflix o ai canali TV tra cui BBC e ITV.
- L'uso dei social media da parte dei giovani si sta diversificando. WhatsApp in particolare ha guadagnato maggiore popolarità nell'ultimo anno, unendosi a Facebook, Snapchat e Instagram come una delle migliori piattaforme di social media;
- Le piattaforme più recenti come TikTok e Twitch stanno guadagnando popolarità;
- Le ragazze “gamer” sono in crescente aumento. Quasi la metà delle giovani di età compresa tra 5 e 15 anni ora gioca online;
- Sta aumentando il fenomeno del “blogger della porta accanto”: i giovani sono ora sempre più attratti da influencer che vivono nella loro zona o che hanno un particolare interesse condiviso, noti come “micro” o “nano” influencer;
- L' “effetto Greta” e l'attivismo sociale online sono sempre più diffusi, utilizzando i social media per sostenere cause o organizzazioni;
- I giovani hanno accesso a contenuti online sempre più violenti/inquietanti/innebbianti all'odio rispetto a prima;

- I genitori sono sempre più preoccupati per il fatto che i loro figli abbiano accesso online a contenuti correlati all'autolesionismo e per alcuni elementi del gioco online;
- Un minor numero di genitori ritiene che i vantaggi derivanti dalla possibilità di connettersi online per i propri figli superino i rischi rispetto a cinque anni fa. Oggi si assiste alla tendenza da parte di un sempre maggiore numero di genitori di parlare con i propri figli di questioni legate alla sicurezza online (85% dei genitori di giovani di età compresa tra 5-15 anni) rispetto al 2018 (81%).

La pandemia di COVID-19 ha favorito un aumento degli accessi. In base ai dati raccolti attraverso l'applicazione Bosco che monitora le attività online e sui social di bambini ed adolescenti il distanziamento sociale e l'autoisolamento a casa hanno portato a un incremento del tempo trascorso davanti allo smartphone da parte dei giovani di quasi il doppio rispetto a prima. Alla fine di febbraio 2020, l'utilizzo medio del telefono cellulare era di 4,30 ore al giorno. Dopo la chiusura delle scuole, l'utilizzo medio è aumentato a circa 6 ore, mentre adesso raggiunge una media di circa 8,40 ore.

### **Abitudini di consumo digitale dagli 11 ai 19 anni**

L'utilizzo di Internet da parte delle/dei bambine/i e dei giovani ha subito una rapida crescita negli ultimi 10 anni. Nel 2010, la stragrande maggioranza dei giovani di età compresa tra i 9 e i 16 anni nel Regno Unito (96%) ha dichiarato di connettersi a Internet almeno settimanalmente, se non addirittura giornalmente. Anche l'iscrizione ai siti di social network ha visto un forte aumento nello stesso periodo: due terzi degli utenti di Internet di età compresa tra i 9-16 anni possiedono, infatti, almeno un account. Per molti giovani, i social network online svolgono un ruolo centrale in quanto stimolano le loro capacità sociali e di comunicazione, rappresentando anche una fonte di supporto emotivo. Vari studi hanno dimostrato che le/i bambine/i e i giovani svantaggiati dal punto di vista socioeconomico nel Regno Unito hanno meno probabilità di avere accesso a Internet da casa rispetto ad altri gruppi. Tuttavia, vi sono alcune prove che dimostrano come tale divario si stia colmando attraverso la diffusione delle tecnologie mobili.

## Professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento

### Gli ostacoli relativi all'uso degli strumenti digitali nell'orientamento per le/i professioniste/i

- Alcune/i insegnanti non credono che le/gli studenti siano realmente in grado di padroneggiare le tecnologie digitali e sono preoccupati di perdere il controllo sul processo di apprendimento.
- Vi è il rischio di assumere il ruolo di una/un formatrice/tore tecnico se ci si concentra troppo sulla gestione degli strumenti digitali.
- La mancanza di dispositivi digitali in molte famiglie: la connessione Internet può essere scarsa o del tutto assente in alcune famiglie. I genitori potrebbero non avere una conoscenza adeguata delle tecnologie digitali e non essere dunque in grado di supportare i propri figli nel processo di apprendimento.
- La competenza digitale delle/degli insegnanti: molte/i insegnanti non dispongono ancora di competenze digitali adeguate a rinnovare la loro metodologia di insegnamento.
- Le reazioni delle/degli studenti: il repentino passaggio alla didattica a distanza è stato un campo di prova per la didattica digitale. Sebbene secondo molti studi le/gli studenti approvino questo nuovo approccio all'educazione, d'altra parte, questo particolare momento ha sottolineato l'importanza delle interazioni umane, del contatto fisico con le/i compagne/i di classe, al di là dell'attività svolta attraverso lo schermo.
- Le linee guida ministeriali sono eccessivamente rigide in termini di argomenti da insegnare e orari da rispettare, limitando la libertà degli insegnanti di dedicare più tempo alle competenze digitali delle/degli studenti.
- Si avverte l'esigenza di sviluppare una nuova prospettiva di insegnamento: non un semplice adattamento dei vecchi approcci alle nuove piattaforme, bensì una prospettiva in cui è indispensabile il pieno coinvolgimento delle/degli insegnanti, il costante controllo delle reazioni delle/degli studenti e l'offerta di nuovi stimoli alle/agli studenti.
- L'impiego e la manutenzione della tecnologia sono particolarmente costosi perché i sistemi possono diventare rapidamente obsoleti.
- Questioni di sicurezza online per studenti e insegnanti: il cyberbullismo, la violazione di informazioni personali, l'accesso a materiali illegali o vietati e i problemi di concentrazione dovuti all'uso del telefono cellulare e dei social network sono tutti elementi prioritari nelle agende istituzionali.
- L'utilizzo delle tecnologie può talvolta risultare dannoso e causare, ad esempio, problemi posturali e affaticamento della vista. Inoltre, il disturbo degli arti superiori da lavoro (DMSA) è un rischio che si verifica a causa delle azioni ripetute necessarie per utilizzare i dispositivi mobili.

### Cosa motiva le/i professioniste/i a utilizzare gli strumenti digitali nell'orientamento

- La lezione risulta più divertente, innovativa e creativa.
- I tempi di correzione sono più rapidi grazie alle relative automazioni. Inoltre, grazie ai contatori che monitorano il tempo di connessione alle piattaforme, l'insegnante ha una visione più chiara di ciò che viene studiato e compreso.
- Accesso più facile e veloce a informazioni costantemente aggiornate.
- Opportunità per lo sviluppo di competenze trasversali: creatività, abilità sociali e comunicative, cittadinanza attiva, curiosità e pensiero creativo. Le/gli studenti possono acquisire importanti competenze utili per la vita attraverso la tecnologia.
- È possibile adottare un nuovo approccio dinamico al processo di apprendimento, favorendo la partecipazione attiva delle/degli studenti.

- Approccio educativo attraente per le/i giovani nati nell'era digitale
- Opportunità di differenziazione e personalizzazione
- Maggiori opportunità di inclusione di gruppi svantaggiati
- Migliore memorizzazione delle conoscenze
- Promozione della collaborazione

## Belgio

### La percentuale delle scuole che utilizzano strumenti digitali nell'ambito dell'apprendimento scolastico

Ogni anno, la Vallonia lancia il progetto "scuola digitale" che finanzia l'acquisto di materiale scolastico digitale per le scuole che lo richiedono. Il progetto riunisce diversi operatori dell'istruzione, come la Regione Vallonia, la Federazione Vallonia-Bruxelles, la Comunità germanofona e il Servizio pubblico della Vallonia. Quest'anno, su 955 progetti scolastici, quasi 679 sono stati selezionati per ricevere l'attrezzatura informatica richiesta. Si tratta di un sistema a punti in cui 50 punti è il massimo che si può totalizzare. Le scuole possono spendere questi punti in apparecchiature informatiche: 5 punti per un computer, 2 punti per un tablet e 15 punti per una lavagna digitale. Il budget totale stanziato per il 2020 è di 8,7 milioni di euro, maggiore rispetto a quello del 2019, in cui sono stati stanziati 6,9 milioni di euro per 503 progetti.

### Formazione per professioniste/i dell'istruzione o dell'orientamento

Formare le/gli insegnanti all'uso di questi strumenti è un fattore essenziale per il successo, ma spesso viene sottovalutato. Quando viene offerto loro un corso di formazione, questo consiste prevalentemente in un orientamento piuttosto tecnico sull'uso di hardware e software. Non sono molti i corsi di formazione generici che affrontano il tema dell'integrazione della tecnologia digitale nell'insegnamento e nell'apprendimento. Un'offerta formativa ancora più rara è invece rappresentata da quei corsi di formazione che si concentrano in modo più approfondito sull'analisi degli usi educativi della tecnologia digitale e sulla padronanza di questi usi.

## Italia

### Gli ostacoli relativi all'uso degli strumenti digitali da parte delle/dei professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento

Secondo le interviste condotte con le/gli insegnanti delle scuole secondarie di Palermo (Italia, 2019), gli scarsi livelli di competenza digitale delle/degli insegnanti e le linee guida ministeriali troppo rigide limitano l'uso delle risorse digitali in classe. Tutte/i le/gli intervistate/i hanno espresso la volontà di migliorare le proprie competenze digitali attraverso corsi di formazione su misura (D3 - Comparative Review, 2020).

### La percentuale delle scuole che utilizzano strumenti digitali nell'ambito dell'apprendimento scolastico

Se analizziamo l'Indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI 2020) dell'Italia, il Paese è ancora debole rispetto agli altri paesi europei, figurando al 25 ° posto su 28 Stati membri dell'UE, con un punteggio medio di 43,6 (media UE: 52,6). Più specificamente, il livello delle competenze digitali di base e avanzate, nonché il numero di specialiste/i e laureate/i nel settore delle TIC, è ancora basso. Tuttavia, questi dati non includono le ultime misure introdotte per rispondere alla crisi della pandemia COVID-19, le quali hanno portato a investire nello sviluppo digitale delle scuole (Shaping Europe's Digital Future - Italia).



Tornando al 2019, il 47% delle/degli insegnanti affermava di fare un uso quotidiano delle tecnologie educative nel proprio lavoro, il che significa che più della metà di loro non integrava le risorse digitali nell'insegnamento tradizionale. Il 27,5% delle/degli insegnanti sarebbe disposto a utilizzare le tecnologie digitali settimanalmente nel loro insegnamento, il 13,9% solo poche volte al mese, il 6,7% occasionalmente durante tutto l'anno, mentre il 4,9% non le usa mai. La suddetta percentuale del 47% dei docenti che utilizza le risorse digitali si riferisce in realtà alla semplice integrazione da parte delle/degli insegnanti di questi strumenti innovativi nelle lezioni tradizionali, escludendo le/gli studenti da questo utilizzo. Solo l'8,6% delle/degli insegnanti usa Internet per la creazione di un ambiente di apprendimento collaborativo, il 13% per condividere materiali e il 20,9% per attività che richiedono il lavoro di squadra. Le iniziative digitali più diffuse sono legate alle presentazioni svolte dalle/dai docenti (29%) e soprattutto alla ricerca di informazioni e materiale digitale (47,3%). Inoltre, la bassa percentuale di scuole con accesso alla connessione Internet a banda larga è un altro elemento preoccupante: il 9,4% delle scuole primarie ne è sprovvisto, così come l'11,2% delle scuole secondarie di primo grado e il 23,0% delle scuole secondarie di secondo grado (Ferri P., 2020).

## Cipro

Negli ultimi anni, il Consiglio Direttivo dell'Istruzione Primaria ha attribuito particolare importanza al ricorso alle moderne conquiste tecnologiche nell'aggiornamento e nell'arricchimento dei programmi della scuola primaria. Attraverso un programma completo, il Consiglio mira a concentrarsi su tre pilastri importanti: lo sviluppo di infrastrutture materiali e sufficientemente tecniche e moderne in tutte le aule scolastiche, la formazione continua e integrata delle/degli insegnanti per lo sviluppo delle competenze relative all'uso del computer sia per scopi personali sia nel processo di apprendimento e la ricostruzione dei programmi di studi esistenti a livello di obiettivi e attività in una prospettiva orientata alla multimedialità e a Internet. Sono stati fatti molti sforzi per realizzare il primo pilastro: la connessione di tutti i computer a Internet e l'utilizzo delle sue applicazioni è uno dei risultati più importanti raggiunti dal Ministero dell'Istruzione. Tuttavia, il vero successo del programma dipende esclusivamente dalla capacità delle/degli insegnanti di adattarsi alle nuove esigenze della società.

Il Global Learning System (GLS) di WSI è una soluzione di e-Learning completa e adatta sia alle/ai principianti sia a chi possiede una certa esperienza nell'offerta di corsi di formazione online. Può ospitare una moltitudine di percorsi di apprendimento e fornire un programma specifico per ciascun studente. Il sistema consente di creare una varietà di test e quiz online, prendere appunti e inviare messaggi tra studenti e insegnanti e produrre dei certificati digitali in seguito al corretto completamento di un corso.

### **Risorse digitali effettivamente a disposizione delle/dei professioniste/i dell'istruzione e dell'orientamento**

Ecco un ottimo esempio di risorse digitali che è possibile utilizzare nell'ambito dell'istruzione e dell'orientamento:

"L'Archivio Stampa di Cipro sarà presto disponibile al pubblico in formato elettronico", così ha affermato la Direttrice dell'Ufficio stampa e informazione durante una conferenza organizzata dal medesimo Ufficio intitolata: "Digitalizzazione, accessibilità e divulgazione di materiali audiovisivi, stampati e musicali", nell'ambito del progetto "Digital Herodotus II" del programma "Interreg V-A – Grecia - Cipro"<sup>13</sup> 2014-2020.

---

<sup>13</sup> [https://ec.europa.eu/regional\\_policy/en/projects/Cyprus/preserving-the-history-of-cyprus-and-the-south-aegean-through-digitisation](https://ec.europa.eu/regional_policy/en/projects/Cyprus/preserving-the-history-of-cyprus-and-the-south-aegean-through-digitisation)



“La tecnologia digitale offre l’opportunità di memorizzare le informazioni e salvare i documenti storici, sociali e culturali. [...] L’Ufficio stampa e informazione da sempre offre una impressionante raccolta di dossier stampati. La sua Emeroteca possiede la più importante raccolta di giornali pubblicati a Cipro in termini di completezza. Si tratta di diversi milioni di pagine di giornali, raccolte a partire dal 1878. [...] Nell’Emeroteca GTP, il tempo sembra fermarsi. Quando vi si accede, ci si perde nei corridoi dal caratteristico odore di carta vecchia, incisa con l’inchiostro, quell’odore che ti porta a fare un viaggio indietro nel tempo. [...] Tutti conviviamo a fianco dell’evoluzione della tecnologia. Abbiamo assistito al passaggio dai volantini tradizionali agli strumenti digitali, divenuti indispensabili nell’era della velocità e dell’immediatezza dell’informazione nella quale viviamo oggi. [...] Il progetto "Digital Herodotus II" permette di fare un ulteriore e importante passo avanti nel processo di digitalizzazione dei nostri documenti. Grazie anche al sostegno delle risorse europee, la digitalizzazione continua a un costo amministrativo inferiore, come si evince dal partenariato pubblico-privato. Ogni giorno "vivacizziamo" questa enorme raccolta di documenti rendendoli più moderni. I magazzini sono stati trasformati in luoghi digitali moderni e accessibili di alto livello, offrendo un vasto tesoro: un archivio unico di fonti affidabili che riflettono aspetti importanti di eventi storici, politici e culturali. [...] Abbiamo parlato di combinare il vecchio con il nuovo, di tecnologia, del trasferimento delle conoscenze spirituali alle giovani generazioni, delle risorse europee, delle sinergie e dei motori di ricerca. Ma per riuscire a raggiungere tutti questi obiettivi, era necessario cominciare dalla materia prima.>

## **Germania**

### **Gli ostacoli relativi all’uso degli strumenti digitali da parte delle/dei professioniste/i dell’istruzione e dell’orientamento**

*Poca o nessuna formazione in materia di educazione ai media e tecnologia dei media:*

Uno dei principali problemi nella formazione del corpo docente è rappresentato dalla mancanza linee guida nazionali riguardanti la digitalizzazione nei piani di studio (Monitor Lehrerbildung, 2018). Sebbene vi siano dei corsi obbligatori sull’educazione ai media digitali, questi riguardano solo le singole materie, sottolineando l’assenza di una prospettiva interdisciplinare. Le/gli studenti quindi non hanno quasi nessuna opportunità di imparare a utilizzare in modo competente la tecnologia per la didattica digitale (Drossel et al., 2019).

