

---

# L'educazione onlife in contesti di apprendimento a distanza in dimensione internazionale

---

Elisabetta Scaglioni<sup>1</sup>

## Sommario

«L'attuale e costante condizione di connessione a Internet (online) anche nella vita (life), ridefinisce un confine sempre più labile tra la sfera analogica della realtà in presenza e quella digitale della realtà mediata dalle tecnologie» (Floridi, 2017). Gli alunni e le alunne di tutte le età trascorrono gran parte del loro tempo interagendo digitalmente in un luogo diverso rispetto a quello in cui sono fisicamente collocati: nasce quindi la necessità di nuovi approcci in educazione, democratici ed inclusivi, che tengano conto della complessità delle relazioni tra individui, tecnologia e cultura. La scuola è chiamata a esplorare nuove strategie che possano favorire negli studenti e nelle studentesse quella consapevolezza critica tale da renderli in grado di gestire il nuovo senso dell'esistenza, sempre più *onlife*. Il contributo, partendo dalla letteratura sul tema e successivamente dedicando un affondo alla normativa scolastica e alla formazione dei docenti, esplora le potenzialità dei progetti a distanza eTwinning, in cui le attività sono pianificate e realizzate mediante la collaborazione e lo scambio di insegnanti e alunni di più scuole, di diverse nazioni. L'interazione viene gestita all'interno di un'area virtuale detta TwinSpace che si caratterizza per una stretta connessione tra la dimensione reale e quella virtuale. I progetti eTwinning si connotano come pratiche educative moderne ed inclusive; efficace espressione dell'*onlife* che caratterizza l'attuale società.

## Parole chiave

Onlife, innovazione, formazione digitale, eTwinning, project based learning.

---

<sup>1</sup> Università di Bologna.

---

# Onlife Education in Distance Learning Contexts on an International Scale

---

Elisabetta Scaglioni<sup>1</sup>

## Abstract

«The current and constant condition of connection to the Internet (online) even in life redefines an increasingly labile boundary between the analogue sphere of reality in presence and the digital sphere of reality mediated by technologies» (Floridi, 2017). Pupils of all ages spend a large part of their time interacting digitally in a place different from the one in which they are physically located:

it is therefore necessary to create new approaches in education, democratic and inclusive, which take into account the complexity of the relationships between individuals, technology and culture. The contribution, starting from the literature on the topic and subsequently dedicating an in-depth look at school regulations and teacher training, explores the potential of eTwinning distance projects, in which activities are planned and implemented through the collaboration and exchange of teachers and pupils from multiple schools, from different nations. The interaction is managed within a virtual area called TwinSpace which is characterized by a close connection between the real and virtual dimension. The eTwinning projects are characterized as modern and inclusive educational practices; effective expression of the *onlife* that characterizes current society.

## Keywords

Onlife, innovation, digital training, eTwinning, project based learning.

---

<sup>1</sup> Università di Bologna.

## Introduzione

Gli studi sulle complesse dinamiche sociali in atto mostrano l'emergere di una nuova forma di dualismo: da un lato il corpo reale sempre meno utilizzato, dall'altro il corpo virtuale proiettato e rappresentato in uno stato di esaltazione, emblema di una socialità fatta per immagini e basata su molteplici identità (Digennaro, 2023). «L'esistenza nell'era digitale è connotata da un profondo intreccio tra la dimensione reale e quella virtuale; è dunque necessario concepire un'educazione *onlife* che parta dalle nuove forme di corporeità e di esistenza che il virtuale produce e che incoraggi una visione critica e consapevole del nuovo modo di vivere un'esistenza integrata tra virtuale e reale» (Digennaro, 2021). Floridi (2015) descrive l'onlife come una condizione di «iperconnessione in cui la nostra esistenza si muove fluidamente tra il mondo fisico e quello digitale, senza soluzione di continuità. Il contributo parte dalla letteratura sul tema per poi dedicare un affondo all'innovazione digitale, attraverso uno sguardo alla recente normativa scolastica, orientata a una didattica per competenze. Segue un approfondimento relativo la formazione dei docenti in chiave di competenze digitali, in particolare in riferimento al quadro *DigCompEdu*. Vengono infine esplorate le potenzialità dei progetti a distanza eTwinning, ovvero «gemellaggi elettronici», in cui le attività sono pianificate e realizzate mediante la collaborazione e lo scambio di insegnanti e alunni di più scuole, di diverse nazioni. L'interazione tra le classi viene gestita all'interno di un'area web detta TwinSpace; uno spazio online pensato per incentivare la partecipazione diretta di studenti e docenti e consentire la personalizzazione del progetto didattico. Il TwinSpace può essere definito come una sorta di quaderno digitale, nel quale confluiscono i contributi di tutti gli attori del progetto; si caratterizza quindi come un testo sociale e generativo che si costruisce attraverso una continua rielaborazione, connotandosi come uno strumento di lavoro e di studio costruito in modalità cooperativa e collaborativa. La tesi del contributo è che i progetti eTwinning, che si traducono in pratiche educative moderne e inclusive, possano configurarsi come efficace espressione dell'*onlife* che caratterizza l'attuale società, traducendosi in strategie didattiche innovative in grado di favorire negli studenti e nelle studentesse quella consapevolezza critica che possa supportarli nel gestire il nuovo senso dell'esistenza.

