



Coordinamento nazionale eTwinning ITE

Siracusa, 20/22 maggio 2026

INNOVARE LA FORMAZIONE PER RINNOVARE LA DIDATTICA: LE ESPERIENZE ETWINNING ITE DELL'UNIVERSITÀ KORE DI ENNA PER LA FORMAZIONE DEI FUTURI DOCENTI EUROPEI

Prof. Alessandro Romano – Referente eTwinning del CdLM a ciclo unico in Scienze della formazione primaria UKE - Università degli Studi Enna "Kore"



Ministero dell'Istruzione e del Merito



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ENNA "KORE"





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

[SITO UKE](#) UNA SEZIONE DEDICATA a eTWINNING

Segui UKE    

[Futuri studenti](#) [Studenti iscritti](#) [Docenti](#) [Lavorare con UKE](#) [Portale CINECA](#) [Agenda WEB](#)

[IT](#) [EN](#)



eTwinning

[Ateneo](#) [Didattica](#) [Servizi](#) [Internazionale](#) [Ricerca e terza missione](#) [Bacheca pubblica](#) [Info per](#) 



eTwinning for Future Teachers – Initial Teachers Education (ITE)

Implementazione di eTwinning nel
CdLM a ciclo unico in **Scienze della
Formazione Primaria**

Cos'è eTwinning?



eTwinning è la più ampia community europea di docenti impegnati in progetti di collaborazione tra scuole, integrata nella European School Education Platform. Avviata nel 2005 su iniziativa della Commissione Europea, oggi fa parte integrante del Programma Erasmus+ 2021-2027.

La piattaforma online di eTwinning permette agli insegnanti di entrare in contatto e lavorare insieme in modo sicuro, rapido e intuitivo, sfruttando le tecnologie digitali.

Un progetto eTwinning è un percorso educativo co-progettato da docenti e studenti di scuole partner, realizzato a distanza tramite la piattaforma ESEP/eTwinning e supportato dall'uso delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione).

Lo spazio virtuale di lavoro, il TwinSpace, mette a disposizione diversi strumenti utili per comunicare, condividere contenuti e collaborare: repository multimediale, forum, pagine web, messaggistica interna, chat e videoconferenze.

eTwinning propone anche numerose opportunità di formazione online a livello europeo, orientate allo sviluppo professionale degli insegnanti, alla diffusione di buone pratiche e all'ampliamento della rete di contatti professionali all'interno della community.

eTwinning e la didattica

Anno Accademico 2025/2026



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

STUDENTI

248

Tecnologie didattiche
DISSEMINAZIONE

Durante le lezioni di Tecnologie Didattiche è stata introdotta la community eTwinning e sono stati presentati i progetti realizzati e la piattaforma ESEP.

Gli studenti hanno:

- creato il proprio account EU Login;
- effettuato la registrazione alla piattaforma ESEP;
- sperimentato le principali funzionalità e strumenti digitali disponibili;
- analizzato esempi concreti di ambienti collaborativi, come Padlet Presentation, Padlet Map e moduli condivisi;
- osservato modalità operative e buone pratiche adottate dai colleghi nelle precedenti esperienze progettuali.

ORE

4 - 6

STUDENTI

346

Didattica della lingua inglese
DISSEMINAZIONE

Le lezioni di Didattica della lingua inglese rappresentano il contesto privilegiato per l'approccio allo studio della lingua comunitaria, attraverso l'analisi delle potenzialità offerte dal twinspace.