*Le/i professioniste/i dell’istruzione evitano di utilizzare gli strumenti digitali, perché:*

potrebbero aver sviluppato dei pregiudizi riguardo l’uso della tecnologia digitale ai fini dell’apprendimento a causa della mancanza di un’appropriata formazione in questo campo. Una delle principali ragioni è rappresentata dal fatto che non vogliono apparire incompetenti di fronte allei loro studenti e temono di perdere la propria autorità. Molti temono anche che l’uso delle nuove tecnologie possa rendere obsoleta la figura dell’insegnante. Allo stesso modo, per diverse/i professioniste/i risulta difficile adattare il proprio ruolo di insegnante a quello di facilitatrice/tore dell’apprendimento.

*Infrastruttura tecnica inadeguata delle istituzioni educative:*

Un insegnante tedesco su cinque lamenta la mancanza di una rete Wi-Fi a scuola e, nei casi in cui invece vi sia, più della metà di loro afferma che tale rete non funzioni correttamente (Behrens, Goertz & Schmid, 2017). Le/i dirigenti scolastici considerano ancora più negativamente questo problema, infatti, nel complesso, solo il 35% si dichiara soddisfatto della rete Wi-Fi disponibile a scuola (ibid.), il cui utilizzo è solitamente riservato esclusivamente alle/agli insegnanti (Drossel et al., 2019). Allo stesso modo, il supporto professionale dell’infrastruttura tecnica mostra delle significative lacune, come dimostrato dal fatto che nel 74% dei casi, le/i presidi assegnano a singole/i insegnanti la cura del sistema informatico di un’intera scuola (Behrens, Goertz & Schmid, 2017). Nella maggior parte dei casi, l’insufficienza delle risorse tecniche e pedagogiche è da imputare alla mancanza di risorse finanziarie e umane.

## La percentuale delle scuole che utilizzano strumenti digitali nell'ambito dell'apprendimento scolastico

Secondo lo studio ICILS 2018, la dotazione tecnologica digitale degli istituti scolastici tedeschi è la seguente:

- *Responsabilità del coordinamento informatico nelle scuole:* in circa due terzi delle scuole tedesche esiste un coordinamento informatico ufficiale (64,1%)
- *Attrezzatura informatica per le scuole:* in media, circa 10 studenti condividono un dispositivo digitale. Il più comune è il computer (rapporto 14,4:1, per i tablet 41,1:1, per i laptop 67,8:1). Nelle scuole secondarie di primo grado ci sono in media circa 10 lavagne interattive multimediali/lavagne bianche/stampanti 3-D. Circa il 49% delle scuole tedesche dispone di dispositivi digitali mobili. Tuttavia, la rete Wi-Fi è spesso disponibile solo per le/gli insegnanti (nel 42,2% delle scuole tedesche)
- *Applicazioni per l'apprendimento collaborativo e il learning management system (LMS):* il 44,8% delle/degli studenti frequenta scuole che impiegano piattaforme per la gestione della didattica digitale (Moodle, Logineo, Mebis, Itslearning); Il 16,5% delle/degli studenti frequenta la scuola utilizzando Google Documenti o Office365, mentre quasi il 30% frequenta delle scuole che forniscono degli account di posta elettronica per insegnanti e studenti. I software di elaborazione e presentazione di testi sono ampiamente disponibili nelle scuole (99,8%).
- *Uso della tecnologia digitale da parte delle/degli insegnanti:* il 23,2% delle/degli insegnanti dichiara di farne un uso quotidiano, il 60,2% sostiene di utilizzare la tecnologia digitale almeno una volta alla settimana, mentre solo il 3,1% dichiara di non farne alcun utilizzo. Per quanto concerne l'uso dei programmi di elaborazione e presentazione di testi a scuola, questi vengono utilizzati nella maggior parte delle lezioni rispettivamente dal 20,5% e dal 18,3% delle/degli insegnanti, mentre l'utilizzo di applicazioni wiki, enciclopedie, siti Internet, ecc. nella maggior parte delle lezioni dal 12,9%. Infine, l'impiego di software per favorire l'apprendimento cooperativo (ad esempio Google Docs, OneNote, Padlet) è dichiarato dal 10,6% delle/degli insegnanti.

La didattica digitale non si è ancora adeguatamente affermata nelle scuole tedesche. Come già accennato, le cifre riflettono chiaramente la mancanza di formazione iniziale e sul campo per le/gli insegnanti e l'assenza di attrezzature adeguate delle scuole, nonché la conseguente mancanza di motivazione nel cogliere le opportunità educative digitali. Un'altra caratteristica importante di cui tenere conto nell'analisi dell'utilizzo della tecnologia digitale nell'insegnamento è l'età dell'insegnante: il 50% delle/degli insegnanti più giovani (fino a 49 anni) utilizza spesso la tecnologia digitale, mentre solo il 34,9% delle/degli insegnanti di età pari o superiore a 50 anni lo fa.

## Regno Unito

In un'epoca segnata dall'impossibilità per la maggior parte dei giovani in tutto il mondo di frequentare fisicamente la scuola, i sistemi educativi si sono dovuti adeguare e passare alla didattica a distanza di emergenza. In molti paesi, ciò ha portato a concentrarsi sull'apprendimento online e, di conseguenza, sulla questione significativa del divario digitale. Il governo del Regno Unito, ad esempio, ha recentemente annunciato piani per affrontare il divario digitale nell'istruzione durante la crisi della pandemia di Covid-19, fornendo temporaneamente laptop gratuiti e router 4G ad alcuni giovani svantaggiati.

## La percentuale delle scuole che utilizzano strumenti digitali nell'ambito dell'apprendimento scolastico

La ricerca pubblicata nel rapporto annuale sullo "[Stato della tecnologia nell'istruzione](#)" (State of Technology in Education Report) del 2020 ha raccolto le opinioni di oltre 2.000 educatrici/tori durante il periodo di *lockdown*, per scoprire su quali strategie e tecnologie le scuole si basassero e l'entità dell'impatto del COVID-19 sul futuro dell'apprendimento. Questi sono stati i principali risultati raccolti:

- Più dell'80% delle/degli educatrici/tori ritiene che la tecnologia rappresenti un mezzo essenziale per migliorare il coinvolgimento nelle classi. Tuttavia, la principale sfida che hanno dovuto affrontare durante il lockdown è stata quella di mantenere le/gli studenti motivati.
- La tecnologia in qualità di mezzo per aumentare il coinvolgimento delle/degli studenti rappresenta una priorità strategica per quasi il 40% delle scuole.
- Tutti le/gli educatrici/tori, indipendentemente dai ruoli professionali, riconoscono il valore della tecnologia per la comunicazione con le/gli studenti, i genitori e le/i colleghe/i. La pandemia di COVID-19 ha evidenziato delle lacune in termini di strumenti e capacità appropriate per utilizzarli al meglio.
- Le/gli insegnanti sono entusiasti di integrare nelle proprie lezioni strumenti come Google Classroom e Microsoft Teams. Si sentono più sicuri nell'uso della tecnologia durante le lezioni, quando lavorano fuori dalla scuola, durante la correzione dei compiti e nel fornire sostegno alle/agli studenti.
- Il 90% delle/degli educatrici/tori si aspetta che la tecnologia si fonderà con i metodi di insegnamento tradizionali nei prossimi 10 anni.
- Il 25% delle/degli educatrici/tori ritiene che la tecnologia avrà un impatto positivo sull'istruzione delle/degli studenti nei prossimi anni.
- Il 75% ritiene che la mancanza di accesso ai dispositivi e alla banda larga rappresenti sempre più un ostacolo all'apprendimento sia nelle scuole sia a casa, così come i vincoli finanziari.

Poiché il COVID-19 ha dominato lo svolgimento dell'intero anno scolastico, il passo successivo consisterà nella formulazione di programmi di formazione a livello scolastico che supportino e favoriscano l'empowerment delle/degli educatrici/tori negli anni a venire, in modo tale che le opportunità, lo slancio e l'entusiasmo sperimentati nel 2020 non vadano persi.

## Buone Pratiche

Dopo questa riflessione sui vantaggi e gli svantaggi della didattica digitale e sul suo stato di sviluppo complessivo nei diversi paesi dell'UE analizzati, il presente capitolo fornisce una raccolta di buone pratiche relative all'uso delle risorse digitali per fini educativi. La raccolta si propone di offrire alla/al lettrice/tore alcuni strumenti utili da integrare all'interno della propria pratica professionale. La ricerca condotta dai partner del progetto Metropolis ha mostrato quali sono oggi le grandi aspettative legate agli sviluppi digitali, soprattutto dopo il potenziamento della didattica a distanza, in seguito alla diffusione della pandemia di Covid-19. Pertanto, il presente elenco, sebbene lungi dall'essere esaustivo e basato su ricerche documentali e interviste condotte con le/i rappresentanti di ciascuna delle buone pratiche riportate, mira a stimolare insegnanti e professionisti/i dell'orientamento a utilizzare le risorse digitali in classe. Ciò a sua volta dovrebbe migliorare l'interesse delle/degli studenti verso tali risorse e le loro capacità e prepararli adeguatamente al mercato del lavoro.

### Belgio

Titolo	Gamification
<b>Tipo</b>	Si tratta di una strategia pedagogica innovativa: per analizzare l'impatto di questo approccio abbiamo intervistato una/un volontaria/o della Croce Rossa e un utente dell'applicazione "Save Lives" che include la strategia di gamification (ludicizzazione).
<b>Data di pubblicazione</b>	"Save Lives" rilasciato a marzo 2019
<b>Autrici/tori</b>	SMILE Centro di Simulazione Medica dell'Università di Liegi in Belgio in collaborazione con la Croce Rossa
<b>Gruppo di riferimento</b>	Questa applicazione si rivolge a tutti, ma soprattutto permette di attirare l'attenzione della generazione Y e Z. Cosa hanno in comune le due generazioni? Indubbiamente, la dipendenza dal digitale. Il contenuto ludico offre a queste due generazioni esattamente ciò di cui hanno bisogno: contenuti visivi, facili da usare, concisi, coinvolgenti e soprattutto interattivi.
<b>Obiettivi</b>	Imparare divertendosi, senza avere la sensazione di stare lavorando.
<b>Introduzione</b>	La gamification è una tecnica per integrare il meccanismo ludico nei processi che inizialmente non dovrebbero essere "divertenti". Con questa tecnica, l'esperienza dell'utente assumerà una dimensione completamente nuova. Maggiore è il divertimento, maggiore è l'efficienza e soprattutto l'innovazione. Il gioco "Save Lives" fornirà indicazioni utili sulle azioni da effettuare in caso di arresto cardiaco, inserendo gli utenti in una situazione specifica attraverso un video interattivo. Rispondendo alle domande che verranno poste sarà possibile andare avanti con il video.
<b>Stakeholder/partner</b>	Ospedale CHU di Liegi, Università di Liegi, regione vallone, provincia di Liegi e croce rossa
<b>Approccio metodologico</b>	Le/i giocatrici/tori dovranno affrontare 11 situazioni concrete, ad esempio, un incidente in bicicletta nel parco del Cinquantenario, una rianimazione allo stadio Fallon o un malessere alla stazione centrale. Dalla durata totale di 1 ora, Save Lives è offerta in 3 lingue (francese, olandese, inglese) ed è accessibile per tutti nelle versioni desktop e mobile. L'obiettivo è far affrontare alle/ai giocatrici/tori varie

	situazioni di emergenza e guidarli a compiere le giuste azioni. Nel gioco sono disponibili una serie di schede riassuntive delle corrette azioni da compiere in relazione alle situazioni incontrate.
<b>Impatto</b>	A due anni di distanza dal suo lancio inaugurale, questo strumento divertente, digitale ed educativo ha raccolto 4.900 follower
<b>Innovazione/ fattori di successo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cattura l'attenzione della/dello studente: la maggior parte delle persone ama giocare ai giochi di parole, giochi da tavolo, videogiochi. Rappresenta un passatempo popolare e anche un ottimo modo per divertirsi e rilassarsi.</li> <li>• Cattura l'interesse delle/degli studenti con tecniche ludiche attraverso il coinvolgimento in una storia, l'interattività e la possibilità di controllare il proprio corso all'interno del modulo. Utilizzando questi tipi di elementi ludici, invece di fare passivamente clic su un pulsante, le/gli studenti sono immersi nel contenuto del modulo.</li> <li>• Migliora il coinvolgimento e la memorizzazione, utilizzando tecniche ludiche per raggiungere questo obiettivo. Un vincolo di tempo porta le/gli studenti a pensare e a rispondere rapidamente a una domanda. Prevede delle ricompense nel caso in cui si risponda correttamente a domande difficili e questo li stimola. Più le/gli studenti sono interessati e coinvolti, più facilmente memorizzano il contenuto.</li> <li>• Incoraggia una sana competizione</li> </ul>
<b>Contatti</b>	service.donateurs@croix-rouge.be; +32 2 371 32 16
<b>Sito Internet</b>	<a href="http://sauveunevie.be/">http://sauveunevie.be/</a>
<b>Fonti supplementari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://blogs.articulate.com/les-essentiels-du-elearning/gamification-pourquoi-et-comment-lutiliser-en-e-learning/">https://blogs.articulate.com/les-essentiels-du-elearning/gamification-pourquoi-et-comment-lutiliser-en-e-learning/</a></li> <li>• <a href="https://www.emydigital.fr/gamification-strategie-digitale/#:~:text=La%20gamification%20ou%20ludification%20est,prendra%20une%20tout%20autre%20dimension">https://www.emydigital.fr/gamification-strategie-digitale/#:~:text=La%20gamification%20ou%20ludification%20est,prendra%20une%20tout%20autre%20dimension</a></li> </ul>

Titolo	Aula virtuale
<b>Tipo</b>	Si tratta di un concetto in espansione a causa della pandemia di Covid-19 e del lockdown. Per analizzare l'impatto di questo approccio, abbiamo intervistato una/un dipendente della "E-learning (Enseignement à Distance - EAD)" di Bruxelles.
<b>Data di pubblicazione</b>	Il sito è stato lanciato 30 anni fa.
<b>Autrici/tori</b>	"E-learning" è stato creato dalla Federazione di Vallonia-Bruxelles.
<b>Gruppo di riferimento</b>	Si rivolge a tutti coloro che vogliono seguire dei corsi e che vogliono imparare qualcosa. Si tratta di corsi online di livello base e secondario accessibili a tutti dai 6 anni in poi.
<b>Obiettivi</b>	Offrire formazione e favorire la partecipazione virtuale.
<b>Introduzione</b>	L'aula virtuale riunisce un gruppo di individui composto da una/un formatrice/tore e da studenti attraverso un sistema di videoconferenza. Tutti le/i partecipanti in un'aula virtuale possono condividere documenti, discutere oralmente o per iscritto e svolgere una o più attività. A differenza di un corso tradizionale, l'aula virtuale permette un'attività sincrona (poiché si basa su uno scambio permanente tra una/un formatrice/tore e le/gli studenti) e a distanza (perché tutte/i le/i partecipanti si trovano in località geografiche diverse).
<b>Stakeholder/partner</b>	L'e-learning beneficia del sostegno dell'Agenzia del Fondo Sociale Europeo (FSE).
<b>Approccio</b>	Tutti i corsi di e-learning si svolgono tramite una piattaforma di insegnamento online.