## Educazione onlife

L'attuale e costante condizione di connessione a Internet (online) anche nella vita (life), ridefinisce un confine sempre più labile tra la sfera analogica della realtà in presenza e quella digitale della realtà mediata dalle tecnologie

(Floridi, 2017). Computer, smartphone, social media sono presenti ovunque nelle nostre vite; potenti intermediari e aggregatori sia di contenuti che di audience. Non è più l'essere umano ad essere online, ma sono i media ad essere *onlife*: viviamo quindi in un contesto ibrido di cui facciamo esperienza tutti i giorni. La distinzione tra mondo reale e mondo virtuale non regge più: l'infosfera non è un mondo virtuale sorretto da uno materiale ma un mondo in sé stesso (Floridi, 2009). Le ICT (Information and Communication Technologies) sono diventate forze ambientali, antropologiche e sociali la cui potenza sfocia nella *quarta rivoluzione*, la quale fa seguito alle precedenti, copernicana, darwiniana e psicologica che hanno via via sbalzato l'essere umano fuori dalla posizione centrale che occupava rispettivamente nell'universo, nel mondo organico, nell'auto-percezione cosciente. La *quarta rivoluzione* ci lancia prepotentemente fuori dal solo mondo materiale per delocalizzarci anche nell'immateriale, nell'artificiale, nel sintetico. Le modalità con cui conduciamo le nostre vite, dal lavoro al divertimento, dagli acquisti alla salute, sono fortemente condizionate dalle tecnologie della comunicazione, che sono diventate forze fondanti e imprescindibili nello strutturare l'ambiente in cui viviamo. Il tema del digitale è trasversale, quotidiano e pervasivo; non è più possibile intenderlo come un tema marginale o come una «mania» da appassionati. «Una parte significativa delle nostre vite è *onlife*, ovvero trascorriamo una parte consistente del nostro tempo in un luogo diverso rispetto a quello in cui siamo fisicamente collocati; un luogo in cui i confini tra online e offline sono sempre più sfumati» (Floridi, 2017). Diviene dunque cruciale trovare un equilibrio esistenziale tra identità virtuale e identità reale, considerando che i media sono sempre più pervasivi. Rivoltella parla di tre stagioni del digitale: la prima identifica i media come mezzi di comunicazione, strumenti per trasferire messaggi oltre i limiti della presenza fisica di chi parla e di chi ascolta: sono un'opzione e l'individuo può esercitare un controllo su di essi. La seconda fase connota i media come ambienti intorno a noi: piattaforme e-learning, portali web, social: sono ancora controllabili ma sempre più pervasivi. Nella terza stagione del digitale, quella attuale, i media si configurano come un vero e proprio tessuto connettivo: smartwatch, smartworking; ci attraversano, sfumano i confini e non si possono più ignorare (Rivoltella, 2018). Negli ultimi due decenni le competenze più richieste dalla società testimoniano quanto l'evoluzione tecnologica impatti sulla professione e sulla vita personale e sociale di ciascuno. Se dalle Raccomandazioni del Consiglio dell'Unione Europea del 2006 a quelle aggiornate del 2018 le competenze sono pressoché invariate, ciò che cambia è il ruolo di quella digitale che è divenuta competenza di base al pari di leggere, scrivere e far di conto; è cambiata anche nel suo contenuto che richiama oggi l'esigenza non più solo di conoscere i mezzi tecnologici e il loro linguaggio, ma di comprenderne i codici e di utilizzare il digitale per costruire la propria conoscenza. I media digitali forniscono

una quantità apparentemente infinita di informazioni, eppure l'informazione da sé non genera conoscenza. Occorre riflessione per creare consapevolezza e comprensione; se risulta assente il pensiero critico l'informazione può diventare una non-conoscenza. Siamo ormai sempre più dipendenti dalle strutture da cui attingiamo le informazioni e sempre più esposti al pericolo di un travisamento della realtà causa la possibile manipolazione di dati; ciò impone necessariamente dei cambiamenti, sia a livello concettuale che a livello pratico. Se non si presta la dovuta attenzione alle *hard e soft skills* necessarie per sfruttare appieno le potenzialità della rivoluzione digitale, si corre il rischio di lasciare indietro intere comunità e di alimentare disuguaglianze sempre più profonde. Senza una consapevolezza digitale diffusa e senza una comprensione critica delle tecnologie che ci circondano, non saremo in grado di cogliere appieno i benefici sociali derivanti dall'evoluzione tecnologica. Gli studenti e le studentesse devono acquisire non solo competenze tecniche specifiche da utilizzare per una sola professione, ma soprattutto trasversali e propedeutiche a qualunque attività, che favoriscano il successo formativo non solo nell'ambiente lavorativo, ma anche in tutti gli altri contesti di vita quotidiana: una bussola che permetta loro di trovare la propria strada attraverso un mondo sempre più incerto, volatile e ambiguo. La scuola è sicuramente il laboratorio privilegiato per far emergere e sviluppare queste competenze, tese alla formazione di futuri cittadini non più solo occupati, come accadeva in un passato non troppo remoto, ma pienamente occupabili. Una generazione fa, gli insegnanti si potevano aspettare che ciò che avevano insegnato avrebbe accompagnato per tutta la vita i loro alunni. Oggi le scuole devono preparare gli studenti e le studentesse per un rapido cambiamento economico e sociale, quale non è mai avvenuto, e per posti di lavoro che non sono ancora stati creati. L'impiego delle tecnologie deve essere guidato da principi etici solidi; occorre essere consapevoli dei rischi legati alla privacy, alla sicurezza e all'uso improprio dei dati personali. Solo attraverso una riflessione critica e una solida base etica è *possibile* sfruttare appieno il potenziale positivo delle tecnologie digitali. L'Intelligenza Artificiale (IA), ad esempio, sta rapidamente emergendo come una potente forza trainante del cambiamento in molti settori. Comprendere come funziona l'IA e sviluppare le competenze necessarie per lavorare in sinergia con essa è essenziale per guidare e influenzare il suo sviluppo futuro. Al fine di favorire un'adeguata maturità digitale nei cittadini di tutte le età, si rende necessaria una strategia globale e di ecosistema; in un mondo in cui l'innovazione tecnologica avanza a un ritmo accelerato, è essenziale che le società si dotino delle competenze necessarie per affrontare le sfide che ne derivano, considerando l'aspetto della sostenibilità dal punto di vista ambientale, sociale ed economico. «Risulta doveroso considerare l'impatto che le nostre azioni digitali hanno sul pianeta e sul benessere delle persone, adottando pratiche che