ORE

4 - 5

eTwinning, il tirocinio indiretto e i laboratori

Anno Accademico 2025/2026



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

STUDENTI 340	TIROCINIO 1 DISSEMINAZIONE	Presentazione del progetto eTwinning e della piattaforma durante il laboratorio linguistico espressivo .	ORE 4 - 5
STUDENTI 349	TIROCINIO 2 ANALISI	Familiarizzazione con la piattaforma e analisi di struttura/spazi nel laboratorio logico matematico (3 ^a annualità).	ORE 4 - 5
STUDENTI 350	TIROCINIO 3 PROGETTUALITÀ	Elaborazione di Unità Didattica di Apprendimento (UDA) basate sul progetto eTwinning e sulle sue potenzialità didattiche.	ORE 4 - 5
STUDENTI 280	TIROCINIO 4 PROGETTUALITÀ	Sviluppo e realizzazione pratica delle idee progettuali con il supporto di tutor organizzatori e accoglienti.	ORE 4 - 5
STUDENTI 140	TIROCINIO 1/2/3/4 DISSEMINAZIONE/ANALISI PROGETTUALITÀ	Progetto alternativo: Presentazione del progetto eTwinning e della piattaforma, creazione EU login, iscrizione a ESEP e simulazione operativa del TwinSpace.	ORE 4 - 6

Entry Questionnaire: The eTwinning Project in Initial Teacher Training

Introduction: Dear future teacher, this questionnaire aims to gather information about your starting competencies and expectations regarding the integration of eTwinning in your training path. The data will be treated anonymously for monitoring and research purposes.

Section 1: Profile and Background

Descrizione (facoltativa)

Which country do you come from? *

- France
- Italy
- Romania
- Turkey

Final Questionnaire: Evaluation of the Impact of eTwinning

Introduction: Thank you for participating in the project. We ask you to answer these questions to evaluate the actual impact of the activities carried out on your professional competences.

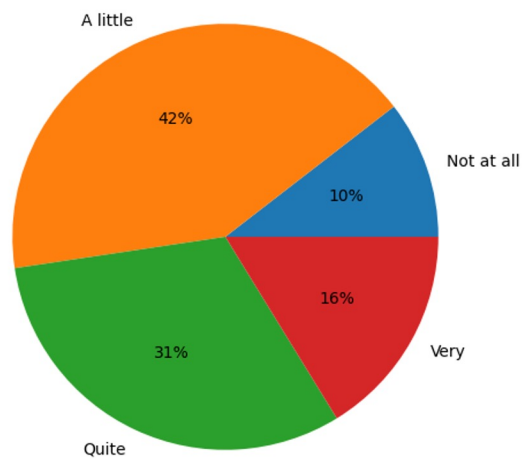
Sezione 1: Development of Digital Competences

Descrizione (facoltativa)

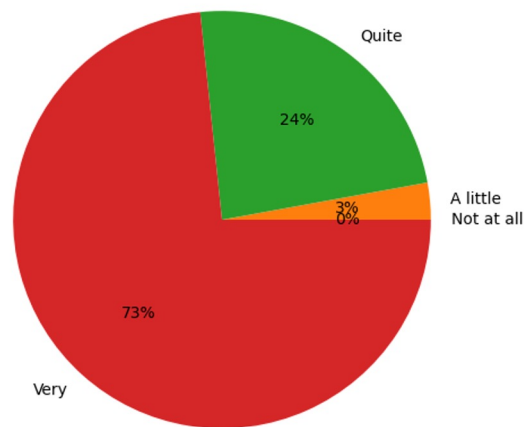
Which country do you come from? *

- France
- Italy
- Romania
- Turkey

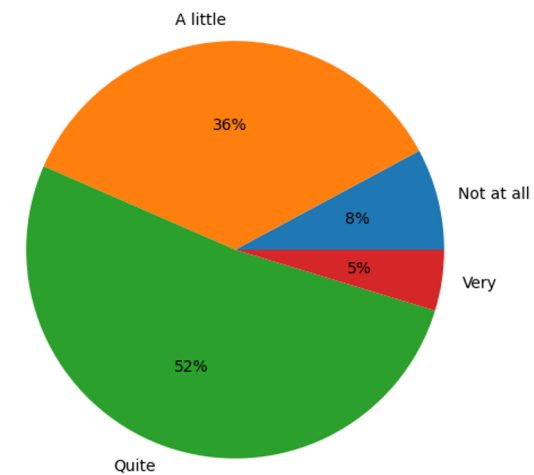
Entry: confidence using collaborative platforms



