

BRICKS | PROGETTI

L'Outdoor Education come ponte tra passato e presente: l'esperienza dei progetti "Across the Ocean" e "All roads lead to Rome"

a cura di:

Enrica Maragliano



eTwinning, Erasmus+, OutdoorEducation

Introduzione

eTwinning è una piattaforma online che fa parte di Erasmus+ e permette la collaborazione tra scuole europee attraverso progetti didattici condivisi. Lanciata nel 2005, dal 2014 è pienamente integrata in Erasmus+, il programma dell'Unione Europea per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport.

La piattaforma consente a insegnanti e studenti di collaborare con partner europei su progetti interdisciplinari, sviluppando al contempo competenze digitali e linguistiche. Attraverso questa collaborazione, i docenti possono condividere pratiche didattiche innovative e costruire una preziosa rete professionale internazionale.

La sinergia tra eTwinning ed Erasmus+ offre notevoli opportunità in tre fasi principali. Nella fase preparatoria della mobilità Erasmus+, gli studenti possono conoscere virtualmente i loro futuri partner attraverso attività collaborative online, familiarizzando con la cultura ed eventualmente la lingua del paese ospitante. Si possono iniziare attività propedeutiche alla realizzazione del progetto ed alle attività previste durante le visite alle scuole partner. Durante le mobilità, la piattaforma eTwinning diventa uno strumento prezioso per documentare le attività svolte, condividere materiali e mantenere i contatti con la scuola d'origine coinvolgendo gli allievi eventualmente non selezionati per il viaggio all'estero. Dopo il rientro, il progetto può proseguire online, terminando le attività pianificate, consolidando le relazioni create e amplificando l'impatto dell'esperienza Erasmus+.

Per ottenere il massimo beneficio da questa integrazione, è fondamentale pianificare attentamente l'interazione tra attività virtuali e fisiche, assicurando il coinvolgimento attivo di tutti i partecipanti in entrambe le dimensioni. Gli strumenti digitali di eTwinning si rivelano particolarmente utili per documentare e valorizzare l'esperienza, mentre momenti regolari di riflessione e valutazione congiunta permettono di monitorare e migliorare costantemente il processo di apprendimento.

La combinazione di eTwinning ed Erasmus+ rappresenta quindi un potente strumento per l'internazionalizzazione delle scuole, offrendo un'esperienza di apprendimento completa che unisce il meglio della collaborazione virtuale e degli scambi in presenza.

I progetti eTwinning con mobilità Erasmus+ rappresentano anche un'opportunità unica per combinare l'apprendimento digitale con esperienze dirette sul campo. I progetti ***"Across the Ocean"*** e ***"All roads lead to Rome"***, realizzati da due scuole partner di Italia e Francia con la collaborazione nel primo caso di una scuola spagnola e nel secondo di una ungherese, ha dimostrato come l'integrazione tra attività online e *outdoor education* possa arricchire significativamente l'esperienza di apprendimento degli studenti. La peculiarità di questi progetti risiede nella loro capacità di creare un continuum educativo che va dalla ricerca storica alla scoperta diretta del patrimonio culturale, passando attraverso la collaborazione internazionale e l'uso innovativo delle tecnologie digitali.



Figura 1 - I loghi dei progetti

L'Outdoor Education nel contesto del progetto

L'*outdoor education* nei progetti eTwinning con mobilità Erasmus+ rappresenta un elemento trasformativo dell'esperienza di apprendimento. Nel caso specifico di *'All roads lead to Rome'*, l'*outdoor education* ha giocato un ruolo fondamentale nel rendere tangibile lo studio delle antiche vie romane. Le escursioni organizzate localmente da ciascuna scuola partner hanno permesso agli studenti di esaminare direttamente i resti delle strade romane nei loro territori, creando un ponte immediato tra la ricerca teorica e l'esperienza pratica. Durante la mobilità Erasmus+ a La Rochelle, questa dimensione si è ulteriormente arricchita attraverso la scoperta condivisa del patrimonio storico locale, permettendo agli studenti di confrontare le diverse realtà territoriali e di comprendere l'estensione e l'importanza della rete viaria romana in Europa.