favoriscano la riduzione dell'impronta ecologica e promuovano una società equa e inclusiva» (Iacono, 2023). Gli alunni e le alunne di tutte le età trascorrono gran parte del loro tempo interagendo digitalmente in un luogo diverso rispetto a quello in cui si trovano fisicamente: nasce quindi la necessità di nuovi approcci in educazione, democratici e inclusivi, che tengano conto della complessità delle relazioni tra individui, tecnologia e cultura. Sono indubbie le potenzialità pedagogiche dei media digitali; in particolare vengono enfatizzati i vantaggi derivanti dalla contaminazione tra ambienti nati con finalità ludiche e di socializzazione con ambienti di apprendimento. Tuttavia emerge anche un certo scetticismo nel voler incorporare questi strumenti nella didattica; i docenti temono il dissolversi di diverse tipologie di barriere quali l'autorità e la privacy. «Il problema principale pare essere che una popolazione di docenti immigranti che parla una lingua datata, quella dell'era pre-digitale, sta cercando di insegnare a un'altra popolazione che si esprime con linguaggi radicalmente diversi» (Mosa, 2009). Non è più possibile etichettare l'impatto del digitale nelle nostre vite in positivo o negativo; occorre uscire da questa dicotomia e investire sul rapporto, critico e responsabile, che si ha con esso, partendo dall'assunto che sicuramente ci ha profondamente cambiati e che sia necessaria una visione integrata della vita reale con quella virtuale. In questo scenario l'attenzione alla competenza digitale diviene assolutamente necessaria, trattandosi di un'alfabetizzazione imprescindibile per poter agire e interagire in ambito personale, professionale e sociale. Le Istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado sono chiamate a questa attenzione, promuovendo l'educazione alla cittadinanza digitale, intesa come leva fondamentale per favorire il benessere sociale e il successo formativo degli alunni e delle alunne.

### **Innovazione digitale: uno sguardo alla normativa scolastica**

La didattica deve rinnovarsi ed essere sempre più innovativa, indagando differenti metodologie che consentano agli studenti e alle studentesse di essere sempre più attivi e partecipi del proprio processo di apprendimento, favorendo così un approccio *student centred*. La scuola è luogo di apprendimento e allo stesso tempo di sperimentazione; ciò presuppone la capacità di rinnovarsi continuamente e di reinventarsi attraverso l'utilizzo di diversi metodi e approcci, capaci di favorire la motivazione e il coinvolgimento. L'orientamento è oggi quello di una didattica per competenze, che possa favorire nei discenti curiosità, autonomia, collaborazione, pensiero critico, pensiero creativo e meta-riflessione. Queste sono alcune delle *soft skills* che, secondo le Raccomandazioni Europee del 2018, dovrebbero essere acquisite dagli studenti e dalle studentesse, futuri cittadini e cittadine, per vivere nel mondo odierno e che la scuola, di ogni ordine e grado,

deve promuovere. A tal proposito i riferimenti normativi, sia a livello nazionale che a livello europeo, esplicitano una serie di indicazioni che vanno in questa direzione. I nuovi strumenti e i nuovi linguaggi della multimedialità rappresentano ormai un elemento fondamentale di tutte le discipline, ma è precisamente attraverso la progettazione e la simulazione, tipici metodi della tecnologia, che le conoscenze teoriche e quelle pratiche si combinano e concorrono alla comprensione di sistemi complessi. In particolare, per quanto riguarda le tecnologie digitali, è necessario che, oltre alla padronanza degli strumenti spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppino un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione, alle conseguenze relazionali e psicologiche dei possibili modi d'impiego, alle ricadute di tipo ambientale o sanitario (Indicazioni Nazionali per il Curricolo, 2012). «Il fatto che la competenza digitale sia entrata a far parte del quadro delle competenze chiave per l'apprendimento permanente, ha determinato una riconfigurazione dell'assetto dei saperi di base, che la scuola dell'obbligo deve promuovere: non più e non solo saper leggere, scrivere e far di conto ma anche saper utilizzare in modo critico le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione» (Ranieri, 2022). Il Piano Nazionale Scuola Digitale del 2015 già prevedeva una serie di azioni mirate per migliorare la formazione dei docenti nell'ottica di integrare efficacemente la didattica con l'uso delle tecnologie e del digitale. Successivamente a livello Europeo, l'*European Framework for the Digital Competence of Educator: DigCompEdu* (Redecker, 2017) ha delineato una rappresentazione concettuale della competenza pedagogica digitale, fornendo così le basi sia per la progettazione di percorsi formativi, sia per la valutazione dei livelli di competenza acquisiti dagli insegnanti in vista di un loro auspicabile miglioramento.