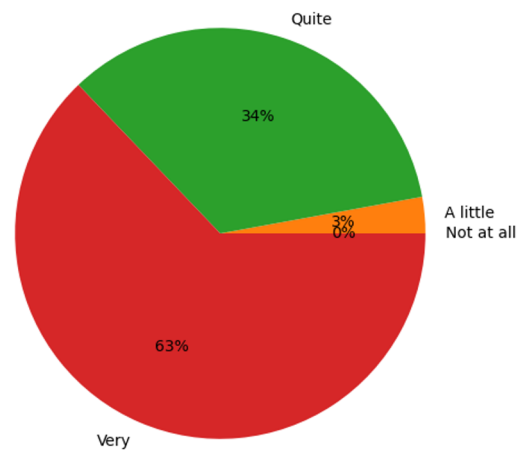
Final: confidence using collaborative tools



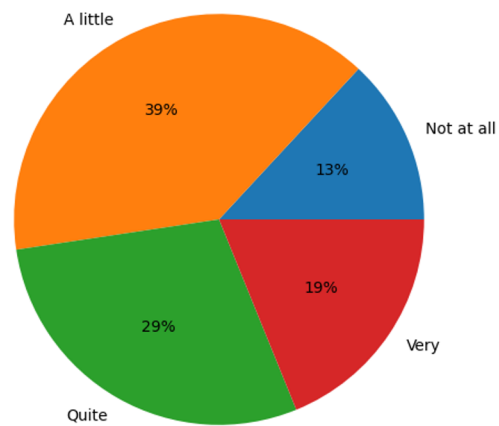
Entry: preparedness for online collaborative activity



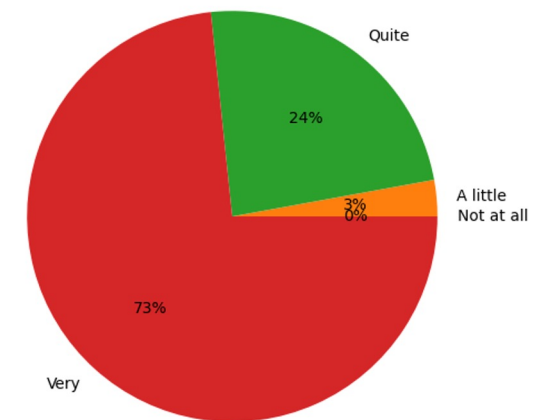
Final: competence in online collaborative design



Entry: videoconferencing confidence



Final: capability to collaborate internationally





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

A.A. 2025/2026 - UKE per ITE eTwinning

Project student to student

- ***BLABL.ART 2.0. Sviluppare le abilità linguistiche attraverso l'arte***
- ***MONEY MATTERS. Educating for Life through Finance, Citizenship and Mathematics***
- ***ECOLIFELAB. Educare alla sostenibilità per le competenze di vita***

Project student teachers and pupils

- ***MINDFUL MOTION. Empowering learning through movement***

Sviluppo e implementazione di progetti eTwinning



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

A.A. 2025/2026

UKE - ITE eTwinning project
student to student

***BLABL.ART 2.0. Sviluppare le abilità
linguistiche attraverso l'arte***

Sviluppo e implementazione di progetti eTwinning



Blabl.Art 2.0

Sviluppare le abilità linguistiche attraverso l'arte



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

Partners

Founder: Université Paris Est Créteil - INSPE
Créteil (Francia)

Co-Founder: UKE Università Kore di Enna
(Italia),

Partner: Mersin University (Turchia) e Babes-
Bolyai University (Romania)

N.studenti coinvolti: 30

Durata del progetto: gennaio - maggio 2026

Blabl.art 2.0 è un progetto eTwinning ITE promosso dall'Université Paris-Est Créteil – INSPE Créteil (Francia), in collaborazione con l'Università Kore di Enna, finalizzato allo sviluppo delle competenze plurilinguistiche, interculturali e didattico-metodologiche dei futuri docenti, attraverso l'arte come strumento pedagogico, espressivo e inclusivo.