<b>metodologico</b>	È quindi necessario disporre di una buona connessione a Internet. I corsi non si possono scaricare. Ogni modulo è composto da circa 10 sezioni composte da vari contenuti (testi, immagini, colonne sonore, video, ecc.), esercizi di automonitoraggio e un compito da svolgere a casa che verrà corretto da una/un insegnante specializzato. In ogni modulo del corso vi è la possibilità di accedere a un forum di supporto. Successivamente, si passerà alla valutazione.
<b>Impatto</b>	La piattaforma “e-learning” permette di: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prepararsi per esami di certificazione esterni (CEB, CE1D, CE2D, CESS, ...)</li> <li>• Beneficiare del sostegno accademico</li> <li>• Completare un intero anno di studi</li> <li>• Seguire dei corsi annuali</li> <li>• Possibilità di imparare in modo permanente</li> </ul>
<b>Innovazione/ fattori di successo</b>	Maggiore coinvolgimento delle/degli studenti: dati i tassi di abbandono elevati durante la didattica a distanza, l'aula virtuale consente di interagire direttamente con gli altri, ottenere risposte più rapidamente e non trovarsi più da soli, progredendo più facilmente. Migliore flessibilità: l'aula virtuale risponde perfettamente alle sfide della mobilità delle/degli studenti. Indipendentemente dalla posizione geografica in cui si trovano, una/uno studente può partecipare alla formazione e interagire con altre/i partecipanti provenienti da tutto il mondo. Un'aula virtuale richiede meno tempo di una lezione in presenza perché elimina il tempo necessario a raggiungere un luogo fisico. Opportunità di dialogo con le/gli studenti: l'aula virtuale consente alle/ai partecipanti di interagire tra loro e di comunicare per iscritto o oralmente.
<b>Contatti</b>	Contatto E-mail : <a href="mailto:ead@cfwb.be">ead@cfwb.be</a> Telefono: 02/690.82.82
<b>sito internet</b>	<a href="https://elearning.cfwb.be/index.php?id=ead_accueil">https://elearning.cfwb.be/index.php?id=ead_accueil</a>
<b>Fonti supplementari</b>	<a href="https://www.digiformag.com/e-learning/decouvrez-les-6-tendances-du-digital-learning-en-2020/">https://www.digiformag.com/e-learning/decouvrez-les-6-tendances-du-digital-learning-en-2020/</a>

Titolo	Apprendimento sociale
<b>Tipo</b>	Si tratta di un nuovo concetto: al fine di analizzare l'impatto di questo approccio abbiamo intervistato il CEO di Wooclap.
<b>Data di pubblicazione</b>	La prima versione del Wooclap è stata lanciata all'inizio del 2015.
<b>Autrici/tori</b>	Sébastien Lebbe (CEO) e Jonathan Alzetta (CTO) hanno studiato ingegneria all'Ecole Polytechnique di Bruxelles. Appassionati di insegnamento e tecnologia, hanno notato che alle/agli insegnanti risultava sempre più difficile coinvolgere le/i loro studenti. Così, svilupparono l'idea di utilizzare gli smartphone, spesso considerati fonte di distrazione, per permettere alle/agli studenti di interagire con le/i loro insegnanti. Dalla creazione di Wooclap, Sébastien e Jonathan hanno consultato ricercatrici/tori, docenti e ingegnere/i nel campo delle neuroscienze al fine di sviluppare delle funzionalità per migliorare la memorizzazione e la comprensione da parte delle/degli studenti.
<b>Gruppo di riferimento</b>	Studenti laureati
<b>Obiettivi</b>	Aumentare il tasso di partecipazione in classe, rendere le lezioni più divertenti, efficaci ma, soprattutto, affinare le proprie strategie didattiche.
<b>Introduzione</b>	Il concetto di "apprendimento sociale" spesso designa tutti gli elementi o i dispositivi che consentono a un individuo di apprendere interagendo con il suo ambiente.

	<p>Wooclap è un sistema interattivo di risposta del pubblico che permette di creare questionari (a scelta multipla, domande aperte), sondaggi, esercizi di abbinamento, ecc. Dispone inoltre della funzione "bacheca" in cui è possibile raccogliere i commenti durante una presentazione o una lezione. Le/gli studenti interagiscono con l'insegnante tramite i loro smartphone.</p>
<b>Stakeholder/partner</b>	<p>Wooclap è stata creata dai due autori belga ma, attualmente, la piattaforma è utilizzata in più di 150 paesi da università, enti di formazione e aziende.</p>
<b>Approccio metodologico</b>	<p>Wooclap offre una piattaforma interattiva che consente alle/agli insegnanti, soprattutto nell'ambito dell'istruzione universitaria ma anche nelle scuole secondarie, di rendere più stimolanti le loro lezioni e di misurare la comprensione delle/degli studenti. La tecnologia sviluppata dalla start up di Bruxelles offre la possibilità di porre domande (sondaggi, quiz, scelte multiple, domande aperte, ecc.) alle/agli studenti che possono rispondere in tempo reale, utilizzando il proprio smartphone. Di facile utilizzo, la piattaforma si integra con gli strumenti già utilizzati dalle/dai docenti (in particolare è stata sviluppata con i team Microsoft un'integrazione con PowerPoint). Ora è utilizzata in tutte le università belghe e in circa 100 paesi.</p> <p>Wooclap presenta una duplice innovazione. Da un lato propone un approccio pedagogico basato sul funzionamento del cervello. Dall'altro, la sua innovazione si traduce in tecnologia, offrendo a docenti e studenti un'interfaccia estremamente veloce, affidabile ed efficiente.</p>
<b>Impatto</b>	<p>Oggi, più di 300.000 insegnanti usano Wooclap. Attualmente, la piattaforma è utilizzata in più di 150 paesi da università, enti di formazione e aziende che vi ricorrono per offrire corsi di formazione e conferenze. La piattaforma è disponibile in 6 lingue. (FR, EN, DE, NL, ES, RU).</p>
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il tasso di partecipazione in classe è vicino al 100%</li> <li>• La possibilità di interagire tramite SMS consente a tutti di partecipare, senza bisogno di connessione a internet.</li> <li>• Accedere alla piattaforma è facile: un URL semplice e personalizzabile blocca ogni segnale o estensione che può portare le/gli studenti a vagare per il web.</li> </ul>
<b>Contatti</b>	<p><a href="https://be.linkedin.com/in/sebastienlebbe">https://be.linkedin.com/in/sebastienlebbe</a></p>
<b>Sito internet</b>	<p><a href="https://www.wooclap.com">https://www.wooclap.com</a></p>

## Italia

Titolo	TABLIO – Tablet per la differenziazione e l'inclusione in aula
<b>Tipo</b>	<p>Principi di progettazione pedagogica e tecnica sulla differenziazione e l'inclusione in classe attraverso i tablet. Metodologie pedagogiche innovative per promuovere la differenziazione e l'inclusione in classe attraverso l'uso di tablet e altre risorse digitali. Sviluppato nell'ambito del progetto Erasmus+ TABLIO - Tablet per la differenziazione e l'inclusione in aula, Azione Chiave 2, Partenariati strategici nel settore scuola. Per analizzare la creazione di questa buona pratica abbiamo intervistato una/un rappresentante di un'organizzazione partner del progetto.</p>
<b>Data di pubblicazione</b>	<p>Il Progetto è iniziato l'1 settembre 2016 e si è concluso il 28 febbraio 2019.</p>
<b>Autrici/tori</b>	<p>Coordinato da <a href="#">PXL University College (Belgium)</a>.</p> <p>Altri partner:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Istanbul University</a> (Turchia),</li> <li>• <a href="#">INUK – Institute for Advanced Communication Management</a> (Slovenia),</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">HAN University of Applied Sciences</a> (Paesi Bassi),</li> <li>• <a href="#">North West Regional College</a> (Regno Unito),</li> <li>• <a href="#">TELL Consult</a> (Olanda),</li> <li>• <a href="#">CESIE</a> (Italia)</li> </ul>
<b>Gruppo di riferimento</b>	Scuole primarie e secondarie in Europa, insegnanti professioniste/i e in formazione, formatrici/tori di insegnanti, studenti delle scuole primarie e secondarie, ricercatrici/tori.
<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppare e convalidare metodologie pedagogiche per la differenziazione e l'inclusione in aula attraverso l'uso dei tablet</li> <li>• Esplorare e analizzare l'utilizzo di tablet per la differenziazione e l'inclusione all'interno delle classi nella scuola primaria e secondaria in Europa</li> <li>• Rafforzare le competenze di insegnanti, futuri insegnanti e formatrici/tori nell'uso efficace dei tablet nei contesti scolastici europei</li> <li>• Avviare la cooperazione internazionale tra insegnanti e scuole per la condivisione di esperienze e approcci innovativi</li> </ul>
<b>Introduzione</b>	Nell'attuale ambiente scolastico, si assiste a un crescente bisogno di strategie di differenziazione per affrontare le diverse necessità delle/degli studenti e favorire la loro inclusione. La differenziazione è fondamentale per incoraggiare ogni studente a partecipare in un ambiente sicuro e flessibile.
<b>Stakeholder/partner</b>	Il progetto è stato sviluppato in stretta collaborazione con 7 organizzazioni partner di 6 diversi paesi europei: Belgio, Turchia, Slovenia, Paesi Bassi (due organizzazioni partner), Regno Unito e Italia. Tutti i risultati sono stati realizzati con la partecipazione di insegnanti, scuole, formatrici/tori e studenti
<b>Approccio metodologico</b>	<p>Le organizzazioni partner del progetto hanno elaborato un Toolkit di progettazione per la creazione di approcci educativi innovativi per promuovere la differenziazione e l'inclusione. Il quadro di progettazione consiste in: una mappa concettuale centrale che illustra il concetto di "differenziazione"; principi di progettazione pedagogica per la differenziazione in classe con tablet e altri dispositivi digitali; principi tecnici per la differenziazione in classe con tablet e altri dispositivi digitali; un modello per la definizione e la valutazione delle pratiche; una griglia per classificare le pratiche all'interno del quadro di riferimento; una versione estesa prodotta a fini accademici.</p> <p>La ricerca basata sulla progettazione condotta con i relativi gruppi di insegnanti ha rappresentato la metodologia centrale del progetto. Sono stati costituiti due Teachers Design Team, ciascuno composto da due insegnanti professionisti, una/un insegnante in attesa di abilitazione, una/un coordinatrice/tore scolastico e dalla/dal coordinatrice/tore locale del progetto. Questi team dovevano individuare una sfida nel loro lavoro e sviluppare e applicare nuovi approcci educativi per superarla.</p> <p>Sulla base dei principi sviluppati, le/gli insegnanti dei paesi partner del progetto hanno presentato delle buone pratiche sull'uso di tablet e altri dispositivi digitali per promuovere delle strategie di differenziazione e inclusione. Sono stati organizzati dei bootcamp internazionali per i partecipanti al fine di analizzare le pratiche.</p>
<b>Impatto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toolkit TABLIO (principi e modelli di progettazione, criteri di valutazione, buone pratiche)</li> <li>• TABLIO Best Practices - Raccolta, descrizione e analisi delle migliori pratiche individuate dalle/dagli insegnanti che hanno partecipato al progetto</li> <li>• TABLIO Bootcamp: uno internazionale e uno nazionale in ciascun paese partner: i partecipanti hanno esplorato le buone pratiche esistenti e le hanno analizzate mediante i principi di progettazione e i criteri di valutazione.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sperimentazione in classe: le/gli insegnanti hanno collaborato con i propri studenti nell'identificazione di approcci educativi innovativi verso la differenziazione e l'inclusione</li> </ul>
<b>Innovazione/ fattori di successo</b>	<p>Il progetto è innovativo in quanto promuove l'inclusione e la differenziazione attraverso l'uso di tablet e di altre risorse digitali. Si basa su principi di progettazione pedagogici e tecnici e modelli di progettazione. Ha permesso l'individuazione, la raccolta e la condivisione di una serie di pratiche sviluppate da insegnanti di diversi paesi, contribuendo anche alla creazione di una rete internazionale di esperte/i per lo scambio di buone pratiche. È fondamentale valorizzare le differenze tra le/gli studenti al fine di influire sul loro rendimento e i loro risultati scolastici, nonché per individuare i loro obiettivi e interessi. A sua volta, questo approccio contribuisce al rafforzamento di quelle competenze (tra cui la capacità di comunicazione e di risoluzione dei problemi, l'autonomia e l'autoapprendimento), che saranno necessarie per avere successo nel mercato del lavoro e in generale nella vita.</p> <p>Le/gli insegnanti hanno fornito un feedback positivo sull'impatto degli strumenti informatici nel coinvolgimento delle/degli studenti e nella partecipazione attiva alle attività in classe. Le/gli insegnanti hanno anche espresso la loro disponibilità a utilizzare queste risorse in futuro.</p>
<b>Contatti</b>	Sito: <a href="https://cesie.org/">https://cesie.org/</a>
<b>Sito Internet</b>	<a href="https://tablio.eu/en/pedagogicaldesignprinciples">https://tablio.eu/en/pedagogicaldesignprinciples</a>
<b>Fonti supplementari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://tablio.eu/en/goodpractices">https://tablio.eu/en/goodpractices</a></li> <li>• <a href="https://tablio.eu/en/listofapps">https://tablio.eu/en/listofapps</a></li> <li>• <a href="https://cesie.org/risorse/tablio-design-framework/">https://cesie.org/risorse/tablio-design-framework/</a></li> <li>• <a href="https://cesie.org/risorse/tablio-good-practices/">https://cesie.org/risorse/tablio-good-practices/</a></li> <li>• <a href="https://tablio.eu/en/about">https://tablio.eu/en/about</a></li> <li>• <a href="https://cesie.org/en/project/tablio/">https://cesie.org/en/project/tablio/</a></li> </ul>

