

Storie di eTwinning

*Buone pratiche di progettazione
didattica europea nelle scuole italiane*



Introduzione

Nell'ambito delle iniziative europee dedicate all'istruzione e alla formazione, il programma Erasmus+ è uno di quelli più longevi e che ha avuto un impatto profondo su tutta la cittadinanza europea. Da oltre vent'anni, una delle azioni del programma che ha svolto un ruolo importante di accompagnamento e sviluppo dell'innovazione scolastica è eTwinning.

L'azione eTwinning è nata nel 2005 su iniziativa della Commissione europea e attualmente, tra le azioni del Programma Erasmus+ 2021-2027, eTwinning si realizza attraverso una piattaforma informatica che coinvolge i docenti, facendoli conoscere e collaborare in modo semplice, veloce e sicuro, sfruttando le potenzialità delle tecnologie online. Nel tempo eTwinning ha subito molte trasformazioni, tuttavia ciò che è rimasto costante è stata la crescita di questa grande community di docenti e scuole europee. Uno dei motivi di questo successo sono i progetti eTwinning, grazie ai quali è possibile realizzare esperienze didattiche a distanza in cui le attività sono pianificate e implementate tramite la collaborazione, attraverso le TIC, di insegnanti e alunni di almeno due scuole di Paesi diversi tra quelli aderenti all'Azione.

La community offre molte opportunità di formazione professionale, di internazionalizzazione della scuola e di scambio di pratiche, che spesso conducono a una reale innovazione didattica. ESEP – European School Education Platform (Piattaforma europea per l'istruzione scolastica) è la piattaforma online dove è possibile accedere alle attività offerte da eTwinning.

Questa pubblicazione è una raccolta di buone pratiche eTwinning, ovvero di attività didattiche online portate avanti da scuole, docenti e alunni italiani in collaborazione con colleghi e studenti stranieri. Spesso, come staff dell'Unità nazionale italiana eTwinning/INDIRE, ci viene rivolta la domanda: "cos'è un progetto eTwinning?". La risposta è molto semplice: un progetto eTwinning è una collaborazione che avviene online tra scuole di diversi Paesi europei. Tuttavia, comprendiamo che questa risposta non è affatto esaustiva e probabilmente non consente di immaginare realmente, a un docente che non ha mai avuto esperienza in questo tipo di progettualità, che cosa possa concretamente realizzare con la propria classe nel contesto di un progetto eTwinning.

Per questo motivo, da sempre abbiamo dedicato tempo ed energie per documentare quei progetti eTwinning che meglio rappresentano ciò che realmente si può sviluppare dal punto di vista didattico realizzando una progettualità di questo tipo. Le buone pratiche non sono soltanto un modo per valorizzare gli insegnanti e i loro studenti, che hanno saputo raggiungere risultati efficaci grazie alla progettazione eTwinning, ma costituiscono anche una fonte

preziosa per far comprendere a coloro che sono totalmente nuovi a questa esperienza di che cosa si tratta, per far nascere nuove idee a chi invece ha già realizzato alcuni progetti e per ispirare tutti, eTwinners più e meno esperti, con nuovi stimoli, esempi di attività, indicazioni di strumenti digitali utilizzati, metodi di valutazione e prodotti finali comuni realizzati. Le sintesi progettuali che compongono questa raccolta sono state ideate con l'obiettivo di fornire un quadro sintetico ma funzionale dal punto di vista didattico, che possa permettere a chi le legge di capire velocemente quali siano stati gli obiettivi, come siano state realizzate le attività e quali risultati siano stati raggiunti grazie al progetto. In evidenza, per ogni scheda, c'è un riquadro che raccoglie i dati essenziali del progetto (livello scolastico, età degli alunni coinvolti, numero di partner stranieri ecc.) e che permette al lettore di orientarsi subito rispetto alle caratteristiche dell'esperienza riportata e di capire se sia quella che può interessarlo oppure no.

Inoltre, la restituzione del progetto è stata arricchita dalla voce dei docenti italiani protagonisti, che, riassumendo che cosa ha significato per loro il lavoro svolto in eTwinning, forniscono spesso considerazioni interessanti che testimoniano come l'attività sia andata ben oltre i confini progettuali e abbia avuto un impatto significativo sulla loro crescita professionale.

Infine, la scheda rimanda, con un link multimediale, alla versione online delle Storie eTwinning, dove è possibile anche vedere un video dedicato al racconto del progetto da parte di dirigenti scolastici, alunni e insegnanti coinvolti: un ulteriore approfondimento che permette di cogliere il significato reale che ha avuto il coinvolgimento nel progetto per tutta la comunità scolastica.

In conclusione, eTwinning è un'occasione per tutti quegli insegnanti che sono in cerca di qualcosa di nuovo, utile e creativo; bisogna partire per questo viaggio armati di flessibilità e voglia di imparare dagli altri, ma i risultati saranno sicuramente sorprendenti. Il consiglio è di iniziare da piccoli progetti, con un numero limitato di attività da implementare e di partner con cui collaborare. Perciò, lasciatevi ispirare da questa raccolta ed entrate a piccoli passi nel mondo eTwinning.

Buon lavoro!
Unità nazionale eTwinning INDIRE

Editore: Unità nazionale eTwinning c/o Agenzia nazionale Erasmus+ INDIRE, via C. Lombroso 6/15, 50134 Firenze

Coordinamento editoriale: Lorenzo Mentuccia, Ufficio comunicazione INDIRE

Testi: Elena Bettini, Lorenzo Mentuccia, Unità nazionale eTwinning INDIRE

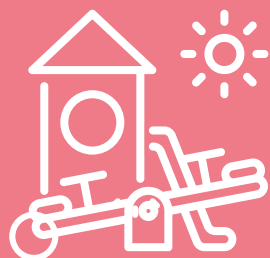
Progetto grafico: Rania D'Amuri, Luca Librandi, Ufficio comunicazione INDIRE

Foto e immagini: Archivio comunicazione INDIRE, Adobe Stock

Firenze, Marzo 2026 © Copyright INDIRE

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo della Commissione europea e del Ministero dell'Istruzione e Ministero dell'Università e Ricerca. Il sostegno della Commissione europea per la realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del suo contenuto, che è frutto della sola opinione degli autori. La Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute. Il contenuto di questa pubblicazione può essere riprodotto per fini non commerciali, citando chiaramente la fonte.

INDICE



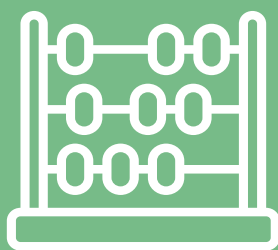
Infanzia

- | | |
|---|-----------|
| <u>Pay it forward 2</u> | 6 |
| Istituto Comprensivo G. Galilei di Busto Arsizio (VA),
Scuola dell'infanzia Speranza | |
| <u>Pezzettino&Co</u> | 8 |
| I Circolo Didattico "G. Falcone", Conversano (BA) | |
| <u>Among the Stars</u> | 10 |
| I.C. Solari di Loreto (AN) | |
| <u>Our special english days</u> | 12 |
| Istituto Farlottine di Bologna | |



Secondaria I Grado

- | | |
|---|-----------|
| <u>We are all connected</u> | 22 |
| Scuola Secondaria di 1° grado "Materdona-Moro",
Mesagne (BR) | |
| <u>Mi ciudad en 5 sentidos</u> | 24 |
| Istituto Comprensivo di Montegranaro (FM) | |
| <u>Make it a better place</u> | 26 |
| IC Fra' Ambrogio da Calepio - Castelli Calepio (BG) | |
| <u>AI for Education</u> | 28 |
| Istituto Comprensivo 2 di Ferentino (FR) | |



Primaria

- | | |
|---|-----------|
| <u>If you come to Earth</u> | 14 |
| I.C.S. "Zoppola", Castions di Zoppola (PN)
I.C.S. 4, Quartu S. Elena (CA) | |
| <u>I'll tell you a journey</u> | 16 |
| ICS "T.Ciresola" di Milano
ICS "Manzoni-Radice" di Lucera (FG) | |
| <u>To Read or not to Read</u> | 18 |
| Istituto I. C. di Andorno Micca (BI) | |
| <u>Discover Yourself</u> | 20 |
| Istituto Comprensivo "Marconi-Michelangelo" di Laterza (TA)
1° Istituto Comprensivo "De Amicis-Milizia" di Oria (BR) | |



Secondaria II Grado

- | | |
|---|-----------|
| <u>RRH: Respectful Responsible Healthy
online communication</u> | 30 |
| Liceo "Giolitti Gandino" Bra (CN) | |
| <u>EduCare al cambiamento</u> | 32 |
| ISIS "L. Da Vinci - G. R. Carli - S.de Sandrinelli" di Trieste
IIS "Gaetano De Sanctis" di Roma
Liceo Linguistico "Giulio Rivera" - Guglionesi (CB) | |
| <u>Voyage à travers la culture et l'histoire
de nos pays grâce à l'intercompréhens-
ion entre les langues romanes</u> | 34 |
| I.I.S "G. da Vigo-Nicoloso", Rapallo (GE)
I.I.S.S. Polo tecnico Mediterraneo "Aldo Moro", Santa
Cesarea Terme (LE) | |
| <u>Exploring earth's treasures</u> | 36 |
| Istituto Comprensivo "E. Vittorini" di Messina
ITCG Liceo Scientifico "Leonardo Da Vinci" di Poggiomarino
(NA) | |

Pay it forward 2

Facciamo un orto e salviamo l'ambiente con gli amici europei



Infanzia

Dettagli del progetto

Scuole Partner

- Istituto Comprensivo G. Galilei di Busto Arsizio (VA), Scuola dell'infanzia Speranza
- Alexandra Pinteau e Erika Magdolna Gergely, Gradinita cu Program Prelungit „Degetica”, Cluj-Napoca, Romania
- Athanasia Diamantopoulou, 18ο Δημοτικό Σχολείο Καλαμάτας, Kalamata, Grecia
- Ελένη Πομπιέρη 2ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου, Evosmos Salonico, Grecia
- Başak Bostanci, Atatürk Ortaokulu, Tepebaşı, Turchia
- Nurper GÖÇEN Şirinevler Mehmet Şen İlkokulu, Bahçelievler, Turchia
- Nevzat Can Güzel İlkokulu, Yenisehir, Turchia
- Cansu Yonarkol, Osman Nuri Bakırcı Ortaokulu, Esenyurt, Turchia

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza in materia di cittadinanza
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ✓ Competenza imprenditoriale
- ✓ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Tools utilizzati

- ✓ PictureThis Identificar Planta e Picture insect - per la biodiversità del giardino
- ✓ Padlet - per raccogliere i lavori
- ✓ Tricider - per realizzare i contest
- ✓ Story jumper - per realizzare la storia collaborativa e per raccogliere i lavori
- ✓ Adobe spark - per creare video
- ✓ Google maps - per creare mappe interattive
- ✓ Learning apps - per creare giochi

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 3-6 anni
- ✓ Coinvolti in particolare 16 alunni della classe outdoor e 70 alunni nel complesso

Anno scolastico

- ✓ 2020/2021

Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale Italia, Spagna, Turchia, Romania, Grecia, Lettonia, Croazia, Ucraina
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2021
- ✓ Pollicino Green di Lega Ambiente
- ✓ Certificazione B – Green School
- ✓ Biodivertiamoci – Premio ambasciatori della terra

Sintesi

Il progetto "Pay it forward 2" è un progetto collaborativo che ha promosso la sensibilizzazione di bambini piccoli al tema dei cambiamenti climatici. Gli alunni di ciascun istituto partner sono stati impegnati in alcune sfide che ponevano come risultato da raggiungere: un minor impatto di ognuno sull'ambiente. Sono stati presi in esame cinque principali questioni climatiche: la protezione della natura, prendere coscienza dell'aria, l'osservazione dei mari, la costruzione di un mondo senza rifiuti. Insieme alunni e docenti hanno condiviso informazioni per far cono-

scere le proprie realtà territoriali. La riflessione sulla similarità delle proprie realtà ha unito i piccoli allievi nella ricerca e individuazione di soluzioni comuni. Sono state adottati metodi e tecniche pedagogiche innovative avendo cura del contesto e dell'età dei piccoli. Gli alunni sono stati impegnati in tante attività creative che hanno stimolato in loro oltre all'interesse per i temi ambientali anche la conoscenza interculturale, ed è stato promosso un uso adeguato degli strumenti digitali e un coinvolgimento attivo di tutta la comunità educante e del territorio.



