

BRICKS | PROGETTI

Il progetto RE-EDUCO

a cura di:

Stefania Capogna e Elena Fasoli



Europeanproject, Digital, Education

Rethinking EDUcation COmpetencies. Expertise, best practices and teaching in Digital Era

RE-EDUCO - [Rethinking EDUcation COmpetencies. Expertise, best practices and teaching in Digital Era](#) - è un progetto cofinanziato dal programma Erasmus+ - KA2 - che rientra nelle Partnership strategiche del campo dell'Educazione (progetto n. 2020-1-IT02-KA201-079433).

RE-EDUCO è un progetto di ricerca e azione per lo scambio di buone pratiche e la produzione di innovazione e cooperazione con e fra i paesi coinvolti, grazie all'utilizzo di nuovi approcci e metodi di formazione nel campo della cultura digitale. Svoltosi fra l'autunno 2020 e l'estate 2023, RE-EDUCO partiva dalla considerazione del drammatico disallineamento fra domanda e offerta nel mondo del lavoro e della crescente percentuale di giovani NEET (*Not in Education, Employment or Training*). Scopo del progetto era la creazione di spazi e opportunità per la sperimentazione e la collaborazione virtuosa all'interno di una filiera educativa intesa come macrosistema integrato: istruzione-formazione-orientamento universitario e percorsi di transizione.

Il progetto ha coinvolto partner di diversi paesi: il centro di ricerca Digital Technologies Education & Society dell'Università degli Studi Link, l'AIDR (Italia), la Hellenic Open University (Grecia), Insomnia, Acceleratore e Incubatore di impresa (Spagna), la Cyprus Computer Society (Cipro), e Omnia, l'Autorità congiunta di Educazione nella regione di Espoo (Finlandia).



Figura 1 - RE-EDUCO logo

RE-EDUCO si è focalizzato sulla necessità di:

- migliorare i processi di insegnamento-apprendimento legati alle competenze digitali attraverso la comprensione della trasformazione digitale e delle competenze emergenti richieste dal mondo del lavoro;
- implementare le competenze strategiche degli insegnanti nell'uso di nuove metodologie e strumenti online;

- sperimentare un nuovo modello di formazione per studenti e insegnanti per favorire la diffusione di competenze digitali e aumentare la qualità dell'insegnamento, come richiesto dalle politiche europee per la digitalizzazione della società della conoscenza.



Figura 2 - RE-EDUCO

Il progetto è stato sviluppato attraverso la realizzazione di 5 *Intellectual Output* (IO) e di una azione di *staff training*.

IO1 - Analisi dei bisogni: cittadinanza attiva per una società digitale

L'IO1 - *Intellectual Output* 1 - è stato realizzato sotto la responsabilità del centro di ricerca DITES, in collaborazione con il partner italiano AIDR, per la co-progettazione dei percorsi rivolti alle scuole, e la ricognizione del *framework* europeo necessario ad avviare la fase di ricerca sul campo a livello nazionale. Durante l'IO1 è stata svolta un'analisi dei bisogni circa i *trend* di sviluppo professionale legati alla trasformazione digitale. Tale analisi è avvenuta *on-desk* su dati di natura secondaria per indagare il disallineamento fra domanda e offerta di lavoro determinato dall'innovazione digitale nei paesi partner.

Grazie alla realizzazione di report nazionali¹, utili ad esplorare le tendenze del mercato del lavoro locale e gli impatti sulla ridefinizione dell'offerta formativa per lo sviluppo delle competenze digitali, è stato possibile elaborare un [report finale comparativo](#), con l'intento di rintracciare similitudini e differenze nelle strategie e nelle politiche per la digitalizzazione, perseguite dai diversi paesi. Sulla base di questi risultati, ciascun paese partner ha sviluppato percorsi rivolti alle scuole superiori e alle agenzie di formazione

¹ Tutti i report nazionali sono liberamente scaricabili dal sito ufficiale del progetto: <http://re-educo.eu/outputs/>

professionale, per studenti e insegnanti. Tali percorsi sono stati suddivisi in seminari informativi, attività di orientamento e corsi di formazione, coinvolgendo complessivamente più di 2000 studenti e quasi 300 insegnanti.

I02 - Eccellenza nell'insegnamento, nell'apprendimento e nello sviluppo delle competenze

L'I02 è stato realizzato sotto la responsabilità della Hellenic Open University (HOU, Grecia) e si è concentrato sullo sviluppo di corsi di formazione e sulla promozione di una comunità di pratiche formata da insegnanti. Questo *Intellectual Output* ha previsto la realizzazione di un percorso di formazione online per insegnanti, realizzato nell'ambiente di apprendimento *e-learning* predisposto dall'HOU. Al corso si sono iscritti complessivamente più di 650 docenti, tuttavia il corso è stato completato solamente da 214 insegnanti a causa della barriera linguistica posta dall'erogazione in lingua inglese.

