

LABORATORIO DI SERVICE-LEARNING RURALE

CIVENHANCE WP2/A3 Manuale per formatori di corsi brevi per
insegnanti dell'istruzione superiore su servizi di apprendimento
rurali/remoti ed elettronici



Co-funded by
the European Union

INDICE

INTRODUZIONE	3
1. BREVI ISTRUZIONI PER I FORMATORI	4
2. INFORMAZIONI DI BASE SUL CORSO	5
3. I MODULI DEL PROGRAMMA DIDATTICO	6
4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING	11
5. DISPENSE	27
6. RIFERIMENTI	99

INTRODUZIONE

La motivazione alla base del progetto **Erasmus+ CIVENHANCE** (2024-2027) – *E-Service-Learning for Boosting Academic Civic Engagement in Rural Areas (Apprendimento attraverso il e-service learning per promuovere l'impegno civico accademico nelle zone rurali)* – deriva dalle esperienze collettive maturate in precedenti iniziative incentrate sul Service-Learning (SL). Nel progetto Erasmus+ **Rural 3.0** (2019-2021) – *Service-Learning per lo sviluppo rurale* (<https://rural.ffzg.unizg.hr/>) – abbiamo constatato il potenziale dell'SL per rispondere alle esigenze rurali e promuovere soluzioni sostenibili attraverso partnership con università urbane, ma abbiamo anche incontrato ostacoli che impediscono la piena attuazione dell'SL in ambienti accademici, come la scarsa accessibilità alle zone rurali, i vincoli di tempo e i costi di viaggio. Al contrario, il progetto Erasmus+ **e-SL4EU** (2021-2024) – *e-Service-Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems* (<https://e-sl4eu.us.edu.pl/>) – ha rivelato la flessibilità dell'e-SL nella sua implementazione, adattandosi a formati ibridi o completamente online su misura per diversi contesti e livelli di competenza degli studenti.

L'obiettivo finale del progetto CIVENHANCE è quello di scoprire modi per sfruttare l'e-SL per superare gli ostacoli nelle iniziative di SL rurali e sbloccare il potenziale dell'SL nelle comunità geograficamente svantaggiate.

Finora, i partner del progetto CIVENHANCE hanno raccolto e analizzato casi di utilizzo dell'apprendimento attraverso il service-learning and e-service-learning che rispondono alle esigenze delle persone con minori opportunità (a causa di ostacoli geografici, economici, educativi, culturali o legati al background migratorio). Successivamente, è stato creato il Rural e-Service-Learning Design Framework, un modello di apprendimento dinamico e in continua evoluzione che offre un piano pedagogico ben sviluppato, progettato specificamente per i progetti di apprendimento rurale e-Service-Learning (e-SL) nell'istruzione superiore.

Lo scopo di questo manuale per formatori è fornire supporto nella realizzazione di corsi di formazione in e-SL nelle comunità rurali.

Il presente manuale (tradotto in tutte le lingue dei partner) costituisce un supplemento al corso online (<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=667>) e illustra la struttura del corso, i suoi contenuti e i metodi per condurlo come formazione in presenza.

I formatori dovrebbero adattare liberamente la struttura e la metodologia della formazione alle loro esperienze e alle capacità dei partecipanti.



1. BREVI ISTRUZIONI PER I FORMATORI

Si consiglia di iniziare la preparazione della formazione almeno un mese prima dell'inizio della stessa. Spetta al responsabile della formazione sviluppare procedure di preparazione standard per garantire un'elevata qualità della formazione. Le fasi principali del processo di preparazione sono le seguenti:

- preparazione del formatore,
- preparazione dello spazio formativo,
- preparazione dei materiali didattici,
- invito dei partecipanti alla formazione.

Le sessioni di formazione di maggior successo sono quelle pianificate e preparate con cura in ogni dettaglio.

Preparazione del formatore

Il formatore deve avere familiarità con lo spazio dedicato alla formazione. Il responsabile deve arrivare in anticipo il giorno della formazione per poter effettuare i preparativi necessari e verificare che tutto sia in ordine per la sessione.

Ogni formatore ha qualifiche, esperienze, competenze e metodi di formazione diversi. Anche chi ha una profonda conoscenza dell'argomento deve prepararsi adeguatamente per la sessione.

- Il formatore dovrebbe avere una conoscenza del settore dell'istruzione superiore e degli istituti di istruzione superiore in generale. Se la formazione è destinata ai dipendenti di un particolare istituto, il formatore dovrebbe conoscere bene il rispettivo istituto.
- Il formatore dovrebbe avere una conoscenza approfondita del service learning e esperienza nella realizzazione di corsi di service learning.

Preparazione dello spazio di formazione

La sala di formazione e le aree di formazione pratica devono essere controllate per garantire le seguenti condizioni:

- Disposizione adeguata dei posti a sedere,
- Condizioni ambientali confortevoli,
- Buona visibilità,
- Disponibilità delle attrezzature necessarie (come lettori video/monitor, proiettori di diapositive, lavagne a fogli mobili e altri dispositivi necessari),
- Dimensioni adeguate della sala.

I fattori chiave da considerare nell'allestimento dello spazio formativo sono: disporre di attrezzature e forniture adeguate in loco (computer, proiettore, internet); garantire una buona visibilità per tutti (ausili visivi per la formazione).

Preparare la sala **il giorno prima** della formazione. Verificare il funzionamento delle attrezzature tecniche e la disposizione dei tavoli. Preparare il materiale per i partecipanti, **scrivere tutti i testi sulle lavagne a fogli mobili e sui post-it, in modo da non perdere tempo durante la formazione.**



2. INFORMAZIONI DI BASE SUL CORSO

Titolo del corso: CIVENHANCE Laboratorio di apprendimento dei servizi rurali

Obiettivo del corso: adottare nuovi approcci nell'istruzione digitale per progettare, sviluppare, fornire e valutare esperienze di e-SL rurali efficaci e olistiche per studenti e comunità.

Destinatari: docenti universitari (HEI) aperti a nuovi metodi di insegnamento, indipendentemente dalla specializzazione e dall'anzianità di servizio.

Obiettivi di apprendimento:

- elaborare le principali aree di opportunità per l'e-SL rurale,
- chiarire i ruoli e le responsabilità di docenti/studenti/partner della comunità,
- adattare i corsi esistenti per introdurre l'e-SL rurale nel curriculum accademico,
- pianificare, progettare e attuare progetti di e-SL rurale,
- valutare e analizzare l'e-SL rurale.

Durata del corso: 8 ore

Metodi e strumenti: verrà utilizzato un approccio partecipativo e interattivo (una combinazione di teoria e apprendimento esperienziale adattato ai principi dell'apprendimento degli adulti). Il corso offre un ambiente favorevole alla comunicazione reciproca tra formatori e partecipanti e allo scambio di esperienze e consigli. Per svolgere il corso in presenza sono necessari fogli di carta per lavagna a fogli mobili, post-it, pennarelli, computer con altoparlanti, accesso a Internet e lavagna luminosa.

3. I MODULI DEL PROGRAMMA DI STUDIO

Titolo del modulo	Tempo assegnato (minuti)	Contenuto del modulo
Modulo 1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali	90	Presentazione del corso e dei partecipanti (10 minuti) Presentazione sull'e-SL, l'e-SL rurale (con flashcard) e il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale (25 minuti) Esercizio 1. I quattro pilastri dell'e-SL rurale (lavagna a fogli mobili e post-it), 5 minuti Presentazione dei 4 cluster del quadro di progettazione dell'e-SL rurale (5 minuti) Esercizio 2. Quattro cluster dell'e-SL rurale (lavagna a fogli mobili e post-it), 5 minuti Presentazione sulle componenti online dell'e-SL: sfide e strumenti operativi (15 minuti) Video sul Learning Experience Canvas (2,5 minuti) Video che presenta i vlog degli studenti (5 minuti) Presentazione sulla progettazione didattica (7 minuti) Video: gioco 57° North sviluppato da Mighty Coconut (2,5 minuti) Video: approccio basato su scenari (5 minuti) Esercizio 3. Tecniche didattiche per la presentazione di contenuti digitali (lavagna a fogli mobili e post-it), 3 minuti



3. I MODULI DEL PROGRAMMA DI STUDIO

Titolo del modulo	Tempo assegnato (minuti)	Contenuto del modulo
Modulo 2 Ruoli e responsabilità di insegnanti, studenti e partner della comunità nell'e-Service-Learning rurale	90	Presentazione sulle zone rurali nell'UE (5 minuti) Esercizio 1. Gioco a indovinelli sulle aree rurali nell'UE (5 minuti) Flashcard e presentazione sulle comunità rurali, i cittadini e le organizzazioni (10 minuti) Esercizio 2. Ruoli dei partner delle comunità rurali (lavagna a fogli mobili e post-it), 5 minuti Presentazione sui ruoli dei diversi partner delle comunità rurali (20 minuti) Esercizio 3. Indovinare l'obiettivo del progetto, il ruolo dei partner della comunità e il risultato (lavagna a fogli mobili e post-it), 5 minuti Presentazione sui ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-SL rurale (15 minuti) Esercizio 4. Indovinare il ruolo degli studenti negli esempi forniti (lavagna a fogli mobili e post-it), 5 minuti Presentazione sulla co-progettazione guidata dalla comunità (20 minuti)

3. I MODULI DEL PROGRAMMA DI STUDIO

Titolo del modulo	Tempo assegnato (minuti)	Contenuto del modulo
Modulo 3 Introduzione dell'e-SL rurale nel curriculum accademico e buone pratiche	90	Esercizio 1. Gioco a indovinelli sulle statistiche delle aree rurali (5 minuti) Presentazione sulle sfide nelle aree rurali (5 minuti) Esercizio 2. Villaggi in via di spopolamento (lavagna a fogli mobili e post-it), 3 minuti Presentazione sulle iniziative di sviluppo rurale (10 minuti) Video sui villaggi intelligenti (3 minuti) Video sui Living Labs (3 minuti) Esercizio 3. Villaggi intelligenti e Living Labs (lavagna a fogli mobili e post-it), 3 minuti Presentazione (con flashcard) sulle partnership tra istituti di istruzione superiore e comunità rurali (3 minuti) Esercizio 4. Modi in cui un'università può interagire con la comunità rurale (lavagna a fogli mobili e post-it), 5 minuti Presentazione (con flashcard) sui vantaggi, le sfide e i rischi dell'e-SL rurale (10 minuti) Presentazione sulle buone pratiche di e-SL rurale (20 minuti) Video selezionati di buone pratiche di e-SL rurale (20 minuti)

3. I MODULI DEL PROGRAMMA DI STUDIO

Titolo del modulo	Tempo assegnato (minuti)	Contenuto del modulo
<u>Modulo 4</u> <u>Pianificazione e implementazione di progetti e-SL rurali</u>	90	Presentazione sull'analisi dei bisogni nei progetti di e-SL rurali (7 minuti) Presentazione sulla pianificazione dei progetti e-SL rurali (25 minuti) Presentazione sull'attuazione dei progetti e-SL rurali (22 minuti) Presentazione sulla celebrazione dei progetti e-SL rurali (10 minuti) Presentazione sulla riflessione degli studenti nei progetti e-SL rurali (20 minuti) Esercizio 1. Componenti chiave della riflessione, 5 minuti

3. I MODULI DEL PROGRAMMA DI STUDIO

Titolo del modulo	Tempo assegnato (minuti)	Contenuto del modulo
Modulo 5 Valutazione e analisi dei progetti e-SL rurali	90	Presentazione sulla valutazione e l'analisi nei progetti di e-SL rurali (2,5 minuti) Esercizio 1. Valutazione o valutazione? (lavagna a fogli mobili e post-it), 2,5 minuti Presentazione sulla valutazione nei progetti e-SL rurali (25 minuti) Presentazione sulla valutazione dell'impatto sulla comunità (15 minuti) Presentazione sulla valutazione della qualità del progetto e della partnership (15 minuti) Esercizio 2. Documentare l'idea del progetto di e-service-learning rurale (30 minuti)

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Presentazione del corso e dei partecipanti

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Lista di controllo per l'avvio della formazione: - Dare il benvenuto ai partecipanti - Presentazione dei formatori e degli organizzatori - Perché siamo qui? - Informazioni pratiche sulla formazione - Struttura della formazione, metodo di formazione

Tutti i partecipanti devono comunicare il proprio nome, la facoltà e il dipartimento in cui lavorano, la loro posizione e le loro esperienze con l'implementazione del service-learning. Il formatore deve calcolare il tempo a disposizione per ciascun partecipante in base al numero dei partecipanti.

Materiali necessari	Pallina piccola facile da afferrare
---------------------	-------------------------------------

Presentazione sull'e-SL, sull'e-SL rurale e sul quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale

Durata	25 min
Descrizione	Presentazione interattiva e-SL, e-SL rurale, quadro di progettazione e-SL rurale
Materiali necessari	Dispensa 1.1 e flash card stampate (o presentazione con flash card sul computer)

Esercizio 1.1. I quattro pilastri dell'e-SL rurale

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive le seguenti frasi sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 4 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. 1. L'ecosistema nell'e-SL rurale si basa su *partnership* fondate sulla fiducia. 2. L'impegno civico nei territori rurali mira a costruire il significato civico che dà potere alle *persone*. 3. Promuovere lo sviluppo civico e l'autonomia trasformativa è uno dei principali *scopi* dell'e-SL rurale. 4. L'e-SL rurale mira a ispirare l'apprendimento attraverso i territori come *luoghi* di laboratorio civico.



4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Presentazione dei 4 cluster del quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale

Durata	5 min
Descrizione	Presentazione interattiva sui quattro cluster del quadro di progettazione e-SL rurale
Materiali necessari	<u>Dispensa 1.2</u>

Esercizio 1.2. Quattro gruppi di e-SL rurale

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive le seguenti frasi sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 4 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. 1. *Gruppo 3* - il focus di questo gruppo è la collaborazione reciproca e basata sulla fiducia. 2. *Cluster 4* - il focus di questo è l'empowerment digitale e l'integrazione etica della tecnologia. 3. *Cluster 1* - il focus di questo è la rilevanza civica e l'allineamento contestuale. 4. *Cluster 2* - il focus di questo è la progettazione dell'apprendimento situato e ibrido.

Presentazione sulle componenti online nell'e-SL: sfide e strumenti operativi

Durata	15 min + video 1 (2,5 min) + video 2 (5 min)
Descrizione	Presentazione interattiva sulle componenti online in e-SL: sfide e strumenti operativi seguita da due video: Video 1: Learning Experience Canvas (2,5 minuti): https://youtu.be/Uk1xevHSsa8?feature=shared Video 2 Vlog degli studenti (5 minuti): https://youtu.be/TU8FOPdMn_o https://youtu.be/86dAT6rH6aU
Materiali necessari	<u>Dispensa 1.3</u> , lettore video, altoparlanti

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Durata	Presentazione sulla progettazione didattica 7 min + video 1 (2,5 min) + video 2 (5 min)
Descrizione	Presentazione interattiva sulla progettazione didattica seguita da due video: Video 1: gioco 57° North sviluppato da Mighty Coconut (2,5 minuti) https://www.mightycoconut.com/57north Video 2: Approccio basato su scenari (5 minuti) https://youtu.be/gcm_uiOEIul?feature=shared
Materiali necessari	<u>Dispensa 1.4</u> , lettore video, altoparlanti

	Esercizio 1.3. Tecniche didattiche per la presentazione di contenuti digitali
Durata	3 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive le seguenti frasi sulla lavagna a fogli mobili. Gli studenti prendono decisioni di progettazione scegliendo tra diverse opzioni per rivolgersi a un mercato specifico sulla base di criteri prestabiliti. 1. <i>Gli studenti prendono decisioni di progettazione scegliendo tra diverse opzioni per rivolgersi a un mercato specifico sulla base di criteri prestabiliti.</i> 2. <i>Questo approccio è utile per descrivere processi complessi, in cui diversi attori svolgono azioni diverse.</i> 3. <i>Questo approccio è utile per insegnare le procedure, in particolare quelle relative al software.</i> 4. <i>Gli studenti imparano a conoscere gli strumenti, le fasi di una procedura, le fasi di un processo o le domande frequenti su un determinato argomento.</i> Quindi il formatore scrive il seguente testo su 4 post-it, chiedendo ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. • <i>Approccio dimostrativo-pratico</i> • <i>Approccio basato su scenari</i> • <i>Approccio narrativo</i> • <i>Approccio toolkit</i>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 2 Ruoli e responsabilità di insegnanti, studenti e partner della comunità nell'e-Service-Learning rurale

Presentazione sulle aree rurali nell'UE

Durata	5 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulle zone rurali nell'UE

Materiali necessari **Dispensa 2.1**

Esercizio 2.1. Gioco a indovinelli sulle zone rurali dell'UE

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive le seguenti domande sulla lavagna a fogli mobili, chiedendo ai partecipanti di indovinare:

1. Indovinate: quali paesi hanno un settore primario altamente efficiente, ma di minore importanza economica perché i settori secondario e/o terziario (industria, servizi vari, turismo, ecc.) dominano la struttura economica nazionale?
 - Regno Unito, Germania, Paesi Bassi, Belgio e Italia
 - Portogallo, Spagna, Croazia e Grecia
 - Ungheria, Slovacchia, Polonia e Lettonia
2. Secondo voi, in quali paesi l'abbandono delle terre rappresenta una sfida fondamentale?
 - Croazia, Ungheria, Lettonia, Portogallo, Grecia e Polonia
 - Irlanda, Francia, Lussemburgo, Danimarca, Repubblica Ceca e Lituania
 - Estonia, Finlandia, Svezia, Austria e Slovenia
3. Indovinate quali paesi hanno la percentuale più alta di popolazione rurale, una percentuale molto bassa di terreni agricoli a causa di limitazioni oggettive e un'elevata efficienza dei settori non agricoli?
 - Estonia, Finlandia, Svezia, Austria e Slovenia
 - Bulgaria e Romania
 - Regno Unito, Germania, Paesi Bassi, Belgio e Italia
4. Secondo voi, quali paesi hanno la percentuale più alta di terreni agricoli e il tasso più basso di abbandono dei terreni con una popolazione rurale moderata?
 - Irlanda, Francia, Lussemburgo, Danimarca, Repubblica Ceca e Lituania
 - Regno Unito, Germania, Paesi Bassi, Belgio e Italia
 - Croazia, Ungheria, Lettonia, Portogallo, Grecia e Polonia

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 2 Ruoli e responsabilità di insegnanti, studenti e partner della comunità nell'e-Service-Learning rurale

Flashcard e presentazione sulle comunità rurali, i cittadini e le organizzazioni

Durata	10 min
Descrizione	Presentazione interattiva con flashcard sulle comunità rurali, i cittadini e le organizzazioni

Materiali necessari **Dispensa 2.2**

Esercizio 2.2. Ruoli dei partner della comunità rurale

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 7 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. <i>Immaginate un progetto e-SL in cui gli studenti collaborano con un'organizzazione no profit rurale per affrontare il problema dell'insicurezza alimentare.</i>

Il partner della comunità potrebbe:

- *Identificare la necessità di un orto comunitario (*co-progettista*).*
- *Insegnare agli studenti le condizioni del suolo locale e le sfide della distribuzione alimentare (*co-educatore*).*
- *Fornire terreni e attrezzi (*fornitore di risorse*).*
- *Guidare gli studenti sulle tecniche di semina (*supervisore*).*
- *Beneficiare dei prodotti dell'orto (*beneficiario*).*
- *Garantire che il progetto rispetti le esigenze e i programmi dei residenti locali (*sostenitore della reciprocità*).*
- *Offrire un feedback sulla resa dell'orto e sulla risposta della comunità (*valutatore*).*

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 2 Ruoli e responsabilità di insegnanti, studenti e partner della comunità nell'e-Service-Learning rurale

Presentazione sui ruoli dei diversi partner delle comunità rurali

Durata	20 min
Descrizione	Presentazione interattiva sui ruoli dei diversi partner delle comunità rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 2.3</u>

Esercizio 2.3. Indovina l'obiettivo del progetto, il ruolo del partner della comunità e il risultato

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 3 post-it. Chiedi ai partecipanti di inserire ogni post-it nella frase a cui appartiene. <i>Qual è l'obiettivo del progetto, il ruolo del partner comunitario e il risultato?</i> <i>Gli studenti di un corso di nutrizione collaborano con una ONG rurale (banco alimentare) per analizzare le esigenze alimentari della comunità e progettare kit di pasti (*obiettivo del progetto*).</i> <i>Il banco alimentare fornisce dati sui clienti, sulle strutture di stoccaggio e sulla logistica di distribuzione. Forma gli studenti sulla sicurezza alimentare e beneficia dei kit, mentre gli studenti imparano a conoscere l'insicurezza alimentare (*ruolo*).</i> <i>I kit alimentari vengono distribuiti a 200 famiglie rurali e gli studenti riflettono sui problemi sistemici legati alla fame (*risultato*).</i> <i>Gli studenti di urbanistica progettano un piano di rivitalizzazione dei parchi comunitari per il Dipartimento dei parchi cittadini (*obiettivo del progetto*).</i> <i>Il dipartimento condivide le leggi urbanistiche, i bilanci e i feedback dei residenti. Attua progetti fattibili e allo stesso tempo guida gli studenti in materia di politiche pubbliche (*ruolo*).</i> <i>Installazione di un nuovo parco giochi, con gli studenti che acquisiscono esperienza nella progettazione (*risultato*).</i> <i>Gli studenti di pedagogia aiutano gli studenti a rischio in una scuola elementare rurale con fondi insufficienti per migliorare i tassi di alfabetizzazione (*obiettivo del progetto*).</i> <i>La scuola identifica gli studenti con difficoltà di lettura, fornisce spazi in classe e condivide gli obiettivi del programma di studi. Gli insegnanti fanno da mentori agli studenti, che acquisiscono esperienza nell'insegnamento (*ruolo*).</i> <i>Miglioramento dei risultati dei test per 30 bambini, con gli studenti universitari che ottengono crediti ECTS (*risultato*).</i>



4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 2 Ruoli e responsabilità di insegnanti, studenti e partner della comunità nell'e-Service-Learning rurale

Presentazione sui ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-SL rurale

Durata	15
Descrizione	Presentazione interattiva sui ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-SL rurale
Materiali necessari	<u>Dispensa 2.4</u>

Esercizio 2.4. Indicare il ruolo degli studenti negli esempi forniti

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 7 post-it. Chiedi ai partecipanti di inserire ogni post-it nella frase a cui appartiene. • <i>Gli studenti scavano appezzamenti e piantano colture. (*Contributori attivi*)</i> • <i>Gli studenti applicano le lezioni di biologia sulla salute del suolo. (*Studenti*)</i> • <i>Gli studenti si incontrano con la ONG per decidere i tipi di colture in base alle preferenze della comunità. (*Collaboratori*)</i> • <i>Gli studenti scrivono un diario su come il giardinaggio abbia rivelato i problemi di accesso al cibo. (*Professionisti riflessivi*)</i> • <i>Gli studenti si assicurano che l'orto rispetti le norme alimentari culturali. (*Partecipanti etici*)</i> • <i>Gli studenti formano i residenti affinché mantengano il giardino dopo la conclusione del progetto. (*Sostenitori della reciprocità*)</i> • <i>Gli studenti si impegnano a prestare 15 ore di servizio nell'arco di 6 settimane. (*Gestori del tempo*)</i>

Presentazione sulla co-progettazione guidata dalla comunità

Durata	20 min
Descrizione	Presentazione interattiva sul co-design guidato dalla comunità
Materiali necessari	<u>Dispensa 2.5</u>



4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 3 Introduzione dell'e-SL rurale nel curriculum accademico e buone pratiche

Durata	Esercizio 3.1. Gioco a indovinelli sulle statistiche delle aree rurali 5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive le seguenti domande sulla lavagna a fogli mobili, chiedendo ai partecipanti di indovinare: 1. Indovinate! Qual è la percentuale del territorio dell'UE classificato come prevalentemente rurale? • <i>più del 50%</i> • <i>più del 30%</i> • <i>più del 60%</i> 2. Indovinate! Entro il 2030 si prevede che la popolazione rurale dell'UE aumenterà: • <i>dello 0,6%</i> • <i>dello 0,5%</i> • <i>dell'1%</i> • <i>del 2%</i> 3. Le zone rurali dell'UE ospitano: • <i>il 60% della popolazione</i> • <i>il 50% della popolazione</i> • <i>il 90% della popolazione</i> • <i>il 40% della popolazione</i>

Presentazione sulle sfide nelle aree rurali

Durata	5 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulle sfide nelle aree rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 3.1</u>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 3 Introduzione dell'e-SL rurale nel curriculum accademico e buone pratiche

Durata Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Esercizio 3.2. Villaggi in via di spopolamento 5 min Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 4 post-it. Chiedere ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. <i>I villaggi in via di spopolamento spesso mancano di *infrastrutture di base*.</i> <i>I villaggi in via di spopolamento incarnano il *patrimonio culturale*.</i> <i>I villaggi in via di spopolamento creano *disincentivi* per i nuovi arrivati e *incentivi* per gli attuali abitanti ad andarsene.</i>
Durata Descrizione	Presentazione sulle iniziative di sviluppo rurale 10 min + 3 min video + 3 min video Presentazione interattiva sulle iniziative di sviluppo rurale seguita da due video: Video sui villaggi intelligenti (3 minuti) www.youtube.com/watch?v=ckB71hb0kx0 Video sui Living Labs (3 minuti) https://youtu.be/BWfXbt68hXA Materiali necessari Dispensa 3.2, lettore video, altoparlanti
Durata Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Esercizio 3.3. Villaggi intelligenti e Living Labs 3 min Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 2 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. <i>I villaggi intelligenti sono *comunità rurali* in cui le reti e i servizi tradizionali e nuovi sono potenziati grazie alle tecnologie digitali, alle innovazioni e a un migliore utilizzo delle conoscenze.</i> <i>I Living Labs sono spazi per la ricerca innovativa e partecipativa, *piattaforme sociotecniche* con risorse condivise.</i>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 3 Introduzione dell'e-SL rurale nel curriculum accademico e buone pratiche

Presentazione (con flashcard) sui partenariati tra istituti di istruzione superiore e comunità rurali

Durata	3 min
Descrizione	Presentazione interattiva sui partenariati tra istituti di istruzione superiore e comunità rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 3.3</u>

Esercizio 3.4. Modi in cui un'università può interagire con la comunità rurale

Durata	5 min
Descrizione (procedura dettagliata per il facilitatore, comprese le domande di debriefing)	Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 4 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene. <i>L'università *leader* cerca di migliorare la comunità attraverso le sue conoscenze.</i> <i>L'università *facilitatrice* si impegna con la comunità organizzando progetti che la miglioreranno.</i> <i>L'università *collaboratrice* considera la comunità come un vero e proprio partner.</i> <i>L'università *sostenitrice* attua programmi comunitari solo su richiesta diretta della comunità.</i>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 3 Introduzione dell'e-SL rurale nel curriculum accademico e buone pratiche

Presentazione (con flashcard) sui vantaggi, le sfide e i rischi dell'e-SL rurale

Durata	10
Descrizione	Presentazione interattiva (con flashcard) sui vantaggi, le sfide e i rischi dell'e-SL rurale
Materiali necessari	<u>Dispensa 3.4</u>

Presentazione sulle buone pratiche di e-SL rurale

Durata	20 min + 20 min video selezionato
Descrizione	Presentazione interattiva sulle buone pratiche di e-SL nelle zone rurali, seguita da video selezionati (il formatore dovrebbe scegliere i video dal seguente elenco in base al campo accademico e agli interessi dei partecipanti).

Laboratori STEM mobili sulle isole croate

https://www.youtube.com/watch?v=AtPI_Zprj64

Centri di alfabetizzazione digitale sulle isole croate

<https://www.youtube.com/watch?v=OS0DhZU9M4U>

Progetti di conservazione culturale nelle comunità indigene (Canada)

<https://www.youtube.com/watch?v=tcio--ncDOY>

Insegnamento online nelle zone rurali in Spagna, Università Autonoma di Madrid

<https://www.youtube.com/watch?v= QUMmPuuxJE>

E-service-learning rurale a Sarsina, Italia

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9NhLpgOZCY>

e-service-learning rurale in Portogallo: Right to Play

<https://www.youtube.com/watch?v=BHeSHHHnHrs>

E-service learning rurale in Portogallo: passi verso una società migliore

<https://www.youtube.com/watch?v=TySy8MAEv5E>

E-service-learning rurale in Austria: Bird Saving

https://www.youtube.com/watch?v=0JGQ5IAhS_E

E-service learning rurale per le istituzioni culturali in Croazia

<https://www.youtube.com/watch?v=Qiz03ogk5q0>

E-service-learning rurale a Melgaço, Portogallo: Walk (Portogallo)

<https://www.youtube.com/watch?v=8f0skoi9Us4>

E-service-learning rurale a Kaunas, Lituania (Linksmadvaris)

<https://www.youtube.com/watch?v=f3K7dh9d2VY>

Service-Learning rurale attraverso il servizio a Santa Sofia, Italia: Via Romea Germanica

<https://www.youtube.com/watch?v=nXyNwzVnylc>

Materiali necessari	<u>Dispensa 3.5</u> , lettore video, altoparlanti
---------------------	--



4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 4 Pianificazione e implementazione di progetti e-SL rurali

Presentazione sull'analisi dei bisogni nei progetti di e-SL rurali

Durata	7 min
Descrizione	Presentazione interattiva sull'analisi dei bisogni nei progetti e-SL rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 4.1</u>

Presentazione sulla pianificazione dei progetti di e-SL rurali

Durata	25 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla pianificazione di progetti e-SL rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 4.2</u>

Presentazione sull'attuazione dei progetti e-SL rurali

Durata	22 min
Descrizione	Presentazione interattiva sull'attuazione dei progetti e-SL rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 4.3</u>

Presentazione sulla celebrazione dei progetti e-SL rurali

Durata	10 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla celebrazione dei progetti e-SL rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 4.4</u>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 4 Pianificazione e implementazione di progetti e-SL rurali

Presentazione sulla riflessione degli studenti nei progetti di e-SL rurali

Durata	22 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla riflessione degli studenti nei progetti e-SL rurali
Materiali necessari	<u>Dispensa 4.5</u>

Esercizio 4.1. Componenti chiave della riflessione

Durata	5 min
Descrizione	Il formatore scrive il seguente testo sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 3 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene.

Immaginate un progetto e-SL rurale in cui gli studenti fanno da tutor a bambini svantaggiati delle zone rurali. Durante la riflessione, essi:

- *Scrivono un diario su un momento di svolta con un bambino (*descrizione*).*
- *Discutono in gruppo perché alcuni metodi di insegnamento hanno funzionato meglio di altri, collegandoli alla psicologia dell'educazione (*analisi*).*
- *Pianificano come utilizzare queste intuizioni nella loro futura carriera di insegnanti (*applicazione*).*

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 5 Valutazione e assessment dei progetti e-SL rurali

Presentazione sulla valutazione rispetto all'analisi nei progetti di e-SL rurali

Durata	2,5 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla valutazione e l'analisi nei progetti e-SL rurali. Spiega la differenza tra <i>assessment</i> (valutazione formativa o misurazione di competenze) e <i>evaluation</i> (valutazione complessiva del progetto).
Materiali necessari	<u>Dispensa 5.1</u>

Esercizio 5.1. Assessment o valutazione?

Durata	2,5 min
Descrizione	Il formatore scrive le seguenti frasi sulla lavagna a fogli mobili, ma omette le parole contrassegnate da un asterisco e le scrive su 2 post-it. Chiede ai partecipanti di inserire ciascun post-it nella frase a cui appartiene.

- *Un rapporto finale che combina riflessioni degli studenti, feedback dei partner e osservazioni dei docenti sul successo complessivo del progetto → **evaluation**.*
- *Un test pre/post che misura la comprensione degli studenti delle problematiche comunitarie prima e dopo il progetto → **assessment**.*
- *Una rubrica che assegna un punteggio a un saggio riflessivo → **assessment**.*
- *Un sondaggio rivolto a tutti gli stakeholder per individuare l'impatto e le aree di miglioramento → **evaluation**.*
- *Un checklist che osserva la capacità di collaborare con la comunità durante il servizio → **assessment**.*
- *Un'analisi che valuta se il servizio ha raggiunto gli obiettivi di apprendimento e i bisogni della comunità → **evaluation**.*

Presentazione sulla valutazione nei progetti e-SL rurali

Durata	25 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla valutazione nei progetti e-SL rurali. Illustra strumenti e criteri per valutare l'efficacia del progetto.
Materiali necessari	<u>Dispensa 5.2</u>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 5 Valutazione e analisi dei progetti e-SL rurali

Presentazione sulla valutazione dell'impatto sulla comunità

Durata	15 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla valutazione dell'impatto sulla comunità
Materiali necessari	<u>Dispensa 5.3</u>

Presentazione sulla valutazione della qualità del progetto e della partnership

Durata	15 min
Descrizione	Presentazione interattiva sulla valutazione della qualità del progetto e della partnership.
Materiali necessari	<u>Dispensa 5.4</u>

4. FLUSSO DI FORMAZIONE PER IL TRAINING

MODULO 5 Valutazione e analisi dei progetti e-SL rurali

Esercizio 5.2. Documentare l'idea del progetto di e-service-learning rurale

Durata 30

Descrizione Il formatore istruirà i partecipanti su come **documentare** in modo strutturato **le idee relative al progetto di e-service learning rurale**.