Nella sua seconda edizione, il progetto ha ampliato la propria dimensione internazionale grazie al coinvolgimento di nuovi partner europei, arricchendo ulteriormente le opportunità di confronto, collaborazione e co-progettazione tra studenti e docenti provenienti da diversi contesti culturali e formativi. Gli studenti e le studentesse in formazione:

- Si presentano attraverso attività creative ispirate all'arte.
- Lavorano in piccoli gruppi internazionali.
- Co-progettano attività educative adatte alla scuola primaria.
- Realizzano materiali didattici pronti all'uso, trasferibili nei futuri contesti di insegnamento.

[TWinspace](#)

Blabl.Art 2.0: FLUSSO DI LAVORO COLLABORATIVO

Un progetto internazionale per creare, collaborare e crescere insieme!



<https://digipad.app/p/1586521/8ded004a059d28> padlet presentation

<https://padlet.com/mascampisi/blabl-art-padlet-map-kmovumv1zlkms9k6> padletmap



Collaborazione, creatività e apertura verso il mondo: insieme per costruire competenze e connessioni oltre i confini.



Cooperazione internazionale



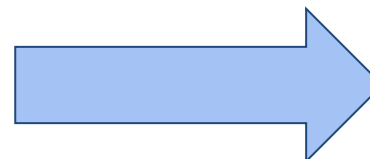
Comunicazione plurilingue



Innovazione didattica



Inclusione e rispetto



https://www.canva.com/design/DAHGWclj6hg/wWekQbkMxYXCWArPiL6HbA/view?utm_content=DAHGWclj6hg&utm_campaign=designshare&utm_medium=embeds&utm_source=link

SCOPRIAMO L'EUROPA

ARTE, MUSICA E CULTURA INSIEME

Un percorso creativo e collaborativo per conoscere le tradizioni e i paesaggi dei Paesi europei.

STEP 1 SCOPRIAMO L'EUROPA

L'insegnante introduce l'attività mostrando una mappa dell'Europa e invita gli studenti a fare un brainstorming sui Paesi europei che già conoscono. Successivamente presenta eventuali Paesi non menzionati.

OBIETTIVO

Stimolare curiosità e interesse verso l'argomento, riconoscere e nominare i Paesi europei.

STEP 2 PAESAGGI E TRADIZIONI

L'insegnante riprende la lezione precedente e mostra immagini dei paesaggi e delle caratteristiche culturali dei Paesi studiati. Gli studenti, insieme all'insegnante, selezionano le immagini più rappresentative che saranno poi ricreate dai bambini e utilizzate come scenografie per la performance finale.

OBIETTIVO

Riflettere sulle differenze tra i Paesi e sulle loro caratteristiche uniche.

STEP 3 MUSICA E DANZA TRADIZIONALE

L'insegnante introduce canzoni e danze tradizionali dei Paesi studiati, guidando gli studenti nell'ascolto dei ritmi, delle melodie e dei testi. I bambini partecipano attivamente imparando movimenti e parole per entrare in contatto con il patrimonio culturale di ciascun Paese.

OBIETTIVO

Promuovere consapevolezza culturale attraverso musica e movimento, migliorando competenze linguistiche e coordinazione motoria.

STEP 4 PERFORMANCE FINALE

Gli studenti presentano davanti alla classe canti e danze, dando vita alle tradizioni culturali apprese. Durante la performance mostrano anche i poster realizzati, spiegando simboli, immagini e significati scoperti durante il percorso.