Mi sono iscritta ad eTwinning per curiosità, grazie ad un bisogno personale di aprirmi e confrontarmi, per la voglia di imparare e con lo scopo di offrire sempre il meglio ai miei bambini. Da poco mi ero iscritta ad un corso di inglese ed eTwinning mi sembrava l'occasione per sperimentarmi su più fronti e così è stato! Il mio modo di lavorare è profondamente cambiato. Ho incrementato considerevolmente le mie competenze digitali, mi sono confrontata e mi confronto quasi quotidianamente con i partner europei, osservo il loro operato nel TwinSpace di progetto, riscontro similarità e differenze, propongo nuove idee. Traggo spunti per il mio lavoro e diffondo tra le mie colleghe. I miei piccoli alunni sono affascinati. La scuola si sta arricchendo e non sto parlando solo di didattica.

Bianca Maria Gambarotto

Docente I.C.S. "G. Galilei" di Busto Arsizio (VA)



La metodologia progettuale si è basata sul fare e l'agire: realizzando il riciclo, il riuso e il risparmio, ricercando soluzioni per insetti in estinzione. Le esperienze dirette e laboratoriali: coltivazione orto, esperimenti, compostaggio e la condivisione fra partner (videoconferenze, invii postali ecc.) hanno motivato alunni e docenti.

Enrica Ferrazzini

Docente I.C.S. "G. Galilei" di Busto Arsizio (VA)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Obiettivo principale: comprendere il cambiamento climatico, osservarne gli effetti sull'ambiente e riconoscere le responsabilità umane, confrontandosi con partner europei e definendo regole d'azione condivise. Le attività, organizzate in 20 sfide suddivise per colori (animali a rischio, inquinamento e acqua, aria, spreco alimentare), hanno incluso: scambio di eco-friendly presents, orto sinergico, compostaggio, ricerche sull'inquinamento, lavori collaborativi (storie, canti, contest), videoconferenze e utilizzo di applicazioni digitali per monitorare la biodiversità. La collaborazione si è realizzata nel TwinSpace, c'è stata una distribuzione dei compiti, i partner hanno scelto in modo condiviso i tool digitali e realizzato la valutazione finale per alunni e docenti.

Metodologia didattica

In un'ottica di *outdoor education*, i bambini hanno osservato i fenomeni e sperimentato soluzioni concrete. Sono state utilizzate metodologie attive: cooperative learning, circle time, peer education, problem solving e attività laboratoriali come la realizzazione di un orto a scuola. La dimensione digitale ha favorito scambio e motivazione, facilitando la comprensione di temi complessi. Le videoconferenze hanno

favorito lo sviluppo di competenze emotive, comunicative e linguistiche in inglese.

Risultati e valutazione

I risultati raggiunti sono stati: maggiore consapevolezza ambientale, capacità di riflessione, autostima e atteggiamenti responsabili verso la natura. Il valore aggiunto di eTwinning è stato l'aspetto internazionale e digitale, che ha rafforzato collaborazione e senso di appartenenza. Il TwinSpace è diventato uno spazio condiviso di crescita per alunni e docenti, apprezzato anche dalle famiglie, consolidando l'identità di *Green School* e la collaborazione con Legambiente. Il progetto ha promosso un'autentica pratiche di cittadinanza attiva.

Curiosità e aneddoti

Un partner spagnolo ha inviato oggetti realizzati riciclando tappi di plastica, dopo averne condiviso il tutorial online. I bambini hanno inoltre ascoltato i canti tradizionali europei, restando affascinati in particolare dalla musica lettone, che li ha fatti viaggiare con l'immaginazione.

[Vai alla Storia >](#)

Pezzettino&Co

Esploriamo meglio noi stessi
e le nostre relazioni grazie alla fantasia



Dettagli del progetto

Scuole Partner

- 🇮🇹 I Circolo Didattico "G. Falcone", Conversano (BA), Italia
- 🇹🇷 Kutipoğlu Anaokulu, Tepebaşı, Turchia

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 5 anni
- ✓ Numero alunni: 121

Anno scolastico

- ✓ 2021/2022

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ✓ Competenza imprenditoriale
- ✓ Competenza in materia di cittadinanza
- ✓ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Tools utilizzati

- ✓ Oh my doll e Chatter Pix - per creare avatar e dare loro voce
- ✓ Storyjumper - per realizzare ebook
- ✓ Jigsawplanet - per creare puzzle
- ✓ Canva - per realizzare attestati e video
- ✓ Answergarden - Google moduli - per creare quiz e valutare

Riconoscimenti

- ✓ Certificata di Qualità Nazionale Italia, Turchia
- ✓ Premio nazionale eTwinning (Italia) 2022

Sintesi

"Pezzettino&Co" è un progetto che ha visto la collaborazione tra una scuola dell'infanzia italiana e una turca e prende il nome da un libro di Leo Lionni, scrittore e illustratore di libri per bambini, nonché artista poliedrico, a cui si è aggiunto &CO per simboleggiare sia altri personaggi dei libri di Lionni, ma anche l'apertura a nuovi amici. Grazie ai valori universali espressi dai suoi racconti, sono state affrontate di-

verse tematiche: la ricerca della propria identità (con Pezzettino); l'intelligenza emotiva (con Federico); l'inclusione (con Guizzino); le dinamiche relazionali e l'amicizia (con Alessandro e il topo meccanico). I bambini hanno avuto modo di ascoltare le storie, interpretarle, giocare coi personaggi, realizzare disegni per rappresentare le loro avventure.



L'approccio al mondo eTwinning è stato motivato in primis dalla curiosità nel voler conoscere realtà sociali e didattiche diverse dalla propria, questo mi ha permesso di accrescere il mio bagaglio professionale e ha avuto un impatto positivo nell'ambiente lavorativo poiché ha ampliato le mie conoscenze metodologiche e personali (Chiara Brescia).

Le motivazioni che mi hanno spinto a lavorare con eTwinning sono l'interesse e la curiosità di confrontarmi con colleghi europei al fine di arricchire il mio bagaglio personale e professionale per offrire agli alunni un percorso didattico più stimolante (Marica Bovino).

Chiara Brescia e Marica Bovino

Docenti ▶ CDS "G. Falcone" di Conversano (BA)



Il punto di partenza per la mia avventura in eTwinning è stata la mia curiosità personale, che mi ha spinto a scoprire altre realtà scolastiche. Grazie al confronto e alla collaborazione con i partner europei sono cresciuta molto a livello professionale. Apprendo e traggio ispirazione per il mio lavoro e diffondo tra le mie colleghe le buone pratiche. I miei piccoli alunni sono affascinati da questo mondo.

Tiziana Contessa

Docente ▶ CDS "G. Falcone" di Conversano (BA)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto, integrato nel curriculum, ha coinvolto oltre 100 bambini, che grazie alle attività hanno lavorato in vari campi di esperienza "Io e i linguaggi", "Immagini, suoni, colori" e "Il sé e l'altro". Attraverso ascolto, drammatizzazione, disegni e attività creative, sono stati perseguiti questi obiettivi: promuovere la lettura, stimolare immaginazione e creatività, utilizzare in modo consapevole i webtool. Gli alunni italiani hanno interagito con i coetanei turchi tramite avatar, messaggi audio e videoconferenze, vivendo un'esperienza interculturale concreta. Il percorso si è sviluppato in varie fasi: conoscenza del partner (dicembre), creazione del logo (gennaio), ebook collaborativi (febbraio-maggio), videoconferenza finale (maggio) e mostra conclusiva (giugno).

Metodologia didattica

Sono state adottate metodologie attive: didattica laboratoriale, storytelling per la creazione di ebook, role playing e cooperative learning in gruppi anche

internazionali.

Risultati e valutazione

Il progetto ha potenziato ascolto, esposizione orale, competenze digitali e creative. I bambini hanno conosciuto usi e tradizioni del Paese partner tramite materiali condivisi nel TwinSpace.

La valutazione si è articolata in pre-test, monitoraggi in itinere e post-test con questionari rivolti a insegnanti, alunni e genitori.

Curiosità e aneddoti

Durante un incontro online i bambini hanno cantato nelle rispettive lingue e chiamato affettuosamente i compagni "turchesi", suscitando grande ilarità. Le docenti turche, nei meeting formativi, brindavano con il loro tradizionale tè.

[Vai alla Storia >](#)



Among the Stars

Un viaggio tra i pianeti del sistema solare insieme ai nostri partner greci



Infanzia

Dettagli del progetto

Scuole Partner

I. C. Solari di Loreto (AN), Italia

7th Kindergarten of Katerini, Grecia

3rd Kindergarten of Anatoli, Ioannina, Grecia

Anno scolastico

2022/2023

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria

Tools utilizzati

- ✓ Genially - per creare le presentazioni dei pianeti
- ✓ JIGSAWPLANET per creare puzzle online

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 3-5 anni
- ✓ Numero: 87 italiani

Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2023

Sintesi

Il progetto ha avuto come scopo quello di avvicinare i bambini coinvolti alla scoperta del sistema solare e delle sue caratteristiche principali, attraverso un personaggio mediatore, Paxi (la mascotte ufficiale dell'Agenzia Spaziale Europea).

Attraverso questo affascinante percorso i bambini hanno incontrato nuovi amici, hanno comunicato, collaborato, creato e scambiato idee. Ogni mese è stato dedicato alla conoscenza di un pianeta del sistema solare.



Mi sono iscritta ad eTwinning dopo un'esperienza di mobilità a Malta in cui ho conosciuto alcune colleghe spagnole che ne facevano parte ed ho scoperto un luogo speciale, dove crescere sia umanamente che professionalmente. Il mio bagaglio di insegnante infatti, si è arricchito negli anni anche grazie alla partecipazione ad iniziative formative promosse dalla piattaforma. Il continuo scambio tra colleghe di diversi paesi e la fortuna di trovare un partner esperto ed affidabile, mi ha permesso di partecipare a diversi progetti e di crearne nuovi, dove poter coinvolgere tutte le colleghe del mio plesso di appartenenza. Lavorare con eTwinning mi permette di far partecipare i miei piccoli alunni in attività creative, interattive ed innovative e di "aprirci" al mondo circostante in maniera divertente e stimolante. Vorrei infine citare e ringraziare tutto il team di colleghi senza cui sarebbe stato impossibile portare avanti il progetto: Fabiola Papa, Carmela Anna Del Popolo, Agnese Natale, Sofia Pantanetti, Gigliola Pieroni, Francesca Nicolai, Santa Formisano e Silvia Marini.

Ambra Coccia

Docente Istituto Comprensivo Solari di Loreto (AN), scuola dell'infanzia "B. Gigli"

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Gli obiettivi sono stati: ampliare conoscenze e competenze; usare la tecnologia; sviluppare immaginazione e creatività; avvicinare i giovani alunni all'inglese. Sono state proposte attività mensili collaborative: schede digitali, giochi online, esperimenti, robotica e coding. Tra i lavori realizzati: il libro digitale "Il viaggio di Paxi sulla Terra", il video "Il suono della Terra", la mostra virtuale "La Terra nel museo" e il meeting "I love my planet". Il progetto si è concluso con una videoconferenza e la canzone "The Song of Solar System".