Si inizierà con l'invio **del titolo** del progetto e **dell'area disciplinare del progetto (campo di istruzione degli studenti)** dall'elenco [ISCED](#) di **Erasmus+**. Successivamente, sarà possibile inviare **uno o più [SDG](#)** su cui si desidera lavorare.

Nella fase successiva, identificheranno **le esigenze delle comunità rurali** che possono essere soddisfatte attraverso il tirocinio di e-service-learning. Le esigenze della comunità sono definite come la differenza tra lo stato desiderato e lo stato attuale.

Successivamente, aggiungeranno **gli obiettivi di servizio** e **gli obiettivi di apprendimento** del loro progetto. Rifletteranno sui **partner della comunità rurale, sul tipo di e-SL (I, II, III o IV) e sul tipo di interazione tecnologica (canale strumentale, canale integrato, obiettivo strumentale o integrato)**.

Scriveranno **cosa faranno nel progetto, come e perché**. Descriveranno le attività **di riflessione, valutazione dell'attuazione e celebrazione**.

La riflessione garantisce che l'e-SL non sia solo un'attività "piacevole", ma un processo trasformativo che favorisce lo sviluppo intellettuale, personale e sociale. **L'implementazione** mette in atto la pianificazione, richiedendo un attento coordinamento, un impegno etico e un impegno a vantaggio reciproco. Le attività **di valutazione** valutano il successo dell'intero sforzo, bilanciando l'apprendimento degli studenti, l'impatto sulla comunità e la qualità della partnership. Le attività **di celebrazione** hanno uno scopo sia pratico che emotivo, rafforzando il valore della partnership e del processo di apprendimento.

Dopo la pianificazione, i partecipanti possono cercare partner nella piattaforma di matchmaking CIVENHANCE.

5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

L'e-service-learning rurale è un nuovo metodo didattico in Europa.

Il concetto di "rurale" trascende le **tradizionali** classificazioni **geografiche** e **demografiche**. Non si tratta semplicemente di uno spazio caratterizzato da una bassa densità di popolazione o dall'isolamento geografico, ma **di uno spazio relazionale e simbolico**, ricco di dimensioni culturali, storiche e affettive. Le zone rurali sono percepite sia come luoghi vulnerabili, a causa delle carenze infrastrutturali e dell'emarginazione sociale, sia come luoghi ricchi di opportunità, dove i forti legami comunitari, il patrimonio culturale e la saggezza locale offrono un terreno fertile per l'impegno civico ed educativo.

Gli spazi rurali non sono luoghi "dimenticati", ma spazi ricchi **di significato e potenziale civico**.

Le università in Europa sono ancora raramente riconosciute come una **forza per l'innovazione sociale rurale**, in grado di fornire manodopera altamente qualificata che può contribuire ad accelerare lo sviluppo rurale. **I docenti universitari** che implementano l'e-service-learning rurale sono in grado di **aumentare la rilevanza della loro università**, poiché i loro studenti svolgono un servizio in linea con le esigenze sociali delle zone rurali.

L'e-service-learning rurale **migliora la qualità dell'istruzione** per uno sviluppo sostenibile. **Promuove inoltre le partnership tra università e comunità** nelle aree rurali. In questo corso **imparerete come riunire gli istituti di istruzione superiore e le organizzazioni delle comunità rurali** per lavorare su una questione comune: lo sviluppo delle conoscenze e delle competenze necessarie per apportare cambiamenti nelle comunità rurali.

Gli esempi di **e-service-learning rurale** in questo corso provengono da **diverse università**, ciascuna con una storia diversa, esperienze diverse con l'e-service learning rurale, sistemi educativi diversi ed esigenze comunitarie uniche per quanto riguarda l'ubicazione, la politica e l'economia delle diverse comunità rurali.

In qualità di **insegnante di istruzione superiore**, potrai **imparare come strutturare un coinvolgimento significativo degli studenti**, gettare le basi per attività di e-SL rurali, assistere gli studenti con il piano di attività e fornire il follow-up per aiutare la comunità rurale ad attuare il piano. Infine, potrai imparare come **trovare potenziali collaboratori** o progetti, portare la tua esperienza in un progetto esistente e **navigare nel CIVENHANCE Matchmaking Hub**.

Che cos'è l'e-service-learning?

In linea di massima, l'**e-Service-Learning** è un **approccio educativo potenziato dalla tecnologia** che combina l'apprendimento accademico con l'impegno sociale.

Ciò implica: servire la comunità per affrontare le sfide del mondo reale sfruttando le discipline accademiche e le competenze personali, sociali, metodologiche e digitali; riflettere sull'esperienza di servizio; e quindi imparare attraverso il processo (Culcasi e Cinque, 2025).

La dimensione tecnologica agisce su due livelli:

1. Livello **di implementazione** (la tecnologia come ambiente di apprendimento)
2. Livello **dei risultati** (la tecnologia come strumento)



5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Che cos'è l'e-service-learning?

Considerando il **livello di implementazione (la tecnologia come ambiente di apprendimento)**, il servizio o la componente didattica nell'e-Service-Learning si svolgono parzialmente o interamente online.

Nell'e-SL ibrido di tipo I le lezioni si svolgono interamente online e il servizio viene svolto in presenza.

Nell'e-SL ibrido di tipo II le lezioni si svolgono interamente in presenza e il servizio viene svolto online.

Nell'e-SL ibrido di tipo III si ha un formato misto con lezioni e servizio parzialmente online e parzialmente in loco.

L'e-SL estremo implica che sia l'istruzione che il servizio si svolgono interamente online.



5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Che cos'è l'e-service-learning?

Considerando il **livello di risultato (la tecnologia come strumento)**, esistono 4 tipi di integrazione tecnologica nell'e-SL.

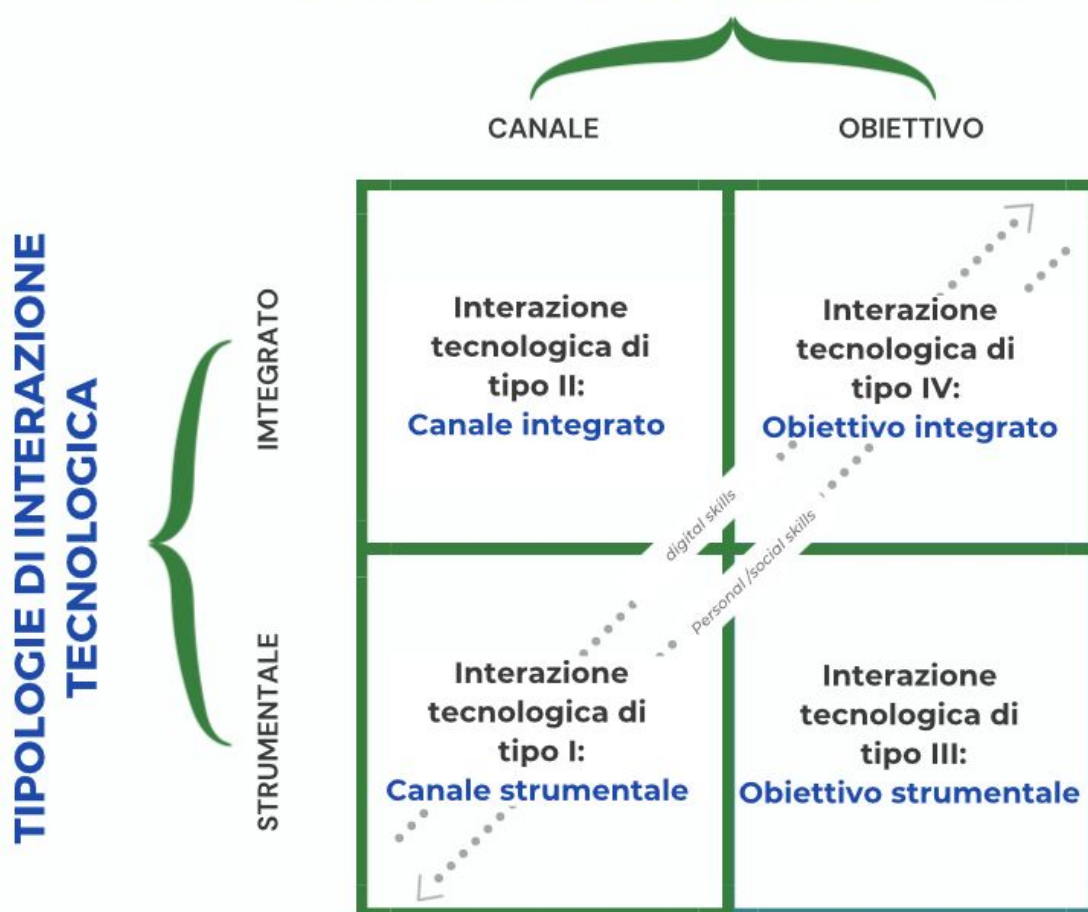
Tipo I – CANALE STRUMENTALE – La tecnologia è un semplice canale che consente di raggiungere una comunità a distanza, ma il suo utilizzo non è direttamente collegato agli obiettivi del progetto e dell'apprendimento

Tipo II – CANALE INTEGRATO – La tecnologia è un canale intenzionalmente collegato agli obiettivi del progetto

Tipo III – OBIETTIVO STRUMENTALE – La tecnologia fa parte del prodotto del progetto, compresi gli strumenti e le risorse digitali esistenti

Tipo IV – OBIETTIVO INTEGRATO – La tecnologia è l'obiettivo finale del progetto e richiede competenze di alto livello per sviluppare soluzioni tecnologicamente innovative

RUOLO DELLA TECNOLOGIA NELL'E-SL



5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

A quale livello di **risultato** (tecnologia come strumento) corrisponde questa attività: creare e diffondere attraverso i social media linee guida specifiche su come riconoscere le fake news online?

CANALE INTEGRATO

A quale livello di **risultato** (tecnologia come strumento) corrisponde la creazione di una piattaforma di matchmaking basata sull'intelligenza artificiale che combina le esigenze delle comunità rurali con le competenze che le università possono offrire?

**OBIETTIVO
INTEGRATO**

5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

A quale livello di **risultato** (tecnologia come strumento) corrisponde questa attività:

utilizzare una piattaforma di videochiamata per fornire supporto psicologico a distanza?

CANALE
STRUMENTALE

A quale livello di **risultato** (la tecnologia come strumento) corrisponde la creazione di un podcast, una pagina Instagram o un sito web per raccontare la resilienza delle donne che vivono in contesti di guerra nell'ambito di un progetto di sensibilizzazione della comunità?

STRUMENTALE
OBIETTIVO

5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Di che tipo di livello di **implementazione** (tecnologia come ambiente di apprendimento) si tratta: gli studenti si riuniscono settimanalmente in classe per creare contenuti interattivi per le lezioni di lingua nella scuola rurale?

e-SL IBRIDO Tipo II

Di che tipo di livello di **implementazione** (tecnologia come ambiente di apprendimento) si tratta: gli studenti di psicologia frequentano il corso online sulla consulenza e poi offrono consulenza online ai clienti della struttura dei servizi sociali?

e-SL ESTREMO

5. DISPENSE

DISPENZA 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Di che tipo di livello **di implementazione** si tratta:

insegnamento alternato online e in classe di studenti di architettura, in cui entrambi restaurano fisicamente le case in aree remote e progettano campagne online per sensibilizzare l'opinione pubblica sul design sostenibile?

e-SL IBRIDO Tipo III

Di quale livello di **implementazione** (tecnologia come ambiente di apprendimento) si tratta:
gli studenti si riuniscono settimanalmente online per imparare la robotica e progettare laboratori di robotica da tenere di persona nella scuola rurale?

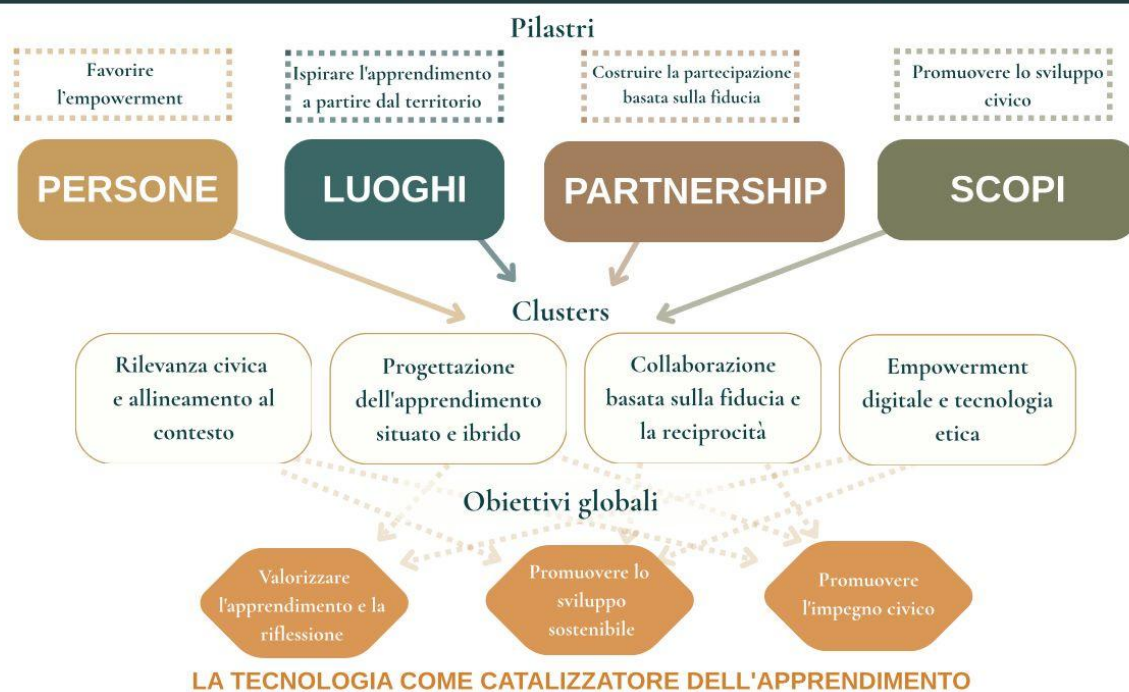
e-SL IBRIDO Tipo I

5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-service-learning nelle aree rurali

Framework per il Civic Engagement & l'(e-)Service-Learning in aree rurali



Questo quadro si basa su un approccio ecosistemico all'istruzione superiore (Cooke et al., 2004; Dalziel, 2015; Finegold, 1999) e comprende 4 componenti strutturali:

1. quattro pilastri fondamentali
2. quattro gruppi di principi di progettazione
3. tre obiettivi generali
4. e la tecnologia come catalizzatore dell'apprendimento.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.1 Introduzione all'e-Service-Learning nelle aree rurali

Il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-service-learning nelle zone rurali

I quattro pilastri del quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale: persone, luoghi, partnership e scopo.

PERSONE

L'impegno civico nei territori rurali si basa sull'attivazione di **risorse umane diversificate**, dagli studenti e dagli educatori agli anziani, ai leader locali e ai gruppi emarginati.

È necessario porre forte enfasi **sullo scambio intergenerazionale, sull'empowerment dei giovani e sul riconoscimento delle forme plurali di conoscenza**.

Gli insegnanti non sono solo trasmettitori di conoscenza, ma anche mediatori e connettori tra le istituzioni educative e le comunità locali.

I giovani sono visti non solo come beneficiari, ma come **agenti attivi del cambiamento sociale**. Gli anziani, a loro volta, fungono da custodi della memoria culturale, garantendo continuità e identità in un'epoca di rapidi cambiamenti. Questa ecologia umana condivisa richiede una pedagogia inclusiva e dialogica, in cui ogni attore è co-costruttore di significato civico.

LUOGHI

L'apprendimento rurale è **legato al luogo e carico di simbolismo**. L'apprendimento non avviene solo all'interno delle mura universitarie, ma è distribuito in un ricco mosaico di spazi locali: foreste, mercati, luoghi di culto, piazze pubbliche, festival e centri comunitari. Questi non sono semplici scenari per l'istruzione, ma agenti pedagogici attivi, impregnati di memoria, emozione e identità.

L'e-SL rurale deve **riconoscere, mappare e attivare queste geografie simboliche**. Le tecnologie digitali sono impiegate per colmare la distanza fisica, senza però sostituire la dimensione relazionale e incarnata dell'apprendimento. In questo modo, i luoghi diventano laboratori civici, dove il personale e il comunitario, il passato e il futuro, si fondono in esperienze trasformative.

PARTENARIATO

Il vero impegno civico è radicato in **partnership a lungo termine, dialogiche e reciproche**. Queste relazioni non si limitano alle tempistiche dei progetti, ma si forgianno attraverso **la co-presenza, la co-progettazione e la co-autorialità**. La fiducia non è data per scontata, ma coltivata attraverso l'umiltà, la continuità e la responsabilità condivisa.

Le partnership sono considerate più efficaci quando sono presenti **figure di mediazione**, come educatori locali o facilitatori culturali, che fungono da ponte tra le dinamiche istituzionali, tecnologiche o comunitarie.