OBIETTIVO

Apprendere attraverso la presentazione di elaborati visivi e musicali ai compagni.

LE NOSTRE IDEE DI CREATIVITÀ

- ESPRIMERE NOI STESSI**: Ci aiuta a esprimerci e a connetterci con gli altri anche senza parole.
- IMMAGINARE E CREARE**: Ci permette di immaginare e creare qualcosa di nuovo e originale.
- CAMBIARE PROSPETTIVA**: Ci aiuta a guardare le cose da punti di vista diversi e ad aprire la mente.
- ESPLORARE NUOVE IDEE**: Ci spinge a essere curiosi, a esplorare nuove idee e a imparare sempre.

COSA IMPARIAMO?

- Consapevolezza culturale
- Collaborazione
- Creatività
- Competenze linguistiche
- Espressione corporea e artistica
- Apprendimento attivo e inclusivo



BlablArt 3.0 - Condividere la Creatività, Ispirare il Futuro!



DALLA CREATIVITÀ
ALL'INNOVAZIONE
IN CLASSE!

PROGETTO ETWINNING - TEACHER STUDENT

1. CREARE

Sviluppiamo
azioni creative



2. PROGETTARE

Progettiamo attività creative
per i futuri studenti



3. CONDIVIDERE E ISPIRARE

Proponiamo le nostre attività alle classi della scuola primaria,
promuovendo innovazione e creatività in classe!



CREATIVITÀ
stimolata



COLLABORAZIONE
rafforzata



CONSAPEVOLEZZA
culturale
sviluppata



INNOVAZIONE
in azione!

Costruiamo oggi
le classi
di domani!





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

A.A. 2025/2026

UKE - ITE eTwinning project
student teachers and pupils

***MINDFUL MOTION. Empowering learning
through movement***

Sviluppo e implementazione di progetti eTwinning



Mindful Motion

Empowering learning through movement



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

Partners

Founder: UAE- Università Kore di Enna (Italia)

Co-Founder: Babes-Bolyai University (Romania)

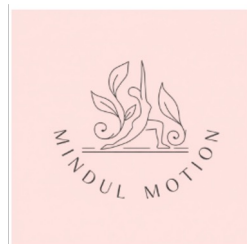
Partner: Mersin University (Turchia)

N.studenti coinvolti: 56

Durata del progetto: gennaio - maggio 2026

Il progetto eTwinning ITE a breve termine ha visto gli studenti delle università partner in Italia, Turchia e Romania collaborare per co-creare una routine di pause attive. L'iniziativa ha agevolato una serie di sessioni collaborative online tra studenti internazionali per la stesura di piani di lezione incentrati sulle pause attive, con l'obiettivo di verificare se la loro integrazione porti a miglioramenti misurabili sia nel clima di classe sia nei risultati di apprendimento degli alunni.