Titolo	#GAMinvasion
<b>Tipo</b>	Si tratta di un concetto innovativo basato sull'applicazione di tecniche ed elementi ludici in varie aree di attività. Per analizzare l'impatto di questo approccio abbiamo intervistato una/un rappresentante dell'organizzazione PUSH (Palermo, Italia). L'organizzazione ha utilizzato l'approccio per diversi progetti innovativi. Abbiamo analizzato nello specifico l'iniziativa nazionale #InvasioniDigitali, alla quale l'organizzazione PUSH ha partecipato in diverse edizioni.
<b>Data di pubblicazione</b>	La prima edizione di #InvasioniDigitali, si è svolta presso la Galleria d'Arte Moderna di Palermo, il 28 aprile 2013.
<b>Autrici/tori</b>	Invasioni Digitali, PUSH, ArsMediterranea, Iride_work in pixel, Instagramers Palermo
<b>Gruppo di riferimento</b>	Generale: chiunque sia interessato ad approfondire le proprie conoscenze sull'arte e sulla cultura italiana.
<b>Obiettivi</b>	Valorizzare il patrimonio artistico e culturale italiano attraverso l'utilizzo dei social media.  Promuovere la conoscenza del patrimonio locale attraverso dispositivi digitali.
<b>Introduzione</b>	Il termine gamification o ludicizzazione si riferisce all'applicazione di elementi e principi ludici in diversi contesti. Sfruttando le potenzialità derivanti dagli elementi ludici, la gamification mira a migliorare il coinvolgimento degli utenti per il raggiungimento di obiettivi specifici. #InvasioniDigitali è un progetto italiano nato nel 2013. Si tratta di un gioco urbano, basato sull'utilizzo di smartphone, tablet e social network. Nasce inizialmente in seguito all'annullamento dell'evento "Settimana della Cultura",

	<p>promosso dal Ministero della Cultura dal 1998. Si propone di rispondere all'esigenza di rinnovare la gestione del patrimonio artistico italiano attraverso un migliore utilizzo dei recenti sviluppi tecnologici. La prima edizione si è svolta nel 2013 e ha ottenuto una grande partecipazione e adesione al proprio manifesto, sostenendo le istituzioni culturali "invadendole" con dispositivi digitali per condividere l'esperienza delle/dei partecipanti attraverso i social media.</p> <p>La seconda edizione (24 aprile - 4 maggio 2014) ha portato al coinvolgimento di altri continenti: alcune delle 407 invasioni organizzate hanno avuto luogo in altri paesi europei e oltreoceano.</p>
<b>Stakeholder/partner</b>	InvasioniDigitali, PUSH, ArsMediterranea, Iride_work in pixel, Instagramers Palermo
<b>Approccio metodologico</b>	"Invasione" della Galleria d'Arte Moderna di Palermo: alle/ai partecipanti sono state fornite le maschere degli <i>Space Invaders</i> e hanno partecipato a una visita guidata all'interno della galleria. Sono stati incoraggiati a condividere la loro esperienza sui social media utilizzando l'hashtag #GAMinvasion.
<b>Impatto</b>	<p>Attualmente sono state organizzate più di 2.000 invasioni e circa 50.000 persone sono state coinvolte in tutti i paesi nell'arco di 6 edizioni.</p> <p>L'evento organizzato da PUSH nel 2013 ha venduto più di 60 biglietti e raccolto più di 100 visitatori. Sono state raccolte 263 foto con l'hashtag #GAMinvasion, mentre l'hashtag globale #invasionidigitali ha raggiunto 8.500 condivisioni. L'idea delle maschere degli <i>Space Invaders</i> è stata replicata in molte altre invasioni digitali negli anni successivi, diventando quasi il simbolo di questo evento nazionale.</p>
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	La gamification favorisce l'inclusione attiva delle/degli studenti. La combinazione tra digitalizzazione e ludicizzazione rappresenta uno stimolo aggiuntivo per i giovani. L'approccio è innovativo in quanto favorisce la promozione del patrimonio culturale e artistico attraverso metodi attivi, collaborativi e divertenti, andando oltre gli schemi tradizionali. I giovani saranno più stimolati nell'apprendimento attraverso queste modalità inclusive, che sono sicuramente più vicine alle loro abitudini.
<b>Contatti</b>	<p>Sito Internet PUSH: <a href="https://www.wepush.org/">https://www.wepush.org/</a></p> <p>Invasioni Digitali: <a href="https://www.invasionidigitali.it/en/">https://www.invasionidigitali.it/en/</a></p> <p>Informazioni generali: e-mail: <a href="mailto:info@invasionidigitali.it">info@invasionidigitali.it</a></p> <p>Fabrizio Todisco +39.3932316110</p> <p>Marianna Marcucci +39.3939362502</p> <p>Ufficio stampa</p> <p>Tiziana Di Muro: <a href="mailto:press@invasionidigitali.it">press@invasionidigitali.it</a></p>
<b>Sito Internet</b>	<a href="https://www.invasionidigitali.it/en/">https://www.invasionidigitali.it/en/</a>
<b>Fonti supplementari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poster, maschera, logo da utilizzare durante le invasioni: <a href="https://www.invasionidigitali.it/en/download/">https://www.invasionidigitali.it/en/download/</a></li> <li>• Manifesto: <a href="https://www.invasionidigitali.it/en/the-manifesto/">https://www.invasionidigitali.it/en/the-manifesto/</a></li> <li>• <a href="https://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/">https://www.gamification.it/gamification/introduzione-alla-gamification/</a></li> <li>• <a href="https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1255&amp;context=senior_theses">https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1255&amp;context=senior_theses</a></li> <li>• <a href="https://www.wepush.org/projects/gaminvasion/">https://www.wepush.org/projects/gaminvasion/</a></li> <li>• <a href="https://www.invasionidigitali.it/en/">https://www.invasionidigitali.it/en/</a></li> </ul>

Titolo	A scuola di Open Coesione
<b>Tipo</b>	Si tratta di un percorso didattico innovativo, sviluppato nell'ambito dell'iniziativa OpenCoesione. Per analizzare l'impatto di questa buona pratica abbiamo intervistato il coordinatore del

	progetto di Euromed Carrefour Sicilia (Palermo), che assiste le scuole partecipanti al percorso "A Scuola di Open Coesione" nell'efficace completamento dei progetti.
<b>Data di pubblicazione</b>	2013; 2019-2020: prima versione europea
<b>Autrici/tori</b>	L'ASOC è coordinato dal Nucleo di valutazione e analisi per la Programmazione (NUVAP), del Dipartimento per le politiche di coesione della Presidenza del Consiglio dei Ministri, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e la Rappresentanza in Italia della Commissione Europea.
<b>Gruppo di riferimento</b>	Insegnanti, studenti, società civile (giornalisti, cittadini, alter parti interessate)
<b>Obiettivi</b>	Mira a promuovere la partecipazione attiva delle/degli studenti nella loro comunità attraverso l'uso di risorse digitali e la ricerca sul campo e a migliorare le competenze digitali, statistiche, analitiche, nonché la capacità di parlare in pubblico e le capacità comunicative in generale, il pensiero critico e il data-journalism.
<b>Introduzione</b>	Programma educativo innovativo, volto a promuovere la cittadinanza attiva e responsabile nelle scuole, attraverso ricerche sul campo e monitoraggio dei finanziamenti pubblici europei/nazionali, sviluppando le competenze digitali. Attraverso le sue attività, le/gli studenti possono sviluppare le loro capacità statistiche, migliorare la loro consapevolezza civica e rafforzare le proprie strategie di comunicazione.
<b>Stakeholder/partner</b>	Il percorso didattico ASOC è sviluppato in collaborazione con diversi partner istituzionali, i quali forniscono premi e incentivi alle scuole partecipanti, oltre a materiale didattico per favorire le attività di monitoraggio civico: MIUR, Commissione Europea, Istat, Senato ragazzi, Dipartimento per le Politiche Europee, Regione Autonoma della Sardegna, Regione Calabria, Regione Siciliana, Regione Campania, Regione Toscana, AzzeroCO2. Le/i partecipanti godono anche del supporto degli Europe Direct information Centres (EDIC), delle/dei rappresentanti locali dell'Istat e delle associazioni e organizzazioni di volontariato "Amici di ASOC".
<b>Approccio metodologico</b>	<p><a href="http://www.ascuoladiopencoesione.it/it/percorso-didattico">http://www.ascuoladiopencoesione.it/it/percorso-didattico</a></p> <p>A Scuola di Open Coesione è organizzato in quattro fasi principali:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pianificazione: Progetto di ricerca di monitoraggio civico</li> <li>2. Analisi: elaborazione di dati aperti</li> <li>3. Esplorazione: ricerca sul campo, pubblicazione di dati su Monithon;</li> <li>4. Presentazione: comunicazione e diffusione dei risultati</li> </ol> <p>Le/gli studenti sono impegnati in molte attività diverse. Inizialmente, devono conoscere il programma e proporre un progetto innovativo, rilevante per il loro contesto locale. Successivamente, scelgono il proprio ruolo nel gruppo.</p> <p>Il progetto includerà: l'interazione con gli enti amministrativi pubblici, il monitoraggio dei finanziamenti dell'UE, le attività di data journalism, l'utilizzo dei social media per l'attività di divulgazione, l'analisi del programma e l'organizzazione di interviste con molti soggetti diversi. A volte, le/gli studenti sono anche tenuti a stimolare la pubblica amministrazione nella realizzazione di determinati progetti.</p> <p>Alle/agli studenti viene inoltre insegnato come utilizzare i dati aperti, visualizzarli e organizzarli in tabelle Excel e imparano a conoscere il software online gratuito. Si terranno due eventi e quello finale mostrerà i risultati del progetto attraverso un breve video realizzato dagli studenti.</p>
<b>Impatto</b>	Nato nel 2013-2014, A scuola di Open Coesione ha già completato 6 edizioni. Nel 2019-2020 è stata lanciata la prima edizione europea, con il supporto dalla Commissione Europea DG Regio e con la partecipazione dei seguenti Paesi: Bulgaria, Croazia, Portogallo e Spagna. L'iniziativa ha coinvolto 26.000 studenti e 2.000 insegnanti di 1.000 classi, attraverso quasi 800 progetti.
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	Il progetto ha ricevuto numerosi premi nell'ambito dell'Amministrazione Aperta in quanto offre un esempio di coinvolgimento attivo dei cittadini nel processo decisionale. Molti progetti sono stati organizzati a Palermo. Tra questi, la scuola secondaria IISS Ernesto Ascione (Palermo) ha vinto il primo premio nel 2017-2018 con il progetto "CorsariAssetati".
<b>Contatti</b>	E-mail: <a href="mailto:asoc@opencoesione.gov.it">asoc@opencoesione.gov.it</a> Social media: <a href="https://www.instagram.com/a_scuola_di_oc/">https://www.instagram.com/a_scuola_di_oc/</a>

	<a href="https://twitter.com/ascuoladioc">https://twitter.com/ascuoladioc</a> <a href="https://www.facebook.com/ascuoladioc">https://www.facebook.com/ascuoladioc</a> <a href="https://vimeo.com/channels/asoc">https://vimeo.com/channels/asoc</a> <a href="https://www.youtube.com/channel/UCJFMbCLZVOuJt0xcveb2b4Q">https://www.youtube.com/channel/UCJFMbCLZVOuJt0xcveb2b4Q</a>
<b>Sito Internet</b>	A Scuola di Open Coesione: <a href="http://www.ascuoladiopencoesione.it/it">http://www.ascuoladiopencoesione.it/it</a>
<b>Fonti supplementari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Webinar disponibili online</li> <li>• Linee guida: <a href="http://www.ascuoladiopencoesione.it/sites/default/files/asoc_files/1920/doc/Vademecum_Progetto_ASOC1920.pdf">http://www.ascuoladiopencoesione.it/sites/default/files/asoc_files/1920/doc/Vademecum_Progetto_ASOC1920.pdf</a></li> <li>• Una Scuola di Open Coesione: <a href="http://www.ascuoladiopencoesione.it/it">http://www.ascuoladiopencoesione.it/it</a></li> <li>• Corsari Assetati: <a href="https://www.facebook.com/Corsari-Assetati-904444366404979/?ref=settings">https://www.facebook.com/Corsari-Assetati-904444366404979/?ref=settings</a></li> <li>• <a href="http://www.ascuoladiopencoesione.it/ricerche-scuole?team=1718_087">http://www.ascuoladiopencoesione.it/ricerche-scuole?team=1718_087</a></li> <li>• <a href="https://www.instagram.com/corsariassetati/?hl=it">https://www.instagram.com/corsariassetati/?hl=it</a></li> <li>• <a href="https://twitter.com/corsariassetati">https://twitter.com/corsariassetati</a></li> </ul>

## Cipro

Titolo	LAMS (Learning Activity Management System)
<b>Tipo</b>	Settore TET-SAT (Technology Enhanced Teaching SelfAssessment Tool): Comunicazione e collaborazione digitale e pedagogia digitale Sottosettore MENTEP TET-SAT: valutazione basata sulle TIC Progettazione e gestione di ambienti di apprendimento basati sulle TIC
<b>Data di pubblicazione</b>	01/01/2003
<b>Autrici/tori</b>	LAMS Foundation
<b>Gruppo di riferimento</b>	Insegnanti e studenti con livelli differenti di conoscenza e specializzazione.
<b>Obiettivi</b>	Progettare, gestire e comunicare online per attività di apprendimento collaborativo
<b>Introduzione</b>	Il LAMS è un nuovo strumento rivoluzionario per progettare, gestire e comunicare attività di apprendimento collaborativo online. LAMS è dotato di un ambiente autore visuale di facile uso per la creazione di sequenze di attività a carattere individuale, di piccolo gruppo o di classe, basate sia sulla fruizione di materiali che su interazioni collaborative. Il LAMS può essere utilizzato come un sistema autonomo o in combinazione con altri Learning Management System (LMS) come Moodle, Sakai, LRN, WebCT e BlackBoard.
<b>Stakeholder/partner</b>	LAMS Foundation
<b>Approccio metodologico</b>	Il LAMS fornisce alle/agli insegnanti un ambiente visivo per creare, archiviare e riutilizzare le sequenze di attività di apprendimento. Le/gli insegnanti trascinano e rilasciano le attività sulla superficie di creazione e poi uniscono le attività per produrre una sequenza di apprendimento. È questo modello di flusso di lavoro che distingue principalmente il LAMS da altri LMS più basati sui contenuti, fornendo all'insegnante e alla/allo studente sequenze di attività contrassegnate da un alto livello di interazione e collaborazione. Il LAMS dispone di un'ampia gamma di strumenti che possono essere utilizzati con un altrettanto varia gamma di approcci pedagogici, da insegnanti e studenti con diversi livelli di conoscenza e specializzazione.
<b>Impatto</b>	Livello alto d'interazione e comunicazione fra insegnanti e studenti
<b>Innovazione/fattori di</b>	Nuovo strumento rivoluzionario per progettare, gestire e comunicare attività di apprendimento collaborativo online.