Metodologia didattica

È stata privilegiata la didattica laboratoriale, con attività grafico-pittoriche e materiali di recupero. Il lavoro in piccoli gruppi ha favorito cooperative learning e apprendimento tra pari.

Risultati e valutazione

Gli obiettivi sono stati raggiunti, con un evidente miglioramento delle conoscenze sul sistema solare. La valutazione iniziale e finale, tramite questionari a docenti e alunni, ha confermato l'efficacia del progetto e l'apprezzamento per Paxi. I meeting internazionali hanno potenziato competenze comunicative in L2 e relazionali, rafforzando il senso di cittadinanza europea. Le difficoltà affrontate sono state vissute come opportunità di crescita.

Curiosità e aneddoti

Il progetto ha ricevuto i complimenti dell'ASI tramite la manager italiana di ESERO, dott.ssa Camilla Rossi-Linnemann, che ha favorito il contatto con il Museo del Bali di Fano. La direttrice, dott.ssa Francesca Cavallotti, e il collaboratore dott. Giovanni Coltro hanno incontrato gli alunni rispondendo alle loro curiosità sul mondo celeste.

[Vai alla Storia >](#)



Our special english days

Uscire dalla classe per conoscere nuovi amici e parlare in inglese



Infanzia

Dettagli del progetto

Scuole Partner

- ✓ Istituto Farlottine di Bologna, Italia
- ✓ Przedszkole nr 110 im. Warszawskiej Syrenki Varsavia, Polonia

Anno scolastico

- ✓ 2023/2024

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 3-6 anni
- ✓ Numero: 100 italiani

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria

Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2024

Tools utilizzati

- ✓ Colorillo - disegnare simultaneamente e permettere interazione reale
- ✓ Kahoot - realizzare quiz per gare a distanza
- ✓ Jigsaw Planet - trasformare foto in puzzle

Sintesi

Il progetto ha permesso ai bambini coinvolti di sperimentare un approccio innovativo allo studio della lingua inglese, divertendosi e utilizzando in modo funzionale gli strumenti digitali. Le docenti partner hanno saputo integrare perfettamente le attività progettuali nel curriculum scolastico e hanno sviluppato una collaborazione costante che ha portato a scel-

te didattiche creative. La grande conquista ottenuta con eTwinning è stata quella di fare "uscire" dal loro paese anche bambini molto piccoli. Negli scambi con i loro pari stranieri hanno compreso quanto utile fosse tutto ciò che negli anni avevano vissuto e appreso nelle ore di inglese.



Lavoro come insegnante di inglese presso una scuola dell'infanzia e mi sono trovata a inventare modalità educative nuove, basandomi sul riscontro che ricevo dai bambini. Mi sono rivolta a eTwinning in primo luogo per uscire dall'isolamento, per confrontarmi con insegnanti di altri paesi che condividono gli stessi miei obiettivi e per apprendere strategie efficaci. La libera iniziativa viene da sempre incoraggiata nella mia scuola e tutte le colleghe hanno potuto apprezzare l'effettiva possibilità di integrazione del progetto eTwinning nelle normali attività curricolari, con l'arricchimento di nuovi punti di vista che aiutano i bambini a meglio interiorizzare quanto vissuto, perché vissuto in contesti diversi.

Sabina Nannini

Docente Istituto Farlottine di Bologna

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha promosso l'uso dell'inglese come lingua di comunicazione, favorendo plurilinguismo, apertura europea e relazioni significative. Le attività, inclusive e calibrate per età, sono state integrate nella programmazione e adattate in base ai feedback dei bambini.

Svolto da novembre a maggio durante le ore di inglese, ha avuto come fulcro 4 incontri online tra le scuole partner, con attività collegate tra loro. I bambini hanno acquisito sicurezza nell'uso dell'inglese, superando timidezza e barriere linguistiche e migliorando le competenze sociali.

Metodologia didattica

È stata adottata una didattica laboratoriale basata su learning by doing e attività multisensoriali, in piccoli e grandi gruppi. L'approccio interdisciplinare ha integrato discussioni, quiz, interazioni con studenti esteri, video, brainstorming e role playing.

Risultati e valutazione

Il progetto ha realizzato una didattica attiva, sviluppando competenze linguistiche, sociali e civiche, oltre a pensiero critico e problem solving. Le attività hanno unito apprendimento, creatività e tecnologia, rendendo i bambini protagonisti del percorso, pienamente integrato nella programmazione.

Curiosità e aneddoti

Partiti dall'idea di non saper parlare inglese, i bambini hanno acquisito fiducia usando la lingua in canzoni, quiz e spettacoli teatrali, sentendosi finalmente competenti nel comunicare.

[Vai alla Storia >](#)



If you come to Earth

Raccontiamo agli alieni i diversi aspetti del nostro pianeta Terra



Primaria

Dettagli del progetto



Scuole Partner

- I.C.S. "Zoppola", Castions di Zoppola (PN), Italia
- I.C.S. 4, Quartu S. Elena (CA), Italia
- Niepubliczna Szkoła Podstawowa Jagiellonka Inowroclawiu, Polonia
- Second Primary School Mileon-Kalon Neron, Grecia
- Ecoles maternelles publiques Saint Chely d'Apcher, Francia



Anno scolastico

- ✓ 2021/2022



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ✓ Competenza imprenditoriale



Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale Italia, Polonia, Grecia e Francia
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2022



Tools utilizzati

- ✓ Google Meet e Zoom per la videoconferenza
- ✓ Kizoa per la creazione di video
- ✓ Bamboozle e LearningApps per la creazione di giochi interattivi
- ✓ Jigsaw Planet per creare e condividere puzzle online
- ✓ Google Earth e Google Maps per attività di orientamento e scoperta



Alunni coinvolti

- ✓ Età: 6-7 anni
- ✓ Numero: 108

Sintesi

Il progetto nasce dall'albo illustrato "If you come to Earth" di S. Blackall, in cui un bambino scrive una lettera a un alieno per raccontare le particolarità dell'ambiente e la varietà di abitanti e culture del pianeta Terra. A partire dall'albo, è stato creato un personaggio alieno (pupazzo extra-terrestre visitato-

re, virtuale e reale) a cui gli alunni delle cinque scuole coinvolte hanno spiegato le differenze della natura, delle stagioni, delle culture e delle lingue del nostro pianeta partendo dall'osservazione della propria realtà tramite uno scambio di lettere.



Ho iniziato a lavorare su eTwinning appena entrata in ruolo ed è stato sempre fonte di ispirazione e crescita durante tutto il mio percorso scolastico, grazie a persone che mi hanno arricchita in termini di collaborazione, formazione e sostegno. La possibilità di apprendere e collaborare oltre i confini della classe è fondamentale per gli studenti, che imparano a vivere l'apprendimento come un processo dinamico e arricchente in un contesto vivo e concreto.

Silvia De Piero

Docente I.C.S. "Zoppola", Castions di Zoppola (PN)



Dal 2011 eTwinning è parte integrante del mio lavoro e gli alunni partecipano con entusiasmo a ogni viaggio virtuale alla scoperta dell'Europa e di molti aspetti della nostra terra e delle nostre tradizioni, in un interscambio sorprendente. Lo spirito di collaborazione e condivisione, la progettualità, il contributo che eTwinning mi fornisce in termini di crescita umana e professionale sono ciò che mi ha permesso di concretizzare il Lifelong Learning come docente e cittadina europea.

Michela Pinna

Docente I.C.S. 4, Quartu S. Elena (CA)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto si è basato su flessibilità e collaborazione costante tra partner, con contributi condivisi durante tutto l'anno scolastico. Sono stati affrontati tre temi: diversità tra partner (bambini, scuole, Paesi), diversità culturale (lingue, tradizioni, abitazioni) e diversità naturale. Nel TwinSpace, aula virtuale, i bambini hanno svolto attività semplici e mirate, individuali e di gruppo, anche in collaborazione internazionale. Gli argomenti sono stati adattati all'età e il prodotto finale ha raccolto tutte le esperienze realizzate.

Metodologia didattica

È stato adottato il learning by doing, l'apprendimento per scoperta e il lavoro cooperativo. Con la "didattica per scenari" si sono valorizzate giornate simboliche (Calzini spaiati, Gentilezza). La presentazione dei Paesi partner ha incluso attività pratiche di orientamento sulla mappa europea, inserite nella EuCodeWeek.

Risultati e valutazione

Integrato nel curriculum, il progetto è stato monitorato in itinere dal team docente. L'entusiasmo dei bambini è cresciuto fino alla visita della mascotte, con forte coinvolgimento nella creazione di materiali per il "diario di viaggio". L'autovalutazione è avvenuta tramite questionari (per i più grandi) ed emoticon (per i più piccoli). La disseminazione ha coinvolto le famiglie e il sito della scuola.

Curiosità e aneddoti

La collaborazione tra docenti, nata anni prima in un incontro eTwinning ad Atene, si è trasformata in amicizia, contribuendo al successo del progetto. Anche il personaggio Grefrit Pol è diventato parte del "lessico familiare" della classe. Gli alunni chiedono spesso nuove videochiamate, convinti che con eTwinning si possa viaggiare restando in aula.

[Vai alla Storia >](#)



I'll tell you a journey

Capire meglio i flussi migratori alla scuola primaria



Primaria

Dettagli del progetto

Scuole Partner

- ICS "T. Ciresola" di Milano, Italia
- ICS "Manzoni-Radice" di Lucera (FG). Italia
- Melis Tugce Tuna e Didem KIZILTOPRAK IRMAKLI/ Özel İstanbul Modern İlimler İlkokulu - Milas, Turchia
- Mehmet Siddik ALACA/ Altınova İlkokulu - Artova, Turchia
- Berna Değirmenci/Güleçoşa Aşkan ilkokulu - Kayapınar, Turchia
- Aylin AKYÜZ/Derinkuyu 15 Temmuz Şehitleri İlkokulu - Derinkuyu, Turchia
- Maria Fernanda Alvega/ Agrupamento de Escolas de Batalha - Batalha, Portogallo

Tools utilizzati

- ✓ Pixton e Thinglink per creare e dar voce all'avatar del gruppo classe
- ✓ Answer Garden per mind map collettive
- ✓ Scratch per attività di Coding
- ✓ Jamboard, Wordwall, Jigsawplanet per giochi digitali
- ✓ Mentimeter per brainstorming
- ✓ Linoit per realizzare slogan collettivi
- ✓ Kahoot! per la valutazione finale
- ✓ Canva per logo e poster
- ✓ Story Jumper per la storia collaborativa

Anno scolastico

- ✓ 2021/2022

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 7 anni
- ✓ Numero: 57 alunni italiani

Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2022

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Sintesi

Il progetto ha affrontato il tema del "viaggio" inteso in senso ampio, i giovani alunni coinvolti sono stati accompagnati in una riflessione collettiva, che ha permesso loro di capire che il viaggio può essere ben altro di una semplice vacanza, perché può trattarsi di uno spostamento da un luogo all'altro, intrapreso da singoli o da masse di popolazione dei diversi

Paesi del mondo, che sono spinti da motivazioni di urgenza come la necessità di un lavoro, lo scoppio di una guerra, le persecuzioni, le carestie. Il progetto ha fatto acquisire consapevolezza e sensibilità verso il tema dei flussi migratori e delle diverse ragioni che sottendono alle migrazioni, generando atteggiamenti di solidarietà.

L'esperienza dei progetti eTwinning è sempre molto significativa con un grande impatto sulla mia motivazione e quella dei miei alunni, questa ultima avventura con al centro il viaggio è stata davvero una bella sfida perché ha mirato a suscitare consapevolezza e sensibilità verso il tema dei flussi migratori e delle diverse ragioni che sottendono alle migrazioni, argomento non facile, che però ha generato una grande empatia e solidarietà in tutti i piccoli alunni coinvolti.