Rural e-SL si oppone agli impegni "estrattivi" o "strumentali", sostenendo invece una collaborazione autentica basata sul rispetto delle conoscenze e dell'autonomia locali.

SCOPO

Lo scopo educativo generale è la **coltivazione dello sviluppo civico e dell'autonomia trasformativa**.

L'impegno con le comunità rurali mira a ridurre le disuguaglianze, promuovere l'inclusione e consentire alle comunità, in particolare ai giovani, di immaginare e realizzare futuri alternativi. Ciò comporta il passaggio da modelli di dipendenza a modelli di autonomia e sostenibilità.

Il patrimonio culturale non viene semplicemente preservato, ma reinterpretato come risorsa per la costruzione del futuro.

L'impegno civico diventa un modo per **collegare l'identità personale alla responsabilità collettiva**, per rafforzare il senso di appartenenza e allo stesso tempo alimentare il pensiero critico e l'innovazione.

Questo obiettivo è in linea con impegni più ampi in materia di **giustizia sociale, dialogo interculturale e obiettivi di sviluppo sostenibile**.



5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.2 I quattro gruppi del quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale

Il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale delinea **quattro gruppi distinti** per sistematizzare i principi di progettazione inerenti alla creazione di attività di e-SL rurale.

I principi di progettazione (gruppi) sono linee guida per la progettazione di progetti di e-SL [rurale]. Sono articolati in una serie di affermazioni basate sulla ricerca che si concentrano chiaramente su un approccio specifico o sui requisiti che dovrebbero guidare l'attività di progettazione.

Si riferiscono alla pianificazione del processo di e-SL [rurale] e costituiscono la base di qualsiasi esperienza di e-SL rurale di successo.

Servono come riferimento chiaro e basato su prove concrete per i progettisti di esperienze di apprendimento quando lavorano con tutti i principali stakeholder nel processo di sviluppo del corso o del progetto.

Sono inoltre utili per accelerare e facilitare le decisioni nelle varie fasi del progetto: i principi di progettazione guidano le azioni e le riflessioni" (Consorzio e-SL4EU, 2022).

CLUSTER 1: Rilevanza civica e allineamento contestuale

Obiettivo: garantire che ogni progetto di e-SL rurale sia basato su un autentico allineamento tra gli obiettivi di apprendimento e le reali esigenze della comunità.

Principi di progettazione:

1) Allineamento con le esigenze locali – Co-definire gli obiettivi di apprendimento e di servizio con gli attori della comunità (PERSONE), ancorandosi al territorio e alle sue geografie simboliche (LUOGHI), consolidandosi attraverso una PARTNERSHIP basata sulla fiducia e indirizzandosi verso l'autonomia e lo sviluppo sostenibile (SCOPO).

2) Valorizzare la pluralità della conoscenza – Integrare la conoscenza accademica, pratica, tradizionale, emotiva e digitale, trattandola come un contributo paritario in ogni fase della co-progettazione.

3) Sfide di impatto civico – Utilizzare approcci basati sulle sfide su questioni rilevanti per la comunità, promuovendo l'azione degli studenti e un impatto territoriale misurabile.

4) Benessere digitale e cittadinanza – Incorporare competenze critiche per un impegno digitale sano e responsabile come parte integrante dell'educazione civica.

CLUSTER 2: Progettazione dell'apprendimento situato e ibrido

Focus: Progettare esperienze di apprendimento radicate nei luoghi locali ma potenziate dalle opportunità digitali.

Principi di progettazione:

1) I luoghi come attori pedagogici – Utilizzare sia gli spazi comunitari formali che informali (LUOGHI) come contesti di apprendimento attivo, sfruttando il loro valore emotivo e simbolico (SCOPO).

2) Integrazione ibrida intenzionale – Combinare attività faccia a faccia e online per ampliare la partecipazione (PERSONE) e rafforzare i legami comunitari (PARTENARIATO) senza compromettere l'identità locale.

3) Pedagogie miste: integrare metodi esperienziali, basati sulla ricerca, basati sulle sfide, sulla gamification e altri, adattandoli alle risorse e alle culture locali.

4) Accessibilità e inclusione digitale – Adottare strumenti scalabili, multilingue e culturalmente appropriati per ridurre il divario digitale e garantire pari opportunità di partecipazione.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.2 I quattro cluster del quadro di riferimento per la progettazione dell'e-SL rurale

GRUPPO 3: Collaborazione reciproca e basata sulla fiducia

Obiettivo: costruire e mantenere relazioni autentiche, eque e durature.

Principi di progettazione:

- 1) **Co-creazione autentica** – Pianificazione, implementazione e valutazione congiunte con ruoli fluidi e co-autorevolezza dei prodotti e dei risultati (PERSONE + PARTENARIATO).
- 2) **Equilibrio tra potere e autorità epistemica** – Riconoscere e integrare la comunità come co-educatrice, riducendo le asimmetrie attraverso la mediazione e l'ascolto attivo (SCOPO).
- 3) **Sostenibilità relazionale** – Pianificare la continuità oltre il ciclo del progetto, con azioni di follow-up e istituzionalizzazione delle collaborazioni (LUOGHI + PARTENARIATO).
- 4) **Innovazione guidata dalla comunità** – Applicare modelli come i Living Lab rurali per sperimentare in contesti reali e promuovere soluzioni radicate a livello locale.

CLUSTER 4: Empowerment digitale e integrazione etica della tecnologia

Obiettivo: garantire che l'uso della tecnologia sia intenzionale, etico e generativo per tutte le parti interessate.

Principi di progettazione:

- 1) **La tecnologia come facilitatore e obiettivo** – Utilizzare la tecnologia sia come strumento di collaborazione (PARTNERSHIP) sia come contenuto curricolare per lo sviluppo di soluzioni innovative (SCOPO) e come ambiente di apprendimento (LUOGHI).
- 2) **Competenze digitali e cittadinanza:** sviluppare la capacità di navigare negli spazi online in modo critico e responsabile, collegando le competenze digitali all'impegno civico (PERSONE + SCOPO).
- 3) **Supporto tecnico e pedagogico continuo** – Fornire mentoring e assistenza agli studenti e ai partner della comunità per un uso efficace e sicuro della tecnologia (PARTENARIATO).
- 4) **Integrazione etica e creativa** – Selezionare strumenti digitali in linea con i valori di inclusione, trasparenza e giustizia sociale (LUOGHI + SCOPO).

Il quadro condiviso che emerge dal progetto CIVENHANCE evidenzia l'impegno civico rurale come **un processo educativo relazionale, simbolico, inclusivo e orientato al futuro.**

Esso richiede che le università **entrino nei territori rurali non come esperti ma come partner**, disposti ad apprendere, ascoltare e co-progettare insieme.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.3 Componenti online in e-SL: sfide e strumenti operativi

Servizio online in e-SL

In qualità di insegnante che supervisiona il **servizio online in e-SL Hybrid Type II** (componente di servizio online + componente didattica in presenza) o **Extreme e-SL** (100% online), considera quanto segue:

1. **Accesso alla tecnologia:** nelle regioni rurali, l'accesso limitato a Internet e la tecnologia obsoleta possono ostacolare la comunicazione, la pianificazione e l'esecuzione dei progetti.
2. **Meno partner nella comunità:** la scarsa densità di popolazione può limitare il numero di potenziali partner.
3. **Allineamento con le esigenze locali:** per essere efficaci, i progetti devono rispondere alle esigenze specifiche della comunità rurale. Un disallineamento può portare a disimpegno o mancanza di impatto.
4. **Questioni sanitarie e sociali:** le aree rurali spesso devono affrontare sfide come l'accesso limitato all'assistenza sanitaria o l'invecchiamento della popolazione, che possono spostare l'attenzione su argomenti come la telemedicina o l'empowerment digitale.
5. **Impegno a lungo termine:** mantenere l'e-SL nel tempo può essere difficile nelle aree rurali a causa del turnover del personale o del cambiamento delle priorità della comunità.

Tratteremo le **strategie per affrontare queste sfide** nel Modulo 3 di questo corso online.

Insegnamento online nell'e-SL

In qualità di insegnante che crea lezioni online e-SL **di tipo ibrido I** (componente di servizio in presenza + componente di istruzione online) o **di tipo ibrido III** (componente di servizio e istruzione mista), dovresti **migliorare l'esperienza di apprendimento** dei tuoi studenti e **semplificare il processo di creazione dei contenuti**.

Ecco cosa dovresti considerare nella progettazione del tuo corso:

1. **Migliorare il coinvolgimento degli studenti**
2. **Supportare diversi stili di apprendimento**
3. **Fornire un feedback immediato**
4. **Promuovere l'apprendimento attivo e il pensiero critico**
5. **Design mobile-friendly e reattivo**
6. **Incoraggiare la riutilizzabilità e la collaborazione**

Componente online in e-SL

Potresti trarre vantaggio da strumenti come Learning Experience Canvas, che ti aiuteranno a liberare la tua creatività e a creare esperienze di apprendimento più innovative ed entusiasmanti per i tuoi studenti.

Guarda il video qui sotto per scoprire di più su questo strumento!

<https://youtu.be/Uk1xevHSa8?feature=shared>

Al fine di facilitare efficacemente il coinvolgimento nel corso, le attività interattive dovrebbero **essere in linea con i tuoi obiettivi di apprendimento e consentire agli studenti di costruire e mettere in pratica le conoscenze** che li aiutano ad avere successo nelle valutazioni più formali e, in ultima analisi, a raggiungere i risultati di apprendimento desiderati.

Per rendere il tuo corso interattivo e attraente, puoi:

- Aggiungere domande o pop-up al testo e alle immagini per spezzare i contenuti lunghi,
- Creare attività visivamente dinamiche per l'autocontrollo e la pratica dell'applicazione delle conoscenze,
- Creare valutazioni formative di basso livello (non valutazioni importanti) per monitorare i progressi degli studenti.



5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.3 Componenti online in e-SL: sfide e strumenti operativi

Componenti online in e-SL

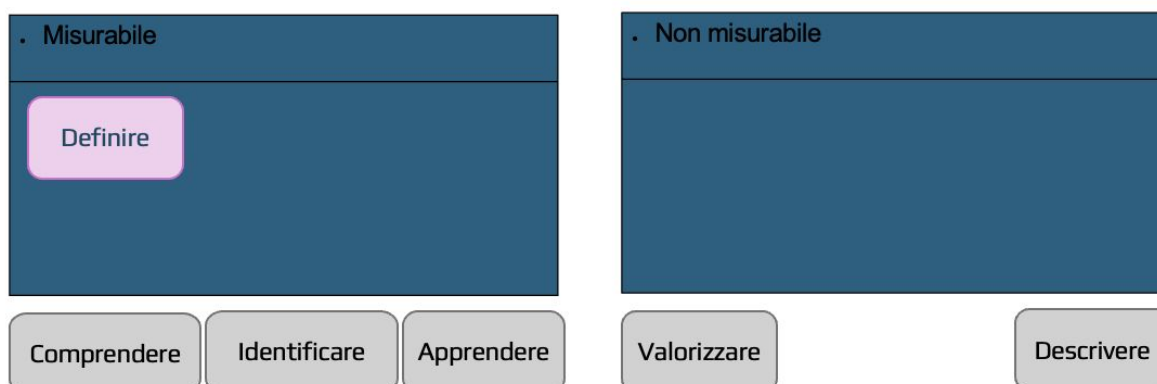
Tenendo presenti i **risultati di apprendimento** del corso, gli **studenti** per cui lo state progettando e il **tipo/scopo delle attività**, potete decidere quali **tipi di interattività** sono più adatti al vostro corso. H5P consente di creare contenuti interattivi ricchi.

È possibile:

- Riutilizzare contenuti H5P esistenti (leggi la [guida Riutilizzare i contenuti H5P](#))
- Creare nuovi contenuti H5P (trovi le istruzioni qui: <https://h5p.org/documentation/for-authors/the-basics>)
- H5P consente di creare contenuti interattivi come quiz, video interattivi, attività drag-and-drop e scenari ramificati che trasformano l'apprendimento passivo in un'esperienza attiva.
- H5P offre un'ampia varietà di tipi di contenuti, che consentono di soddisfare diverse preferenze di apprendimento.
- Una delle caratteristiche distintive di H5P è la sua capacità di fornire un feedback immediato che aiuta a rafforzare l'apprendimento, correggere prontamente i malintesi e rafforzare la fiducia degli studenti
- Gli strumenti interattivi di H5P incoraggiano gli studenti a pensare in modo critico e ad applicare le loro conoscenze in contesti pratici. H5P è progettato per essere facile da usare, anche per gli educatori con competenze tecniche limitate.
- Il design mobile-friendly di H5P garantisce che i tuoi contenuti siano accessibili su qualsiasi dispositivo.
- H5P è uno strumento open source che si integra facilmente con le piattaforme LMS più diffuse.
- Le attività interattive autonome di H5P consentono agli studenti di imparare al proprio ritmo

Esempio di obiettivo di apprendimento e contenuto interattivo corrispondente - verbi

- Obiettivo di apprendimento: distinguere tra verbi misurabili e verbi non misurabili.
- Tipo di contenuto interattivo in H5P: attività drag and drop con due aree di rilascio: misurabile e non misurabile. Creare elementi trascinabili contenenti verbi per gli obiettivi di apprendimento.



5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.3 Componenti online in e-SL: sfide e strumenti operativi

Componente online in e-SL

Esempio di obiettivo didattico e contenuto interattivo corrispondente - economia

- **Obiettivo didattico:** definire i termini chiave relativi all'economia.
- **Tipo di contenuto interattivo in H5P:** riempire gli spazi vuoti delle definizioni in cui devono essere inserite le parole corrette.

Fill in the missing words

A is a form of profit earned on investment by re-selling an asset for more than it cost to buy.

Profit is the surplus left over after a company sells its output and pays off the cost of .

Speculation is the purchase of an asset purely in the hope that its market price will , resulting in capital gain.

is a process whereby the average price level in an economy increases over time.

Nella tabella sottostante sono riportati alcuni esempi dei diversi tipi di contenuti interattivi in H5P più adatti a particolari obiettivi di apprendimento.

Obiettivo di apprendimento	Attività H5P Possibile
Tradurre frasi comuni dallo spagnolo all'inglese	Linea temporale che mostra le date degli eventi chiave e le informazioni relative
Ricordare gli eventi chiave che si sono verificati durante la guerra del 1812	Línea de tiempo que muestra las fechas de eventos clave y la información sobre ellos
Identificare i componenti di un sistema solare ibrido residenziale	Attività di trascinamento in cui l'immagine di sfondo è un diagramma che mostra i componenti di un sistema solare ibrido residenziale, con ogni componente che ha la propria area di rilascio. Gli elementi trascinabili sono i nomi dei componenti
Calcolare la pendenza di una linea date le coordinate di due punti	Domanda a scelta singola con un'immagine di una griglia di coordinate che mostra due punti. Le opzioni di risposta includono la risposta corretta e 3 risposte errate
Spiega il processo che useresti per determinare il pH di un campione sconosciuto.	Esercizio di laboratorio virtuale in scenario ramificato che guida attraverso i passaggi per determinare il pH di un campione e consente agli studenti di prendere decisioni che portano a risultati diversi

5. DISPENSE

DOCUMENTO 1.3 Componenti online in e-SL: sfide e strumenti operativi

Personalizzazione

In un **sistema di gestione dell'apprendimento (LMS)**, è possibile creare percorsi di apprendimento per **gruppi** di studenti o **percorsi di apprendimento individuali** e inviare feedback agli studenti sotto forma di messaggi di testo, immagini e sondaggi.

È possibile adattare i propri metodi di insegnamento per soddisfare al meglio le preferenze e le capacità di apprendimento di ogni studente.

Gli studenti possono personalizzare il proprio apprendimento scegliendo i livelli di difficoltà, gli argomenti, gli esercizi e lavorare al proprio ritmo.

Oltre agli LMS (come **Moodle, Blackboard Learn o Schoology**), è possibile utilizzare strumenti online come **Padlet** o **Seesaw** per personalizzare il processo di apprendimento.

Padlet è una tela digitale per la collaborazione, mentre Seesaw rappresenta uno strumento multimediale di apprendimento e comunicazione che mostra i progressi degli studenti nel tempo.

Gamification e progettazione dell'interazione

È possibile utilizzare elementi basati sul gioco nel processo di creazione dell'interfaccia di un corso (pulsanti, moduli e altri elementi che consentono agli studenti di navigare all'interno del corso).

Elementi come **la competizione tra pari, i quiz o i videogiochi educativi** aiutano gli studenti ad assimilare nuove informazioni e a mettere alla prova le loro conoscenze, promuovono il loro coinvolgimento e li motivano a partecipare alle attività del corso.

Intelligenza artificiale

L'**intelligenza artificiale** può stimolare gli studenti con **domande di riflessione** più approfondite dopo le attività di servizio come **attività di journaling**.

L'IA può aiutare gli studenti a **raccogliere idee per progetti** su misura per le esigenze di un'organizzazione partner.