<b>successo</b>	
<b>Contatti</b>	<a href="mailto:mentep@cyearn.pi.ac.cy">mentep@cyearn.pi.ac.cy</a>
<b>Sito Internet</b>	<a href="http://www.lamsfoundation.org">www.lamsfoundation.org</a>
<b>Fonti supplementari</b>	Risorse sviluppate: Moodle, Sakai, LRN, WebCT και τοBlackBoard <a href="#">MENTEP Project</a> ▶ <a href="#">ATS2020 Project</a> ▶ <a href="#">Erasmus+</a>

Titolo	Photodentro– OPEN EDUCATIONAL PRACTICE
<b>Tipo</b>	Settore MENTEP TET-SAT: Utilizzo e produzione di contenuti digitali e Pedagogia digitale Sottosettore: Progettazione e attuazione dell'insegnamento delle TIC (Progettazione dell'Apprendimento) Progettazione e gestione di ambienti di apprendimento basati sulle TIC Archivio digitale
<b>Data di pubblicazione</b>	Iniziato nel 2012 ma in continuo sviluppo
<b>Autrici/tori</b>	ITYE DIOFANTOS
<b>Gruppo di riferimento</b>	Istruzione primaria e secondaria
<b>Obiettivi</b>	Raccogliere, organizzare e fornire pratiche educative aperte e innovative proposte dalla comunità educante e relative all'uso dei contenuti educativi digitali nel processo di apprendimento.
<b>Introduzione</b>	Il "Photodentro Open Educational Practices" è l'Archivio digitale panellenico di Open Educational Practices per l'utilizzo di contenuti educativi digitali per l'istruzione primaria e secondaria. È uno degli archivi digitali del Ministero dell'Istruzione e degli Affari Religiosi della "famiglia" Photodentro.
<b>Stakeholder/partner</b>	ESPA, Ministero dell'Istruzione e degli Affari Religiosi, ITYE DIOFANTOS, AΘHNA, ecc.
<b>Approccio metodologico</b>	Le/gli insegnanti delle scuole primarie e secondarie e i membri della più ampia comunità educativa e scientifica possono pubblicare e condividere pratiche di formazione sui contenuti digitali aperti, nonché cercare altre pratiche di formazione.
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	In questo periodo in cui l'istruzione in presenza è stata posta in secondo piano a causa della pandemia di COVID-19, questa innovativa raccolta di informazioni chiamata Photodentro offre un percorso alternativo per l'acquisizione di conoscenze e l'apprendimento, fornendo un'enciclopedia educativa aperta alle/agli insegnanti, alle/agli studenti e ai genitori all'interno della quale si possono trovare informazioni fondate condivise da esperte/i.
<b>Contatti</b>	photodentro@cti.gr
<b>Sito Internet</b>	<a href="http://photodentro.edu.gr/oep">http://photodentro.edu.gr/oep</a>
<b>Fonti supplementari</b>	Risorse sviluppate: video, strumenti, pratiche e software educativi, materiale formativo.

Titolo	Presentazione del MOOC TET (Technology-Enhanced Teaching)
<b>Tipo</b>	Settore MENTEP TET-SAT: Pedagogia digitale Sottosettore MENTEP TET-SAT: Progettazione e attuazione dell'insegnamento delle TIC (Progettazione dell'Apprendimento) Progettazione e gestione di ambienti di apprendimento basati sulle TIC - MOOC (Massive Open Online Course)
<b>Data di pubblicazione</b>	2013
<b>Autrici/tori</b>	Ambienti di apprendimento basati sulle TIC
<b>Gruppo di</b>	Insegnanti

<b>riferimento</b>	
<b>Obiettivi</b>	Supportare le/gli insegnanti nel miglioramento e nello sviluppo delle proprie abilità
<b>Introduzione</b>	Esamina come la capacità delle/degli insegnanti di integrare la tecnologia nel loro insegnamento (Technology-Enhanced Teaching) sia definita a livello nazionale e internazionale e come i paesi specifici utilizzano gli strumenti di valutazione online per monitorarla. Questo corso esplorerà anche come le abilità delle/degli insegnanti per l'integrazione delle TIC nell'insegnamento possono essere valutate efficacemente, con particolare enfasi sul ruolo dell'autovalutazione online e della valutazione tra pari.
<b>Stakeholder/partner</b>	MENDEP-EUROPEAN SCHOOLNET ACADEMY, ERASMUS+
<b>Approccio metodologico</b>	Consta di quattro (4) moduli e dura cinque (5) settimane. Durata stimata: 50 ore
<b>Impatto</b>	Alto impatto sulle capacità digitali delle/degli insegnanti
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	È davvero innovativo in quanto incorpora esempi tratti dalle esperienze delle/degli insegnanti che hanno utilizzato le loro capacità per utilizzare e integrare le TIC nel processo di insegnamento-apprendimento
<b>Contatti</b>	academy@eun.org
<b>Sito Internet</b>	<a href="https://blog.europeanschoolnetacademy.eu/">https://blog.europeanschoolnetacademy.eu/</a> ,
<b>Fonti supplementari</b>	Technology-Enhanced Teaching (TET), Insegnanti come pianificatrici/tori dell'apprendimento e e revisori tra pari

## Germania

Titolo	"La rivolta studentesca del 1968" - Una serie di seminari sullo sviluppo e la ricerca del supporto mediatico di una mostra
<b>Tipo</b>	Utilizzo di tablet per rafforzare il lavoro delle/degli allieve/i delle scuole secondarie con reperti storici nella mostra sulle proteste studentesche che hanno avuto luogo nella Germania Ovest (1968-1972). Condotta nell'ambito del Fondo per l'Innovazione Didattica e del focus tematico Formazione delle/degli insegnanti.
<b>Data di pubblicazione</b>	Il Progetto è iniziato nel novembre 2017 ed è terminato nell'aprile 2018.
<b>Autrici/tori</b>	Coordinatori e organizzazioni partner: Schulmuseum Nürnberg (FAU) Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik (FAU) Lehrstuhl für Geschichts didaktik (FAU)
<b>Gruppo di riferimento</b>	Studenti (universitari) che seguono un corso di formazione come insegnanti, in particolare, nell'ambito della didattica della storia e di educazione ai media per scuole di ogni ordine e grado, principalmente allieve/i delle scuole secondarie.
<b>Obiettivi</b>	Le/gli studenti ricevono una formazione specializzata in materia di educazione museale, storia e pedagogia, analizzando l'effetto e la funzione delle modalità di apprendimento o dei laboratori di apprendimento e il comportamento adottato dalle/dagli allieve/ii nell'apprendimento. In una mostra museale, le/gli allieve/i dovrebbero sperimentare non solo gli elementi espositivi convenzionali, ma anche i metodi digitali innovativi impiegati per avere accesso agli eventi del passato. Nelle stazioni di apprendimento con i tablet, è possibile visualizzare in modo vivido del materiale autentico (interviste audio, diari, fotografie private, ecc.)
<b>Introduzione</b>	Sono disponibili numerosi strumenti digitali che permettono di conoscere la rivolta studentesca del 1968 e il suo contesto storico e culturale. Sia le ragioni della rivolta studentesca che la sua sottocultura mostrano dei collegamenti con il mondo studentesco di oggi.
<b>Stakeholder/p</b>	Oltre al coordinatore del progetto, anche l'Institut für Lern-Innovation (FAU), il "Museum für

<b>artner</b>	Kommunikation" di Francoforte e il "Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit" (Centro statale bavarese per l'educazione politica) hanno collaborato al progetto.
<b>Approccio metodologico</b>	<p>Studenti: apprendimento basato sulla ricerca utilizzando il caso studio della mostra museale</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Stimolazione dello sviluppo e della ricerca orientati alla pratica</li> <li>o Gestione indipendente delle domande di ricerca e dei compiti di sviluppo</li> <li>o Capacità di pianificare, attuare e valutare le modalità di apprendimento supportate dai media</li> </ul> <p>La mostra museale dovrebbe essere utilizzata per promuovere l'attuazione di un progetto educativo o pedagogico sui media. Le/i futuri insegnanti devono essere adeguatamente preparati per includere tra le proprie strategie didattiche le modalità di apprendimento supportate dai media.</p> <p>Allieve/i: Sviluppo di stazioni di apprendimento multimediali con tablet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Massimizzare il processo di apprendimento attraverso l'accesso a reperti storici</li> <li>• Accesso ai contenuti meno evidenti relativi a tali reperti</li> </ul> <p>L'approccio si rivolge anche a giovani provenienti da gruppi sociali svantaggiati dal punto di vista educativo.</p>
<b>Impatto</b>	Creazione di stazioni di apprendimento con tablet per alunni. Rappresenta una parte della mostra itinerante "Klassen-Kämpfe: Schülerproteste. 1968-1972 nel "Museum für Kommunikation" di Francoforte e nel "Museum für Industriekultur a Nürnberg"
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	Il progetto ha permesso di avvicinare le/gli allieve/i alla storia del movimento studentesco del 1968 attraverso modalità di apprendimento supportate dai media. L'impiego di strumenti digitali ha favorito l'apprendimento in modo più efficace rispetto all'utilizzo dei soli documenti analogici. Attraverso contributi e mostre, alcune delle quali molto personali, hanno appreso come la generazione del 1968 ha vissuto questa fase di sconvolgimento. L'esempio pratico ha fornito alle/agli studenti informazioni circa il lavoro educativo multimediale, oggi estremamente importante perché le modalità di apprendimento supportato dai media sono in aumento e questi aspetti sono ancora spesso trascurati nella formazione delle/degli insegnanti.
<b>Contatti</b>	ILI, project manager: roland.hallmeier@ili.fau.de Sito: <a href="https://www.ili.fau.de/">https://www.ili.fau.de/</a>
<b>Sito Internet</b>	<a href="https://www.ili.fau.de/2018/05/17/klassen-kaempfe-schuelerproteste-1968-1972/">https://www.ili.fau.de/2018/05/17/klassen-kaempfe-schuelerproteste-1968-1972/</a>

Titolo	iSmart - Soluzioni tecnologiche intelligenti per giovani affetti da dislessia
<b>Tipo</b>	Uso di strumenti intelligenti basati sulle TIC (come smartphone, tablet e lavagne interattive multimediali) per tutti i livelli di apprendimento formale, non formale e informale. Le TIC sono degli strumenti importanti per supportare le/gli studenti dislessici nell'istruzione scolastica, sia nel processo di apprendimento stesso che nell'accesso e nella memorizzazione delle informazioni scritte.
<b>Data di pubblicazione</b>	Durata del progetto 01/10/2013–30/09/2016
<b>Autori/tori</b>	Coordinator del progetto: Accord International (Repubblica Ceca)
<b>Gruppo di riferimento</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Istituti educativi che insegnano alle/ai bambine/i (età 9-12)</li> <li>• Istituti di formazione delle/degli insegnanti</li> <li>• Insegnanti</li> <li>• Associazioni di genitori con bambine/i dislessici</li> <li>• Genitori di bambine/i dislessici</li> </ul>



<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare un software efficace per trasferire le informazioni scritte sulle lavagne in classe ai dispositivi intelligenti: approcci basati su lavagne interattive multimediali e videocamere</li> <li>• Sviluppare e progettare applicazioni per la sintesi vocale su dispositivi intelligenti per aumentare l'interesse e la motivazione delle/degli studenti dislessici</li> <li>• Focalizzare il software su abilità di base come lettura, scrittura e matematica</li> <li>• Testare il software in classe in tre diversi paesi (Svezia, Repubblica Ceca e Turchia) con studenti dislessici</li> <li>• Aiutare i genitori di bambine/i dislessici nello svolgimento dei compiti.</li> <li>• Formare le/gli insegnanti circa i comportamenti da adottare con le/gli studenti dislessici</li> <li>• Localizzare il software per accogliere le lingue nazionali.</li> <li>• Sviluppare e attuare una strategia di divulgazione e valorizzazione per diffondere il prodotto sviluppato tra i gruppi di riferimento e le autorità del settore.</li> </ul>
<b>Introduzione</b>	<p>La dislessia è un termine riferito a un concetto molto ampio che si riferisce a una disabilità di apprendimento che compromette la capacità di una persona di leggere e comprendere con fluidità o accuratezza e che può manifestarsi come una difficoltà nella consapevolezza fonologica e nella relativa decodifica, nella velocità di elaborazione, nella codifica ortografica, nella memoria uditiva a breve termine, nelle abilità linguistiche o di comprensione verbale e/o nella denominazione rapida. La dislessia è il più comune disturbo dell'apprendimento.</p> <p>Il progetto ha affrontato questo problema sviluppando ulteriormente la vasta quantità di opportunità che vengono continuamente presentate nel settore dell'istruzione dai progressi compiuti nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per costituire una soluzione integrata per le/gli studenti affetti da dislessia.</p>
<b>Stakeholder/partner</b>	<p>Erasmus+ partnership:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Istituto Europeo per lo Sviluppo Locale (Grecia)</li> <li>• Across Limits (Malta)</li> <li>• People Help the People (Italia)</li> <li>• InterNIT (Svezia)</li> <li>• GrundschuleJílové u Prahy (Repubblica Ceca)</li> <li>• Afyonkarahisar Provincial National Education Directorate (Turchia)</li> <li>• Institut fürLern-Innovation (ILI) (Germania)</li> <li>• Accord International (Repubblica Ceca)</li> </ul>
<b>Approccio metodologico</b>	<p>Approcci di apprendimento interattivo e impiego di lavagne interattive multimediali in classe combinati all'uso dei tablet. L'apprendimento autonomo aiuta le/gli studenti dislessici ad essere maggiormente in grado di gestire i propri obiettivi di apprendimento grazie all'uso di strumenti appartenenti all'ambito delle TIC:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Piattaforma online per l'archiviazione e la modifica di materiali didattici per studenti dislessici al fine di promuovere l'interazione tra insegnanti, studenti e genitori</li> <li>• Toolbox riportante le App più recenti per supportare e fornire opportunità per esercitarsi nella lettura e nell'ortografia</li> <li>• Materiale di formazione continua per insegnanti</li> </ul>
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	<p>Uso di strumenti intelligenti basati sulle TIC (come smartphone, tablet e lavagne interattive multimediali) per tutti i livelli di apprendimento formale, non formale e informale. Le TIC sono degli strumenti importanti per supportare le/gli studenti dislessici nell'istruzione scolastica, sia nel processo di apprendimento stesso che nell'accesso e nella memorizzazione delle informazioni scritte.</p>
<b>Sito Internet</b>	<p>ILI, project manager: evelyn.schlenk@ili.fau.de <a href="https://www.ili.fau.de/">https://www.ili.fau.de/</a></p>