L'obiettivo di tale quadro è quello di fornire un modello coerente che consenta ai docenti e ai formatori, appartenenti agli Stati Membri dell'Unione Europea, di verificare il proprio livello di «competenza pedagogica digitale» e di svilupparla ulteriormente secondo un omogeneo modello di contenuti e di livelli di acquisizione. Nel contesto italiano il framework *DigCompEdu* viene citato in modo esplicito nelle *Linee guida per la Didattica Digitale Integrata (D.D.I)* elaborate dal Ministero dell'Istruzione nel 2020 a seguito dell'emergenza sanitaria da Covid-19, come riferimento prioritario per la definizione di percorsi formativi da parte delle scuole. La Legge 92 del 20 agosto 2019, che introduce l'insegnamento trasversale dell'educazione civica, all'articolo 5 si sofferma sul tema della «Cittadinanza digitale», intesa come capacità di un individuo di avvalersi consapevolmente e responsabilmente dei mezzi digitali. Nel rispetto dell'autonomia scolastica, l'offerta formativa erogata nell'ambito di questo insegnamento prevede una serie di abilità e di conoscenze digitali, da sviluppare con gradualità, tenendo conto dell'età dei discenti. Tra gli obiettivi principali

i seguenti: analizzare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle fonti; interagire attraverso varie tecnologie individuando i mezzi e le forme di comunicazione appropriati; informarsi e partecipare al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali; conoscere le politiche sulla tutela della riservatezza relativamente all'uso dei dati personali; essere consapevoli di come le tecnologie possano influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale. Gli alunni e le alunne, durante il proprio percorso scolastico, dovranno quindi progressivamente essere in grado di distinguere i diversi *device* e di utilizzarli correttamente, rispettando i comportamenti nella rete, navigando in modo sicuro differenziando l'identità digitale da quella reale; diventeranno quindi sempre più consapevoli e responsabili tutelando sé stessi e la collettività. Estremamente significativo il PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, 2021) riguardo l'obiettivo della Didattica Digitale Integrata e della formazione del personale scolastico. Questa linea di investimento mira a promuovere un sistema di sviluppo della didattica e di formazione del personale sulla transizione digitale, indispensabili per migliorare gli apprendimenti e accelerare l'innovazione del sistema scuola, ponendo l'accento sulla trasferibilità dell'azione e sulla sua sostenibilità nel lungo termine. «Il successo nella vita e nel lavoro risiederanno sempre di più nella capacità di comunicare, condividere e usare informazioni per risolvere problemi complessi, nella capacità di adattarsi e innovare in risposta a nuove domande e circostanze mutevoli, nella capacità di condurre il potere della tecnologia per creare nuova conoscenza ed espandere le abilità umane e la produttività» (Blinkey, 2012). Per rendere fattiva l'innovazione scolastica occorre tendere verso una didattica per competenze e assumere, quindi, la competenza come parola chiave del processo di apprendimento, in quanto capacità di far fronte a un compito o a un insieme di compiti riuscendo a mettere in moto e a orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente. «In una scuola centrata sulle competenze, al centro c'è lo studente stesso e, di conseguenza, le conoscenze sono viste come un processo elaborativo, materia viva che egli produce e non interiorizza aprioristicamente; esse vengono organizzate attorno a problemi lungo un percorso ricorsivo e non lineare tra insegnante-conoscenza-studente e regolato sulla persona» (Castoldi, 2020). In un ambiente così connotato, il processo formativo diventa personalizzato e centrato sul singolo, che assume un ruolo attivo e di controllo del proprio percorso di apprendimento. La didattica a distanza «d'emergenza» va dunque sostituita con una competenza innovativa, consolidata e integrata, attraverso una formazione diffusa e risorse condivise. Risulta importante istituire un sistema di norme di comportamento che, al pari di quelle valide offline, riesca a regolamentare anche la vita dell'online, affinché questi strumenti possano diventare risorse sicure, da utilizzare in modo sistematico ma oculato, nell'*online* che sempre di più caratterizza le nostre vite.

## Formazione dei docenti in chiave di competenze digitali

Una delle grandi sfide che interessa le professioni educative sta nel favorire lo sviluppo di una coscienza critica e consapevole, capace di comprendere la complessità delle relazioni tra il corpo, la tecnologia e la cultura, realizzando approcci educativi moderni.