Maria Elena Tozzi

Docente ICS "Manzoni-Radice" di Lucera (FG), Italia



I progetti eTwinning, che da sette anni porto avanti nella mia scuola, hanno sempre trovato un'adeguata integrazione nella didattica curricolare quotidiana, incentivano la motivazione dei miei alunni e appassionano le mie colleghe, che in numero sempre maggiore, vi partecipano volentieri. Lavorare in progetti internazionali, con partner europei, mi permette di sentirmi parte di una comunità allargata di insegnanti che si confrontano e condividono metodologie e buone pratiche. eTwinning mi consente di attuare una didattica project based learning, che favorisce il dialogo interdisciplinare. L'idea di sviluppare tematiche progettuali in un contesto internazionale è motivata dalla volontà di offrire ai miei alunni opportunità di crescita e confronto con coetanei di altri paesi europei, per far vivere loro esperienze di apprendimento significative, che portano a considerare e ad apprezzare i punti di vista altrui in un contesto interculturale e multilinguistico.

Silvana Daniele

Docente ICS "T. Ciresola" di Milano

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha coinvolto gli studenti in attività collaborative e creative, con gruppi di nazionalità mista e produzione di elaborati digitali condivisi.

Le fasi principali:

- Settembre: presentazioni e mappa concettuale sul tema del viaggio.
- Ottobre: Code Week, creazione di logo e poster, storytelling.
- Novembre: testimonianze video sulle migrazioni, ricerche e prodotti digitali collaborativi.
- Dicembre: Giornata internazionale dei migranti, slogan e storia condivisa.
- Gennaio: valutazione e chiusura.

Metodologia didattica

È stato adottato un approccio attivo e cooperativo: visione di video e discussioni guidate per stimolare pensiero critico; cooperative learning in gruppi misti con metodologia Jigsaw; attività artistiche e storytelling; momenti di ricerca e peer tutoring.

Significativo il webinar con volontari della Croce Rossa Italiana, che hanno offerto testimonianze dirette sull'accoglienza umanitaria.

Risultati e valutazione

Il progetto ha ampliato l'orizzonte formativo degli alunni, integrandosi nel curricolo e rafforzando la dimensione internazionale.

La valutazione è stata continua: sondaggio iniziale e finale, autovalutazione nei team misti e quiz conclusivo (Kahoot) per stimolare riflessione metacognitiva. Anche i docenti hanno monitorato i progressi rispetto agli obiettivi prefissati.

Curiosità e aneddoti

L'incontro con i volontari della Croce Rossa ha colpito profondamente gli studenti, influenzando la scrittura della storia collaborativa. Alcuni hanno dichiarato di voler diventare volontari da grandi.

[Vai alla Storia >](#)



To Read or not to Read

Sviluppare la passione per la lettura attraverso l'uso dei picture books



Primaria

Dettagli del progetto

Scuole Partner

- I. C. di Andorno Micca (BI), Italia
- 10th Primary school of Evosmos Thessaloniki, Grecia

Anno scolastico

- 2022/2023

Riconoscimenti

- Certificato di Qualità Nazionale
- Certificato di Qualità Europeo
- Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2023

Competenze sviluppate

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali

Alunni coinvolti

- Età: 10-11 anni
- Numero: 37 italiani

Tools utilizzati

- Avatarmaker, per creare gli avatar PADLET per poter caricare pr
- Genial.ly, per le escape rooms
- Calameo, per pubblicare l'e-book
- Canva, per creare disegni, badge e poster collaborativi
- Learnings.App - Wordwall - Puzzel.org - Mal-den-code.de, per creare giochi online
- Mentimeter, per interagire insieme durante le videoconferenze

Sintesi

Il progetto "To Read or not to Read" affronta tematiche relative ai Global Goals delle Nazioni Unite. Utilizzando la tecnica dei "Six Thinking Hats" gli studenti sono stati divisi in gruppi internazionali e, attraverso l'uso di strumenti collaborativi e meeting

online, hanno analizzato i libri letti in classe da diverse prospettive condividendo idee e scambiandosi riflessioni. Il prodotto finale comune è stata la scrittura e l'illustrazione di un e-book ispirato alle attività del progetto.



Ho iniziato la mia avventura in eTwinning nel 2012 e nel 2016 sono diventata Ambasciatrice Erasmus+ Scuola. Ho sempre trovato appoggio da parte dei dirigenti che negli anni si sono succeduti alla guida dell'istituto. All'inizio non è stato facile coinvolgere i colleghi ma, lentamente, i progetti sono aumentati e dal 2018 l'Istituto Comprensivo di Andorno Micca ha ottenuto il riconoscimento "eTwinning School". Nella comunità eTwinning ho trovato una realtà ricca di stimoli e di sfide, aperta al cambiamento. Nello svolgere i progetti ho sperimentato e adottato nuove metodologie didattiche, rendendo gli alunni partecipi del loro apprendere, motivandoli con attività coinvolgenti, ricche di contenuti: eTwinning è entrato in modo imprescindibile nel mio curriculum scolastico. I progetti si sono dimostrati una carta vincente per riuscire a coinvolgere gli alunni nell'apprendimento attivo e hanno creato un clima positivo e collaborativo anche con le famiglie.

Emanuela Boffa Ballaran
Docente I.C. di Andorno Micca (BI)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto è nato per avvicinare gli alunni alla lettura, stimolando riflessione e migliorando l'uso dell'inglese. Attraverso tool collaborativi (Canva, Jamboard, Google Docs) e la tecnica dei Six Thinking Hats, gli studenti, divisi in gruppi internazionali, hanno analizzato libri legati ai Global Goals dell'Agenda 2030. Durante l'anno hanno scritto e illustrato una storia collettiva, confluita in un ebook finale. Videoconferenze, giochi, escape room e badge hanno rafforzato apprendimento e collaborazione.

Metodologia didattica

Sono state adottate metodologie attive: cooperative learning, learning by doing, gamification e team building. I docenti hanno facilitato il percorso, favorendo confronto tra pari e lavoro in gruppi transnazionali. L'uso di strumenti digitali ha potenziato le competenze TIC, mentre brainstorming e scaffolding in inglese hanno sostenuto percorsi CLIL.

Risultati e valutazione

La valutazione, prevalentemente formativa, è avvenuta in itinere con sondaggio iniziale e riflessione finale sull'esperienza. I risultati sono stati positivi: gli studenti hanno apprezzato soprattutto le sfide in videoconferenza. Alla domanda conclusiva "To Read or not to Read?" tutti hanno risposto "YES", segno di un rinnovato interesse verso la lettura.

Curiosità e aneddoti

Dopo il Premio nazionale, alcuni ex alunni hanno raccontato di sentirsi più competenti nel lavoro di squadra e nell'uso della tecnologia rispetto ai nuovi compagni, riconoscendo il valore formativo dei progetti eTwinning.

[Vai alla Storia >](#)



Discover Yourself

La conoscenza e la scoperta di sé con tanti amici europei



Primaria

Dettagli del progetto



Suole Partner

- 🇮🇹 Istituto Comprensivo "Marconi-Michelangelo" di Laterza (TA) - Italia
- 🇮🇹 1° Istituto Comprensivo "De Amicis-Milizia" di Oria (BR) - Italia
- 🇵🇱 Szkoła Podstawowa im. ks. Stanisława Słotwińskiego w Kamieniu - Polonia
- 🇸🇪 Montessori Bjerred Bjarred Skåne Lan - Svezia
- 🇪🇸 CPEIP Huertas, Mayores - Spagna
- 🇩🇪 Neue Grundschule Potsdam - Germania



Anno scolastico

- ✓ 2023/2024



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza in materia di cittadinanza
- ✓ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali



Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2024



Alunni coinvolti

- ✓ Età: 6-9 anni
- ✓ Numero: 438 totali



Tools utilizzati

- ✓ Googledocs e Meet per pianificazione attività
- ✓ Mentimeter, Canva, StoryJumper, Genial.ly per presentazioni e prodotti finali collaborativi
- ✓ Mentimeter, Google Forms, Canva per attività di valutazione
- ✓ Genial.ly, ZaplyCode, Octostudio per giochi e attività di coding
- ✓ Flaming Text, Copilot, BeFunky, PicCollage

Sintesi

Discover Yourself ha avuto come finalità principale quella di promuovere la crescita personale, sociale e cognitiva degli studenti attraverso un approccio innovativo e collaborativo. Basato sul framework europeo LifeComp, il progetto ha favorito lo sviluppo delle competenze trasversali. Al progetto hanno collaborato classi e docenti di cinque paesi europei: Italia, Germania, Polonia, Spagna e Svezia. Gli insegnanti hanno guidato i loro giovani alunni alla scoperta di

sé stessi come individui ma anche come parte di un gruppo, dalla classe alla società. Attraverso le attività del progetto è stato favorito lo sviluppo dell'intelligenza emotiva, fondamentale per l'apprendimento e il loro benessere, sia fisico che mentale, per imparare a gestire le proprie emozioni, a comprendere e rispettare i punti di vista altrui e ad apprendere in modo autonomo e con pensiero critico.



Il mondo eTwinning ha rappresentato per me un'opportunità straordinaria di crescita professionale. La realizzazione del progetto mi ha stimolato alla condivisione, perché oltre ad aver appreso da colleghi con maggiore esperienza della mia, ho potuto condividere con tutto il team di progetto anche le mie competenze. L'aspetto della collaborazione ha permeato tutta l'esperienza progettuale e mi ha anche spinto ad essere promotrice all'interno della mia scuola di una formazione specifica dedicata a eTwinning. L'effetto della partecipazione a un progetto di questo genere è molteplice e riguarda vari aspetti dall'accrescimento della motivazione ad apprendere degli alunni al miglioramento delle loro competenze comunicative, digitali e sociali.

Monia Bagnardi

Docente I° Istituto Comprensivo "De Amicis-Milizia" di Oria (BR)



L'incontro con la community eTwinning avvenuto circa 15 anni fa ha trasformato profondamente il mio modo di fare scuola. Sin da subito, ho apprezzato l'innovazione didattica e il valore della collaborazione, sia all'interno del mio istituto che con i partner stranieri. Questi aspetti hanno arricchito la mia esperienza professionale in modo significativo. Inoltre, l'impatto di eTwinning su docenti e alunni della mia scuola è stato positivo, poiché ha integrato la dimensione internazionale nel curriculum scolastico. La formazione offerta sulla piattaforma ESEP/eTwinning è stata fondamentale per la mia crescita. La realizzazione del progetto Discover Yourself, che ha coinvolto 14 docenti della mia scuola alla loro prima esperienza eTwinning e ha rappresentato un momento chiave del mio percorso. Ho potuto condividere con i colleghi le competenze maturate negli anni e insieme abbiamo superato le numerose sfide legate alla complessità del progetto, grazie anche al supporto del Dirigente scolastico.

Team scolastico: Maria Mortato (Fondatrice del progetto) e Adorisio Rosalinda, Clemente Angela, Dalfino Agata, De Biasi Sabrina, Ficarella Antonella, Lamola Nicoletta, Lomagistro Anna Maria, Misano Rosa, Moretti Anna Maria, Moretti Carmela, Ninive Anna, Perrone Luciana, Scarati Rosa, Tamborrino Maridora (membri)

Maria Mortato

Docente I° CDS "G. Falcone" di Conversano (BA)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Fin dall'inizio il progetto ha puntato su: sviluppo delle competenze socio-emotive e del pensiero critico, collaborazione, consapevolezza ambientale, pensiero computazionale e uso consapevole degli strumenti digitali. Le attività, integrate nel curriculum, hanno rafforzato la dimensione europea e la cittadinanza attiva, portando alla realizzazione di prodotti collaborativi digitali.

Il percorso è stato interdisciplinare, ludico-creativo e organizzato per livelli (classi I, II, III), con attività differenziate e lavoro in classi aperte.

