

# Learning@Europe

A cura di Leopoldo Ferrè



Leopoldo Ferrè  
Amm. Delegato  
Exeo Consulting



Paolo Paolini\*  
Respons. progetto  
Learning@Europe

## Scheda

### Titolo progetto:

Learning@Europe

### Area appartenenza:

Educazione dei giovani

### Data approvazione:

Luglio 2004

### Terze parti coinvolte:

Politecnico di Milano; Fondazione Accenture Global (Citizenship Council). Il Progetto ha raccolto il supporto del MIUR (Direzione Innovazione e Tecnologie), degli Uffici Scolastici Regionali per la Lombardia e la Puglia, dei loro corrispondenti per le Regioni di Madrid e Castilla e Leon in Spagna; dei Ministeri dell'Educazione Polacco e Norvegese e della Commissione Europea (Dir. Educazione e Cultura).

### Destinatari del progetto:

studenti e docenti di scuole superiori dell'Europa

L'iniziativa eEurope ed il relativo piano eEurope 2005 della Commissione Europea hanno l'obiettivo di "trasformare l'Europa entro il 2010 nell'economia fondata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo". Questo stimolo, congiuntamente a quello proveniente dall'allargamento dell'Europa Unita, sta producendo una serie di iniziative sia in tema di "scambio" di studenti o di progetti a cui partecipano docenti di diversi paesi, sia sul fronte dell'eLearning.

Molto ancora si può fare, soprattutto nell'utilizzo delle nuove tecnologie, per favorire una forte integrazione in grado di valorizzare le diversità locali aumentando, nel contempo, la conoscenza e quindi la comprensione reciproca.

Da queste riflessioni nasce il progetto Learning@Europe, un progetto del Politecnico di Milano, finanziato da Accenture Foundations (come parte del programma Corporate Citizenship di Accenture) e realizzato in cooperazione con la Fondazione Italiana Accenture.

L'obiettivo del progetto è quello di ideare, sperimentare e diffondere una Scuola Europea Virtuale, ovvero:

- un approccio multiculturale che faciliti la creazione di un'identità europea, attraverso la conoscenza delle diverse prospettive locali in un ambiente europeo comune (approccio "glocal", ovvero globale + locale)
- un ambiente di eLearning innovativo e di forte impatto, basato su una tecnologia avanzata (mondi 3D condivisibili e accessibili via internet) che prevede nuovi modelli di insegnamento (edutainment, eLearning e classe, tutoraggio) seguendo e sfruttando le più recenti e significative esperienze, quali il progetto SEE - Shrine Educational Experience ([www.seequmran.it](http://www.seequmran.it))
- un percorso di 6-7 settimane, in cui gli studenti, raggruppati in classi e supportati da un docente, alterneranno diverse attività formative (on line e off line, tradizionali e nuove, individuali e collettive) e parteciperanno a 4 sessioni collaborative via web all'interno di una coinvolgente "competizione educativa" in un mondo 3D (con altre 3 classi di diversi Paesi), avendo tutti come lingua base comune l'inglese.

L'argomento alla base del progetto educativo di Learning@Europe è "lo sviluppo delle identità nazionali in Europa, quale veicolo per la costruzione di un'identità europea". Il tema è sviluppato prendendo in considerazione i fattori sociali, politici, economici, religiosi e culturali che hanno favorito lo sviluppo degli stati moderni, così come noi li conosciamo.

I contenuti derivano da una serie di interviste ad esperti e studiosi di fama internazionale provenienti da Paesi diversi, da diversi approcci culturali e da diverse discipline, integrate da una ricca varietà di materiali ausiliari.

Un Comitato Scientifico, composto da esperti di diversi paesi europei, indirizza e supervisiona i contenuti e il percorso educativo e aiuta, inoltre, a identificare ulteriori esperti da intervistare, al fine di garantire la completezza e l'imparzialità dei contributi.



Il progetto si propone di sperimentare il percorso educativo con circa 60 classi provenienti da scuole superiori di 6 paesi europei. Le classi saranno composte da studenti tra i 16 e i 18 anni. La sperimentazione si svolgerà nel periodo febbraio-maggio 2005. Le scuole verranno scelte in modo da garantire un campione vario in termini di diversi fattori quali: area geografica (grande città, cittadina medio – piccola e paese di campagna), variabili socio-economiche (anche aree depresse e difficili), tipo di scuola (dall'orientamento verso materie umanistiche a orientamenti tecnici e professionali). La partecipazione è gratuita grazie alle "borse di studio" offerte dal Progetto.

A gennaio 2005 sono state raccolte adesioni da 56 classi provenienti da 36 scuole situate in Italia, Spagna, Norvegia, Polonia, Belgio e Svizzera. Si è attualmente in attesa di ricevere l'adesione da circa 10 scuole francesi e la conferma del supporto del Ministero Francese.

Il Progetto ha raccolto il supporto del MIUR (Direzione Innovazione e Tecnologie), degli Uffici Scolastici Regionali per la Lombardia e la Puglia, dei loro corrispondenti per le Regioni di Madrid e Castilla e Leon in Spagna, dei Ministeri dell'Educazione Polacco e Norvegese e della Commissione Europea (Dir. Educazione e Cultura).

Learning@Europe ha i seguenti obiettivi educativi:

**Migliorare** la comprensione della storia di ciascun paese e delle comuni dinamiche storiche europee (approccio "glocal")

**Favorire** la conoscenza e la comprensione di contenuti multidisciplinari di alto livello, sviluppando le capacità di valutazione e di astrazione degli studenti

**Costruire** una prospettiva nuova, articolata e inter-culturale per comprendere le differenti prospettive locali all'interno di un tessuto comune europeo

**Stimolare** e motivare gli studenti allo studio

**Promuovere** il team building e il lavoro di gruppo

**Stimolare** l'uso delle tecnologie informatiche e di comunicazione per scopi educativi



**Migliorare** la pratica della lingua inglese

I Docenti, così come dimostrato dall'esperienza del progetto SEE, avranno un ruolo chiave nel successo dell'iniziativa e potranno, a loro volta, beneficiare delle seguenti opportunità:

- sperimentazione di una modalità didattica innovativa e stimolante
- confronto con esperti di fama internazionale (oltre al materiale didattico su web, sarà disponibile anche un forum con gli esperti stessi) su tematiche rilevanti e multidisciplinari
- confronto con colleghi di diverse nazionalità sia sui contenuti del corso che su modalità e "buone pratiche" di insegnamento e organizzazione didattica (sarà disponibile un forum aperto solo ai docenti, accessibile anche dopo l'esperienza educativa)
- ulteriore stimolo alla creazione di un gruppo coeso con i propri studenti, facilitato dal contesto collaborativo ma anche competitivo (verso le altre classi).

Al termine della fase di sperimentazione, nell'estate 2005, diversi eventi (a Bruxelles, Milano e nei diversi paesi partecipanti), contribuiranno a celebrare e diffondere i risultati del progetto così come a esplorarne la validità scientifica.

\* Professore Ordinario di Informatica Grafica al Politecnico di Milano.

Nelle foto alcuni studenti coinvolti nella sperimentazione di Learning@Europe.