[TWINS](#)SPACE



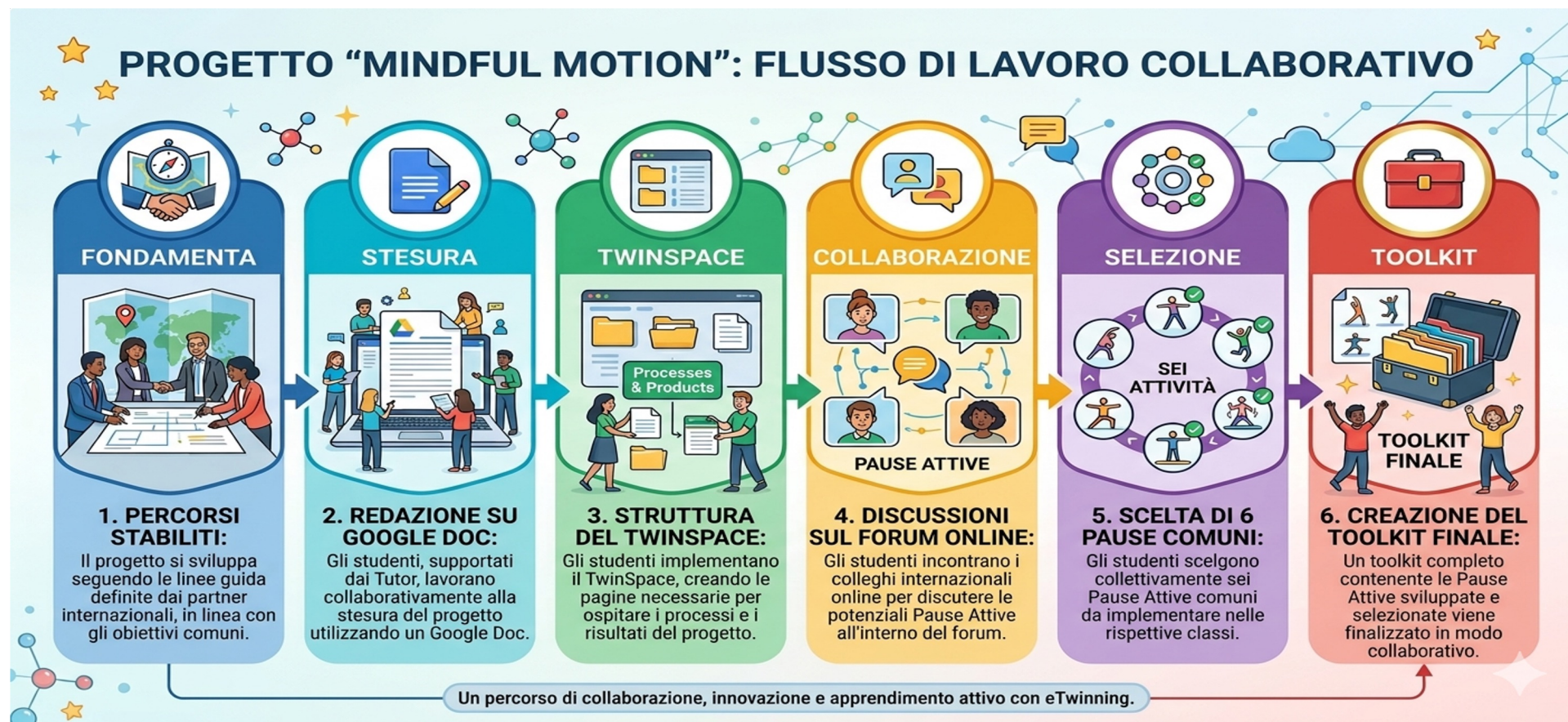
Padlet descrizione

Università

<https://padlet.com/lorimess/mindful-motion-project-map-qm94iq1mmugo>

Padlet presentazione

<https://padlet.com/danielaperrone4/welcome-to-mindful-motion-etwinning-project-jfxm65oft0lma78d>



Mindful Motion

Empowering learning through movement

5 Minute Active Break: The "Reset"

Goal: Quick cognitive "reboot" and postural correction.

Focus: These are usually done right at the desk. They involve simple stretching (neck, shoulders, back) or "micro-movements" like marching in place.

10-Minute Active Break: The "Recharge"

Goal: Boosting energy levels and mood.

Focus: This often involves more dynamic movement, such as jumping jacks, a short dance sequence, or "active gaming" (e.g., following a video).

15-Minute Active Break: The "Regeneration"

Goal: Full physical and mental decompression.

Focus: This allows for a complete routine, such as a mini-yoga session, guided mindfulness, or even a brief outdoor walk.