Metodologia didattica

È stato adottato un approccio innovativo e multidisciplinare, basato su cooperative learning, apprendimento esperienziale e uso consapevole della tecnologia. Gli alunni, protagonisti attivi, hanno lavorato in gruppi eterogenei realizzando prodotti comuni. Significative le attività pratiche: costruzione di un plastico scolastico, azioni di Clean Up, riciclo creativo e role playing per riconoscere e gestire le emozioni.

Risultati e valutazione

Il progetto ha generato ricadute positive su studenti, docenti e scuola, potenziando competenze critiche, creative e socio-emotive e rafforzando il profilo internazionale dell'istituto. La valutazione è stata continua (iniziale, formativa e finale), con autovalutazione, peer review e monitoraggio dei progressi. I risultati sono stati diffusi tramite siti web, social e mostra conclusiva.

Curiosità e aneddoti

A Laterza, dopo un'attività su Il Mago di Oz, i compagni hanno aiutato un bambino insicuro a riconoscere i propri talenti, restituendogli fiducia e sorriso. A Oria, un alunno ha raccontato che grazie a eTwinning riesce a vincere la timidezza. A Potsdam, in Germania, gli studenti hanno vissuto il Clean Up per la Giornata della Terra come una vera missione, stupiti dalla quantità di rifiuti raccolti.

[Vai alla Storia >](#)



We are all connected

Scrittura collaborativa, in chiave europea, per stimolare la creatività



Secondaria I Grado

Dettagli del progetto

Suole Partner

- Scuola Secondaria di 1° grado "Materdona-Moro", Mesagne (BR), Italia
- Evridiki Gkori, 5 Gymnasio Veroia, Grecia
- Vasiliki Dogani, 1st junior high school of Markopoulo, Athens, Grecia
- Laëtitia Bramoullé, Collège Saint Antoine, Lannilis, Francia
- Loredana Popa, Scoala nr. 17 Botosani, Romania
- Mariana Morales- Sonia Ruiz, Colegio Internacional Eurovillas, Madrid, Spagna
- Zehra KAYAASLAN, 23 Nisan Secondary School, Merkez, Turchia

Anno scolastico

- 2021/2022

Competenze sviluppate

- Competenza multilinguistica
- Competenza alfabetica funzionale
- Competenza digitale
- Competenza imprenditoriale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare

Riconoscimenti

- Certificato di Qualità Nazionale
- Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2022 e Premio nazionale eTwinning (Romania)

Alunni coinvolti

- Età: 12 anni
- Numero: 150 totali

Tools utilizzati

- Google Drive - per la scrittura di testi collaborativi su documenti condivisi
- Thinglink - per rendere testi e documenti navigabili e collegare immagini interattive
- Twinboard e Twinpoll - sono stati utili per condividere opinioni e decisioni
- Tricider - per attività di brainstorming
- Quizlet, learning apps, wordwall - per far fruire i contenuti sotto forma di gioco in modalità interattiva
- Genially - per condividere informazioni e contenuti in forma interattiva e accattivante
- Adobe Flashplayer - per la documentazione delle varie fasi del progetto

Sintesi

We are all connected è un progetto di scrittura creativa e collaborativa, gli alunni sono stati impegnati nella produzione di racconti in cui i protagonisti sono delle celebrità del passato che, viaggiando nel tempo, si ritrovano nel presente e constatano che il mondo è in pericolo. Attraverso i racconti gli alunni, collaborando con i partners stranieri, hanno indagato le proprie radici culturali, le differenze tra il passato e

il presente, e hanno ricercato soluzioni per le future generazioni. Gli studenti hanno svolto un ruolo attivo in questo percorso formativo e, attraverso le numerosissime occasioni di lavoro previste dal progetto, hanno messo in moto il loro pensiero critico, migliorato le loro competenze linguistiche e digitali, oltre che la loro creatività.

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha puntato a sviluppare pensiero critico e creativo, migliorando competenze comunicative, sociali e digitali. Grazie alla collaborazione tra docenti partner è stato definito un piano di lavoro condiviso. Attraverso cooperative learning e didattica laboratoriale gli studenti hanno lavorato alla scrittura di racconti, scegliendo celebri personaggi del passato e le tematiche delle storie. Gli alunni hanno collaborato in quattro team internazionali con ruoli a rotazione: scrittura dei racconti, creazione di attività di pre-lettura e illustrazioni, attività di post-lettura, lettura drammatizzata e realizzazione dell'ebook finale.

Metodologia didattica

Sono state utilizzate diverse metodologie per rispondere ai diversi stili di apprendimento: CLIL e visible thinking routine per stimolare la discussione, cooperative learning e lavori di gruppo per video, poster e attività collaborative. Gli studenti hanno lavorato sia in gruppi nazionali sia in team internazionali per realizzare racconti, illustrazioni, letture drammatizzate ed ebook. Attività individuali hanno riguardato loghi, avatar, presentazioni personali e contributi alla netiquette e agli hashtag del progetto.

Risultati e valutazione

Il progetto ha avuto un forte impatto su studenti e docenti: maggiore motivazione, miglioramento delle competenze linguistiche e digitali e sviluppo del lavoro di squadra. Anche le scuole partner hanno beneficiato della visibilità delle attività svolte. La valutazione è avvenuta tramite monitoraggio continuo, feedback durante chat e videoconferenze e sondaggi iniziali e intermedi, utili per adattare strategie e pianificazione delle attività.

Prodotto finale

Ebook collaborativo dei racconti realizzati dagli studenti.

Curiosità e aneddoti

In uno dei racconti alcune celebrità del passato raggiungono Greta Thunberg a bordo di un'auto a pannelli solari progettata da Leonardo da Vinci per affrontare il cambiamento climatico. Una studentessa rumena, entusiasta della storia, ne ha realizzato un modellino 3D che ricordava il design Citroën. I partner francesi, divertiti dal dettaglio, le hanno inviato una lettera e una macchinina giocattolo della stessa marca.

[Vai alla Storia >](#)



Una delle sfide che la scuola di oggi è chiamata ad affrontare è quella di riuscire a creare un ambiente di apprendimento accogliente e stimolante sia per i docenti che per gli alunni. Ho iniziato a lavorare con eTwinning per far fronte ad alcune difficoltà che incontro nel motivare gli alunni, sentivo il bisogno di confrontarmi con docenti di altre scuole europee, di scoprire nuove metodologie e approcci didattici in un contesto internazionale e multiculturale. Da circa 5 anni, grazie anche al sostegno del Dirigente Scolastico del mio istituto, eTwinning è una bellissima realtà nella mia scuola in quanto coinvolge sempre più docenti e alunni in un tipo di didattica inclusiva ed internazionale. I benefici di eTwinning sono tanti: io ho la possibilità di migliorare le mie competenze linguistiche, digitali, culturali e didattiche, mentre gli alunni hanno l'opportunità di diventare gli artefici della propria crescita personale, sociale, culturale.

Anna Andriulo

Docente, Scuola Secondaria di 1° grado "Materdona-Moro" di Mesagne (BR)



Mi ciudad en 5 sentidos

La vista, l'olfatto, l'udito, il gusto e il tatto per imparare lo spagnolo e molto di più!



Secondaria I Grado

Dettagli del progetto



Suole Partner

🇮🇹 Istituto Comprensivo di Montegranaro (FM), Italia

🇪🇸 Istituto Joan Mercader de Igualada, Spagna

🇪🇸 Istituto Vila-Seca Vila-Seca, Spagna

🇵🇹 Istituto Marqués de Marialva Cantanhede, Portogallo

🇹🇷 Colegio FMV ISIK Istanbul, Turchia



Anno scolastico

✓ 2022/2023



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria



Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2023



Tools utilizzati

- ✓ Canva - poster e cartoline
- ✓ Maphub - mappa geografica interattiva
- ✓ Padlet - bacheca virtuale per post, immagini, mp3
- ✓ Genially e Bookcreator realizzazione ebook
- ✓ World cloud
- ✓ Mentimeter - sondaggi



Alunni coinvolti

- ✓ Età: 12 anni
- ✓ Numero: 84 italiani

Sintesi

"Mi ciudad en 5 sentidos" è un viaggio multisensoriale durato un intero anno scolastico, nel corso del quale gli studenti di 4 classi seconde della scuola secondaria di primo grado hanno fatto conoscere il loro paese ai partner spagnoli, portoghesi e turchi tramite attività che hanno coinvolto i cinque sensi e lo scambio di prodotti concreti o digitali realizzati dagli stessi alunni. Le attività hanno coinvolto i cinque sensi: realizzazione di cartoline natalizie digitali con monumenti/panorami cittadini per la vista, presentazione di ricette tipiche del proprio paese ed elaborazione di un ricettario internazionale per il gu-

sto, realizzazione di portachiavi in cuoio per il tatto, registrazione di canzoni popolari tipiche per condividerle con i compagni europei per l'udito e infine una presentazione e scambio di prodotti della propria città per il senso dell'olfatto. Il progetto è stato quindi molto interdisciplinare, infatti dell'istituto italiano oltre alle due eTwinners Elena Vita e Ilaria Calisti (docenti di lingua spagnola) hanno partecipato anche Chiara Cerquetti e Alessandro Cappella (docenti di tecnologia), Manuel Mantovani e Luigi Ferrara (docenti di musica).



Twinning è ormai parte integrante della mia didattica. La collaborazione con i partner internazionali è uno degli aspetti più affascinanti e professionalmente stimolanti dei progetti come anche la pluridisciplinarietà delle attività e il coinvolgimento dei colleghi del mio istituto. La ricaduta sull'apprendimento degli alunni è sempre molto positiva e particolarmente gradite e motivanti sono sia le attività ludiche come le competizioni e i giochi didattici, sia quelle che prevedono l'utilizzo di strumenti digitali.

Ilaria Calisti

Docente Istituto Comprensivo di Montegranaro (FM)



Svolgo un progetto eTwinning ogni anno perché mi permette di approfondire i contenuti disciplinari e mi assicura il coinvolgimento costante degli alunni, che hanno occasione di interagire con coetanei europei utilizzando esclusivamente lo spagnolo per intraprendere attività creative e significative. A livello personale, invece, trovo stimolante imparare dai colleghi partner e conoscere aspetti diversi delle loro culture.

Elena Vita

Docente Istituto Comprensivo di Montegranaro (FM)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Gli obiettivi del progetto sono stati il miglioramento della competenza comunicativa in spagnolo e digitale, la valorizzazione del proprio patrimonio culturale, la conoscenza e il rispetto di quello altrui e lo sviluppo della creatività e dell'espressione artistica. Le attività sono state organizzate insieme ai partner e suddivise in tre fasi principali:

- fase introduttiva: presentazione degli studenti e delle scuole partner, definizione della netiquette e realizzazione del logo del progetto;
- fase principale: creazione di cartoline digitali per la vista, oggetti per il tatto, ricette tipiche per il gusto, registrazione di brani popolari per l'udito e scambio di prodotti del territorio per l'olfatto;
- fase finale: realizzazione di poster internazionali e valutazione del progetto.

Metodologia didattica

Il progetto ha promosso un apprendimento attivo attraverso diverse metodologie:

- cooperative learning, con lavori di gruppo in presenza e online;
- project-based learning, con la realizzazione di manufatti e prodotti digitali collaborativi;
- flipped classroom, con attività svolte anche autonomamente da casa;
- peer learning e learning by doing.