«Attraverso una visione integrata e consapevole della vita tangibile con quella virtuale, del corpo tangibile con il corpo virtuale, dell'esistenza concreta con l'esistenza digitale, questa nuova forma di educazione può essere in grado di superare le contraddizioni e le problematiche che emergono nei tempi moderni, dando delle risposte concrete alle sfide che pone la vita *onlife*» (Digennaro, 2023).

Favorire negli studenti e nelle studentesse l'educazione alla cittadinanza digitale e a una visione integrata e consapevole dell'esistenza concreta con l'esistenza virtuale, implica una formazione continua dei docenti. Una scuola al passo con i tempi è una scuola che si evolve, che si modifica, che si lascia contaminare positivamente da ciò che le sta intorno. Il vivere è in continuo divenire: a scuola si cresce, si pensa, si sbaglia, si cambia; Dewey sosteneva che il vero ambiente dell'uomo è costituito da quelle cose che effettivamente lo cambiano. Il cambiamento è positivo, l'instabilità può essere quindi considerata come un'opportunità per spingere ogni individuo in formazione a far luce sulla conoscenza. «Comprendere non è comprendere del tutto, è anche riconoscere che c'è dell'incomprensibile» (Morin, 2015). I docenti devono essere impegnati in un percorso di formazione continua, revisionando e aggiornando le proprie competenze disciplinari, culturali, didattiche e relazionali: risulta dunque fondamentale continuare ad apprendere ad apprendere per tutta la vita arricchendo i propri saperi; anche rivoluzionando il sapere già acquisito. In quest'ottica l'apprendimento incrementale si mette in discussione; l'apprendimento non è solo addizione ma può essere anche sottrazione: per innovare a volte occorre «disimparare». L'essere umano fatica ad affrontare il cambiamento e a uscire dalla *comfort zone* di chi viaggia con una sorta di «pilota automatico» sempre inserito. Mezirow ritiene che gli individui abbiano difficoltà a cambiare perché le loro visioni del mondo diventano fotogrammi inconsci di riferimento, costruiti attraverso abitudini mentali. Egli sostiene che quel particolare punto di vista può diventare così radicato che occorre un potente catalizzatore umano per scuoterli. «L'apprendimento è un processo consapevole e riflessivo attraverso il quale l'adulto costruisce interpretazioni aggiornate dei significati attribuiti a esperienze o pensieri del passato, al fine di guidare il presente e orientare l'azione futura» (Mezirow, 2016). L'apprendimento trasformativo introduce un riferimento importante al concetto di trasformazione delle potenzialità che la persona possiede e che può criticamente rivisitare e modellare: il senso critico e la possibilità di cambiamento sono centrali. L'apprendimento può essere de-

finito come un processo di creazione di una nuova o riveduta interpretazione sul significato di un'esperienza; interpretazione che, successivamente, dirige la comprensione, la valutazione e l'azione. Già Dewey sosteneva che è la continuità dell'esperienza, che si connota come forza propulsiva, *a favorire una crescita effettiva dell'uomo, in termini di capacità di interagire positivamente con il mondo*. «We do not learn from experience: we learn from reflecting on experience» (Dewey, 1938). Fino alla metà del secolo scorso, si pensava che l'apprendimento finisse con la conclusione di un percorso formativo che portava ad ottenere un lavoro. In età adulta, l'apprendimento poteva avere natura solo di aggiornamento, relativo ad argomenti meno importanti. Si riteneva persona adulta chi avesse raggiunto un certo livello di completezza e non avesse bisogno di ulteriore apprendimento o di sviluppo. L'età adulta coincideva con quella della stabilizzazione di ciò che era già stato acquisito: la stabilità veniva considerata non solo una regola, ma anche un ideale. L'evoluzione del mercato del lavoro, l'innalzamento dell'età pensionabile, il passaggio da una società industriale lineare a una società della conoscenza reticolare, sono elementi che impongono capacità di flessibilità e adattabilità. Alla luce di uno scenario così complesso è assolutamente necessario intervenire sulla formazione non soltanto relativa il circuito dell'obbligo ma promuovere un apprendimento per tutto l'*arco* della vita; espressione utilizzata per indicare che l'interesse si concentra su tutto il vissuto della persona e non solo su una parte di esso, basandosi sul presupposto scientifico che lo sviluppo cognitivo umano avvenga per tutta la vita e che dipenda anche da interazioni tra condizioni socio-culturali, socio-ambientali, storico-geografiche e predisposizioni personali (Gardner, 2013). Il termine «arco» indica che la formazione non procede con modalità lineare e regolare ma include momenti evolutivi ascendenti e momenti involutivi discendenti, così come avviene naturalmente per qualsiasi altro aspetto della vita quotidiana dell'individuo. Dobbiamo prendere consapevolezza che la conoscenza non è qualcosa di granitico ma è spesso frutto di contesti sociali e quindi, in quanto tale, richiede condivisione e rinegoziazione in quanto non è mai definita una volta per tutte. La scuola è in fase di profonda trasformazione; da sistemi scolastici basati sulla trasmissione del sapere a nuovi approcci centrati sull'apprendimento attivo e sulla costruzione di competenze trasversali, anche attraverso un uso critico e consapevole dei linguaggi digitali. Il concetto di vita *onlife* ha inoltre messo in risalto la natura interconnessa dell'esistenza reale e di quella virtuale; il web non si configura come un luogo altro rispetto al reale, ma va inteso come realtà aumentata, segnata da proprie specificità e soprattutto da piena continuità tra offline e online. La tecnologia corre veloce, molto più veloce anche dell'istruzione; la *Digital Transformation* è in atto e bisogna domandarsi come stia rispondendo la scuola. I saperi sono sempre più frazionati, disgiunti, compartimentali, ma la realtà è sempre più pluridisciplinare, trasversale e globale. La conoscenza isolata delle informazioni o dei singoli dati è insufficiente:

è necessario contestualizzarli affinché prendano senso. Una trasformazione così profonda e pervasiva impone una continua formazione del personale che opera nelle Istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado al fine di favorire la realizzazione e la diffusione di pratiche educative al passo con i tempi, con un' enfasi sulla promozione di un equilibrio esistenziale in particolare per le future generazioni. I docenti che si avvalgono delle tecnologie all'interno del processo di insegnamento e di apprendimento devono essere digitalmente aggiornati e competenti, per poter scegliere e utilizzare con spirito critico strategie e strumenti. All'interno di questa cornice il riferimento normativo, già accennato nel paragrafo precedente, è quello del *DigCompEdu*, il quadro comune di riferimento europeo per le competenze digitali di docenti e formatori. Se ne fa riferimento sia nelle *Linee Guida per la Didattica Digitale Integrata* che in tutti i corsi sull'utilizzo delle tecnologie nella didattica erogati da «Scuola Futura», la piattaforma dedicata alla formazione del personale della scuola nell'ambito delle diverse azioni previste dal PNRR. «Si tratta di uno strumento concettuale estremamente rilevante per la formulazione delle proposte formative riguardanti lo sviluppo professionale degli insegnanti rispetto all'integrazione delle tecnologie nella didattica e alla transizione al digitale» (Ranieri, 2022).

*DigCompEdu* designa le seguenti sei aree di competenza che ciascun docente dovrebbe possedere:

1. *Area 1 Coinvolgimento e valorizzazione professionale*: usare le tecnologie digitali per la comunicazione organizzativa, la collaborazione e la crescita professionale.
2. *Area 2 Risorse digitali*: individuare, condividere e creare risorse educative digitali.
3. *Area 3 Pratiche di insegnamento e apprendimento*: gestire e organizzare l'utilizzo delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento e apprendimento.
4. *Area 4 Valutazione dell'apprendimento*: utilizzare strumenti e strategie digitali per migliorare le pratiche di valutazione.
5. *Area 5 Valorizzazione delle potenzialità degli studenti*: utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli alunni.
6. *Area 6 Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti*: aiutare gli alunni a utilizzare in modo creativo e responsabile le tecnologie digitali per attività riguardanti la comunicazione, la creazione di contenuti, il benessere personale e la risoluzione dei problemi.

Il quadro *DigCompEdu* prevede inoltre, per ciascuna delle aree individuate, sei livelli di padronanza, mutuati dal (QCER) Quadro Comune Europeo di Riferimento per la conoscenza delle lingue: A1 Novizio, A2 Esploratore, B1 Sperimentatore, B2 Esperto, C1 Leader, C2 Pioniere.

## Project based learning con eTwinning

La scuola deve quindi esplorare nuove strategie e pratiche innovative che possano favorire negli studenti e nelle studentesse quella consapevolezza critica tale da renderli in grado di gestire il nuovo senso dell'esistenza, sempre più *onlife*. All'interno di questa cornice ben si inseriscono i progetti didattici a distanza eTwinning, ovvero «gemellaggi elettronici», in cui le attività sono pianificate e realizzate mediante la collaborazione e lo scambio di insegnanti e alunni di più scuole, di due Paesi stranieri ma anche dello stesso Paese. L'interazione viene gestita all'interno di un'area virtuale detta TwinSpace; uno spazio web che ospita la partecipazione diretta degli studenti e delle studentesse e consente la personalizzazione del progetto didattico. La flessibilità che caratterizza eTwinning fa sì che non ci siano particolari vincoli, quindi i progetti possono variare in termini di durata, argomento, materie, numero di partner e Paesi coinvolti. Non ci sono scadenze per l'attivazione: un progetto può essere creato in qualsiasi momento dell'anno. L'iter tecnico prevede che due eTwinners di due scuole di due Paesi diversi, oppure dello stesso Paese nel caso di progetti nazionali, siano i fondatori del progetto, cioè quelli che in pratica lo registrano in piattaforma. Dopo essersi confrontati relativamente contenuti e modalità organizzative, uno dei due fondatori registra il progetto, indicando l'altro docente come partner co-fondatore, il quale riceve una notifica di accettazione che passa poi all'approvazione dell'Unità nazionale, in caso di progetto nazionale, o delle Unità nazionali dei Paesi dei due fondatori, in caso di progetto europeo. *È importante che i fondatori si accordino sulla pianificazione del percorso di lavoro attraverso lo scambio di messaggi in piattaforma eTwinning o tramite altri canali.* Inoltre, è possibile lasciarsi ispirare dai kit eTwinning, «pacchetti pronti» per realizzare progetti e attività didattiche particolarmente utili per i docenti con poca esperienza. Non esistono vincoli alla durata di un progetto: si possono avviare collaborazioni di breve durata, focalizzate su obiettivi didattici circoscritti nel tempo, oppure progetti più articolati dedicati a temi complessi, con il coinvolgimento di più materie e di più docenti. I progetti eTwinning possono avere la durata di una lezione o di un modulo didattico, oppure possono estendersi durante l'intero anno scolastico o anche su più anni. eTwinning lascia ampio spazio alla fantasia dei partecipanti e permette di creare progetti sia su argomenti disciplinari sia su temi trasversali, multidisciplinari e interdisciplinari. Non esiste limite al numero di partner che possono prendere parte a un singolo progetto; tuttavia, soprattutto a chi è *agli inizi*, si consiglia di lavorare in un gruppo formato da massimo 3 o 4 partner, in modo da favorirne il coordinamento. Di norma, se il partenariato è ampio, le attività da svolgere dovrebbero essere più semplici, mentre un progetto di collaborazione stretto tra poche classi permette una maggiore interazione e quindi un'articolazione più complessa. Ogni progetto