In Italia l'esperienza della comunità di pratica ha continuato ad essere attiva e si è costituita in [EDU HUB](#) con incontri *on-line* a cadenza mensile, con larga flessibilità nella partecipazione. Una comunità di pratiche e condivisione che continua a ruotare attorno all'interesse per il miglioramento continuo nei processi di insegnamento/apprendimento e la promozione di una cultura digitale diffusa a scuola e a cui è possibile iscriversi gratuitamente per ricevere i materiali informativi sviluppati nell'ambito dei progetti realizzati dal [centro di ricerca DITES](#).

I03 - Competizione scolastica: dall'idea di ricerca alla startup digitale

L'I03, realizzato sotto la responsabilità del partner spagnolo INSOMNIA, ha previsto la realizzazione di una competizione scolastica internazionale in due fasi, volta a promuovere lo sviluppo di idee creative e di competenze imprenditoriali e digitali fra gli studenti. La prima fase ha previsto una serie di incontri di *mentorship* che hanno guidato gli studenti nello sviluppo della loro idea innovativa nella sfida digitale che matura in diversi settori chiave per l'economia europea (cambiamento climatico, educazione, salute e benessere, *smartcity*).

I diversi gruppi di studenti e docenti partecipanti al concorso hanno potuto presentare le loro idee creative all'interno del *contest* nazionale di fronte ad alcuni esperti di settore che hanno valutato le due idee più solide e strutturate, meritevoli di partecipare al *contest* internazionale. Il Liceo Buchner di Ischia con i suoi cinque studenti, guidati dal prof. Raffaele Campanile, è risultato vincitore per l'Italia, e nel *contest* internazionale svoltosi a Valencia, presso la sede partner spagnolo INSOMNIA, presentando un progetto sul cambiamento climatico.

104 - Apprendimento attivo per l'innovazione digitale

Con l'IO4, realizzato dalla Cyprus Computer Society, tutti gli studenti partecipanti al *contest* hanno svolto il test autovalutativo MyDigiSkills sulle aree di competenza digitale corrispondenti al *framework* europeo DIGCOMP (Informazione e Data Literacy; Comunicazione e collaborazione; Creazione di contenuti digitali; Sicurezza e Risoluzione dei problemi). Gli esiti valutativi del test hanno dimostrato che la competenza nella creazione di contenuti digitali, soprattutto per quanto concerne i temi di programmazione, licenze e *Copyright*, è, in generale, la più debole. I partner hanno successivamente progettato moduli educativi specificamente rivolti ai diversi *team* di studenti, per colmare le lacune e per ottimizzare la presentazione dei progetti nell'ambito del *contest* internazionale.

Sono stati inoltre realizzati due distinti prodotti di disseminazione: un [Rapporto finale](#), liberamente scaricabile dal sito ufficiale del progetto, e una pubblicazione finale - pubblicata dalla rivista scientifica [Quaderni di Comunità Persone, Educazione e Welfare nella società 5.0, Anno 3 n. 1/2023, Roma, Eurilink University](#), - dal titolo *Active Citizenship For The Digital Society. Expertise, Best Practices And Teaching In The Digital Era* (Cittadinanza attiva per la società digitale. Competenze, buone pratiche e didattica nell'era digitale), a cura di Stefania Capogna, Manuela Minozzi, Danila Scarozza.

105 - Divulgazione dei risultati di progetto

L'ultimo IO ha previsto la divulgazione dei risultati di progetto attraverso la Conferenza finale che si è tenuta il 31 marzo 2023 a Valencia (Spagna).

Inoltre, con l'IO5 tutti i materiali di apprendimento prodotti durante l'IO4 sono stati rilasciati in *open access* mediante il canale [RE-EDUCO You Tube](#) e il [sito ufficiale del progetto](#). L'obiettivo principale del canale [RE-EDUCO You Tube](#) e della comunità [EDU HUB](#) è la creazione di uno spazio utile per la condivisione di buone pratiche legate al mondo dell'apprendimento formale, informale, non formale tra partner, esperti, insegnanti e studenti, in una prospettiva internazionale.



Stefania Capogna

s.capogna@unilink.it

Università degli Studi Link

Professoressa Associata di Sociologia dei processi culturali,
Fondatrice e Direttrice Scientifica del centro di ricerca e sviluppo DiTES (Digital Technologies, Education & Society) e della Rivista Quaderni di Comunità. Persone, Educazione e



Elena Fasoli

efasoli.ef@gmail.com

Università degli Studi Link

Neolaureata in Lettere Moderne presso l'Università degli studi di Roma Tre, ora project developer per il centro di ricerca e sviluppo DiTES e per Impact hub Roma.