Questa metodologia si è rivelata particolarmente efficace anche in altri progetti, come *'Across the Ocean'* in cui sono state coinvolte le stesse scuole partner francese ed italiana, dove gli studenti, durante le mobilità Erasmus+ a La Rochelle e a Genova, hanno seguito le tracce dei grandi navigatori attraverso visite a siti storici significativi: l'escursione alla *Corderie Royale* di Rochefort dove hanno appreso le tecniche costruttive del sartiame usato dalle navi francesi che salpavano verso le Americhe, la visita guidata al *Musée du Nouveau Monde* in cui hanno potuto comprendere meglio l'impatto sulle popolazioni autoctone delle conquiste europee e l'esplorazione del centro storico di Genova sulle orme di Cristoforo Colombo hanno trasformato la storia delle navigazioni da argomento di studio a esperienza vissuta.

L'approccio *outdoor* ha dimostrato in tutti i casi come lo stesso territorio possa offrire molteplici chiavi di lettura: dall'ingegneria romana delle antiche strade alle rotte marittime che hanno cambiato la storia, ogni luogo diventa un libro aperto di conoscenza interdisciplinare.



Figura 2 - Il gruppo degli studenti in visita a Genova sulle tracce di Cristoforo Colombo

Integrazione con le attività didattiche

L'efficacia dell'*outdoor education* si manifesta pienamente quando si integra con le attività didattiche tradizionali e la collaborazione internazionale online. Le attività *outdoor* sono state strettamente integrate con il lavoro svolto in classe e online.

Nel progetto '*All roads lead to Rome*', gli studenti hanno utilizzato le informazioni raccolte durante le uscite sul territorio per arricchire le loro *escape room* virtuali trasformando le loro osservazioni sul campo in contenuti digitali per i quiz ed i giochi necessari per passare da una stanza all'altra, mentre le videoconferenze con gli archeologi hanno fornito gli strumenti interpretativi necessari. Infine la collaborazione internazionale ha permesso di confrontare le diverse tecniche costruttive e i materiali utilizzati nelle diverse regioni europee.

Nel progetto '*Across the Ocean*' l'integrazione multidisciplinare ha permesso di combinare attività pratiche come l'*orienteering* e la misurazione del raggio terrestre con il metodo di Eratostene in tre diverse località europee. Le conferenze con esperti sui grandi navigatori, tenute nei luoghi storici del territorio, hanno creato un ponte tra passato e presente, integrando alla perfezione la teoria alla pratica.

In entrambi i progetti, le attività sul campo hanno alimentato la collaborazione internazionale: gli studenti hanno condiviso e confrontato le loro esperienze locali, creando una rete di conoscenza che

supera i confini nazionali. L'esperienza a bordo di una nave oceanografica ha offerto una prospettiva contemporanea sulla navigazione, collegando le sfide del passato con quelle attuali.

Questa combinazione di attività pratiche, ricerca storica e collaborazione internazionale ha dimostrato come l'*outdoor education* possa arricchire significativamente l'apprendimento, rendendo gli studenti non solo osservatori ma protagonisti attivi nella scoperta del patrimonio culturale europeo.



Figura 3 - Gli studenti impegnati nell'esperimento di Eratostene

L'impatto formativo

L'integrazione dell'*outdoor education* nei progetti eTwinning con mobilità Erasmus+ può generare un impatto formativo multidimensionale, come dimostrato dalle esperienze di '*All roads lead to Rome*' e '*Across the Ocean*'. L'approccio *outdoor* ha contribuito allo sviluppo di un ampio spettro di competenze, creando un ambiente di apprendimento autentico e stimolante.

Le competenze scientifiche sono state potenziate attraverso diverse attività pratiche: dall'osservazione delle tecniche costruttive romane alla misurazione del raggio terrestre con il metodo di Eratostene, dall'analisi dei materiali storici alle attività di *orienteering*. Queste esperienze hanno permesso agli studenti di applicare concetti matematici e scientifici in contesti reali, comprendendo l'evoluzione del pensiero scientifico attraverso i secoli.