eTwinning approvato ha a disposizione un TwinSpace, uno spazio web privato al quale accedono soltanto i membri del progetto, fondatori e partner. Inoltre, possono essere invitati alunni ed eventuali visitatori, come il dirigente scolastico, i genitori o altre persone che collaborano al progetto ma che non possono registrarsi in piattaforma eTwinning. Il TwinSpace offre una serie di strumenti per comunicare, condividere materiali e collaborare a distanza: archivio di file multimediali, forum, pagine web, posta interna, chat, videoconferenza. I docenti amministratori gestiscono i membri del TwinSpace e ne plasmano la struttura, decidendo quali strumenti utilizzare e determinando così la visibilità dei contenuti. Innanzitutto è necessario elaborare un'idea progettuale; in questa fase è importante focalizzare i risultati che si vogliono ottenere e definire le priorità da perseguire. Altrettanto importante è poi valutare la fattibilità dell'idea in termini di integrazione curricolare e di disponibilità, anche di tempo, da parte dei colleghi. A questo punto occorre attivarsi e cercare un partner proponendo un'idea progettuale nel forum di ricerca oppure trovando un'idea già proposta da altri. Si consiglia di dedicare sufficiente tempo alla conoscenza reciproca; in particolare è bene che ciascun partner espliciti i propri obiettivi e priorità e il tipo di impegno che può dedicare al progetto, il livello di interazione diretta tra alunni che si vuole programmare e il loro accesso al TwinSpace, nonché le politiche relative a privacy e sicurezza. Non meno importante è dettagliare l'articolazione delle attività definendo i ruoli e i contributi di ciascuno e progettando la struttura del TwinSpace: pagine, sotto-pagine, forum, sessioni live. Occorre poi pianificare la documentazione delle attività; documentare rende il progetto visibile e aiuta la futura programmazione in quanto consente di migliorare le pratiche di insegnamento e rende il progetto sostenibile nel tempo coinvolgendo i colleghi. Il punto di forza di eTwinning è il suo approccio «light», ossia una facilità di attivazione di progetti da parte degli utenti, ai quali non sono richieste competenze tecniche particolari. Significativo è anche l'aspetto green, vista la natura della collaborazione che è virtuale e quindi a basso impatto ambientale. eTwinning ha inoltre dimostrato un'effettiva utilità durante la pandemia di Covid-19, quando la scuola ha dovuto affrontare una rivoluzione epocale; milioni di insegnanti sono stati costretti a reinventarsi passando dalla lezione in presenza alla didattica online a distanza: chi aveva già gli strumenti e le competenze per gestire una classe da remoto lo ha fatto efficacemente, chi non aveva mai utilizzato una piattaforma digitale per la gestione della didattica si è trovato completamente spaesato. La pandemia, mettendo in luce le differenze di metodologie, attitudini e competenze dei docenti, ha fatto emergere una scuola estremamente variegata in termini di offerta formativa. Fanno riflettere le parole di Santi Scimeca, Senior Project Manager-Support Services per School Education Gateway: «Pur rispettando la sacralità dell'autonomia scolastica e della libertà di insegnamento, è ormai impensabile continuare a insegnare con

strumenti e metodi già obsoleti 40 anni fa, salvo poi lamentarsi che gli studenti sono distratti e non seguono la lezione. Bisogna avere il coraggio di affermare che la scuola, i dirigenti scolastici, gli insegnanti, devono mettersi in discussione e aggiornarsi per stare al passo con i loro studenti e con la realtà che ci circonda. L'Unione europea sta contribuendo con budget generosi, iniziative puntuali, risorse eccellenti, nei limiti delle sue prerogative, ed eTwinning ne è un esempio» (Mentuccia, 2021). La scuola è stata costretta a mettersi in gioco e a innovarsi in occasione della Didattica a Distanza; per molti insegnanti, eTwinning è stata un'ancora di salvezza, soprattutto nella prima fase di riorganizzazione, quando ancora non erano chiare le indicazioni ministeriali e quelle delle singole Istituzioni scolastiche. Nelle classi in cui gli alunni e le alunne erano abituati a lavorare in modalità da remoto tramite la piattaforma eTwinning, i docenti sono riusciti fin da subito a mantenere una certa continuità didattica, nonostante il lockdown. Alcuni insegnanti hanno approfittato dell'area di lavoro TwinSpace per usarla come classe virtuale, altri hanno rimodulato insieme ai partner il progetto in corso adattandolo al nuovo contesto, altri ancora hanno dato vita a nuovi progetti nati per far fronte a questo specifico periodo di difficoltà.