Titolo	FUTURE – Future time traveler
<b>Tipo</b>	Il progetto mira a trasformare l'orientamento professionale rivolto alla generazione Z mediante l'introduzione di un approccio e di uno scenario ludico innovativo al fine di preparare la prossima generazione ai lavori del futuro.
<b>Data di pubblicazione</b>	Il progetto è iniziato nel novembre 2017 ed è terminato nel novembre 2020.
<b>Autrici/tori</b>	Coordinatore e partner di cooperazione: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Business Foundation for Education (Bulgaria)</li> <li>• Instituto Technologias Y pologistonkai Ekdoseon Diofantos (Grecia)</li> <li>• European Board for Certified Counselors (EBCC) Association (Portogallo)</li> <li>• CIAPE - Centro Italiano per l'Apprendimento Permanente (Italia)</li> <li>• Aspire-IGEN (Regno Unito)</li> <li>• Innovation in Learning Institute (ILI/FAU) (Germania)</li> <li>• Uniwersytet Lodzki (Polonia)</li> </ul>
<b>Gruppo di riferimento</b>	Giovani ed esperte/i dell'orientamento professionale
<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppando una piattaforma innovativa di realtà virtuale seguendo un approccio ludico, il progetto vuole supportare l'offerta di informazioni utili riguardo i percorsi professionali e il processo decisionale, promuovendo una mentalità professionale orientata al futuro dei giovani;</li> <li>• Migliorare la capacità di innovazione di professioniste/i ed esperte/i dell'orientamento professionale attraverso nuove metodologie per lo sviluppo di scenari ludici e laboratori sull'innovazione professionale;</li> <li>• Promuovere l'innovazione e la politica orientata al futuro nei sistemi di orientamento professionale nei 7 paesi partner attraverso un concorso per giochi e scenari di carriera innovativi, un E-Book sulle buone pratiche e la valutazione dell'impatto.</li> </ul>
<b>Introduzione</b>	Il rapporto The Future of Jobs, il sito Skills Panorama e molte altre fonti di informazione circa le competenze richieste nel mercato del lavoro rivelano l'ampiezza dello sviluppo tecnologico, insieme alle tendenze socioeconomiche e demografiche e al suo impatto su industrie, funzioni lavorative, livelli di occupazione e competenze. Circa 2 miliardi di posti di lavoro che esistono oggi non esisteranno più entro il 2030: sono necessari strumenti innovativi per preparare la generazione Z e le/i professioniste/i dell'orientamento professionale per affrontare questa situazione.
<b>Stakeholder/partner</b>	Il progetto è stato finanziato nell'ambito del programma Erasmus+ e attuato dal suddetto partenariato.
<b>Approccio metodologico</b>	Giochi educativi per creare una simulazione di un mondo futuro
<b>Impatto</b>	La piattaforma innovativa, basata sulla metodologia dei giochi educativi, migliorerà la conoscenza dei giovani circa le tendenze che plasmano il mondo del lavoro. Inoltre, li sensibilizzerà sulle sfide sociali e sui dilemmi che accompagnano lo sviluppo tecnologico. Migliorerà la loro comprensione dei lavori emergenti e delle competenze che saranno richieste, promuovendo la comprensione personale delle varie opportunità professionali e del loro ruolo nel futuro e dimostrerà in pratica un'ampia gamma di competenze utili ai fini della gestione della loro futura carriera.
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Piattaforma innovativa di realtà virtuale per l'orientamento professionale</li> <li>• Rapporto sull'individuazione delle politiche</li> <li>• Laboratori sull'innovazione</li> <li>• E-Book contenente 38 strumenti innovativi di orientamento professionale</li> <li>• Capsula del tempo con 93 posti di lavoro del futuro</li> </ul>
<b>Contatti</b>	ILI, project manager: antonia.schorer@ili.fau.de Sito: <a href="https://www.ili.fau.de/">https://www.ili.fau.de/</a>

<b>Sito Internet</b>	<a href="https://future-time-traveller.eu/de/home-de/">https://future-time-traveller.eu/de/home-de/</a> <a href="https://www.ili.fau.de/projekte/future-time-traveller/">https://www.ili.fau.de/projekte/future-time-traveller/</a>
----------------------	--

## Regno Unito

Titolo	Panjango
<b>Tipo</b>	<p>Quattro progetti e risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panjango Online</li> <li>• Panjango Trumps</li> <li>• Panjango Trumps: Future Jobs</li> <li>• The Panjango Game</li> </ul>
<b>Data di pubblicazione</b>	2020
<b>Autrici/tori</b>	Jon Maiden
<b>Gruppo di riferimento</b>	Scuole primarie e secondarie nel Regno Unito
<b>Obiettivi</b>	Fornire risorse online e offline di qualità, che colleghino l'apprendimento alla vita e forniscano conoscenze pratiche, abilità ed esperienza ai giovani per realizzare il loro potenziale.
<b>Introduzione</b>	Panjango permette l'esplorazione del mercato del lavoro promuovendo l'apprendimento esperienziale, sia online che offline, che collega l'apprendimento alla vita e fornisce ai giovani le conoscenze pratiche, le abilità e l'esperienza necessarie per trovare il proprio scopo e realizzare il proprio potenziale.
<b>Stakeholder/partner</b>	Questa risorsa è stata creata da Jon Maiden (co-fondatore e CEO), ex direttore di un ente di beneficenza per l'educazione artistica. Jon ha anche gestito in passato una scuola per bambini ciechi e con disabilità multiple in Sud Africa ed è stato ambasciatore di buona volontà del United Nations Development Programme (UNDP) lavorando nelle scuole di tutta la Polonia. Come consulente freelance, ha anche contribuito ad avviare e far crescere dozzine di progetti di impresa sociale in tutto il Regno Unito.
<b>Approccio metodologico</b>	<p>Panjango Online è un ambiente di apprendimento virtuale che consente ai giovani di esplorare il mondo del lavoro attraverso sfide di conoscenza, abilità ed esperienza contestualizzate e ludiche relative a più di 120 lavori diversi. La piattaforma individua direttamente il programma principale di matematica, inglese e scienze relativo alle sfide legate al lavoro per fornire un contesto di apprendimento reale e permettere alle/agli studenti di immedesimarsi nei ruoli di diversi professionisti per un'esplorazione più interattiva e intuitiva delle carriere.</p> <p>Panjango dà anche uno sguardo futuristico al mondo del lavoro. Panjango Trumps: Future Jobs utilizza il popolare formato "Top Trump" per esplorare i 50 lavori più insoliti e meravigliosi del futuro, dal rewilding al tecnico dei robot, dal chirurgo della memoria al botanico su Marte!</p> <p>Panjango ha anche un secondo gioco che esplora i lavori attuali, nonché un gioco da tavolo volto a coinvolgere le famiglie nell'apprendimento professionale e nelle discussioni sulle scelte di vita future.</p> <p>I giochi e le risorse di Panjango sono rivolti ai giovani di età compresa tra 8 e 13 anni (fase di transizione tra scuola primaria e secondaria).</p>
<b>Impatto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per i giovani: offre un modo più coinvolgente e significativo di apprendere e mostra loro come le loro conoscenze, abilità ed esperienze possono essere applicate nella propria vita personale dopo la scuola.</li> <li>• Per le/gli educatrici/tori: rappresenta uno strumento di potenziamento per fornire un apprendimento che risponde alle esigenze del XXI secolo, collegando il programma di base alle sfide del mondo reale.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Per i genitori: consiste in un meccanismo unico per impegnarsi nel viaggio verso l'apprendimento dei propri figli e assicurarsi che stiano imparando nel modo giusto per realizzare il loro potenziale.</li> </ul> <p>Abbiamo condotto un'ampia valutazione insieme a studenti e insegnanti per valutare l'impatto dei progetti e delle risorse di Panjango, anche attraverso la realizzazione di laboratori nelle scuole con più di 1.000 giovani. L'azienda ha anche ricevuto l'approvazione da parte di autorità appartenenti al mondo dell'istruzione, degli affari e della politica, incluso l'appoggio ufficiale dei Dipartimenti per l'istruzione e le imprese, l'innovazione e le competenze.</p>
<b>Innovazione/ fattori di successo</b>	<p>Il nostro sistema educativo è attualmente monodimensionale, eccessivamente incentrato sull'acquisizione della conoscenza. La metodologia "Apprendimento in 4D" di Panjango cerca di aggiungere tre nuove dimensioni al viaggio verso l'apprendimento dei giovani: l'applicazione della conoscenza, lo sviluppo delle abilità e l'esperienza del mondo reale. Gli USP consistono nella ludicizzazione e contestualizzazione dell'apprendimento. Benché siano stati compiuti dei tentativi in tal senso, nessuno ha ancora provveduto a una contestualizzazione dell'apprendimento su vasta scala.</p> <p>Stiamo anche lavorando per sviluppare una versione di Panjango completamente basata sul gioco che porterà le/i bambine/i lungo viaggi emozionanti nel mondo del lavoro e che richiederà loro di applicare le loro conoscenze e abilità alle sfide del "mondo reale", come ad esempio, il crollo di un ponte, un grave incidente nucleare, una epidemia, la fuga di prigionieri o una missione su Marte! Un'estensione del gioco utilizzerà la tecnologia di geolocalizzazione per inviare delle sfide relative alla posizione geografica specifica di una/un bambino al fine di contestualizzare e ludicizzare il mondo che lo circonda. In termini di orientamento professionale, Panjango adotta anche un nuovo approccio spostando l'attenzione da "cosa vuoi essere?" a "quali problemi vuoi risolvere?".</p>
<b>Contatti</b>	<a href="mailto:jon@panjango.com">jon@panjango.com</a>
<b>Sito Internet</b>	<a href="http://www.panjango.com">www.panjango.com</a>
<b>Fonti supplementari</b>	<p>Panjango Online - <a href="https://panjango.com/pages/panjango-online">https://panjango.com/pages/panjango-online</a></p> <p>Panjango Trumps - <a href="https://bit.ly/38sSrtg">https://bit.ly/38sSrtg</a></p> <p>The Panjango Game - <a href="https://bit.ly/37qbsMU">https://bit.ly/37qbsMU</a></p>

<b>Titolo</b>	<b>Get Career Confident: utilizzo delle piattaforme dei social media per coinvolgere e fornire orientamento professionale ai giovani, alle/ai loro insegnanti e genitori</b>
<b>Tipo</b>	Programma gratuito di orientamento professionale a sostegno delle/degli studenti, dei loro genitori/tutori e insegnanti a Brighton e a Hove nella contea dell'East Sussex (Regno Unito) che offre sessioni individuali di orientamento professionale, materiali didattici appositamente ideati e contenuti mirati sui social media.
<b>Data di pubblicazione</b>	2019
<b>Autrici/tori</b>	Miranda Glavin
<b>Gruppo di riferimento</b>	Giovani, genitori e tutori, insegnanti, professioniste/i dell'orientamento professionale
<b>Obiettivi</b>	Il programma si basa su un modello di condivisione di buone pratiche, divulgazione e aggiornamento del personale che consentirà alle scuole di tutto il Sussex di sviluppare il loro CEIAG ( <i>Careers Education, Information, Advice and Guidance</i> ) e, in particolare, i programmi di orientamento personale. Le/gli specialiste/i di questo settore (ma non solo) possono utilizzare i video e le risorse proposte durante le loro sessioni di orientamento per migliorare l'offerta. L'obiettivo del progetto è, infatti, migliorare la qualità e la quantità dell'orientamento professionale e fornire un metodo per raccogliere e distribuire informazioni essenziali sulle varie professioni alle/ai destinatarie/i in modo coinvolgente.

<b>Introduzione</b>	Get Career Confident è un nuovissimo programma gratuito di orientamento professionale che offre supporto a studenti, genitori/tutori e insegnanti a Brighton e a Hove nella contea dell'East Sussex (Regno Unito) che offre sessioni individuali di orientamento professionale, materiali didattici e contenuti mirati sui social media. Gli utenti si iscrivono per ricevere newsletter periodiche e possono accedere all'orientamento professionale offerto da consulenti professionisti tramite canali online. Tutte le risorse, inclusa una suite di video, sono disponibili sul sito Internet.
<b>Stakeholder/partner</b>	Miranda Glavin è una consulente nell'ambito dell'orientamento professionale qualificata di livello 7 con una esperienza nel campo di oltre dieci anni. È la direttrice di Elev8Careers, un'impresa sociale consolidata che fornisce servizi di orientamento professionale e servizi educativi a scuole e università nel sud-est dell'Inghilterra. Sussex Learning Network (SLN), è un esempio unico di partenariato strategico nel campo dell'istruzione rappresentato da università, istituti di istruzione superiore, autorità locali, imprese locali, scuole e una rete di enti fornitori di formazione indipendenti. Tutti lavorano insieme da oltre 12 anni su progetti di collaborazione che assicurano alle persone locali, prevalentemente provenienti da contesti svantaggiati, di essere efficacemente supportate per realizzare il loro pieno potenziale.
<b>Approccio metodologico</b>	<p>Il programma combina il supporto in presenza con un intervento che sfrutta la tecnologia online. Inizia con il completamento di un'analisi dei bisogni online da parte dei giovani, stabilendo il loro attuale livello di conoscenza delle opportunità di lavoro. A questo punto, i giovani si registrano anche per seguire i relativi canali social media, rivolti ai tre principali utenti: Instagram per i giovani, Facebook per genitori e tutori e Twitter per insegnanti e consulenti di orientamento. Le informazioni sono differenziate per i tre gruppi distinti. Il materiale consiste in una combinazione di notizie, opportunità, raccomandazioni, consigli, foni di ispirazione e suggerimenti.</p> <p>I video dimostrativi sono forniti seguendo lo stile ispirato alle/ai blogger e influencer su argomenti come: iscriversi all'università, svolgere un tirocinio, ottenere maggiori informazioni sulle università, conoscere le competenze professionali necessarie e ottenere il primo lavoro. Inoltre, ispirano la realizzazione di video "SeeToBe" di persone locali che parlano della loro carriera. Le risorse sono aperte in modo tale da assicurarsi che tutti possano beneficiarne e stimolare la loro inclusione nei programmi di orientamento professionale nelle scuole.</p> <p>Il supporto continuo e graduale combinato alla formazione e all'orientamento professionale di alta qualità è fondamentale per un supporto professionale efficace.</p>
<b>Impatto</b>	<p>Garantisce che le principali parti interessate (giovani, insegnanti e genitori) abbiano tutte accesso a informazioni, consigli e orientamento di alta qualità quando ne hanno bisogno con i mezzi a loro disposizione. L'offerta virtuale e graduale di informazioni, suggerimenti, orientamento professionale e notizie relative al mercato del lavoro attraverso i social media supporta anche attività di formazione professionale più ampia e coinvolge e ispira studenti, genitori e insegnanti nel proprio percorso professionale. Offrendo canali di informazione a tutte le tre categorie di utenti, l'orientamento professionale diviene un'attività comunitaria in cui tutti sono responsabili di assicurarsi che i giovani realizzino il loro potenziale.</p> <p>Vi sono prove dell'impatto di questo supporto continuo e globale raccolte attraverso la valutazione del nostro progetto "Streets Ahead" in corso da tre anni nell'ambito del programma collaborativo di sensibilizzazione attivo a livello nazionale. I risultati migliori sono legati a una serie di interventi di pre-orientamento, supporto individuale e attività di <i>counselling</i> online o telefoniche.</p> <p>I giovani compilano online un'analisi dei bisogni sia prima sia al termine del programma e rispondono a domande qualitative sul loro impegno con le risorse online durante le sessioni di orientamento. Questi strumenti premettono di valutare l'utilità del programma.</p>
<b>Innovazione/fattori di successo</b>	Nel 2011 Elev8Careers ha sperimentato l'utilizzo dei social media per fornire orientamento professionale alle/agli studenti nelle scuole, rispondendo così alle richieste delle scuole di trovare una soluzione economica per favorire l'orientamento professionale a livello scolastico e sfruttando le potenzialità dei social media con cui i giovani hanno una notevole familiarità. Sebbene il progetto sperimentale abbia avuto successo, a quel tempo le scuole non erano in grado di fornire l'infrastruttura tecnologica necessaria.