Strumenti come i chatbot basati sull'IA possono **simulare le parti interessate** (ad esempio, "gioco di ruolo come direttore di un'organizzazione no profit") in modo che gli studenti possano **esercitarsi a presentare** i loro progetti.

L'IA potrebbe essere utilizzata per **creare chatbot leggeri** per i partner della comunità (ad esempio, bot con domande frequenti per il sito web di un'organizzazione no profit). Gli studenti potrebbero progettarli e implementarli come parte del loro progetto o creare app completamente funzionali senza codifica utilizzando strumenti di IA come Base44.

Gli studenti possono utilizzare l'IA per **analizzare** i dati **della comunità** (risultati di sondaggi, sentiment sui social media, ecc.) al fine di generare informazioni utili per le organizzazioni partner.

Gli studenti possono **esercitarsi nelle abilità comunicative** simulando scenari difficili con l'AI (risoluzione dei conflitti, comunicazione interculturale).

Gli strumenti di intelligenza artificiale **per immagini, musica (come SunoAI) o video** possono aiutare gli studenti a creare **materiali per campagne** (poster, brevi video) per le organizzazioni della comunità.

Gli studenti possono **co-creare progetti di storytelling** (blog, podcast) utilizzando l'IA per modificare trascrizioni, generare note di spettacolo o migliorare la chiarezza.

5. DISPENSE

DISPENZA 1.3 Componenti online nell'e-SL: sfide e strumenti operativi

Cura dei contenuti

La curatela dei contenuti consiste **nel raggruppare** informazioni provenienti da più fonti, **filtrare** i dati più rilevanti per soddisfare accuratamente le esigenze degli studenti, **organizzare** i contenuti in modo da conferire loro logica e struttura e contestualizzare con esempi o commenti pertinenti e attuali. È possibile **chiedere agli studenti di curare** articoli, immagini o video per offrire le loro prospettive sull'argomento del corso o **creare uno strumento di valutazione** che li guidi nella valutazione delle risorse per la curatela dei contenuti.

Cura dei contenuti: esempio

Alla KU Leuven, ***i docutubes (brevi filmati della durata di 2-7 minuti)*** sono stati utilizzati da gruppi di giovani composti da tre o quattro persone per esprimere le proprie idee sulla diversità religiosa e la tolleranza nell'ambito del progetto RETOPEA.

Hanno utilizzato una varietà di approcci, tra cui interviste a passanti o persone nei loro luoghi di lavoro, disegni e didascalie, esplorazione dei paesaggi urbani locali e riprese di esposizioni museali. Sono state fornite loro telecamere Go-Pro e hanno utilizzato una varietà di pacchetti software di editing.

Il corso online gratuito ***"I giovani e la religione: apprendimento creativo con la storia"*** è stato prodotto dalla Open University per formare gli insegnanti su come coinvolgere i giovani nell'apprendimento della diversità religiosa passata e presente attraverso il processo creativo di realizzazione di brevi film creativi.

Collaborazione digitale

La collaborazione digitale attraverso strumenti **di discussione scritta** come **Padlet, Slack, TodaysMeet, Socrative, Twilda, Collaborize Classroom o Scribblar** o strumenti di conferenza web per **la discussione orale** come **Zoom, Google Hangouts e Skype** permette agli studenti di connettersi con i loro coetanei e li rende capaci di imparare, esplorare altre prospettive e risolvere problemi con i loro coetanei e insegnanti in sale virtuali, attraverso sondaggi o sessioni di domande e risposte.

5. DISPENSE

DISPENSA 1.4 Progettazione didattica

Dovrete sviluppare un piano per l'esperienza di apprendimento nel vostro corso, includendo gli argomenti che saranno trattati, la durata prevista, i compiti digitali su cui lavoreranno gli studenti e le risorse necessarie.

I **compiti digitali** offrono agli studenti l'opportunità di interagire con la tecnologia, esplorare diverse forme di alfabetizzazione e creare contenuti multimediali nell'ambito del loro corso di studi. Tali compiti sono ottimi per sviluppare competenze nella comunicazione, nel lavoro collaborativo, nel pensiero critico, nell'alfabetizzazione visiva, nella scrittura per un pubblico ampio e nell'apprendimento creativo e coinvolgente per la comunità.

I **vlog** e i **moodboard** possono essere utilizzati come **compiti di riflessione** per consentire una maggiore creatività. Offrono agli insegnanti l'opportunità di valutare diverse competenze (ad esempio, creatività, comprensione, ecc.).

Progettazione didattica: esempio

Nel corso "Lab 1", gli studenti del corso di laurea triennale in Interactive Media Design presso la Thomas More University of Applied Sciences hanno dovuto svolgere attività di apprendimento attraverso il servizio con diversi gruppi target e riflettere su come questi gruppi potessero entrare in contatto tra loro e con la società in generale.

I seguenti vlog (in olandese) rappresentano la loro riflessione:

Vlog e riflessione sulle persone che soffrono di ansia: https://youtu.be/TU8FOPdMn_o

Vlog e riflessione sulle persone anziane e i sentimenti di solitudine: <https://youtu.be/86dAT6rH6aU>

I seguenti moodboard (in inglese) sono stati creati da studenti tedeschi e olandesi che hanno lavorato in coppia sul tema "riconnettersi":

<https://padlet.com/rogerenlea1/y1sg5skzag6ns6m8>

Tecniche didattiche per la presentazione di contenuti digitali

Esistono quattro approcci per presentare contenuti digitali:

Approccio toolkit: consente agli studenti di **scegliere** tra una serie di **argomenti indipendenti**, piuttosto che impegnarsi in un apprendimento sequenziale.

Approccio dimostrazione-pratica: utilizzato per insegnare una procedura. Si **dimostra** prima la procedura agli studenti e poi si chiede loro di metterla in pratica interagendo con il sistema.

Storytelling: consente agli studenti di acquisire informazioni attraverso una narrazione che colloca i contenuti in un contesto realistico e illustra le azioni e le decisioni di uno o più personaggi.

Approccio basato su scenari: contrariamente allo storytelling, pone lo studente nel ruolo dell'attore principale, che deve rispondere alla sfida compiendo una serie di scelte e decisioni. Viene fornito un feedback per ogni opzione. Viene utilizzato per sviluppare capacità cognitive in un ambito specifico.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.1 Le zone rurali nell'UE

Lo sviluppo rurale riguarda principalmente il soddisfacimento delle aspettative dei cittadini rurali e il miglioramento del loro ambiente sociale e culturale, e solo in secondo luogo lo sviluppo economico e tecnologico.

Tirziu & Vrabie (2017) distinguono cinque ambiti di innovazione sociale nelle zone rurali:

- nuovi servizi nelle zone rurali
- nuovi corsi di formazione
- agricoltura ecologica
- formazione di gruppi di azione locale e
- innovazioni elettroniche e sociali

[Tirziu, A.-M.; Vrabie, C. *Living Labs Instruments of Social Innovation in Rural Areas*. MPRA, 2017]

L'apprendimento dei servizi elettronici rurali

- è unico a causa della geografia delle aree rurali e presenta sfide e vantaggi diversi rispetto alla sua controparte urbana
- offre l'opportunità di affrontare le esigenze sistemiche delle comunità rurali, fornendo allo stesso tempo agli studenti un'istruzione coinvolgente e olistica

Le aree rurali hanno relazioni sociali molto simili a quelle urbane e sono sempre più connesse attraverso Internet (Brown e Swanson, 2003).

Gli Stati membri dell'UE hanno caratteristiche socioeconomiche, demografiche, paesaggistiche e climatiche simili, ma anche diverse.

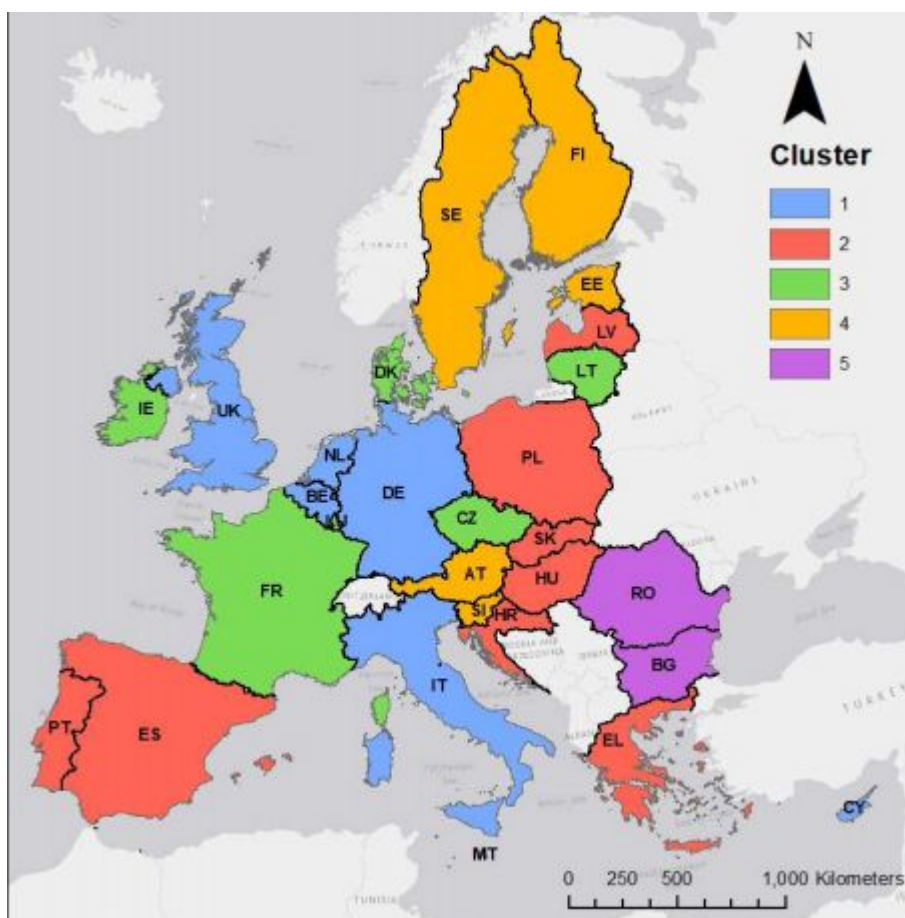
5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.1 Le zone rurali nell'UE

Raggruppamento degli Stati membri dell'UE in base all'agricoltura

Tabella 3: Caratterizzazione semplificata dei cluster trainati dall'agricoltura dell'UE a livello nazionale (NUTS 0) nel 2015, basata sull'aggregazione statistica dei cinque indicatori valutati (allegato 10.6), come deviazione dai rispettivi valori mediani e medi.

Situazione 2015	Popolazione rurale	Occupazione nel settore agricolo	VAB settore primario	Partecipazione dei terreni agricoli	Abbandono dei terreni agricoli
Cluster 1	Basso	Moderato	Moderato	Moderato	Moderato
Cluster 2	Moderato	Alto	Moderato	Moderato	Alto
Cluster 3	Moderato	Moderato	Moderato	Alto	Moderato
Cluster 4	Alto	Moderato	Moderato	Molto basso	Moderato
Cluster 5	Alto	Molto alto	Molto alto	Moderato	Moderato



5. DISPENSE

DIDATTICA 2.2 Comunità rurali, cittadini e organizzazioni

Offre l'opportunità di affrontare le esigenze sistemiche delle comunità rurali, fornendo al contempo agli studenti un'istruzione coinvolgente e olistica.

E-service-learning rurale

Rendono l'e-service learning rurale diverso nei vari Stati membri dell'UE.

**Caratteristiche socio
economiche,
demografiche,
paesaggistiche e climatiche
diverse**

Sono molto orgogliosi delle loro culture e dei loro spazi e hanno un forte senso di comunità.

Cittadini rurali

5. DISPENSE

DIVulgazione 2.2 Comunità rurali, cittadini e organizzazioni

Sono caratterizzate da enormi punti di forza, connessione sociale e coesione che si traducono in un meraviglioso senso di comunità e cameratismo tra i loro residenti.

Comunità rurali

Sono più informali nel modo in cui conducono gli affari, dando maggiore priorità al mantenimento delle relazioni e al rispetto delle tradizioni piuttosto che al conformarsi a standard di pratica stabiliti esternamente.

Organizzazioni rurali

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.2 Comunità rurali, cittadini e organizzazioni

Cittadini rurali

- reti e relazioni strette
- le persone tendono a fidarsi più facilmente di chi vive nella regione piuttosto che degli estranei
- tutti "sanno i fatti tuoi"
- le relazioni sono spesso basate sulla parentela o sull'appartenenza alla comunità
- i residenti hanno una capacità unica di riunirsi in modo informale [Holton, 2010; Ganzert, 2010]
- hanno poche scuole, organizzazioni e leader della comunità, ma reti sociali molto strette, forse a causa di questa mancanza di risorse
- è proprio l'isolamento della ruralità che ha preservato le culture tradizionali

Comunità rurali

- hanno meno organizzazioni o istituzioni formali rispetto alle comunità urbane
- le loro dimensioni fisiche e i loro budget finanziari sono in genere più ridotti
- il numero complessivo di leader capaci è inferiore rispetto alle aree urbane
- possono anche essere più accessibili
- i lavoratori devono possedere una gamma più ampia di conoscenze e competenze per coprire tutte le basi e, di conseguenza, sono meno in grado di perseguire l'avanzamento in campi specializzati

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.2 Comunità rurali, cittadini e organizzazioni

Le organizzazioni rurali

- più informali nel modo in cui conducono gli affari
- possono dare maggiore priorità al mantenimento delle relazioni e al rispetto delle tradizioni piuttosto che al rispetto di standard di pratica stabiliti esternamente [Nachtigal e Hobbs, 1988]
- affrontano molte delle stesse questioni delle aree più popolate, ma con una base imponibile più limitata e spesso in calo per fornire servizi e soluzioni
- le associazioni di volontariato spesso colmano le lacune istituzionali nelle comunità rurali.
- molte di esse sono relativamente invisibili
- possono non avere esperienza diretta nel lavoro con gli studenti

Organizzazioni rurali

I partner delle comunità rurali nell'e-service-learning coprono una vasta gamma di settori, ciascuno dei quali risponde a esigenze e opportunità specifiche nel contesto rurale.

Colaborando con questi partner, i docenti e gli studenti universitari possono contribuire allo sviluppo della comunità migliorando al contempo i risultati didattici.

Il successo di queste partnership si basa sul rispetto reciproco, su una comunicazione chiara e sull'impegno ad affrontare le sfide e i punti di forza specifici delle aree rurali.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.3 Ruoli dei partner della comunità nell'apprendimento elettronico rurale

I partner della comunità agiscono come **co-progettisti, co-educatori, fornitori di risorse, beneficiari, supervisor, valutatori e sostenitori della reciprocità**.

Forniscono il contesto, la struttura e le opportunità agli studenti per applicare le conoscenze accademiche alle esigenze del mondo reale, beneficiando al contempo dei contributi degli studenti per affrontare le esigenze rurali.

I partner della comunità come *co-progettisti* nell'e-service-learning rurale

- I partner della comunità collaborano con educatori e studenti per identificare le esigenze reali all'interno della loro organizzazione o comunità.
- Aiutano a definire l'ambito, gli obiettivi e i risultati del progetto di e-SL per garantire che sia in linea con la loro missione e le loro priorità.
- Forniscono input su ciò che costituisce un servizio significativo, assicurando che il progetto e-SL affronti sfide autentiche piuttosto che imporre ipotesi esterne.

I partner della comunità come *co-educatori* nell'e-service-learning rurale

- Fuggono da esperti nel loro campo, offrendo conoscenze, contesto e competenze che integrano l'apprendimento in classe.
- Educano gli studenti sulla storia, la cultura e le questioni specifiche della comunità, favorendo una comprensione più profonda.
- Possono fornire formazione o orientamento per preparare gli studenti ai loro ruoli, assicurandosi che siano attrezzati per contribuire in modo efficace.

I partner della comunità come *fornitori di risorse* nell'e-service-learning rurale

- Forniscono le risorse necessarie, come l'accesso a strutture, dati o reti, per consentire agli studenti di realizzare il progetto di e-SL.
- Possono anche offrire supporto logistico, come la programmazione, il coordinamento dei trasporti o i materiali, a seconda delle esigenze del progetto di e-SL.

5. DISPENSE

DISPENZA 2.3 Ruoli dei partner della comunità nell'e-service-learning rurale

I partner della comunità come *beneficiari e contributori* nell'apprendimento elettronico rurale

- Essi traggono beneficio dal lavoro degli studenti, sia attraverso servizi diretti (ad esempio, tutoraggio, costruzione di infrastrutture) sia attraverso risultati indiretti (ad esempio, ricerca, sviluppo di programmi).
- Allo stesso tempo, contribuiscono fornendo feedback, condividendo i risultati e aiutando a valutare l'impatto del progetto, garantendo un vantaggio reciproco.