Risultati e valutazione

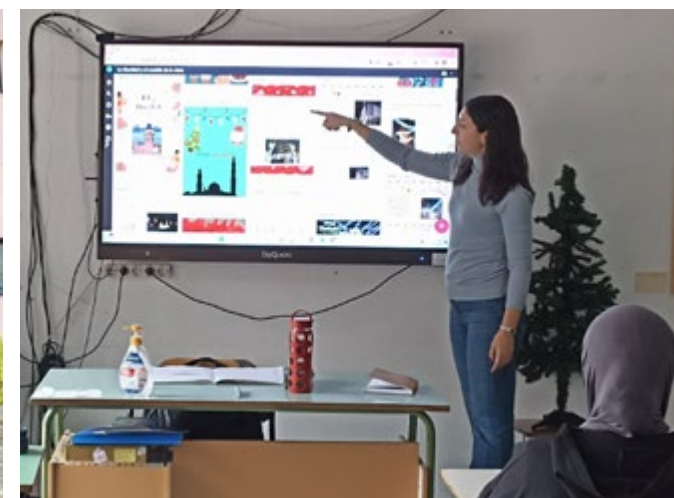
Il progetto ha avuto una ricaduta molto positiva. I docenti hanno collaborato in modo stimolante con i partner e con i colleghi dell'istituto in attività multidisciplinari. Gli studenti sono stati coinvolti attivamente in tutte le fasi, mantenendo alta motivazione e partecipazione.

Il progetto si è rivelato inoltre inclusivo: attraverso i cinque sensi ogni studente ha potuto realizzare un prodotto o un contenuto digitale e sperimentare quelli creati dai partner. Anche le famiglie sono state coinvolte, seguendo le attività sul TwinSpace e supportando i ragazzi nella ricerca dei materiali e nella preparazione delle ricette.

Curiosità e aneddoti

Una mamma ha ringraziato gli insegnanti perché la realizzazione del logo ha aiutato il figlio a scoprire la propria passione, tanto da scegliere già la scuola superiore da frequentare. Le attività del progetto hanno quindi avuto effetti positivi anche sull'orientamento degli studenti, indipendentemente dal livello di partenza.

[Vai alla Storia >](#)



Make it a better place

Per un mondo migliore grazie a piccole azioni concrete con gli amici partner



Secondaria I Grado

Dettagli del progetto



Scuole Partner

- IC Fra' Ambrogio da Calepio - Castelli Calepio (BG)
- Szkoła Podstawowa Nr 11 im. Jana Pawła II w Siedlcach, Polonia
- Marijampolės Petro Armino progimnazija, Lituania
- Atatürk Ortaokulu, Turchia



Anno scolastico

- ✓ 2022/2023



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ✓ Competenza imprenditoriale



Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità nazionale eTwinning 2023
- ✓ Certificato di Qualità Europeo eTwinning 2023
- ✓ Premio nazionale Italia 2023



Tools utilizzati

- ✓ www.pbworks.com - per caricare materiali e commentare
- ✓ GoogleDocs - per scrivere in asincrono
- ✓ Padlet - bacheca virtuale per post, immagini, mp3
- ✓ Genial.ly, Canva, Prezi - per creare le presentazioni
- ✓ Google forms - per i form di valutazione
- ✓ edpuzzle.com - per creare quiz



Alumni coinvolti

- ✓ Età: 12-14 anni
- ✓ Numero: 100 alunni coinvolti

Sintesi

Make it a better place, il titolo del progetto, riassume efficacemente l'intento del progetto che con le sue attività ha stimolato gli studenti a fare piccole azioni quotidiane per rendere il mondo un posto migliore. Gli aspetti che sono stati presi in considerazione sono stati la sostenibilità ambientale, l'inclusione, la

tolleranza, i pericoli dei social network, l'uguaglianza di genere. I ragazzi sono stati impegnati in tante attività come il calcolo delle impronte e la realizzazione di cartoline di San Valentino ecologiche, ricerche, discussioni su articoli di giornale, interviste sull'inclusione realizzate in gruppi internazionali.



Dal 2005 eTwinning mi consente di realizzare nelle mie classi una didattica allineata al mondo che si evolve. E' una finestra sull'Europa che da ai miei studenti ed a me la possibilità di confrontarmi con studenti e docenti di altri stati europei. Le attività progettuali mi permettono di attuare una didattica diversificata che valorizza le competenze dei ragazzi. Nel mio istituto molte discipline sono coinvolte e quindi il team dei docenti collabora nelle varie fasi del progetto. Anche il dirigente scolastico ha dato rilevanza ai progetti eTwinning comprendendo l'importanza della loro valorizzazione e diffusione attraverso il sito scolastico e gli eventi dedicati alla diffusione dei contenuti all'utenza.

Cinzia Fiorentini

Docente IC Fra' Ambrogio da Calepio - Castelli Calepio (BG)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

La collaborazione con partner stranieri ha ampliato la visione del mondo degli studenti, favorendo apertura mentale e consapevolezza delle diverse modalità di affrontare i problemi. Le attività sono state organizzate mensilmente. A settembre gli studenti hanno presentato i propri profili e riflettuto sul concetto di sostenibilità. A ottobre hanno immaginato la "scuola dei sogni", inclusiva e sostenibile, producendo saggi e presentazioni. A novembre hanno discusso il futuro della società e calcolato la propria impronta di carbonio. A dicembre hanno riflettuto su riuso, riciclo e riduzione durante il periodo natalizio e analizzato la canzone Heal the World. A gennaio il tema è stato l'inclusione e la lotta alle discriminazioni. A febbraio si è lavorato sulla sicurezza online con attività sull'eSafety. A marzo e aprile gli studenti hanno svolto ricerche sulla sostenibilità e creato quiz e materiali condivisi. A maggio il progetto si è concluso con la valutazione finale e la realizzazione di un sito collaborativo.

Metodologia didattica

Le principali metodologie utilizzate sono state il project-based learning e il cooperative learning. Nella prima fase gli studenti hanno lavorato soprattutto da casa, analizzando materiali come video, articoli o siti web e collaborando online in coppie o piccoli

gruppi. I risultati delle attività sono stati caricati nel TwinSpace e condivisi con la classe. Nel secondo quadrimestre il lavoro si è svolto anche in presenza, con gruppi di studenti di diverse sezioni che hanno collaborato durante le lezioni, mettendo in gioco competenze e abilità personali.

Risultati e valutazione

Il progetto ha previsto un costante confronto e momenti di autovalutazione. Il lavoro con i partner stranieri ha favorito sia l'apprendimento linguistico sia la riflessione sui contenuti. Il rispetto delle scadenze ha aiutato gli studenti a sviluppare autonomia e senso di responsabilità. Tutte le fasi sono state monitorate tramite questionari rivolti a studenti e docenti, utili per migliorare il percorso e valutare l'impatto del progetto sulla crescita personale. Anche per gli insegnanti l'esperienza ha rappresentato un'importante occasione di aggiornamento.

Curiosità e aneddoti

Nei questionari finali molti studenti hanno sottolineato quanto abbiano apprezzato l'aiuto reciproco durante il lavoro. Il progetto ha permesso loro di comprendere concretamente il valore della collaborazione e del sostegno tra compagni.

[Vai alla Storia >](#)



AI for Education

La scoperta dell'Intelligenza Artificiale come strumento di supporto alle capacità umane



Secondaria I Grado

Dettagli del progetto

Scuole Partner

- Istituto Comprensivo 2 di Ferentino (FR), Italia
- Collège Rouges Barres, Francia
- Colegiul National Spiru Haret, Romania
- ZŠ Karlovy Vary 1. máje 1, příspěvková organizace, Repubblica Ceca
- Alaşehir Emine Elem Kayacık Ortaokulu, Turchia
- Akşehir Bilim Sanat Merkezi, Turchia
- Šiaulių Ragainės progimnazij, Lituania
- Verin Ptghni secondary school - Armenia

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria

Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2024

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 11-16 anni

Tools utilizzati

- ✓ CHATGPT - chatbot accessibile e fruibile
- ✓ Story Wizard
- ✓ ANIMAKER - grafica Tricider per attività di brainstorming
- ✓ SUNO
- ✓ GAMMA - per fare facilmente presentazioni creative

Anno scolastico

- ✓ 2023/2024



eTwinning è stato fondamentale per il mio sviluppo professionale, poiché mi ha permesso di collaborare con colleghi sia nazionali che internazionali, condividendo esperienze e buone pratiche. Ho lavorato fianco a fianco con docenti di diverse discipline, come inglese e tecnologia, unendo competenze tecniche, linguistiche e pedagogiche. Durante le attività congiunte, abbiamo discusso su come adattare gli strumenti di AI generativa alle esigenze di diverse discipline e contesti culturali, questo ha permesso di sperimentare approcci pedagogici innovativi e inclusivi, favorendo una maggiore consapevolezza delle diversità culturali. L'intero istituto scolastico ha beneficiato degli effetti positivi di questa collaborazione internazionale.

Olga Zagorovskaia

Docente Istituto Comprensivo 2 di Ferentino (FR)



Partecipare a un progetto eTwinning mi ha permesso di integrare una forte dimensione di internazionalizzazione nella mia attività di insegnamento. Il progetto mi ha fornito nuovi strumenti e strategie didattiche che ho applicato anche in altre attività, contribuendo alla mia crescita umana e professionale. Tutta l'esperienza ha contribuito al mio arricchimento culturale e metodologico e anche dell'intero contesto scolastico.

Valentina Di Vito

Docente Istituto Comprensivo 2 di Ferentino (FR)

Sintesi

AI for Education è un progetto che ha coinvolto alunni di scuole da 7 paesi diversi con l'obiettivo di renderli consapevoli di come, con l'opportuna guida da parte dei docenti, l'Intelligenza Artificiale possa diventare un prezioso strumento per migliorare la qualità degli apprendimenti, stimolare la creatività e il pensiero critico. Il progetto ha integrato l'AI nella didattica, promuovendo inclusività, pensiero critico

e lavoro di squadra. Attraverso attività interdisciplinari e strumenti AI accessibili, gli studenti hanno sviluppato competenze digitali, etiche e culturali e sono stati protagonisti attivi del progetto, lavorando a diversi prodotti collaborativi realizzati in team internazionali: video animato, fumetto, ebook, scrittura e creazione della canzone finale.

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

L'obiettivo principale del progetto è stato sviluppare negli studenti competenze di base sull'intelligenza artificiale, permettendo loro di utilizzare strumenti di AI generativa attraverso attività pratiche e collaborative. È stata inoltre posta attenzione alle implicazioni etiche legate all'uso dell'AI. Il progetto ha mirato anche a potenziare creatività, problem solving e pensiero critico, favorendo allo stesso tempo il confronto tra studenti di paesi diversi e il lavoro di squadra. Le attività hanno riguardato l'uso dell'AI per creare immagini, storie, fumetti, video, canzoni e giochi, oltre alla riflessione sul ruolo dell'AI in ambiti come medicina, trasporti, scuola e spazio.

sonalizzato e favorendo gradualmente l'autonomia degli studenti.

Risultati e valutazione

L'approccio inclusivo ha permesso a tutti gli studenti di sentirsi coinvolti e valorizzati. Oltre alle competenze tecniche sull'intelligenza artificiale, gli alunni hanno sviluppato capacità relazionali, spirito di collaborazione e pensiero critico. Il progetto ha favorito anche l'apprendimento interdisciplinare e una maggiore consapevolezza culturale grazie al lavoro con partner stranieri, oltre alla riflessione sull'uso etico dell'AI. La valutazione è stata realizzata tramite questionari di autovalutazione, metacognizione e riflessione sull'apprendimento.

Metodologia didattica

Le attività del progetto "AI for Education" sono state pensate per promuovere inclusività e partecipazione. Sono state utilizzate metodologie come learning by doing, circle time e brainstorming, creando un ambiente collaborativo. Gli strumenti di AI generativa scelti erano intuitivi e le attività sono state adattate ai diversi livelli di competenza digitale degli studenti. I docenti hanno supportato il lavoro con strategie di prompting e scaffolding, offrendo un sostegno per-

Curiosità e aneddoti

Un momento particolarmente significativo è stato la creazione della poesia acrostica "AI FOR EDUCATION". Durante una videoconferenza gli studenti hanno trasformato le loro idee in versi e, grazie a uno strumento di AI, hanno composto anche una canzone simbolo del progetto. L'attività ha mostrato come la tecnologia possa stimolare la creatività, generando entusiasmo e un forte senso di partecipazione.