Activities for 15 minutes plan 

 2 threads  5 replies

Activities for 10 minutes plan 

 6 threads  11 replies

Activities for 5 minutes plan 

 10 threads  21 replies



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

A.A. 2025/2026

UKE - ITE eTwinning project
student to student

***MONEY MATTERS. Educating for Life through
Finance, Citizenship and Mathematics***

Sviluppo e implementazione di progetti eTwinning

Money Matters

Educating for Life through Finance, Citizenship and Mathematics

Partners

Founder: UAE- Università Kore di Enna (Italy)

Co-Founder: Turchia (Mersin University),
Romania (Babes-Bolyai University)

Partner: Romania (Babes-Bolyai University)

N. studenti coinvolti: 70

Durata del progetto: gennaio - maggio 2026

Il progetto biennale eTwinning ITE ha l'obiettivo di esplorare la possibilità di introdurre l'educazione finanziaria nella scuola primaria. Usando l'inglese come lingua veicolare, attraverso un approccio STEAM e interdisciplinare, il progetto unisce la Matematica e l'Educazione Civica per sviluppare le *life skills* fondamentali come autonomia, pensiero critico e cooperazione e favorisce al contempo l'innovazione pedagogica, la competenza digitale e la cooperazione europea tra i futuri insegnanti.

- **Primo anno:** I futuri docenti collaborano online in gruppi transnazionali per progettare le attività didattiche.
- **Secondo anno:** Durante il tirocinio, gli studenti implementeranno in classe quanto pianificato.

TWinspace



Money Matters

Educating for Life through Finance, Citizenship and Mathematics



<https://padlet.com/massimilianocampisi/money-matters-j9v5q3puu87gkq0x> padlet presentation

<https://padlet.com/massimilianocampisi/project-map-money-matters-1ozutkz4gcvnpp2y> padlet map

Money Matters

Educating for Life through Finance, Citizenship and Mathematics

Proposte didattiche elaborate dagli studenti e dalle studentesse

<https://www.canva.com/design/DAHC-oVuuZ8/OysmWkFMKVMZMS91laSlgQ/edt>



MONEY MATTERS

Educare alla vita attraverso finanza, cittadinanza e matematica



☆ Passaggi più innovativi del progetto
Competenze per la vita reale, attraverso esperienze pratiche, cooperative e inclusive.

- 1 INTRODUZIONE**
Attiviamo ciò che sappiamo!

INNOVAZIONE: Circle time e domande guida per stimolare il pensiero critico e collegare il denaro alla vita reale.
- 2 LA VALUTA TWIN**
Una moneta che unisce tre Paesi!

INNOVAZIONE: Creazione di una valuta simbolica comune che favorisce l'identità di progetto e la comprensione del valore del denaro.
- 3 POTERE D'ACQUISTO**
Lo stesso denaro, valore diverso!

OGGETTO	ITALIA	ROMANIA	TURCHIA
Coca-Cola	3 TWIN	1,5 TWIN	1 TWIN
Libro	20 TWIN	10 TWIN	5 TWIN
LEGO	50 TWIN	25 TWIN	15 TWIN

INNOVAZIONE: Confronto internazionale del potere d'acquisto per educare alla cittadinanza globale e all'economia reale.
- 4 BISOGNI E DESIDERI**
Scelte consapevoli ogni giorno!

BISOGNI	DESIDERI
	

INNOVAZIONE: Attività visiva e categorizzazione per sviluppare consapevolezza nei consumi e competenze decisionali.
- 5 PIANIFICHIAMO LA PAGHETTA**
Spendere o risparmiare? Decidiamo noi!

INNOVAZIONE: Uso di problemi matematici reali per pianificare, calcolare e gestire le proprie risorse.
- 6 IL MERCATO TWIN**
Impariamo giocando!

INNOVAZIONE: Simulazione di mercato con ruoli (acquirenti e venditori) per potenziare cooperazione, negoziazione e problem solving.
- 7 LA NOSTRA CITTÀ, IL NOSTRO SALVADANAIO**
Insieme per il bene comune!