I partner della comunità come *supervisori e mentori* nell'e-service-learning rurale

- Spesso supervisionano le attività di servizio degli studenti, offrendo loro una guida e assicurandosi che i compiti vengano svolti in modo responsabile ed etico.
- Fanno da mentori agli studenti dando l'esempio con il loro comportamento professionale, i valori della comunità e la leadership, migliorando il processo di e-SL.

I partner della comunità come *sostenitori della reciprocità* nell'e-service-learning rurale

- I partner garantiscono che il rapporto sia reciproco, nel senso che sia la comunità che gli studenti ne traggono valore.
- Aiutano a bilanciare l'attenzione tra gli obiettivi di apprendimento degli studenti e l'impatto sulla comunità, prevenendo lo sfruttamento o i benefici unilaterali.
- Promuovono risultati sostenibili, incoraggiando progetti di e-SL che lasciano un effetto positivo duraturo piuttosto che soluzioni temporanee.

I partner della comunità come *valutatori* nell'e-service-learning rurale

- Partecipano alla valutazione del successo del progetto di e-SL, fornendo approfondimenti su ciò che ha funzionato, ciò che non ha funzionato e su come migliorare le collaborazioni future.
- Possono aiutare a misurare i risultati tangibili (ad esempio, il numero di persone servite) o i benefici intangibili (ad esempio, una maggiore consapevolezza).

I partner della comunità svolgono un ruolo fondamentale nell'e-service-learning rurale.

I loro ruoli possono variare a seconda del partner (che si tratti di un'organizzazione no profit, una scuola, un'agenzia governativa o un gruppo di base) e della portata del progetto.

Lavorando insieme, le istituzioni accademiche e i partner rurali possono creare risultati significativi e sostenibili a beneficio sia degli studenti che della comunità.

Il successo di queste partnership dipende dal rispetto reciproco, da una comunicazione chiara e da un impegno condiviso per il miglioramento delle comunità rurali.

Esamineremo i **ruoli, le responsabilità e i vantaggi** dei vari tipi di partner della comunità nell'e-SL rurale.



5. DISTRIBUZIONE DI MATERIALE INFORMATIVO

DISPENSA 2.3 Ruoli dei partner della comunità nell'apprendimento elettronico rurale

Organizzazioni senza scopo di lucro: enti di beneficenza locali, banche alimentari, programmi di assistenza abitativa o gruppi di conservazione ambientale

Le organizzazioni no profit nelle aree rurali possono servire vaste aree geografiche con personale limitato, rendendo particolarmente prezioso il coinvolgimento degli studenti. Gli studenti potrebbero aiutare nella realizzazione dei programmi, nella raccolta fondi o nelle campagne di sensibilizzazione.

- **Ruolo:** fornire agli studenti l'opportunità di affrontare questioni sociali quali la povertà, la fame o il degrado ambientale.
- **Responsabilità:**
 - Identificare le esigenze della comunità per i progetti di e-SL (ad esempio, distribuzione di cibo, sostegno all'alloggio) e partecipare alla co-progettazione dell'e-SL
 - Offrire competenze e contesto per aiutare gli studenti a comprendere le sfide rurali.
 - Fare da mentore agli studenti nella realizzazione dei programmi, nella sensibilizzazione o nella raccolta fondi.
- **Vantaggi:** Migliorare la capacità dell'organizzazione di servire popolazioni rurali diffuse con risorse limitate.

Enti governativi locali: consigli comunali, dipartimenti sanitari provinciali, commissioni di pianificazione rurale o servizi di emergenza

I governi rurali spesso devono affrontare limitazioni di risorse e l'e-SL può fornire capacità aggiuntive per i servizi pubblici. Gli studenti possono fornire assistenza con iniziative di sanità pubblica, pianificazione comunitaria, preparazione alle catastrofi o raccolta dati.

- **Ruolo:** co-progettare e facilitare progetti e-SL rurali che migliorano i servizi pubblici e le infrastrutture nelle aree rurali.
- **Responsabilità:**
 - Fornire dati, risorse e accesso alle questioni comunitarie (ad esempio, campagne di sanità pubblica, preparazione alle emergenze).
 - Supervisionare e guidare gli studenti nei progetti di e-SL rurali in linea con le priorità governative.
- **Vantaggi:** Acquisire capacità aggiuntive per la pianificazione, la ricerca e il servizio a popolazioni rurali diffuse con risorse limitate.

Istituzioni educative: scuole rurali K-12, centri di educazione della prima infanzia o programmi di alfabetizzazione degli adulti

Le scuole rurali spesso non dispongono di risorse o personale sufficienti e l'e-SL può aiutare a colmare le lacune nel supporto educativo. Gli studenti possono fare da tutor, mentori o sviluppare materiali didattici per bambini o adulti, affrontando le disparità educative comuni nelle zone rurali.

- **Ruolo:** collaborare con gli istituti di istruzione superiore per migliorare le opportunità educative degli studenti e degli adulti delle zone rurali.
- **Responsabilità:**
 - Organizzare programmi di tutoraggio, mentoring o doposcuola guidati dagli studenti.
 - Fornire feedback sulle esigenze educative, come l'alfabetizzazione o il supporto STEM.
- **Vantaggi:** Ridurre le disparità educative e sostenere l'apprendimento permanente nelle comunità rurali.



5. DISTRIBUZIONE DI VOLANTINI

DOCUMENTO 2.3 Ruoli dei partner della comunità nell'apprendimento elettronico rurale

Operatori sanitari: cliniche rurali, ospedali, unità sanitarie mobili o organizzazioni di salute mentale.

L'accesso all'assistenza sanitaria è spesso limitato nelle zone rurali e l'e-SL può aiutare ad ampliare i servizi e promuovere il benessere. Gli studenti possono sostenere l'educazione sanitaria, assistere nella sensibilizzazione dei pazienti o condurre valutazioni sulla salute della comunità.

- **Ruolo:** collaborare con gli studenti per migliorare i risultati sanitari e l'accesso alle cure nelle zone rurali.
- **Responsabilità:**
 - Offrire agli studenti l'opportunità di assistere nelle visite mediche, nell'educazione o nella sensibilizzazione.
 - Fornire formazione o supervisione agli studenti nei settori legati all'assistenza sanitaria.
- **Vantaggi:** Maggiore accesso ai servizi sanitari e promozione del benessere della comunità in aree con strutture mediche limitate.

Organizzazioni agricole: cooperative di agricoltori, servizi di divulgazione agricola o iniziative di agricoltura sostenibile.

Gli studenti possono contribuire all'educazione agricola, alla ricerca di pratiche agricole sostenibili o assistere nei programmi "dalla fattoria alla tavola", rendendo queste partnership fondamentali per affrontare la sicurezza alimentare e lo sviluppo economico.

- **Ruolo:** coinvolgere gli studenti in progetti e-SL che sostengono le economie rurali e l'agricoltura sostenibile.
- **Responsabilità:**
 - Fornire opportunità pratiche nell'agricoltura, nella ricerca o nell'educazione agricola.
 - Condividere le competenze sulle pratiche agricole locali e sulle sfide.
- **Vantaggi:** Rafforzamento della sicurezza alimentare, della vitalità economica e della sostenibilità ambientale grazie alle innovazioni degli studenti, come tecniche agricole o strategie di marketing.

Centri comunitari: centri per anziani, centri per immigrati, organizzazioni giovanili o società storiche.

Gli studenti possono organizzare programmi ricreativi, fornire compagnia agli anziani o preservare la storia e la cultura locale. Questi centri fungono spesso da centri sociali nelle zone rurali, affrontando il problema dell'isolamento e promuovendo la coesione della comunità.

- **Ruolo:** fungere da centri per attività sociali e ricreative, favorendo la coesione della comunità.
- **Responsabilità:**
 - Ospitare progetti e-SL guidati dagli studenti, come attività giovanili, sostegno agli anziani o eventi culturali.
 - Fornire approfondimenti sulle dinamiche della comunità e sulle esigenze sociali.
- **Vantaggi:** Ridurre l'isolamento sociale e migliorare la qualità della vita nelle zone rurali.

Organizzazioni religiose: chiese, enti di beneficenza religiosi o gruppi di servizio comunitario interconfessionali.

Gli studenti possono aiutare con programmi di sensibilizzazione, raccolte alimentari o eventi comunitari organizzati da questi gruppi.

- **Ruolo:** collaborare con gli studenti per fornire servizi sociali e rafforzare i legami comunitari.
- **Responsabilità:**
 - Organizzare progetti e-SL come raccolte alimentari, distribuzione di vestiti o eventi comunitari.
 - Offrire un punto di accesso affidabile alla comunità, sfruttando il proprio ruolo consolidato.
- **Vantaggi:** Rispondere alle esigenze immediate e rafforzare le reti di sostegno della comunità.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.3 Ruoli dei partner comunitari nell'apprendimento elettronico rurale

Organizzazioni per lo sviluppo economico: associazioni di piccole imprese, programmi di imprenditoria rurale o agenzie per lo sviluppo della forza lavoro.

Gli studenti possono contribuire con iniziative di pianificazione aziendale, marketing o formazione professionale per stimolare l'economia locale nelle aree rurali che devono affrontare il declino demografico e opportunità di lavoro limitate.

- **Ruolo:** collaborare con gli studenti per stimolare le economie locali e le opportunità di lavoro.
- **Responsabilità:**
 - Fornire agli studenti opportunità di assistenza nello sviluppo aziendale, nella formazione della forza lavoro o nella ricerca economica.
 - Condividere le conoscenze sulle sfide e le opportunità economiche rurali.
- **Vantaggi:** Promuovere l'imprenditorialità, la creazione di posti di lavoro e la resilienza economica attraverso un sostegno aggiuntivo alle iniziative economiche.

Gruppi ambientalisti e di conservazione: gruppi per la protezione dei bacini idrografici, organizzazioni per la conservazione della fauna selvatica o fondi per la tutela del territorio.

Gli studenti potrebbero partecipare a operazioni di pulizia ambientale, ripristino degli habitat o campagne educative sulla sostenibilità per imparare che gli sforzi di conservazione sono fondamentali per la salute a lungo termine delle comunità rurali.

- **Ruolo:** coinvolgere gli studenti negli sforzi per proteggere e sostenere le risorse naturali rurali.
- **Responsabilità:**
 - Condurre progetti e-SL come operazioni di pulizia, riforestazione o monitoraggio della qualità dell'acqua.
 - Educare gli studenti sugli ecosistemi locali e sulle sfide ambientali.
- **Vantaggi:** Preservare le risorse naturali fondamentali per il sostentamento rurale e la salute ambientale.

Organizzazioni culturali e artistiche: musei locali, gruppi teatrali o associazioni per la tutela del patrimonio culturale.

Gli studenti possono aiutare con eventi culturali, documentare storie orali o sviluppare programmi artistici per i membri della comunità per aiutare a preservare l'identità rurale e fornire sbocchi creativi in aree con risorse culturali limitate.

- **Ruolo:** collaborare con gli studenti per preservare e promuovere il patrimonio culturale rurale.
- **Responsabilità:**
 - Facilitare progetti e-SL come la documentazione della storia orale, laboratori artistici o festival culturali.
 - Fornire un contesto sulle tradizioni e la storia locali.
- **Vantaggi:** Rafforzare l'identità della comunità e fornire sbocchi creativi nelle zone rurali, ampliando la programmazione culturale e gli sforzi di conservazione.

5. DISPENSE

DISPENZA 2.3 Ruoli dei partner della comunità nell'e-service-learning rurale

Sommario: ruoli dei partner della comunità nell'e-service-learning rurale

- Definizione delle esigenze della comunità: identificare le questioni urgenti e garantire che i progetti di e-SL rurale siano pertinenti e di impatto.
- Fornire conoscenze contestuali: offrire approfondimenti sulla cultura, la storia e le sfide rurali per approfondire la comprensione degli studenti.
- Supervisione e tutoraggio: guidare gli studenti nelle loro attività di servizio, garantendo un impegno etico ed efficace.
- Facilitare la reciprocità: garantire che la partnership sia vantaggiosa sia per la comunità che per gli studenti, promuovendo l'apprendimento e la crescita reciproci.
- Valutare l'impatto: collaborare con gli educatori per valutare i risultati dei progetti di e-SL rurali e suggerire miglioramenti.

5. DISPENSE

DISPENZA 2.4 Ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-service-learning rurale

Ruoli degli studenti nell'e-service-learning rurale

Gli studenti sono partecipanti attivi nell'e-SL rurale che collegano l'apprendimento accademico con l'applicazione nel mondo reale, lavorando a fianco dei partner della comunità per rispondere alle esigenze individuate.

I loro ruoli e responsabilità riflettono una combinazione di **studente**, **collaboratore**, **collaboratore e professionista riflessivo**, garantendo sia la crescita personale che il beneficio per la comunità.

Gli studenti come *contributori attivi* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** gli studenti svolgono un servizio significativo che sostiene direttamente o indirettamente gli obiettivi dei partner della comunità rurale. Ciò può includere compiti come il tutoraggio, la costruzione di infrastrutture, la conduzione di ricerche o la creazione di risorse.
- **Responsabilità:** fornire un lavoro di alta qualità che rispetti la missione del partner e soddisfi gli obiettivi concordati.
- **Esempio:** in un progetto con un banco alimentare rurale, gli studenti potrebbero assemblare e distribuire kit di pasti o condurre sondaggi tra i clienti per valutare le esigenze nutrizionali.

Gli studenti come *discenti* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** gli studenti applicano le conoscenze e le competenze accademiche alle sfide del mondo reale, migliorando la loro comprensione attraverso l'esperienza pratica.
- **Responsabilità:** collegare i corsi alle attività di servizio, ponendo domande e chiedendo indicazioni per approfondire la comprensione.
- **Esempio:** gli studenti di infermieristica utilizzano la formazione clinica per condurre screening sanitari in una clinica rurale, collegando la teoria alla pratica.

Studenti come *collaboratori* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** lavorare a stretto contatto con i partner della comunità, gli istruttori e i colleghi, mantenendo una comunicazione aperta e rispettando le competenze e le esigenze dei partner.
- **Responsabilità:** ascoltare attivamente, adattarsi al feedback e costruire la fiducia attraverso la professionalità e l'affidabilità.
- **Esempio:** gli studenti di architettura si incontrano con il dipartimento dei parchi di una città rurale per progettare insieme il layout di un parco, incorporando il feedback dei residenti fornito dal partner.

Studenti come *professionisti riflessivi* nell'apprendimento rurale tramite servizi online

- **Ruoli:** Impegnarsi in una riflessione strutturata per elaborare le proprie esperienze, valutare la crescita personale e valutare l'impatto più ampio del proprio servizio rurale.
- **Responsabilità:** analizzare criticamente i propri contributi, le sfide affrontate e le lezioni apprese attraverso compiti come saggi o presentazioni.
- **Esempio:** dopo aver fatto da tutor in una scuola rurale, gli studenti scrivono diari o discutono in classe di come l'esperienza abbia plasmato le loro opinioni sull'equità educativa.

Studenti come *partecipanti etici* nell'apprendimento elettronico rurale

- **Ruoli:** agire con integrità, sensibilità culturale e rispetto per la comunità che servono, evitando danni o sfruttamento.
- **Responsabilità:** seguire le linee guida etiche (ad esempio, riservatezza, consenso) e onorare i valori e la dignità della comunità.
- **Esempio:** gli studenti di sociologia che creano workshop per immigrati assicurano che i materiali siano accessibili ed evitano gli stereotipi.



5. DISPENSE

DISPENZA 2.4 Ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-service-learning rurale

Ruoli degli studenti nell'e-service-learning rurale

Gli studenti come *promotori della reciprocità* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** garantire che il loro servizio sia vantaggioso per la comunità tanto quanto lo è per il loro apprendimento, puntando a un vantaggio reciproco piuttosto che a uno scambio unilaterale.
- **Responsabilità:** concentrarsi su risultati sostenibili e chiedersi: "In che modo questo aiuta la comunità a lungo termine?"
- **Esempio:** gli studenti di biologia che monitorano la qualità dell'acqua per un gruppo ambientalista rurale condividono i risultati che aiutano la difesa dell'ambiente.

Gli studenti come *gestori del tempo e dell'impegno* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** rispettare le ore e le scadenze concordate, trattando il servizio come un impegno professionale piuttosto che come un'attività occasionale.
- **Responsabilità:** bilanciare il servizio con le responsabilità accademiche e personali, comunicando tempestivamente eventuali conflitti.
- **Esempio:** gli studenti organizzano un workshop di alfabetizzazione digitale per anziani nella biblioteca pubblica rurale, presentandosi puntualmente alle 10 sessioni programmate nel corso di un semestre.

5. DISPENSE

DISPENZA 2.4 Ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-service-learning rurale

Ruoli degli insegnanti accademici nell'e-service-learning rurale

Gli insegnanti accademici nell'e-SL rurale fungono da educatori, facilitatori, collaboratori e sostenitori. Colmano il divario tra l'apprendimento in classe e l'applicazione nel mondo reale, promuovendo sia lo sviluppo degli studenti che il benessere delle comunità rurali.