Le competenze storiche si sono sviluppate mediante il confronto diretto tra documenti storici ed evidenze archeologiche. La visita ai luoghi significativi come la *Corderie Royale*, il centro storico di Genova o i resti delle strade romane ha reso la storia tangibile e concreta. Gli studenti hanno potuto comprendere come le grandi scoperte e le innovazioni tecnologiche abbiano influenzato lo sviluppo della civiltà europea, dalle vie di comunicazione romane alle rotte marittime dell'era delle scoperte geografiche.



Figura 4 -Alcune attività outdoor realizzate durante le mobilità Erasmus+

Le competenze digitali hanno trovato applicazione nell'integrazione tra esperienza sul campo e produzione di contenuti multimediali. Gli studenti hanno documentato le loro scoperte, creato presentazioni, sviluppato *escape room* virtuali e condiviso le loro esperienze attraverso piattaforme digitali, dimostrando come la tecnologia possa arricchire l'esperienza dell'*outdoor education*.

Le competenze linguistiche sono state rafforzate attraverso la comunicazione in inglese durante tutte le attività internazionali, dalle videoconferenze alle escursioni condivise. Gli studenti hanno dovuto utilizzare la lingua straniera in contesti autentici, migliorando non solo le loro abilità linguistiche ma anche la capacità di comunicare in situazioni reali.

Le competenze sociali e civiche hanno visto un particolare sviluppo grazie alla collaborazione in gruppi internazionali durante le attività sul campo. Gli studenti hanno imparato a lavorare in *team* multiculturali, a rispettare diverse prospettive e a sviluppare una più profonda comprensione dell'identità europea attraverso la scoperta condivisa del patrimonio comune.

Infine, le competenze imprenditoriali sono emerse nella capacità degli studenti di organizzare e gestire le attività sul campo, pianificare le escursioni e trasformare le loro scoperte in prodotti finali significativi, sviluppando autonomia, iniziativa e capacità di *problem-solving* in situazioni concrete.

Questo approccio integrato ha dimostrato come l'*outdoor education*, quando combinata con la collaborazione internazionale e l'uso consapevole delle tecnologie, possa creare un ambiente di apprendimento ricco e stimolante, capace di sviluppare le competenze chiave per l'apprendimento permanente in modo naturale e coinvolgente.

Applicazioni delle abilità sviluppate durante l'*outdoor education* in altri contesti scolastici

Nella scuola primaria, l'*outdoor education* può essere semplificata per adattarsi all'età e alle capacità degli studenti. Le attività di osservazione sul patrimonio storico locale potrebbero concentrarsi su aspetti visibili e concreti, come le tracce di antiche strade, edifici o monumenti. Ad esempio è possibile organizzare attività ludiche sul campo: una caccia al tesoro per individuare elementi storici o naturali nel territorio, come iscrizioni antiche o piante tipiche, oppure laboratori creativi che prevedano la creazione di modellini o disegni ispirati ai luoghi visitati, facilitando la connessione tra esperienza diretta e apprendimento artistico. Infine, per i bambini più grandi, potrebbe essere interessante scrivere e raccontare storie legate ai luoghi visitati, collegando la tradizione orale al patrimonio culturale.

In questo contesto, è anche possibile introdurre elementi per arricchire l'esperienza educativa degli allievi della scuola secondaria di primo grado, ad esempio attraverso misurazioni e rilevamenti in cui applicare semplici tecniche di misura, come il calcolo della lunghezza di un antico tratto stradale o la creazione di schizzi delle strutture visitate, oppure produrre di brevi video o foto reportage che raccontano l'esperienza sul campo o ancora sviluppando narrazioni interattive basate sulle scoperte effettuate durante le uscite, combinando foto, descrizioni e registrazioni vocali.