[Vai alla Storia >](#)



RRH: Respectful Responsible Healthy online communication

Impariamo ad utilizzare il web con consapevolezza



Secondaria II Grado

Dettagli del progetto



Suole Partner

- Liceo "Giulitti Gandino" Bra (CN), Italia
- Agrupamento de Escolas de Pedome, Vila Nova de Famalicão, Portogallo
- Pare Manyanet Sant Andreu, Barcelona, Spagna
- 3ο Γυμνάσιο Κέρκυρας Κέρκυρα, Grecia
- Šiaulių r. Kuršėnų Pavenčių mokykla-daugiafunkcis centras, Kursenai, Lituania



Anno scolastico

- ✓ 2021/2022



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ✓ Competenza imprenditoriale



Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità nazionale eTwinning 2022
- ✓ Premio nazionale Italia (2022)



Tools utilizzati

- ✓ Mentimeter - per sondaggi e attività a distanza
- ✓ Canva - per infografiche, presentazioni, lavori di gruppo
- ✓ Genial.ly - per immagini interattive e presentazioni
- ✓ Wakelet - per repository di materiali
- ✓ Artsteps - per creare la mostra virtuale dei vari materiali



Alunni coinvolti

- ✓ Età: 15 anni
- ✓ Numero: 120 alunni coinvolti

Sintesi

Il progetto ha avuto lo scopo di rendere gli studenti consapevoli dell'importanza di un utilizzo della rete rispettoso responsabile e sano, non solo in termini di sicurezza ma anche di salute psicofisica, con una corretta gestione del tempo online. Le attività di gruppo hanno favorito il confronto tra pari e sono sta-

te un grande arricchimento sia culturale che umano e non solo dal punto di vista strettamente linguistico, stimolando i ragazzi al pensiero critico e all'empatia.



La piattaforma eTwinning è stata per me una piacevole scoperta che mi ha dato modo di organizzare attività diverse dalla didattica tradizionale e vicine al mondo degli alunni. I progetti eTwinning servono a far percepire la dimensione globale ed europea della formazione verso un più ampio panorama di responsabilità condivisa e di rispetto dell'altro. Gli alunni mettono in pratica le loro competenze linguistiche, tecnologiche, di problem solving e di critical thinking, svolgendo il ruolo di protagonisti nella scelta delle attività e raggiungono traguardi di consapevolezza e soddisfazione che motivano docenti e studenti a continuare su questo percorso.

Daisy De Giovannini

Docente Liceo "Giulitti Gandino" di Bra (CN), Italia

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha avuto come obiettivo principale rendere gli studenti consapevoli dell'importanza di un uso corretto della rete, analizzando fenomeni come phubbing e nomofobia. Allo stesso tempo è stato promosso l'empowerment degli alunni, incoraggiandoli a migliorare la propria qualità di vita online. Il confronto con partner stranieri, attraverso TwinSpace, chat e forum, ha favorito il dialogo tra pari e lo sviluppo del pensiero critico. Le attività principali hanno previsto la creazione di infografiche su phubbing e nomofobia, immagini interattive ispirate al "Manifesto della Comunicazione non ostile" e presentazioni o video per una campagna sul "Digital detox".

Metodologia didattica

Il progetto ha avuto un approccio pluridisciplinare integrato nel curriculum scolastico. Sono state utilizzate metodologie attive come didattica laboratoriale, lavoro di gruppo e cooperative learning, mettendo gli studenti al centro del processo. Il lavoro con i partner stranieri ha favorito collaborazione e confronto. Attraverso attività di team building e leadership condivisa, gli studenti hanno sviluppato competenze sociali e capacità di autoregolazione, mentre i docenti hanno svolto il ruolo di facilitatori.

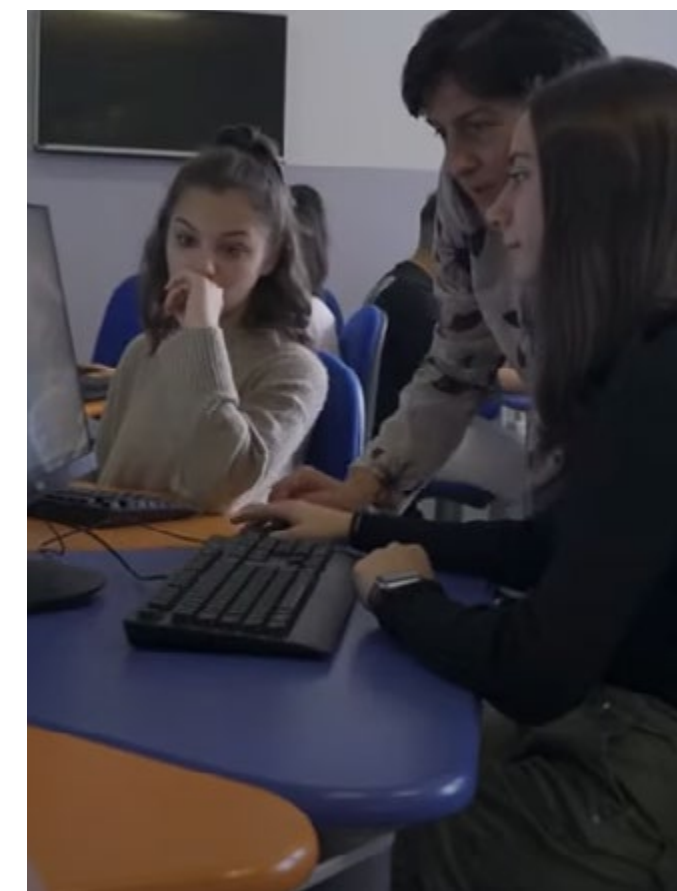
Risultati e valutazione

Gli obiettivi del progetto sono stati raggiunti con soddisfazione di studenti e partner. Le attività sono state integrate nel curriculum, collegandosi sia allo studio della lingua inglese sia ai temi di educazione civica e cittadinanza digitale, come netiquette, e-safety, phubbing, nomofobia e digital detox. La valutazione è avvenuta tramite questionari iniziali sulle abitudini online degli studenti e questionari finali per raccogliere opinioni sull'efficacia del progetto, con ulteriori riflessioni condivise nei forum del TwinSpace.

Curiosità e aneddoti

Durante il progetto alcuni studenti hanno stretto amicizie con i partner stranieri e continuano ancora oggi a sentirsi sui social. Questo dimostra uno degli aspetti più significativi di eTwinning: creare relazioni, scambiare esperienze e costruire legami che proseguono anche oltre la durata del progetto.

[Vai alla Storia >](#)



EduCare al cambiamento

Gli obiettivi dell'Agenda 2030, stimolo per il cambiamento



Secondaria II Grado

Dettagli del progetto

Scuole Partner

- ISIS "L. Da Vinci – G. R. Carli – S. de Sandrinelli" di Trieste, Italia
- IIS "Gaetano De Sanctis" di Roma, Italia
- Liceo Linguistico "Giulio Rivera" - Guglionesi (CB), Italia
- Colegio San Buenaventura - Madrid, Spagna
- Agrupamento de Escolas Francisco de Holanda - Guimarães, Portogallo
- Agrupamento de Escolas Dr. Júlio Martins - Chaves, Portogallo
- Lycée Jean-Jacques Rousseau - Paris, Francia

Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Europeo eTwinning 2023
- ✓ Certificato di Qualità nazionale eTwinning 2023
- ✓ Premio Nazionale Italia 2023

Tools utilizzati

- ✓ Canva - Presentazione culturale
- ✓ Kahoot, Mentimeter - Sondaggi, quiz
- ✓ Digipad - per collaborazione e condivisione

Alunni coinvolti

- ✓ Età: 16-18 anni

Anno scolastico

- ✓ 2022/2023

Sintesi

"EduCARE al cambiamento" è un progetto dedicato all'apprendimento dello spagnolo e dell'inglese, che ha mirato a produrre a un cambiamento completo nell'educazione degli studenti. Il progetto ha sfidato gli studenti a rivedere i loro metodi di apprendimento e collaborazione, promuovendo un cambiamento personale e verso gli altri. Le attività progettuali hanno enfatizzato la gestione emotiva, la compresio-

ne critica del mondo e l'uso responsabile della rete. Inoltre, le attività hanno incentivato un approccio innovativo al mondo del lavoro e promosso l'adozione di tecnologie emergenti e sensibilizzato gli studenti verso uno stile di vita sostenibile, allineato agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

Partecipare alla community eTwinning è stata una scelta ispirata dal desiderio di collaborazione con altre scuole europee e di coinvolgere i nostri studenti in un progetto internazionale. La presenza di alunni e colleghi europei nelle nostre aule ha arricchito la nostra programmazione didattica, diventando una fonte di motivazione per i nostri allievi durante il loro apprendimento ma anche per noi docenti, che ci ha portato a crescere e migliorare. Con eTwinning, abbiamo appreso e siamo cresciuti insieme, in un contesto ricco di scambi e innovazioni.

Ángela Lobo López e Rosa María Sánchez de Torres
Docenti ISIS "L. Da Vinci - G. R. Carli - S. de Sandrinelli" di Trieste



Lavorare in un progetto eTwinning significa crescere in un ambiente di ricerca e formazione. È stato stimolante confrontarsi con diversi punti di vista e condividere le sfide reali. Abbiamo utilizzato la lingua straniera e le nuove tecnologie come strumenti per raggiungere i nostri obiettivi, non come semplici strumenti fini a sé stessi. Ma l'aspetto forse più significativo è stata la dimensione multiculturale e costruttiva che i progetti collaborativi hanno apportato alla conoscenza.

Maria Belén Juan García

Docente IIS "Gaetano De Sanctis" di Roma

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha avuto l'obiettivo di sensibilizzare gli studenti sui temi dell'Agenda 2030, favorendo anche la gestione delle emozioni, il lavoro di squadra e lo sviluppo di soft skills come pensiero critico e problem solving. È stata inoltre promossa la competenza digitale secondo il framework DigComp 2.2, con attenzione alla comunicazione online e alla sicurezza digitale. Le attività sono state pianificate insieme ai partner internazionali, definendo ruoli, metodologie e calendario degli incontri tra studenti. Il progetto ha incluso momenti di confronto, attività collaborative online e iniziative come la creazione del logo e attività dedicate a giornate internazionali.

Metodologia didattica

Il progetto ha adottato metodologie centrate sugli studenti, tra cui apprendimento cooperativo, flipped classroom, problem solving e project-based learning. Gli studenti sono stati protagonisti del proprio percorso formativo, utilizzando la lingua straniera in contesti di comunicazione reali e collaborando con i partner internazionali. L'uso di tecnologie digitali ha favorito creatività, autonomia e sviluppo delle competenze digitali, rafforzando al tempo stesso sicurezza, consapevolezza e collaborazione.

Risultati e valutazione

I questionari finali rivolti a studenti e docenti hanno evidenziato il raggiungimento degli obiettivi del progetto. L'esperienza di collaborazione con studenti di altri paesi ha rafforzato autostima, consapevolezza e competenze relazionali. La valutazione ha considerato la partecipazione e la realizzazione delle attività, integrate pienamente nella programmazione curricolare e utili anche per la valutazione formativa delle discipline coinvolte.

Curiosità e aneddoti

Tra i momenti più significativi c'è stato quando gli studenti hanno deciso spontaneamente di riscrivere su un cartellone le loro idee per evitare che andassero perse. Un altro episodio emozionante è avvenuto dopo il terremoto in Turchia: gli studenti hanno creato un muro digitale per inviare messaggi di sostegno ai partner turchi. Grande sorpresa c'è stata anche quando il progetto "EduCare al cambiamento" ha vinto il Premio nazionale: molti studenti non si aspettavano che il loro lavoro potesse ricevere un riconoscimento così importante.