Progettando, sostenendo e valutando con attenzione le esperienze di apprendimento elettronico rurale, aiutano gli studenti ad acquisire competenze pratiche, ad approfondire la comprensione del materiale didattico e a coltivare un impegno civico che duri tutta la vita.

Gli insegnanti accademici come *progettisti di programmi di studio* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** progettare corsi che allineino i contenuti accademici alle attività di servizio, assicurando che l'impegno della comunità rurale migliori l'esperienza di apprendimento e soddisfi specifici obiettivi educativi
- **Responsabilità:** Sviluppare partnership con le organizzazioni comunitarie per identificare le esigenze e creare progetti reciprocamente vantaggiosi che bilancino gli obiettivi accademici e di servizio.
-

Docenti accademici come *mentori* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** Agire come mentori per aiutare gli studenti a orientarsi nell'esperienza di e-SL rurale, collegando le conoscenze teoriche all'applicazione pratica, incoraggiando la riflessione degli studenti sulle loro esperienze
- **Responsabilità:** offrire guida e risorse agli studenti mentre interagiscono con i partner della comunità, affrontando le sfide e garantendo un'esperienza positiva.

Insegnanti accademici come *collaboratori* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** Comprendere le esigenze della comunità, stabilire e mantenere relazioni solide e rispettose con i partner della comunità per garantire che la collaborazione sia reciproca e sostenibile.
- **Responsabilità:** promuovere pratiche etiche, assicurando che il coinvolgimento degli studenti rispetti la dignità, la cultura e l'autonomia dei membri della comunità.

Docenti accademici come *valutatori* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** valutare i progressi accademici e lo sviluppo personale degli studenti, nonché l'efficacia del servizio fornito e i suoi benefici per la comunità.
- **Responsabilità:** utilizzare il feedback degli studenti e dei partner della comunità per perfezionare il programma di apprendimento attraverso il servizio elettronico rurale e migliorarne l'impatto nel tempo.

5. DISPENSE

DISPENZA 2.4 Ruoli degli studenti e degli insegnanti nell'e-service-learning rurale

Ruoli degli insegnanti accademici nell'e-service-learning rurale

Gli insegnanti accademici come *sostenitori* dell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** incoraggiare gli studenti a sviluppare un senso di responsabilità sociale, sottolineando il valore dell'e-SL rurale all'interno dell'istituzione accademica, promuovendone l'integrazione in programmi di studio più ampi e nelle priorità istituzionali.
- **Responsabilità:** educare gli studenti, i colleghi e la comunità sull'importanza dell'e-SL rurale e sul suo potenziale per affrontare le sfide sociali.

Docenti universitari come *coordinatori logistici* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** coordinare la logistica, come la programmazione, il trasporto e la comunicazione tra studenti e partner della comunità, affrontando le questioni relative alla sicurezza e garantendo che tutte le attività di e-SL rurale siano conformi alle politiche istituzionali, ai requisiti legali e agli standard etici.
- **Responsabilità:** allocare e gestire le risorse per sostenere efficacemente le iniziative di e-SL rurale.

Docenti accademici come *modelli di riferimento* nell'e-service-learning rurale

- **Ruoli:** dare l'esempio con entusiasmo, professionalità e impegno per il bene sociale, ispirando gli studenti a prendere sul serio le loro responsabilità nell'e-service-learning rurale.
- **Responsabilità:** mostrare agli studenti il valore della riflessione impegnandosi in prima persona e condividendo le proprie intuizioni sul proprio apprendimento e sulla propria crescita.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.5 Co-progettazione guidata dalla comunità

- I membri della comunità più interessati dal progetto vengono **coinvolti** durante tutto il processo e **contribuiscono direttamente** alla creazione di progetti che soddisfano le loro esigenze specifiche attraverso **una collaborazione attiva e costante**.
- Si tratta di un progetto "**da noi, per noi**", creato dai membri della comunità per se stessi, piuttosto che da altri. Ciò rispetta l'idea di "**niente su di noi senza di noi**" e sposta l'approccio di co-progettazione verso un processo più guidato dalla comunità.
- I membri della comunità che hanno difficoltà a utilizzare un progetto sono spesso quelli che hanno le idee più chiare su come renderlo più accessibile. **Hanno ideato soluzioni creative per sfruttare al meglio un progetto che non è adatto a loro.**
- È incentrato su esigenze complesse e valorizza le esperienze di vita delle persone come competenze, rispettando e imparando dalle loro conoscenze. Quando i membri della comunità con esigenze complesse e stratificate progettano insieme a voi, i risultati del vostro processo sono più propensi a soddisfare una **serie diversificata di esigenze**.
- Progettate attività di co-progettazione che siano il più possibile **multimodali**, consentendo diversi tipi di espressione (parlare, scrivere, disegnare, recitare, ecc.).
- Ci sono sei elementi fondamentali della co-progettazione:
 1. **Partnership**
 2. **Coinvolgimento della comunità**
 3. **Piano di co-progettazione**
 4. **Facilitazione**
 5. **Idee e risultati**
 6. **Riflessione**

Partnership

Individuate le persone che partecipano attivamente alla vita della comunità. In ogni fase, cercate di rendere il processo decisionale il più collaborativo possibile: chi sarà coinvolto nella co-progettazione e quali saranno gli obiettivi principali. Il vostro ruolo non è quello di essere esperti in materia di progettazione, ma di fornire supporto per realizzare ciò che la comunità ha identificato, articolato e richiesto.

Coinvolgimento della comunità

Poiché i membri della comunità conoscono meglio il contesto e la cultura della loro comunità, possono aiutare a pianificare attività appropriate e incoraggiare altri membri della comunità a partecipare. Possono occuparsi della logistica della pianificazione della co-progettazione poiché conoscono meglio i potenziali luoghi, le date, gli orari e i servizi locali.

Piano di co-progettazione

Lavorando insieme, potrete sviluppare più facilmente attività che tengano conto dell'esperienza vissuta dalla comunità. Le attività che ne risulteranno saranno anche più adatte a soddisfare le esigenze dei partecipanti e gli obiettivi del progetto. Potete iniziare suggerendo idee per le attività ai membri della comunità, e il gruppo può collaborare per sviluppare ulteriormente le attività. Oppure, i membri della comunità possono pianificare le attività da soli, con la vostra guida e il vostro feedback.



5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.5 Co-progettazione guidata dalla comunità

- Ci sono sei elementi fondamentali della co-progettazione:

1. **Partnership**
2. **Coinvolgimento della comunità**
3. **Piano di co-progettazione**
4. **Facilitazione**
5. **Idee e risultati**
6. **Riflessione**

Facilitazione

Creare l'ambiente e le condizioni affinché i membri della comunità possano partecipare e contribuire, sia di persona che a distanza. Utilizzare approcci che stimolino una maggiore creatività, favoriscano la collaborazione, offrano ai partecipanti una varietà di modi per partecipare, in base al modo in cui preferiscono esprimersi, e aiutino i partecipanti a prendere parte anche se non si considerano creativi.

Idee e risultati

Aiutare i membri della comunità a sintetizzare autonomamente i risultati della co-progettazione. A seconda dell'interesse, delle competenze e del livello di fiducia della comunità, ciò potrebbe assumere la forma di un approccio completamente non interventista, oppure potrebbe comportare un mentoring o altro tipo di supporto da parte vostra. L'attività di co-progettazione può essere concepita in modo da suscitare narrazioni diverse da parte dei partecipanti, in modo che i risultati riflettono le priorità, le prospettive e le voci di coloro che sono maggiormente interessati dal progetto.

Riflessione

I facilitatori della comunità avranno intuizioni preziose sul processo di co-progettazione che i facilitatori esterni alla comunità non avranno. È importante condividere le osservazioni e iniziare a creare una comprensione condivisa dei risultati della sessione e concordare i passi successivi.

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 1 (Co-progettazione con gli operatori dell'assistenza all'infanzia)

- **Obiettivo del progetto:** co-progettare strumenti digitali che alleggeriscono gli oneri amministrativi degli operatori dell'assistenza all'infanzia, che sono sovraccarichi di lavoro e sottopagati.
- **Partnership:** Inclusive Design Research Centre (IDRC) presso l'OCAD University e Bridges Canada e il partner comunitario CoRise Cooperative (un'azienda di proprietà di fornitori di servizi di assistenza all'infanzia)
- **Workshop di co-progettazione:** ogni workshop ha coinvolto 15 fornitori di servizi di assistenza all'infanzia, un facilitatore della comunità, che era anche un fornitore di servizi di assistenza all'infanzia, e uno o due sostenitori, che non erano fornitori di servizi di assistenza all'infanzia.
- **Coinvolgimento della comunità:** Inclusive Design Research Centre (IDRC) ha chiesto al proprio partner comunitario CoRise di trovare operatori dell'infanzia che potessero facilitare le sessioni di pianificazione della co-progettazione.
- **Pianificazione:** il partner comunitario CoRise ha collaborato con i propri fornitori di servizi di assistenza all'infanzia per selezionare le aree di interesse per la co-progettazione e restringere il campo a due aree in base alle esigenze più urgenti e alle esigenze comuni con altri partner del progetto.
- **Idee e risultati:** sono state individuate due idee come aree di interesse: un "hub" che centralizza tutti gli strumenti digitali di CoRise in un unico luogo e uno strumento di monitoraggio delle spese.



5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.5 Co-progettazione guidata dalla comunità

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 1 - Co-progettazione con gli operatori dell'assistenza all'infanzia (sfide e insegnamenti)

- **All'inizio** il processo di co-progettazione è stato **lento e frammentato** tra tutti i partner, ognuno dei quali aveva le proprie esigenze di programmazione. Per questo motivo, i tempi per lo sviluppo degli strumenti si sono ridotti, rendendo difficile soddisfare le esigenze dei partner della comunità.
- I facilitatori della comunità erano fornitori di servizi di assistenza all'infanzia molto impegnati e il **tempo** a loro disposizione per partecipare alle riunioni era **limitato**, quindi è stato **difficile creare le condizioni** affinché potessero partecipare pienamente al processo di pianificazione collaborativa.
- I facilitatori della comunità erano spesso **riluttanti a fornire un feedback** sul piano di co-progettazione. Hanno fornito un feedback prezioso quando hanno ritenuto che le attività fossero di loro competenza. È quindi importante **offrire loro l'opportunità di applicare la loro esperienza vissuta all'attività**, di comprenderne il valore e di vedere come può influenzare le attività e i risultati.

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 1 - Co-progettazione con gli operatori dell'assistenza all'infanzia (Impatto)

- Attraverso **le sessioni di co-progettazione**, sono stati in grado di creare:
 - Consapevolezza del processo di co-progettazione guidata dalla comunità, in modo che il partner comunitario CoRise sia in grado di continuare o ripeterlo autonomamente in futuro.
 - Schizzi e flussi utente per due strumenti digitali che CoRise può portare avanti per ulteriori co-progettazioni e sviluppi,
 - Un elenco sintetico di tutti i tipi di strumenti che i fornitori desiderano e di cui hanno bisogno,
 - Principi di progettazione che descrivono come gli operatori desiderano interagire con i loro strumenti digitali,
 - Una raccolta documentata di strumenti esistenti che soddisfano le loro esigenze specifiche.

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 2 (Co-progettazione con bambini con esigenze complesse)

- **Obiettivo del progetto:** costruire un ambiente di programmazione inclusivo e accessibile che aiuti tutti gli studenti a diventare creatori dei propri mondi digitali, dove esprimersi utilizzando il codice e l'arte.
- **Partnership:** Inclusive Design Research Centre (IDRC) e Bridges Canada, azienda di tecnologie assistive
- **Approcci di co-progettazione:** gli studenti con esigenze di apprendimento complesse e differenze di apprendimento, le loro famiglie e gli insegnanti di educazione speciale hanno tutti partecipato alla co-progettazione. Avevano esigenze di accessibilità diverse ed erano di età diverse, quindi non esisteva un approccio di co-progettazione che funzionasse per tutti. Sono stati invece utilizzati 4 approcci diversi.

Approccio di co-progettazione 1: campi estivi di programmazione

- Durante i primi quattro giorni, i partecipanti hanno lavorato con diversi robot per apprendere i concetti di base della programmazione. Dopo ogni sessione, il team universitario ha valutato il coinvolgimento dei co-progettisti nelle attività, le loro difficoltà e i loro successi. Questa valutazione continua ha aiutato a rivedere le attività pianificate per i giorni successivi, a preparare eventuali materiali aggiuntivi o il supporto necessario.
- L'ultimo giorno del campo di programmazione, i partecipanti hanno avuto la possibilità di utilizzare il prototipo per svolgere varie attività creative, come disegnare e dipingere.
- Infine, il team universitario ha ideato un'attività per raccogliere idee su come migliorare il prototipo in modo da soddisfare meglio le esigenze dei partecipanti.



5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.5 Co-progettazione guidata dalla comunità

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 2 (Co-progettazione con bambini con esigenze complesse)

Approccio di co-progettazione 2: workshop di co-progettazione facilitati

- Questi workshop (organizzati in collaborazione con il partner comunitario Bridges) hanno riunito studenti, educatori e genitori per lavorare su argomenti specifici quali la programmazione per la narrazione, l'espressione creativa o il completamento di compiti orientati agli obiettivi.
- Le sessioni in presenza duravano 3-6 ore, mentre i workshop virtuali 1-2 ore. Ogni workshop contava 10-15 partecipanti e 3-5 membri del team universitario che facilitavano le attività e supportavano i partecipanti.

Approccio di co-progettazione 3: Workshop di co-progettazione guidati dalla comunità nelle scuole

- Il team universitario ha collaborato con varie organizzazioni e scuole in tutto il Canada a un processo di co-progettazione guidato dalla comunità, pianificando attività adeguate al contesto, ai partecipanti e alle risorse disponibili.
- Questi workshop sono stati facilitati sia dal team universitario che dai facilitatori dell'organizzazione, come insegnanti, assistenti e terapisti.
- Dopo ogni sessione, il team universitario ha incontrato i facilitatori dell'organizzazione per raccogliere le loro opinioni. Da lì, hanno pianificato le attività per le sessioni successive.

Approccio di co-progettazione 4: sessioni di programmazione virtuale guidate dalla comunità

- Si trattava di sessioni con studenti della stessa scuola in cui si sono tenuti i workshop di co-progettazione guidati dalla comunità.
- Il team universitario ha utilizzato Zoom per queste sessioni e ha invitato gli insegnanti a partecipare al processo di pianificazione di ciascuna attività.
- Ogni sessione durava da 30 minuti a 1 ora.
- L'obiettivo principale di ogni sessione era quello di provare nuove attività di programmazione con il prototipo e fornire un feedback. Ciò ha anche permesso agli studenti, agli insegnanti e ai genitori di prendersi una pausa dalla routine quotidiana delle lezioni online.

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 2 (Impatto)

Attraverso le sessioni di co-progettazione, è stato possibile realizzare quanto segue:

- **Un ambiente di programmazione accessibile**
- **Una comunità con una causa comune:** è stata creata una comunità di studenti, educatori e attivisti interessati a rendere la programmazione accessibile ai bambini con esigenze diverse
- **Nuove competenze per i bambini:** i bambini che hanno partecipato alla co-progettazione hanno sviluppato competenze che possono aiutarli sia nella programmazione che nella vita in generale. Queste competenze includevano: imparare le direzioni, ordinare e classificare gli oggetti, riconoscere schemi ripetuti e pianificare e costruire una sequenza di azioni.

5. DISPENSE

DOCUMENTO 2.5 Co-progettazione guidata dalla comunità

Co-progettazione guidata dalla comunità: esempio 3 (Co-progettazione con gli artisti di BEING Studio)

- **Obiettivo del progetto:** supportare BEING Studio nella concettualizzazione di uno spazio ibrido di programmazione online e in presenza
- **Partnership:** Inclusive Design Research Centre (IDRC) e BEING Studio (una comunità di artisti con disabilità dello sviluppo)
- **Approccio di co-progettazione:** un evento online introduttivo di tipo "Think Tank" aperto a tutti gli artisti di BEING, con la partecipazione di 16 artisti insieme ai facilitatori di BEING e dell'IDRC, seguito da 3 sessioni di co-progettazione.

Costruzione di relazioni e fiducia

- Prima di iniziare la pianificazione del co-design, i facilitatori dell'IDRC hanno partecipato a diverse sessioni di un evento online organizzato da BEING Studio chiamato Artist Connect per farsi un'idea della comunità, della cultura e del contesto di BEING e di questa comunità artistica di persone con disabilità.
- Attraverso un evento introduttivo simile per nome e struttura ai precedenti eventi BEING, i facilitatori dell'IDRC hanno potuto incontrare gli artisti BEING, presentare il progetto BEING Futures e i concetti di co-progettazione. L'uso di un nome familiare per l'evento ("Think Tank") è stato utile per suscitare interesse nel progetto, poiché ha dato agli artisti un'idea di cosa aspettarsi.