	<p>Nel 2019 l'offerta è irregolare. Inoltre, sebbene vi siano una miriade di informazioni sul mercato del lavoro online, molte di esse non sono differenziate, sono di parte, non sono circoscritte e non provengono da fonti attendibili. Attraverso questa risorsa, fornendo il materiale attraverso tre canali di social media in un formato video di facile utilizzo, le/gli insegnanti possono utilizzare le risorse a scuola e le/gli studenti e le famiglie possono accedervi nel loro tempo libero. Un elemento chiave è rappresentato dall'offerta di informazioni cruciali in blocchi facilmente assimilabili per supportare le transizioni che hanno luogo a scuola e per preparare la/gli studenti per ciò che verrà dopo.</p> <p>Vi sono anche delle interviste di un minuto con persone che svolgono lavori in settori emergenti in tutta la contea per ispirare i giovani a pensare in modo più ampio alle possibilità per il loro futuro. Queste risorse sono accessibili a tutti i potenziali utenti tramite social media, YouTube e nel relativo sito Internet. Queste risorse sono anche utilizzate all'interno dei programmi di formazione sociale, sanitaria ed economica (PSHE), nelle attività di tutoraggio e nelle lezioni ordinarie.</p>
<b>Contatti</b>	miranda@elev8careers.org.uk
<b>Sito Internet</b>	www.getcareerconfident.co.uk
<b>Fonti supplementari</b>	www.elev8careers.org.uk

<b>Titolo</b>	<b>Impact Gamers : Usare la creazione di giochi come strumento per favorire il mentoring e lo sviluppo dei giovani</b>
<b>Tipo</b>	Progettazione e codifica del gioco
<b>Data di pubblicazione</b>	2018
<b>Autrici/tori</b>	Adam Syrop
<b>Gruppo di riferimento</b>	Giovani fra i 7 e i 16 anni residenti nelle aree più svantaggiate. Tuttavia, la composizione mista del gruppo può aiutare a costruire dinamiche varie e utili e consentire alle persone più svantaggiate di fare amicizia con altre persone provenienti da contesti più privilegiati.
<b>Obiettivi</b>	Aiutare i giovani a crescere in un contesto di sicurezza, sviluppare nuove amicizie, a creare giochi per computer e ad apprendere le proprie abilità nel campo delle TIC
<b>Introduzione</b>	Impact Gamers ospita sessioni dopo scuola per giovani a rischio di abbandono scolastico precoce e per i giovani in generale al fine di creare e giocare ai propri giochi
<b>Stakeholder/partner</b>	EU Meet and Code project, Bradford Metropolitan Council, Comic Relief, PEARS e Manjit Wolstenholme Foundation
<b>Approccio metodologico</b>	La creazione di giochi per coinvolgere i giovani: quando i giovani sono concentrati su un compito che li interessa, su cui hanno un controllo creativo, favoriamo il loro empowerment. In questo modo non c'è contatto visivo quando si parla con loro, il che consente conversazioni più ponderate e momenti di silenzio dove nessuno si sente a disagio.
<b>Impatto</b>	<p>I giochi per computer sono estremamente interessanti per i giovani. Tuttavia, spesso il modo in cui i giovani vi si dedicano è malsano, giocandoci per troppe ore consecutive o perché i contenuti del gioco non sono appropriati, o per entrambe le ragioni. Pertanto, sono stati fissati degli obiettivi raggiungibili in 6 settimane attraverso l'uso di un software che permette di ottenere rapidamente dei risultati, consentendo alla/allo studente di creare entro un'ora il suo primo gioco di base. Il fatto che le ambizioni non siano alte consente alle/agli studenti di gestire le proprie aspettative. Inoltre, la possibilità di lavorare con poche/i studenti alla volta consente a ciascun partecipante di scegliere la propria idea e le proprie regole per il gioco, permettendo loro di esprimere i propri pensieri e idee.</p> <p><b>Quali sono i risultati e gli effetti?</b></p> <p>I giovani partecipano attivamente e sviluppano le proprie capacità nell'ambito delle TIC, aumentano la loro fiducia in sé stessi e l'autostima e instaurano nuove amicizie. Le persone sviluppano un senso di appartenenza a un gruppo e a un luogo. Il loro interesse per la creazione di giochi cresce e ciò spesso si traduce in una riduzione del tempo dedicato a giocare con i videogiochi a casa, preferendo continuare a creare giochi in gruppo.</p> <p><b>Come si misurano i risultati?</b></p>

	<p>Attraverso la raccolta del feedback di studenti e genitori. Inoltre, la qualità dei giochi prodotti mostra la loro capacità tecnica e i progressi che hanno compiuto.</p>
<b>Innovazione/ fattori di successo</b>	<p>I gruppi non vengono creati allo scopo di insegnare programmazione, ma soprattutto per favorire la capacità dei giovani di impegnarsi. Se una/uno studente ha avuto una giornata difficile a scuola, non c'è bisogno di spingerlo a portare avanti il suo progetto. Il personale può lavorare al progetto mentre lei/lui parla della sua giornata e, quando si sente pronto, può continuare a lavorarci. L'approccio è incentrato sulla/sullo studente, il quale sceglie dove sedersi, il contenuto del suo gioco (purché segua delle linee guida positive, non costituisca un plagio, non sia offensivo) e da dove iniziare. Il supporto è sempre offerto per aiutare le/gli studenti ad avere successo. Il viaggio consiste nel:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) pensare a un gioco da realizzare,</li> <li>2) sviluppare capacità di problem-solving,</li> <li>3) ottenere supporto, se necessario</li> <li>4) celebrare il successo di avere portato a termine il gioco,</li> <li>5) ricominciare tentando la realizzazione di un gioco più ambizioso (torna al punto 1)</li> </ol> <p>È un ciclo di abilità che verranno sviluppate e che loro applicheranno nelle molteplici questioni della vita.</p> <p>È ammesso un numero ridotto di studenti per ogni singolo membro del personale di supporto: massimo 3 studenti per membro del personale, fino a un massimo di 9 studenti in totale.</p> <p>I gruppi iniziano riunendosi e ascoltando come è andata la loro giornata di ciascun membro del gruppo, inclusi i membri del personale. Durante la sessione vengono offerte gratuitamente delle barrette ai cereali salutari e viene incoraggiato un uso sano dei computer e di Internet. L'obiettivo è quello di far sentire tutti i membri del gruppo al sicuro, felici e in grado di portare a termine i loro progetti.</p>
<b>Contatti</b>	<a href="mailto:info@impactgamers.net">info@impactgamers.net</a> / <a href="mailto:adam@impactgamers.net">adam@impactgamers.net</a>
<b>Sito Internet</b>	<a href="http://www.impactgamers.net">www.impactgamers.net</a>

## Conclusioni

La questione delle competenze digitali delle/dei bambine/i e dei giovani è densa di apparenti tensioni e contraddizioni. I giovani sono contemporaneamente descritti come dei "nativi digitali", essendo in grado di adattarsi facilmente agli ambienti online, ma anche come degli emarginati esclusi dal processo decisionale ritenuto appannaggio degli adulti. Ciononostante, la ricerca si rivolge a giovani che variano ampiamente in termini di competenze digitali, età e caratteristiche socio-demografiche. A seguito della pandemia di COVID-19, il comportamento di consumo dei media è cambiato ed è probabile che l'impatto sia più forte sui giovani, a causa della chiusura delle scuole e delle interruzioni delle relazioni sociali. In un simile contesto, l'e-learning prospetta molti vantaggi. La rivoluzione digitale ha cambiato totalmente la vita delle persone e l'istruzione non può rimanere esclusa dalle trasformazioni che avvengono in tutti i settori. La didattica digitale offre l'accesso a delle informazioni costantemente aggiornate e rende la loro consultazione più facile e veloce. Inoltre, offre l'apertura di spazi informali e di nuovi contesti di apprendimento, incoraggiando le/gli studenti ad apprendere in modo indipendente e cooperativo.

I Millennials "sono cresciuti insieme agli schermi dei computer e alle console per videogiochi". È la prima generazione a essere nata nel mondo di Internet. È la generazione della televisione e del digitale onnipresente in tutti i settori, sia privati che professionali.

Per gli appartenenti alla generazione Z, invece, la vita quotidiana è dominata dalla tecnologia, sono giovani nati con essa e non possono vivere senza. Internet è il loro principale strumento di comunicazione per interagire, sia nella vita privata che al lavoro. Sono nati quando le nuove tecnologie erano già ampiamente diffuse. Quasi 2/3 dei giovani hanno uno smartphone, mentre solo il 12% non lo possiede. Questa generazione è permanentemente connessa, identificandosi solo con e attraverso i social media, effettuando un continuo passaggio dalla vita reale a quella virtuale.

Ancora oggi fin troppe poche scuole in Belgio, Italia, Cipro, Germania e Regno Unito stabiliscono un collegamento tra lo stile di vita dei giovani e l'utilizzo del pieno potenziale della didattica digitale e questo deve cambiare. Attraverso l'impiego di strumenti digitali le lezioni diventano più divertenti ed è possibile favorire ulteriormente l'apprendimento. L'uso di una varietà di risorse educative consente all'insegnante di esprimere la propria creatività e di adottare strategie didattiche innovative. Dalla varietà di buone pratiche analizzata emerge con chiarezza l'esistenza di strumenti di apprendimento estremamente attraenti che attendono solo di essere utilizzati.





## Fonti:

### Belgio

<https://statbel.fgov.be/fr/themes/emploi-formation/marche-du-travail/emploi-et-chomage>

<https://www.iweps.be/indicateur-statistique/emploi-interieur-secteur/#:~:text=Les%20secteurs%20les%20plus%20importants,d%C3%A9tail%2C%20transports%2C%20h%C3%B4tels%20et%20restaurants>

<https://economie.fgov.be/fr/themes/line/les-tic-en-belgique>

<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/scoreboard/belgium>

[https://www.rtf.be/info/medias/detail\\_le-world-wide-web-a-30-ans-c-etait-comment-les-debuts-d-internet-en-belgique-archives?id=10168053#:~:text=9%20avril%201995%20%3A%20La%20Belgique%20d%C3%A9barque%20sur%20internet&text=Lanc%C3%A9%20en%20avril%201995%20par,au%20son%20de%20la%20Braban%C3%A7onne](https://www.rtf.be/info/medias/detail_le-world-wide-web-a-30-ans-c-etait-comment-les-debuts-d-internet-en-belgique-archives?id=10168053#:~:text=9%20avril%201995%20%3A%20La%20Belgique%20d%C3%A9barque%20sur%20internet&text=Lanc%C3%A9%20en%20avril%201995%20par,au%20son%20de%20la%20Braban%C3%A7onne)

<http://www.solunea.fr/digital-learning-evolution-formation/#:~:text=D%C3%A9finition%20digital%20learning,et%20avec%20plus%20de%20fluidit%C3%A9>

<https://www.digiformag.com/e-learning/quels-sont-les-avantages-des-formations-en-digital-learning%E2%80%89/>

<https://blog.myskillcamp.com/fr/e-learning-avantages-et-inconv%C3%A9nients>

<https://www.macg.co/ailleurs/2018/08/la-tablette-ou-un-pc-pourraient-devenir-une-fourniture-scolaire-en-colleges-103362>

<https://www.journalducsm.com/generations-x-y-z/>

<https://www.karott.be/belges-digital-evolution-2019/>

[https://www.rtf.be/info/societe/detail\\_un-jeune-sur-deux-estime-passer-trop-de-temps-sur-les-reseaux-sociaux?id=10091695](https://www.rtf.be/info/societe/detail_un-jeune-sur-deux-estime-passer-trop-de-temps-sur-les-reseaux-sociaux?id=10091695)

<http://www.enseignement.be/index.php?page=27937&navi=4446>

<https://content.digitalwallonia.be/post/20180322084629/Barom%C3%A8tre-2018-Digital-Wallonia-Education-Num%C3%A9rique.pdf>

### Italia

*#LaScuolaNonSiFerma, Azzolina: potenziata alleanza Rai-Ministero. Al via palinsesto dedicato e lezioni in tv per alunni e studenti che sono a casa per l'emergenza coronavirus.* (2020, 04 16). Consultabile al seguente link del sito del MIUR: <https://www.miur.gov.it/web/guest/-/lascuolanonsiferma-azzolina-potenziata-alleanza-rai-ministero-al-via-palinsesto-dedicato-e-lezioni-in-tv-per-alunni-e-studenti-che-sono-a-casa-per-l->

*Agenda Digitale.* (n.d.). Consultabile al seguente link del sito di EuroInfoSicilia:

<https://www.euroinfosicilia.it/po-fesr-sicilia-2014-2020/obiettivi-tematici/agenda-digitale/>

*Agenda Digitale: un'opportunità per rendere la Sicilia più competitiva.* (n.d.). Consultabile al seguente link del sito della Regione Siciliana:

[http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR\\_PORTALE/PIR\\_Iniziative/Agenda\\_Digitale\\_Sicilia/Agenda%2BDigitale%2BSicilia%5B1%5D.pdf](http://pti.regione.sicilia.it/portal/page/portal/PIR_PORTALE/PIR_Iniziative/Agenda_Digitale_Sicilia/Agenda%2BDigitale%2BSicilia%5B1%5D.pdf)



*Altri finanziamenti per la digitalizzazione.* (2020, 08 03). Consultabile al seguente link del sito della Camera di Commercio Industria Artigianato e Agricoltura di Torino: <https://www.to.camcom.it/finanziamenti-digitalizzazione>

*Apprendimento Digitale.* (2017). Consultabile al seguente link del sito del Laboratorio apprendimento digitale: <http://apprendimentodigitale.it/apprendimento-digitale/>

Blog Sicilia. (2019, 11 20). *In Sicilia mercato del lavoro in 'apnea', meno diecimila occupati entro fine anno.* Consultabile al seguente link del sito di Blog Sicilia: <https://www.blogsicilia.it/palermo/in-sicilia-mercato-del-lavoro-in-apnea-meno-diecimila-occupati-entro-fine-anno/506516/>

Calzone, S., & Chellini, C. (2016). *Competenze digitali e fabbisogni formativi dei docenti.* Consultabile al seguente link del sito del MIUR:

[https://www.miur.gov.it/documents/20182/6080206/rapporto\\_indire\\_Compетенze\\_digitali\\_Rapporto\\_DOCENTI.pdf/57d66dff-947d-4587-9c45-356c53c6562d?version=1.0](https://www.miur.gov.it/documents/20182/6080206/rapporto_indire_Compетенze_digitali_Rapporto_DOCENTI.pdf/57d66dff-947d-4587-9c45-356c53c6562d?version=1.0)

Capriati, F. (2019, 05 27). *Bambini e tecnologia: istruzioni per l'uso.* Consultabile al seguente link del sito di NostroFiglio: <https://www.nostrofiglio.it/bambino/bambini-e-tecnologia>

Ciaccini, M. (n.d.). *Generazione x,y, e z, chi sono e come comunicare con loro.* Consultabile al seguente link del sito di Wannabe agency: <https://www.wannabe-agency.it/generazione-x-y-e-z-chi-sono-come-comunicare-marketing-social-millennials/>

*Come cambiamo le PMI con l'ausilio digitale. Verso un'industria 4.0 nel Mezzogiorno?* (2018, 12 05). Consultabile al seguente link del sito di Sicilia Report: <https://www.siciliareport.it/economia/come-cambiano-le-pmi-con-lausilio-digitale-verso-unindustria-4-0-nel-mezzogiorno/>