STIPENDIO LORDO (pizza intera) - TASSE (fetta per la comunità) = STIPENDIO NETTO (quello che resta)


INNOVAZIONE: Metafora concreta e divertente per comprendere tasse, servizi pubblici e responsabilità sociale.

PERCHE' È INNOVATIVO?

- APPROCCIO INTERCULTURALE**: Confronto tra Paesi e realtà diverse.
- APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE**: Si impara facendo, manipolando, giocando.
- COMPETENZE PER LA VITA**: Matematica, finanza, pensiero critico e decision making.
- INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE**: Attività accessibili per tutti, secondo i principi UDL.
- COLLEGAMENTO CON LA REALTÀ**: Situazioni autentiche e trasferibili nella vita quotidiana.

INCLUSIONE PER TUTTI

- SUPPORTI VISIVI E TATTILI**: Materiali concreti, immagini, simboli, 3D.
- ROUTINE STRUTTURATE**: Fasi chiare, schemi visivi, ruoli definiti.
- COOPERAZIONE E PEER TUTORING**: Impariamo insieme, ognuno con il suo talento.
- ADATTAMENTI PER BES**: Strategie mirate per DSA, discalculia, autismo e disabilità visiva.



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

A.A. 2025/2026

UKE - ITE eTwinning project
student to student

***ECOLIFELAB. Educare alla sostenibilità
per le competenze di vita***

Sviluppo e implementazione di progetti eTwinning



Ecolifelab

Educare alla sostenibilità per le competenze di vita



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

Partners

Founder: UAE- Università Kore di Enna (Italy)

Co-Founder Turchia (Mersin University),

Partner: Romania (Babes-Bolyai University)

N.studenti coinvolti: 56

Durata del progetto: gennaio - maggio 2026

Il progetto mira a incoraggiare i futuri insegnanti della scuola primaria a progettare in modo collaborativo attività creative di educazione ambientale per i giovani alunni. Attraverso la cooperazione internazionale, i partecipanti hanno condiviso idee, sviluppato materiali digitali e creato attività volte a promuovere la consapevolezza ambientale, la responsabilità ecologica e uno stile di vita sostenibile tra gli alunni della scuola primaria.

TWINSPACE



PROGETTO "ECO-LIFE LAB": FLUSSO DI LAVORO COLLABORATIVO

1. FONDAMENTA



1. PERCORSI STABILITI:

Il progetto si sviluppa seguendo le linee guida definite dai partner internazionali, in linea con gli obiettivi ecologici comuni.



2. STESURA



2. REDAZIONE SU GOOGLE DOC:
Gli studenti, supportati dai Tutor, lavorano collaborativamente alla stesura del progetto utilizzando un Google Doc comune.



3. RIFLESSIONE



3. RISORSE, SPRECHI E ABITUDINI:
Gli studenti analizzano l'uso quotidiano di acqua ed energia, la gestione dei rifiuti e l'impatto dell'alimentazione.



4. CONSAPEVOLEZZA



4. COMPORTAMENTO E IMPATTO:
Gli studenti collegano le proprie azioni quotidiane all'impatto ambientale globale, scoprendo come i piccoli gesti contano.



Un percorso di educazione ambientale, innovazione e cittadinanza attiva con eTwinning.

Identify concrete actions for one or more purposes like in the example.

Purpose Concrete actions

Reduction in the use of single-use plastic _____

Proper waste sorting _____

Electricity savings _____

Water savings _____

Sustainable mobility _____

Sustainable food _____

Reduction in food waste _____

Use of eco-friendly products _____

This is my idea about electricity saving: get up very early in the morning; be carefull of turn off lights in the rooms, to avoid frequent openings of the fridge, don't watch tv all night long but, on the contrary, preferring to read a book with a little light and, of course, going to bed not to much late (S. Benfante Picogna)





Grazie



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

etwinning.indire.it



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI ENNA "KORE"

La voce delle studentesse e degli studenti del CdLM in Scienze della formazione primaria dell'Università Kore di Enna