Negli istituti tecnici, l'enfasi può essere posta sull'analisi tecnica e ingegneristica dei luoghi visitati attraverso rilevazioni tecniche che consentano un'analisi dettagliata delle antiche tecniche di costruzione, come il confronto tra diversi materiali e metodi utilizzati nelle strade romane o nelle strutture marittime, oppure la riproduzione 3D di luoghi attraverso l'utilizzo di software di modellazione per ricreare digitalmente strutture storiche visitate, evidenziando caratteristiche ingegneristiche e architettoniche. Un'altra idea interessante potrebbe essere la creazione di progetti di sostenibilità a partire da un'analisi comparativa tra le tecniche costruttive antiche e moderne, con riflessioni su come alcune pratiche storiche possano essere applicate per una progettazione sostenibile oggi.

Gli studenti dei licei artistici potrebbero concentrarsi su aspetti estetici e culturali legati al patrimonio

esplorato ad esempio la creazione di schizzi, dipinti o fotografie che catturano l'essenza estetica delle strutture o dei paesaggi visitati, lo sviluppo di modelli o rappresentazioni artistiche di strutture storiche, magari reinterpretandole in chiave moderna o anche la combinazione fra l'osservazione diretta e la ricerca storica per creare opere che raccontino una narrazione culturale o personale legata al territorio.

Le abilità sviluppate attraverso l'*outdoor education*, come osservazione, collaborazione e documentazione, possono essere adattate a una varietà di contesti scolastici. Ogni livello di istruzione e ogni indirizzo di studi può beneficiare di un approccio personalizzato, trasformando il patrimonio culturale in una risorsa educativa multidimensionale.

Conclusioni

L'esperienza dei progetti eTwinning "*Across the Ocean*" e "*All roads lead to Rome*" dimostra come l'*outdoor education* possa essere un potente strumento per rendere l'apprendimento più significativo e coinvolgente. La combinazione di attività sul campo, collaborazione internazionale e uso delle tecnologie digitali crea un ambiente di apprendimento ricco e stimolante, che promuove lo sviluppo di competenze trasversali e una più profonda comprensione del patrimonio culturale europeo.

Il successo dei progetti, testimoniato dai riconoscimenti ricevuti come il premio nazionale eTwinning 2023 per "*Across the Ocean*" e il *Scientix Digital Cultural Heritage Award* nell'ambito della *STEM Discovery Campaign 2024* per "*All roads lead to Rome*", conferma l'efficacia di questo approccio integrato. La chiave della buona riuscita della pratica didattica risiede nella capacità di creare connessioni significative tra l'esperienza diretta sul campo e le attività di apprendimento più tradizionali, utilizzando la tecnologia come strumento di documentazione, elaborazione e condivisione delle scoperte fatte.

Il modello proposto può essere facilmente adattato a diversi contesti educativi, mantenendo come elemento centrale l'integrazione tra esperienza diretta, collaborazione internazionale e uso creativo delle tecnologie digitali. Questo approccio non solo rende l'apprendimento più coinvolgente ma contribuisce anche alla formazione di una più consapevole cittadinanza europea, basata sulla comprensione e valorizzazione del patrimonio culturale comune.

Sitografia

[Across the Ocean - Sito nazionale eTwinning](#)

[Visibility of eTwinning Projects Group Newsletter Newsletter 13](#) (pagg. 87-90)

[Pages | European School Education Platform](#)

[eTwinning Visibility Newsletter 2024](#) (pagg. 145-149)

[Pages | European School Education Platform](#)

[Teaching with Europeana - Story of implementation](#)



Enrica Maragliano

enrica.maragliano@gmail.com

Laureata in Matematica, insegna da anni Matematica e Fisica in un liceo umanistico di Genova, la sua città. È ambasciatrice eTwinning e Scientix, mentore del progetto Scuola Digitale Liguria ed è sempre disposta ad apprendere e sperimentare nuove metodologie didattiche. In passato è stata analista programmatrice in grandi aziende, collaborando anche con importanti imprese negli USA, ed ha insegnato Informatica. I suoi progetti hanno vinto numerosi premi europei e nazionali.