*Coronavirus. Decreto "cura Italia", didattica a distanza: 85 mln per formazione docenti, piattaforme scuole e dispositivi digitali ad alunni.* (2020, 03 16). Consultabile al seguente link del sito di Orizzonte Scuola: <https://www.orizzontescuola.it/coronavirus-decreto-cura-italia-didattica-a-distanza-85-mln-per-formazione-docenti-piattaforme-scuole-e-dispositivi-digitali-ad-alunni/>

*D3 - Comparative Review.* (2020, 03). Consultabile al seguente link del sito del CESIE: <https://cesie.org/media/D3-Comparative-Review-CESIE.pdf>

D'Alessandro, E. (2019, 11 25). *Crescere tra ritmi naturali e tecnologie digitali.* Consultabile al seguente link del sito di Scienza in rete: <https://www.scienzainrete.it/articolo/crescere-tra-ritmi-naturali-e-tecnologie-digitali/elena-dalessandro/2019-11-25>

D'Aria, I. (2017, 12 01). *Dipendenza da web, i ragazzi controllano lo smartphone 75 volte al giorno.* Consultabile al seguente link del sito di Repubblica: [https://www.repubblica.it/salute/prevenzione/2017/12/01/news/non\\_solo\\_millennials\\_anche\\_i\\_genitori\\_sono\\_schiavi\\_del\\_web-182714197/](https://www.repubblica.it/salute/prevenzione/2017/12/01/news/non_solo_millennials_anche_i_genitori_sono_schiavi_del_web-182714197/)

*Differenza tra millennials e generazione z.* (n.d.). Consultabile al seguente link del sito di Pop economy: <https://www.popeconomy.tv/video/millennials-e-generazione-z>

*Educare digitale: lo stato di sviluppo della scuola digitale.* (2019). Consultabile al seguente link del sito di AGCOM: <https://www.agcom.it/documents/10179/14037496/Studio-Ricerca+28-02-2019/af1e36a5-e866-4027-ab30-5670803a60c2?version=1.0>

Ferri, P. (2019, 01 07). *Scuola digitale, l'Italia ha frenato: ecco le prospettive 2019.* Consultabile al seguente link del sito di Agenda Digitale: <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/scuola-digitale-litalia-ha-frenato-ecco-le-prospettive-2019/>

Ferri, P. (2020, 01 16). *Digital Learning, la scuola italiana prova a uscire dal guado: i problemi e le sfide.* Consultabile al seguente link del sito di Agenda Digitale: <https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/digital-learning-la-scuola-italiana-prova-a-uscire-dal-guado-i-problemi-e-le-sfide/>



Galati, R. (n.d.). *Le tecnologie cambiano l'ambiente di apprendimento*. Consultabile al seguente link del sito di Pearson: <https://it.pearson.com/genitori/primaria/educazione-digitale/tecnologie-cambiano-ambiente-apprendimento.html#>

Giammusso, D. (2019, 04 05). *Generazione z e y, come sono i nuovi millennials*. Consultabile al seguente link del sito dell'Ansa: [https://www.ansa.it/canale\\_lifestyle/notizie/teen/2019/04/04/generazione-z-e-y-come-sono-i-nuovi-millennials\\_9ad0b892-30c3-439e-9fcb-c05f155562e8.html](https://www.ansa.it/canale_lifestyle/notizie/teen/2019/04/04/generazione-z-e-y-come-sono-i-nuovi-millennials_9ad0b892-30c3-439e-9fcb-c05f155562e8.html)

Istat. (2020, 08 05). *Tasso di disoccupazione*. Consultabile al seguente link del sito di Istat: <http://dati.istat.it/Index.aspx?QueryId=20745>

*L'importanza dell'ICT nella didattica quotidiana*. (n.d.). Consultabile al seguente link del sito di Educazione Digitale: <https://www.educazionedigitale.it/limportanza-ict-nella-didattica/>

Mentuccia, L. (2020, 03 13). *Coronavirus: solidarietà, scambio di buone pratiche e didattica a distanza tra scuole europee con eTwinning*. Consultabile al seguente link del sito di Indire:

<http://www.indire.it/2020/03/13/coronavirus-solidarieta-scambio-di-buone-pratiche-e-didattica-a-distanza-tra-scuole-europee-con-etwinning/>

MIUR. (2020, 03 28). *D.L. 17 marzo 2020, n. 18, recante "Misure di potenziamento del Servizio sanitario nazionale e di sostegno economico per famiglie, lavoratori e imprese connesse all'emergenza epidemiologica da COVID-19"*. Consultabile al seguente link del sito del MIUR:

<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Nota+prot.n.+562+del+28+marzo+2020.pdf/75b48ea1-c6d4-178c-55c1-f6a37a25821e?version=1.0&t=1585419275262-->

Miur. (2020, 03 23). *Ministero dell'Istruzione, in arrivo oltre 8 milioni di euro per potenziare la didattica a distanza*. Consultabile al seguente link del sito di Indire: <http://www.indire.it/2020/03/23/ministero-dellistruzione-in-arrivo-oltre-8-milioni-di-euro-per-potenziare-la-didattica-a-distanza/>

*Mobile e Mobilità: e se il gap generazionale non esistesse?* (2014, 07 16). Consultabile al seguente link del sito di Solo Tablet: <https://www.solotablet.it/lifestyle/gap-generazionale>

*Occupati per sezioni di attività economica - Dati comunali*. (2011, 08 05). Consultabile al seguente link del sito dell'Istat: [http://dati-censimentopopolazione.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DICA\\_CARATT\\_ATT\\_L\\_COM#](http://dati-censimentopopolazione.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DICA_CARATT_ATT_L_COM#)

*Piano Nazionale Scuola Digitale*. (n.d.). Consultabile al seguente link del sito di MIUR: <https://www.miur.gov.it/scuola-digitale>

Ripamonti, D. (2018). *Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca*. Consultabile al seguente link del sito di BOA Bicocca Open Archive:

[https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/211648/305689/phd\\_unimib\\_798826.pdf](https://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/211648/305689/phd_unimib_798826.pdf)

Sanna Artizzu, M., & De Pietro, L. (2017, 12). *Il Percorso dell'Agenda Digitale italiana*. Consultabile al seguente link del sito di Focus Formez: [http://focus.formez.it/sites/all/files/agenda\\_digitale\\_italiana.pdf](http://focus.formez.it/sites/all/files/agenda_digitale_italiana.pdf)

*Shaping Europe's Digital Future - Italy*. (n.d.). Consultabile al seguente link del sito della Commissione europea: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/scoreboard/italy>

Soldavini, P. (2018, 11 26). «*La scuola non può che essere digitale*»: i docenti devono educare all'uso critico della tecnologia. Consultabile al seguente link del sito de Il sole 24 ore: [https://www.ilsole24ore.com/art/la-scuola-non-puo-che-essere-digitale-docenti-devono-educare-all-uso-critico-tecnologia-AEpaTgnG?refresh\\_ce=1](https://www.ilsole24ore.com/art/la-scuola-non-puo-che-essere-digitale-docenti-devono-educare-all-uso-critico-tecnologia-AEpaTgnG?refresh_ce=1)

*Tecnologie digitali: oltre la metà dei minori italiani tra i 6-10 anni usa abitualmente la rete, leggermente maggiori le competenze digitali delle femmine ma poche opportunità di studio e professione in materie tecnico-scientifiche e molti rischi on-line*. (2018, 02 02). Consultabile al seguente link del sito di Save the Children: <https://www.savethechildren.it/press/tecnologie-digitali-oltre-la-met%3%A0-dei-minori-italiani-tra-i-6-10-anni-usa-abitualmente-la-rete>



*Un adolescente su 4 online tutta la giornata. Videochiamata "salvagente" dei rapporti sociali.* (2020, 05 12). Consultabile al seguente link del sito di Huffington Post: [https://www.huffingtonpost.it/entry/un-adolescente-su-4-online-tutta-la-giornata-videochiamata-salvagente-dei-rapporti-sociali\\_it\\_5eba7865c5b68f80c04cce39](https://www.huffingtonpost.it/entry/un-adolescente-su-4-online-tutta-la-giornata-videochiamata-salvagente-dei-rapporti-sociali_it_5eba7865c5b68f80c04cce39)

*Un anno di Piano Nazionale Scuola Digitale Avviato oltre il 65% delle azioni previste, 500 i milioni investiti. Dal 25 al 30 novembre la Settimana del #PNSD.* (2016, 10 28). Consultabile al seguente link del sito del MIUR: <https://www.miur.gov.it/web/guest/-/un-anno-di-piano-nazionale-scuola-digitale-avviato-oltre-il-65-delle-azioni-previste-500-i-milioni-investiti-dal-25-al-30-novembre-la-settimana-del-pn>

*Un Paese di cui andare fieri.* (n.d.). Consultabile al seguente link del sito del Ministro per l'innovazione tecnologica e la digitalizzazione: <https://innovazione.gov.it/it/cosa-facciamo/missione/>

## Cipro

In business news

Philenews

Industrial and technology service

Statistical service of Cyprus

Human Resource Development Authority

Press and Information Office

LAMS Foundation

ITYE ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ

EuropeanSchoolnet Academy

Agenda Digitalisierung Nürnberg (2020).

## Germania

Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (2020). Ausbau der digitalen Bildungsinfrastruktur an bayerischen Schulen. <https://www.km.bayern.de/lehrer/meldung/6585/ausbau-der-digitalen-bildungsinfrastruktur-an-bayerischen-schulen.html> [consultabile al seguente indirizzo 09/11/2020]

Bericht über den Stand der Digitalisierung in Europa 2017 – Länderprofil Deutschland (o. J.). [https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:uLntu7IFRvAJ:https://ec.europa.eu/newsroom/document.cfm%3Fdoc\\_id%3D44307+&cd=1&hl=de&ct=clnk&gl=de](https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:uLntu7IFRvAJ:https://ec.europa.eu/newsroom/document.cfm%3Fdoc_id%3D44307+&cd=1&hl=de&ct=clnk&gl=de) [consultabile al seguente indirizzo 09/11/2020]

Gabler Online-Wirtschaftslexikon (2018). Digitalisierung. <https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/digitalisierung-54195/version-277247> [consultabile al seguente indirizzo 26/10/2020]

Handelsblatt (2020). Deutschland im EU-weiten Digitalvergleich nur auf Platz 12. <https://www.handelsblatt.com/politik/deutschland/digitalisierung-deutschland-im-eu-weiten-digitalvergleich-nur-auf-platz-12/25909114.html?ticket=ST-1875734-v1AaCEnqHiwAeGCsVINb-ap3> [Retriever on 26/10/2020]

Raveling, Jann (2020). Die Geschichte der Digitalisierung. In Wirtschaftsstandort Bremen. <https://www.wfb-bremen.de/de/page/stories/digitalisierung-industrie40/geschichte-der-digitalisierung-teil-zwei> [consultabile al seguente indirizzo 26/10/2020]



Behrens, Julia, Goertz, Lutz P., Radomski, Sabine, Schmidt, Ulrich, Thom, Sabrina (2017). Monitor Digitale Bildung. Die Hochschulen im digitalen Zeitalter, Gütersloh: Bertelsmann-Stiftung <https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/monitor-digitale-bildung-2> [consultabile al seguente indirizzo 09/11/2020]

Drossel, Kerstin, Eickelmann, Birgit, Labusch, Amelie, Schaumburg, Heike (2019). Nutzung digitaler Medien und Prädiktoren aus der Perspektive der Lehrerinnen und Lehrer im internationalen Vergleich. In Bos, Wilfried, Eickelmann, Birgit, Gerick, Julia, Goldhammer, Frank, Schaumburg, Heike, Schwippert, Knut, Senkbeil, Martin, Vahrenhold, Jan (Hrsg.), ICILS 2018. #Deutschland. Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülerinnen und Schüler im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking (S. 205 -240), Münster: WaxmannVerlag GmbH

Endberg, Manuela, Lorenz, Ramona (2017). IT-Ausstattung der Schulen der Sekundarstufe I im Bundesländervergleich und im Trend von 2015 bis 2017. In Bos, Wilfried, Eickelmann, Birgit, Endberg, Manuela, Grafe, Silke, Lorenz, Ramona, Vahrenhold, Jan (Hrsg.) Schule digital – der Länderindikator 2017 Schulische Medienbildung in der Sekundarstufe I mit besonderem Fokus auf MINT-Fächer im Bundesländervergleich und Trends von 2015 bis 2017, Münster: Waxmann Verlag GmbH

Feierabend, Sabine, Rathgeb, Thomas, Reutter, Theresa (2018). JIM-Studie 2018. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12 bis 19 jähriger, Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest

Monitor Lehrerbildung (2018). Lehramtsstudium in der digitalen Welt- Professionelle Vorbereitung auf den Unterricht mit digitalen Medien? Bertelsmann-Stiftung, CHE Centrum für Hochschulentwicklung GmbH, Deutsche Telekom Stiftung, Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft, Gütersloh: CHE Centrum für Hochschulentwicklung GmbH

## Regno Unito

- <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2010/24/> TheDigitalEconomyAct2010
- <https://www.gov.uk/government/publications/uk-digital-strategy/2-digital-skills-and-inclusion-giving-everyone-access-to-the-digital-skills-they-need>
- <https://www.gov.uk/government/publications/digital-economy-bill-overview>
- <https://commercial.co.uk/schoolspendingedtech/#:~:text=The%20average%20primary%20school%20had%2069.8%20computers.&text=By%201998%2C%20only%201%25%20of,were%20connected%20to%20the%20internet.>
- <https://www.besa.org.uk/insights/ict-uk-schools-2017/>
- <https://www.gov.uk/government/publications/realising-the-potential-of-technology-in-education>
- <https://www.fluenteducation.co.uk/2019/05/20/overcoming-poor-internet-connectivity/>
- <https://www.gov.uk/government/news/edtech-strategy-marks-new-era-for-schools>
- <http://www.gov.uk/government/publications/coronavirus-covid-19-online-education-resources/coronavirus-covid-19-list-of-online-education-resources-for-home-education>
- <http://www.thenational.academy/>
- <https://www.bbc.co.uk/bitesize>
- <https://www.silicon.co.uk/cloud/covid-education-how-tech-is-transforming-learning-347857/amp>



- [https://www.gov.uk/government/news/new-major-package-to-support-online-learning?utm\\_source=4e85bd97-1e30-4780-b15f-f697e7553dea&utm\\_medium=email&utm\\_campaign=govuk-notifications&utm\\_content=immediate](https://www.gov.uk/government/news/new-major-package-to-support-online-learning?utm_source=4e85bd97-1e30-4780-b15f-f697e7553dea&utm_medium=email&utm_campaign=govuk-notifications&utm_content=immediate)
- <https://www.ifs.org.uk/uploads/R162-Education-spending-in-England-2019.pdf>
- <https://www.gov.uk/government/publications/pisa-2018-national-report-for-england>
- <https://edtechnology.co.uk/covid-19/schools-anticipate-increase-budgets-support-remote-learning-besa-uncovers/#:~:text=To%20effectively%20upgrade%20their%20remote,budget%20by%20more%20than%209%25.>
- <https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-7946/>
- <https://www.ofcom.org.uk/research-and-data/media-literacy-research/childrens/children-and-parents-media-use-and-attitudes-report-2019>
- <https://www.techadvisor.co.uk/feature/digital-home/how-much-screen-time-for-kids-3520917/>
- <https://publications.parliament.uk/pa/cm201719/cmselect/cmsctech/822/822.pdf>.
- <https://resourced.prometheanworld.com/technology-education-industry-report/>