[Vai alla Storia >](#)



Voyage à travers la culture et l'histoire de nos pays grâce à l'intercompréhension entre les langues romanes

Comprendersi in un modo nuovo: le nostre lingue non sono così diverse!



Secondaria II Grado

Dettagli del progetto



Suole Partner

- ✓ I.I.S "G. da Vigo- Nicoloso", Rapallo (GE), Italia
- ✓ I.I.S.S. Polo tecnico Mediterraneo "Aldo Moro", Santa Cesarea Terme (LE), Italia
- ✓ Lycée Saint-Vincent-de-Paul, Francia
- ✓ Lycée René Descartes, Francia
- ✓ Liceul Teoretic Novaci, Romania
- ✓ Agrupamento de escolas Latino Coelho, Portogallo
- ✓ INS Seròs, Spagna
- ✓ Adolf-Schmitthener Gymnasium, Germania



Anno scolastico

- ✓ 2023/2024



Alunni coinvolti

- ✓ Età: 16-17 anni



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza alfabetica funzionale
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- ✓ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
- ✓ Competenza imprenditoriale



Riconoscimenti

- ✓ Premio nazionale Italia 2024
- ✓ Certificato di Qualità nazionale eTwinning 2024
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2024
- ✓ Certificato di Qualità Europeo eTwinning 2024
- ✓ Label Europeo delle Lingue 2024



Tools utilizzati

- ✓ Canva: per la creazione di loghi e disegni creativi; Cartelloni di raccolta dati per disseminazione e mostra collettiva eTwinning di fine anno.
- ✓ Kahoot: per quiz, competizioni a carattere formativo, gamification
- ✓ Digipad - per collaborazione e condivisione
- ✓ Google Forms: per questionari, test, riflessioni
- ✓ Google Doc: per documenti collaborativi
- ✓ Padlet: per attività brise glace e di collezione di idee
- ✓ LearningApps: per verifiche ed esercitazioni, abbinamenti coppie di parole, concetti, gamification e apprendimento linguistico
- ✓ Plotagon: per creazione video interviste e indovinelli
- ✓ Voki: per creazione avatar e personaggi misteriosi
- ✓ Youtube: per caricare e disseminare i video realizzati



L'idea del progetto è nata dopo una formazione sull'intercomprensione linguistica (IC) offerta ai docenti della nostra scuola. Convinta dell'approccio inclusivo dell'IC e della sua importanza all'interno di classi e contesti sempre più multilingue, eTwinning mi è sembrata la piattaforma ideale per un progetto multilingue e multiculturale come il nostro, che ci ha permesso di trovare i docenti stranieri partner delle scuole coinvolte, di collaborare fra noi e con gli alunni nell'ambiente sicuro del TwinSpace. La realizzazione del progetto ci ha dato l'opportunità di aprirci all'esterno e di disseminare i risultati sia a tutti gli eTwinners sia ai colleghi dell'Istituto e delle scuole della rete regionale.

Virginie de Marchant

Docente I.I.S "G. da Vigo- Nicoloso", Rapallo (GE)



Lavorare in un progetto eTwinning significa crescere in un ambiente di ricerca e formazione. È stato stimolante confrontarsi con diversi punti di vista e condividere le sfide reali. Abbiamo utilizzato la lingua straniera e le nuove tecnologie come strumenti per raggiungere i nostri obiettivi, non come semplici strumenti fini a sé stessi. Ma l'aspetto forse più significativo è stata la dimensione multiculturale e costruttiva che i progetti collaborativi hanno apportato alla conoscenza.

Liliana Pilon e Guido Massone

Docenti I.I.S.S. Polo tecnico Mediterraneo "Aldo Moro", Santa Cesarea Terme (LE)

Sintesi

Il progetto è stato un vero e proprio "viaggio" attraverso le lingue, la cultura, la storia, la gastronomia, la musica, gli stereotipi e i personaggi emblematici dei diversi paesi che hanno partecipato. Il cuore del progetto è stata l'intercomprensione linguistica (IC)

tra le lingue romane, un approccio innovativo, stimolante e immediato che favorisce l'apprendimento simultaneo di più lingue e facilita la comprensione orale e scritta fra lingue della stessa famiglia linguistica.

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha adottato un approccio integrato che ha unito dimensione linguistica, attività creative e strumenti digitali, svolte sia in classe sia nel TwinSpace. Gli obiettivi principali hanno riguardato il potenziamento delle competenze linguistiche e la comprensione tra lingue affini, valorizzando il patrimonio culturale e plurilingue degli studenti. Sono stati inoltre promossi il ruolo di mediazione linguistica, lo sviluppo delle competenze digitali e la cittadinanza europea attiva, incoraggiando il dialogo tra culture e il superamento degli stereotipi. Le attività hanno incluso giochi, forum, sondaggi, concorsi e lavori collaborativi.

Metodologia didattica

Il progetto si è basato sull'intercomprensione linguistica, un metodo che favorisce la comunicazione tra parlanti di lingue diverse rispettando le identità culturali. Gli studenti hanno svolto attività individuali di lettura, comprensione e traduzione, affiancate da lavori creativi di gruppo e in coppia. Sono state realizzate anche attività collaborative online tra gruppi internazionali, come la creazione di biografie multilingue, sondaggi e la costruzione di una mappa finale condivisa.

Risultati e valutazione

Il progetto ha avuto un impatto positivo sulla partecipazione degli studenti e sul clima scolastico, aumentando interesse, collaborazione e apertura verso la didattica eTwinning. Anche docenti e personale scolastico hanno partecipato attivamente alle attività. La valutazione è stata articolata in tre fasi: iniziale, per analizzare i prerequisiti linguistici; in itinere, per monitorare le competenze di comprensione e produzione nelle lingue romane; finale, con attività di autovalutazione, questionari di gradimento e momenti di disseminazione dei risultati.

Curiosità e aneddoti

Un aspetto curioso riguarda le due docenti partner italiane, che anni prima avevano partecipato allo stesso seminario eTwinning a Parigi, e poi per caso si sono ritrovate a lavorare insieme a questo progetto rafforzando la loro collaborazione. Divertente è stato anche lo scambio quotidiano di parole e dialetti nel gruppo WhatsApp, che ha mostrato somiglianze e differenze linguistiche tra i partecipanti, suscitando curiosità e entusiasmo.

[Vai alla Storia >](#)



Exploring earth's treasures

Studiare le migrazioni degli animali per scoprire le meraviglie della biodiversità naturale!



Secondaria II Grado

Dettagli del progetto



Scuole Partner

- 🇮🇹 Istituto Comprensivo "E. Vittorini" di Messina, Italia
- 🇮🇹 ITCG Liceo Scientifico "Leonardo Da Vinci" di Poggiomarino (NA), Italia
- 🇪🇸 IES Antonio Menárguez Costa, Spagna
- 🇪🇸 Isidoro Cayuela Garcia, Spagna



Anno scolastico

- ✓ 2023/2024



Competenze sviluppate

- ✓ Competenza multilinguistica
- ✓ Competenza in materia di cittadinanza
- ✓ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie ed ingegneria
- ✓ Competenza digitale
- ✓ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare



Riconoscimenti

- ✓ Certificato di Qualità Nazionale
- ✓ Certificato di Qualità Europeo
- ✓ Premio Nazionale eTwinning (Italia) 2024



Tools utilizzati

- ✓ Canva - poster e cartoline
- ✓ Strumenti del TwinSpace - bacheca virtuale per post, immagini
- ✓ Googledoc - per lavorare su documenti condivisi



Alunni coinvolti

- ✓ Età: 12-13 anni e 15 anni
- ✓ Numero: 120 alunni coinvolti

Sintesi

Il progetto Exploring Earth's Treasures ha coinvolto studenti di quattro istituti scolastici di secondaria di I e II grado e ha avuto come tema principale un'indagine relativa alle migrazioni degli animali. La realizzazione del progetto ha permesso di sviluppare un approccio scientifico e tecnico e gli studenti hanno appreso la diversità che caratterizza gli ecosistemi e le interazioni tra animali e piante che avvengono

all'interno di essi. Le attività progettuali hanno promosso l'osservazione, l'interpretazione e lo sviluppo di uno spirito creativo; gli studenti sono stati sensibilizzati sulla necessità di proteggere il nostro pianeta, di studiare i diversi ecosistemi, di collaborare con organizzazioni locali per proteggere e conoscere le biodiversità.

eTwinning ha avuto un ruolo fondamentale nel mio sviluppo professionale, permettendomi di ampliare le mie competenze sia dal punto di vista didattico che relazionale, mi ha consentito di acquisire una maggiore padronanza nell'uso delle tecnologie digitali applicate alla didattica, arricchendo le mie strategie di insegnamento e adattandole alle esigenze di un contesto educativo sempre più globale e interdisciplinare. La partecipazione a progetti eTwinning ha permesso, inoltre, di sperimentare metodologie innovative come il Project Based Learning e NBS (Nature Based Solution) aumentando l'efficacia del mio lavoro in aula e ha rafforzato il senso di appartenenza e di orgoglio collettivo, contribuendo a una visione più dinamica e internazionale della scuola come comunità.

Al progetto ha partecipato anche la collega Rosa Martelli docente anche lei dell'Istituto Comprensivo "E. Vittorini" di Messina.

Rosaria Marotta

Docente Istituto Comprensivo "E. Vittorini" di Messina



Grazie alla mia esperienza in eTwinning mi sono aperta a nuove sfide professionali che hanno migliorato il mio modo di insegnare. Inoltre, eTwinning ha reso la scuola più aperta al panorama europeo e più competitiva, l'ha valorizzata come un luogo di incontro tra culture diverse, accrescendone l'attrattiva sia per gli studenti che per le famiglie.

Giovanna Salemmi

Docente ITCG Liceo Scientifico "Leonardo Da Vinci" di Poggiomarino (NA)

Il progetto in breve

Obiettivi e attività

Il progetto ha avuto l'obiettivo di far conoscere gli ecosistemi del pianeta attraverso un approccio interdisciplinare, promuovendo consapevolezza ambientale e sostenibilità. Ha inoltre stimolato pensiero critico, creatività e competenze digitali, linguistiche e di cittadinanza attiva grazie alla collaborazione internazionale. Le attività sono state pianificate con i partner europei e organizzate in diverse fasi: ricerca sugli ecosistemi, scambio di informazioni tramite TwinSpace e videoconferenze, creazione di prodotti multimediali e momenti di valutazione e feedback.

Metodologia didattica

Il progetto si è basato principalmente sull'apprendimento cooperativo, che ha favorito lavoro di squadra e autonomia degli studenti. È stato utilizzato anche il peer learning tra studenti di paesi diversi e un approccio inquiry-based learning, stimolando indagine e scoperta. L'aspetto interdisciplinare ha permesso inoltre l'utilizzo di moduli CLIL per rafforzare le competenze linguistiche.

Risultati e valutazione

Il progetto ha favorito la collaborazione tra studenti di diverse nazioni e lo sviluppo di competenze digitali, scientifiche e linguistiche. Gli alunni hanno realizzato prodotti digitali e potenziato competenze trasversali come problem solving e comunicazione interculturale. Anche per i docenti l'esperienza ha rappresentato un momento di crescita professionale e scambio di buone pratiche. La valutazione è avvenuta tramite osservazioni, questionari, analisi dei prodotti finali, momenti di autovalutazione e feedback tra pari.

Curiosità e aneddoti

Lo scambio di cartoline tra studenti ha portato alcuni di loro a mantenere i contatti anche dopo il progetto. Due studenti di Poggiomarino hanno persino visitato il Parco Nazionale di Agadir, in Marocco, per osservare da vicino il fenicottero, protagonista dell'attività sull'"Animal Migration".

[Vai alla Storia >](#)



Scopri tutte le #STORIEDIETWINNING sul sito nazionale