## Conclusioni

La sfida dell'educazione *onlife* comporta necessariamente lo sviluppo di una consapevolezza critica negli studenti e nelle studentesse che si trovano a vivere in continuo equilibrio tra online e offline. In tale scenario la scuola è chiamata a un profondo rinnovamento al fine di favorire un sistema educativo adattabile e orientato al futuro, in ottica di sostenibilità nel lungo termine. Innovare la scuola, a livello sistemico, è complesso: occorre una forte spinta dal basso e sinergicamente un approccio top-down che ne favorisca la fattibilità. Tuttavia sono i docenti coloro che davvero «fanno» la scuola, ne sono le radici, la forza propulsiva, la documentazione storica. «Gli insegnanti più capaci sono spesso anche i più generosi, mettendosi a disposizione della propria scuola e dei propri colleghi. È grazie a loro che la scuola può diventare una rete di intelligenze connesse, in cui lavorare e crescere insieme in un sistema che riconosce e valorizza le competenze acquisite e distribuite nell'intera community» (Mentuccia, 2021). Occorre progettare percorsi di percorsi di formazione e supervisione dello sviluppo professionale in dimensione *lifelong*, *lifewide* e *lifedeeep learning* al passo con i tempi, che tengano conto delle intricate relazioni tra individui, identità, corpo reale e virtuale. All'interno di questa cornice i progetti eTwinning si connotano come pratiche educative autentiche e inclusive; efficace espressione dell'*onlife* che caratterizza le vite degli alunni e delle alunne.

## Bibliografia

- Binkley M. (2012), *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*, New York, Springer.
- Castoldi M. (2020), *Ambienti di apprendimento. Ripensare il modello organizzativo della scuola*, Roma. Carocci editore.
- Dewey J. (1938), *Experience and Education* tr. ita. *Esperienza e Educazione*, Milano, Raffaello Cortina.
- Digennaro S. (2021), *Non sanno neanche fare la capovolta. Il corpo dei giovani e i loro disagi*, Trento. Erickson.
- Digennaro S. (2023), *Corpo vita onlife e dualismo una nuova sfida per le professioni educative*, [www.researchgate.net/publication/375863709\\_Corpo\\_vita\\_onlife\\_e\\_dualismo\\_una\\_nuova\\_sfida\\_per\\_le\\_professioni\\_educative](http://www.researchgate.net/publication/375863709_Corpo_vita_onlife_e_dualismo_una_nuova_sfida_per_le_professioni_educative) (consultato il 4 marzo 2025).
- Floridi L. (2009), *Infosfera. Etica e filosofia nell'età dell'informazione*, Torino, Giappichelli Editore.
- Floridi, L. (2015), *The Onlife Manifesto: Being Human in a Hyperconnected Era*. In *The Onlife Manifesto*, Berlino, Springer
- Floridi L. (2017), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano Raffaello Cortina.
- Gardner H. (2013), *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Milano, Feltrinelli.
- Iacono G. (2023), *Le sfide della società onlife*, Milano, FrancoAngeli.
- Mentuccia L. (a cura di) (2021), *eTwinning e la formazione degli insegnanti*, Roma, Carrocci editore.
- Mentuccia L. (a cura di) (2021), *eTwinning. Rapporto di attività 2014-2020*, Roma, Carrocci editore.
- Merizow J. (2016), *La teoria dell'apprendimento trasformativo*, Milano, Raffaello Cortina.
- Morin E. (2015), *Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione*, Milano, Raffaello Cortina.
- Mosa E. (2009), *Innovazione scolastica e tecnologie didattiche. Dai corsi di aggiornamento all'assistenza on the job*, «TD- Tecnologie Didattiche», vol. 48.
- Ranieri M. (2022), *Competenze digitali per insegnare*, Roma, Carocci editore.
- Redecker C. (2017), *European Framework for the Digital Competence of Educator: DigCompEdu*, <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466> (consultato il 4 marzo 2025).
- Rivoltella P.C. (2018), *Un'idea di scuola*, Brescia, Scholé.

## Sitografia

- Cos'è eTwinning, <https://etwinning.indire.it/cose-etwinning/> (consultato l'11 novembre 2024).
- Scuola futura, <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/didattica-digitale/strumenti-e-materiali/digcompedu> (consultato l'11 novembre 2024).

## Normativa

- EUR-Lex, *Raccomandazione del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE)*
- Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione D.M 254/2012
- Piano Nazionale Scuola Digitale 2015 Legge 107/2015
- Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto al bullismo e al cyberbullismo, 2015
- Aggiornamento Linee per la prevenzione e il contrasto al bullismo e al cyberbullismo, 2017

*EUR-Lex, Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018/C 189/01)*  
*Linee Guida ed. Civica Legge 20 agosto 2019, n. 92*

*Linee Guida per la Didattica Digitale Integrata Decreto n. 39 26 giugno 2020*  
*Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza Decreto legge 6 novembre 2021, n. 152*