Leadership della comunità

- Prima di ogni workshop di co-progettazione, i facilitatori dell'IDRC hanno incontrato i facilitatori di BEING per esaminare una bozza del piano di attività, rielaborare il piano e ascoltare i feedback degli artisti partecipanti che potrebbero essere stati trasmessi ai facilitatori di BEING dalle sessioni precedenti.
- Dopo ogni workshop si sono tenute delle sessioni di debriefing insieme ai facilitatori di BEING, che hanno permesso al team dell'IDRC di adeguare e perfezionare il piano di co-progettazione per soddisfare al meglio le esigenze dei partecipanti.

Sfide e insegnamenti

- **Co-progettazione a distanza:** è stato difficile trovare modi creativi e coinvolgenti per documentare e condividere il contributo degli artisti durante i workshop di co-progettazione e mantenere la continuità da una sessione all'altra senza oggetti fisici che potessero essere conservati sulle pareti.
- **Conoscere la comunità:** questo progetto si è svolto in un periodo di tempo relativamente breve e la sua portata ha coperto un numero limitato di sessioni di co-progettazione, rendendo difficile sviluppare relazioni con la comunità.
- **Coinvolgere i partecipanti tra una sessione e l'altra:** non era possibile connettersi direttamente con gli artisti tra una sessione e l'altra, se non in modo asincrono tramite e-mail o video.

Impatto

- Un impatto significativo del co-design è stato quello di far capire agli artisti e comunicare loro che erano interessati a tenere workshop, sia online che di persona.
- Esplorazione di nuove idee su come gli artisti possono massimizzare il potenziale degli spazi online, dei podcast e di altri contenuti web, nonché dei social media per condividere e vendere il proprio lavoro e rimanere in contatto con altri artisti.
- Riconoscimento dell'importanza di un'esplorazione continua di come potrebbero essere progettate le aule di apprendimento online per soddisfare esigenze diverse.
- L'avvio di una discussione guidata dagli artisti per decidere se e quando vendere le loro opere.

5. DISPENSE

DISPENSA 3.1 Sfide nelle zone rurali

Statistiche rurali

Le zone rurali e intermedie rappresentano il **91% del territorio dell'Unione europea**.

Le zone rurali forniscono il **43% del valore aggiunto lordo dell'UE** e ospitano il **60%** della sua popolazione.

Sono **22 milioni** le persone che lavorano direttamente nel settore agricolo.

Più della metà della superficie dell'UE si trova in regioni classificate come prevalentemente rurali.

Queste aree sono abitate da **oltre 112 milioni di persone**.

Entro il 2030 si prevede che la popolazione totale dell'UE aumenterà del 2%, mentre **quella rurale dovrebbe crescere dello 0,6% (2,8 milioni)**.

Le zone rurali devono affrontare sfide specifiche che richiedono soluzioni specifiche:

- la struttura demografica della popolazione rurale è sempre più sbilanciata verso gli anziani
- bassi tassi di natalità
- aumento dell'aspettativa di vita
- emigrazione dei giovani qualificati a causa delle minori opportunità di istruzione, delle scarse opportunità di lavoro, del minore accesso ai servizi pubblici, ai trasporti o alle infrastrutture e del maggiore rischio di povertà ed esclusione sociale

Fonte: Anna Visvizi, Miltiadis D. Lytras, György Mudri, 2019. "Smart Villages: Relevance, Approaches, Policymaking Implications", *Smart Villages in the EU and Beyond*, Anna Visvizi, Miltiadis D. Lytras, György Mudri. doi:10.1108/978-1-78769-845-120191002

Tabella 1. Villaggi intelligenti: tipologia delle sfide e corrispondente urgenza di intervento

	Dimensione temporale	Stato della sfida	Spinta della Sfida	Azione prescritta	Tipo di azione
(1)	Breve termine	Emergenza	Questione di vita o di morte, compresa la sicurezza e la protezione	Azione necessaria in questo momento	Quali servizi intelligenti, forniti da chi, come e a quale costo, potrebbero essere offerti per alleviare la situazione?
(2)	Medio termine	Urgente	Una questione di benessere e qualità della vita	La pianificazione e l'azione devono iniziare oggi - azione necessaria oggi	
(3)	Lungo termine	Molto importante	Questione di patrimonio culturale, governance e costo dell'inazione	La pianificazione deve iniziare oggi - azione necessaria nel prossimo futuro	

Fonte: Visvizi & Lytras (2018)

5. DISPENSE

DISPENSA 3.2 Iniziative di sviluppo rurale

È possibile rivitalizzare le comunità rurali e renderle più attraenti e sostenibili:

- garantendo l'accesso digitale che può contribuire a sostenere un settore agricolo sano, il quale a sua volta può aiutare le zone rurali a contrastare lo spopolamento e a trattenere i giovani
- rendendo le aree rurali più attraenti per gli investitori e consentendo agli agricoltori e agli altri attori locali di sfruttare il loro potenziale

Iniziative di sviluppo rurale

- fattori da prendere in considerazione:
- contesto locale (infrastrutture, risorse, fondi, ecc.),
- interessi e bisogni locali
- fattori esterni (finanziamenti, partner strategici, politiche rurali, presenza di aziende, ecc.)

I progetti dell'UE in materia di sviluppo rurale si concentrano su:

- innovazione sociale (SIMRA)
- migliore innovazione rurale attraverso le reti (LIAISON)
- sviluppo di laboratori viventi per diversificare l'economia rurale (LIVREUR)
- identificazione e promozione di politiche, modelli di governance e pratiche che favoriscano relazioni reciprocamente vantaggiose tra le zone rurali e quelle urbane (ROBUST)
- scambio di personale di ricerca e innovazione sull'innovazione sociale nelle zone rurali e sull'imprenditoria sociale nelle regioni strutturalmente deboli (RURACTION)

Obiettivi dello sviluppo rurale

- creazione di ambienti che consentano pari opportunità alle persone nelle aree rurali e urbane e rendano le aree rurali luoghi attraenti in cui vivere
- promozione di processi di innovazione aperti e collaborativi coinvolgendo tutte le parti interessate

Villaggi intelligenti e laboratori di vita rurale

Il concetto di **villaggio intelligente** mira a creare villaggi vivibili, dove le persone possano e vogliano stabilirsi, perché soluzioni digitali innovative e interconnesse migliorano il loro stile di vita.

I laboratori viventi sono parte integrante dei processi di utilizzo delle risorse e dei punti di forza locali per lo sviluppo futuro delle zone rurali e per migliorare l'attuazione del concetto di villaggi intelligenti.

Al centro dei villaggi intelligenti e dei laboratori viventi, così come dell'apprendimento dei servizi elettronici rurali, c'è lo stesso obiettivo: le persone. La collaborazione con le comunità è al centro del concetto di **villaggio intelligente**, ma il **coinvolgimento delle persone** è anche al centro dell'approccio **dei laboratori viventi**.

Ecco perché gli Smart Villages e i Living Labs rurali possono diventare partner a lungo termine delle comunità per l'apprendimento dei servizi elettronici.

5. DISPENSE

DISPENSA 3.2 Iniziative di sviluppo rurale

Gli Smart Villages sono aree rurali e comunità che sfruttano i propri punti di forza e le proprie risorse esistenti, oltre a sviluppare nuove opportunità, dove le reti e i servizi tradizionali e nuovi vengono potenziati grazie alle tecnologie digitali, alle innovazioni e a un migliore utilizzo delle conoscenze.

[Commissione europea, Azione dell'UE per gli Smart Villages, 2017, pag. 3]

La creazione di condizioni favorevoli all'imprenditorialità e all'innovazione è considerata uno dei principali motori dello sviluppo economico e sociale delle zone rurali.

www.youtube.com/watch?v=ckB71hb0kx0

Living Lab è una piattaforma sociotecnica con risorse condivise, un quadro di collaborazione e un contesto di vita reale, che organizza i suoi stakeholder in un ecosistema di innovazione che si basa su una governance rappresentativa, standard aperti e attività e metodi diversificati per raccogliere, creare, comunicare e fornire nuove conoscenze, soluzioni validate, sviluppo professionale e impatto sociale.

[Westerlund, M.; Leminen, S.; Habib, C. Key Constructs and a Definition of Living Labs as Innovation Platforms. Technol. Innov. Manag. Rev. 2018, 8, 51–62.]

I Living Lab rurali sono percepiti come ecosistemi in cui tutte le attività sono orientate alle esigenze della comunità rurale locale che fa parte del Living Lab.

In prima linea nell'ecosistema dei Living Lab rurali c'è la missione di aumentare il potenziale di innovazione nelle zone rurali, migliorando la sensibilità verso le comunità locali, le strutture economiche e le risorse.

I Living Lab rurali possono anche contribuire alla conservazione e alla promozione del patrimonio culturale materiale e immateriale.

I Living Lab rurali mirano a migliorare il benessere sociale e ambientale delle comunità, non il benessere economico.

Il progetto **LiveRUR** ha istituito 13 iniziative di Living Lab rurali in 11 paesi dell'UE per rendere l'economia regionale rurale più competitiva, resiliente e imprenditoriale rispetto ai tradizionali approcci basati sul valore e sulla catena di approvvigionamento.

<https://youtu.be/BWFxBt68hXA>

5. DISPENSE

DISPENZA 3.3 Partnership tra istituti di istruzione superiore e comunità rurali

Gli istituti di istruzione superiore che hanno sede nelle comunità rurali:

- attirano studenti locali
- sono più piccoli, con meno gerarchia e burocrazia meno complesse, il che li rende più accessibili alle comunità e consente partnership più personali e personalizzate
- possono comprendere meglio l'importanza della comunità locale, i vincoli e le opportunità profonde e ampie di quel luogo

Gli istituti di istruzione superiore che non risiedono in comunità rurali:

- sia gli studenti che i docenti hanno un'esperienza di vita urbana, quindi la separazione tra loro e la realtà rurale può essere significativa
- partnership di lunga data creano la capacità di apprendimento attraverso il servizio per rispondere alle reali esigenze della comunità

Ci sono quattro modi in cui un'università può interagire con la comunità rurale.

L'università può essere un **leader** nella comunità. Questo modello cerca di cambiare/migliorare la comunità attraverso le sue conoscenze, la sua capacità di ricerca e, talvolta, attraverso il suo potere politico.

Il secondo tipo di ruolo istituzionale è **quello di facilitatore**. Le università facilitatrici interagiscono con la comunità convocando, guidando, organizzando e sviluppando progetti che miglioreranno la comunità.

Un terzo tipo è l'istituzione **collaborativa**. Questa università considera la comunità come un vero e proprio partner e ogni entità cerca innanzitutto di trovare un modo per mettere a disposizione le proprie conoscenze e competenze.

Il quarto tipo è quello di **supporto**: l'università sostiene la comunità in qualunque direzione essa scelga e si impegna con essa solo su richiesta diretta della comunità.

5. DISPENSE

DISPENZA 3.3 Partnership tra istituti di istruzione superiore e comunità rurali

Questo tipo di partnership crea la capacità per l'apprendimento dei servizi elettronici rurali di rispondere alle reali esigenze della comunità.

Partnership di lunga data

Hanno l'opportunità di sviluppare relazioni molto più profonde rispetto ai loro colleghi urbani.

Facoltà rurale

5. DISPENSE

DISPENZA 3.4 Vantaggi, sfide e rischi dell'e-SL rurale

Vantaggi dell'e-service learning rurale

- il minor numero di organizzazioni nelle aree rurali consente agli operatori SL di valutare più rapidamente chi sono gli stakeholder nella comunità e di accedere a tali gruppi
- la capacità di evitare la burocrazia può migliorare l'efficienza e enfatizzare il "fattore umano"
- i residenti della comunità, gli studenti, i docenti e il personale interagiscono in un contesto diverso, il che crea relazioni solide
- alcuni membri della comunità possono essere definiti "connettori"
- gli studenti stanno colmando la mancanza di professionisti nella comunità
- i grandi progetti comunitari possono coinvolgere gli studenti e talvolta intere istituzioni
- le comunità possono definire le esigenze per lo sviluppo effettivo della comunità

Sfide dell'e-service-learning rurale

- le esigenze logistiche e strutturali di alcuni tipi di e-SL rurale richiedono un maggiore impegno da parte delle università e un significativo sostegno istituzionale

Le sfide dell'e-service-learning rurale potrebbero includere:

- Trasporto degli studenti dal campus alla comunità
- Distanza
- Preparazione degli studenti al lavoro rurale
- Supporto agli studenti impegnati in progetti scolastici estivi/invernali
- Accesso a Internet per facilitare la comunicazione e la collaborazione nei progetti
- Finanziamenti per l'impegno rurale

Differenze tra progetti di rural and urban service-learning

- la minore popolazione nelle aree rurali determinerà necessariamente risultati inferiori nei progetti di e-SL, ma questi numeri possono essere significativi se considerati in proporzione.
- I progetti e-SL rurali potrebbero avere un impatto più visibile, ma tale impatto può anche essere più potente rispetto a quello urbano.
- L'e-SL rurale è meno incentrato sul volontariato caritatevole in loco e più sulle azioni determinate dalla comunità sulla base delle relazioni personali e della fiducia.
- Le sfide che si presentano nell'attuazione dell'e-SL rurale sono più evidenti nelle grandi università che non risiedono in comunità rurali rispetto alle università rurali più piccole.

Rischi dell'e-SL rurale

- il mancato completamento dei progetti costa tempo personale e professionale ai membri della comunità, crea conseguenze per la comunità nel suo complesso e può causare danni maggiori rispetto alla totale assenza di azione
- I costi opportunità sono molto più elevati, poiché non esistono opzioni "di riserva".
- La reputazione delle istituzioni e delle organizzazioni in contesti rurali è molto importante.
- un'esperienza negativa potrebbe danneggiare la reputazione generale al punto da rendere più difficile per gli individui sviluppare nuove partnership
- il progetto ha il potenziale di cambiare l'intera comunità
- I partner della comunità possono essere sopraffatti dalle esigenze del corso e-SL.

5. DISPENSE

DISPENZA 3.4 Vantaggi, sfide e rischi dell'e-SL rurale

Questa è la sfida più frequentemente citata per l'implementazione dell'e-service learning rurale di tipo ibrido I o III.

Trasporti

Questo problema rende difficile per gli studenti sviluppare relazioni solide con la comunità rurale.

Distanza

Gli studenti ne hanno bisogno per lavorare in modo efficace sui progetti di rural e-service learning di tipo ibrido I o III.

**Formazione e
adattamento**

5. DISPENSE

DISPENZA 3.4 Vantaggi, sfide e rischi dell'e-SL rurale

Ciò accresce l'orgoglio per gli aspetti positivi della comunità e rende più facile familiarizzare gli estranei con le esigenze della comunità.

Forte senso di appartenenza

Si tratta di persone che possiedono una conoscenza straordinaria del territorio e una capacità innata di individuare contatti locali per specifici progetti di e-service-learning.

Membri della comunità noti come "connettori"

5. DISPENSE

DISPENZA 3.4 Vantaggi, sfide e rischi dell'e-SL rurale

La fiducia nelle relazioni di fiducia nelle e-SL rurali

- Le relazioni di fiducia hanno un'importanza maggiore e diversa nelle aree rurali rispetto a quelle urbane
- nelle aree rurali è necessaria una fiducia maggiore e più profonda affinché possa avvenire un apprendimento efficace attraverso il servizio
- le relazioni a lungo termine sono più importanti nelle aree rurali
- il corpo docente e il personale sembrano ritenere che le relazioni di fiducia siano più difficili da instaurare in contesti rurali
- le forti relazioni comunitarie che esistono nelle aree rurali possono essere parte del processo di relazione nell'e-SL
- costruire la fiducia e presentare alle persone delle zone rurali diverse opzioni è una parte importante del successo del progetto e-SL

Quando gli studenti non si presentano, arrivano in ritardo agli appuntamenti programmati o, in ultima analisi, non portano a termine i progetti, le conseguenze per la comunità rurale sono le stesse che per la comunità urbana.

I progetti e-SL rurali devono:

- onorare e utilizzare la profonda conoscenza del territorio e la capacità di organizzarsi in modo informale che molti residenti delle comunità rurali possiedono.
- affrontare molteplici esigenze e sfruttare l'orgoglio locale al fine di rendere l'apprendimento attraverso il servizio rurale il più prezioso possibile per le comunità.
- essere sensibili alle esigenze delle aree rurali e collaborare con esse per sviluppare soluzioni economiche, sociali e ambientali sostenibili al loro panorama in evoluzione.

Gli istituti di istruzione superiore potrebbero sostenere gli organizzatori della comunità (ad esempio i GAL) fornendo un filo conduttore per molteplici punti di "servizio" attraverso un impegno a lungo termine per promuovere lo sviluppo della comunità.

5. DISPENSE

DISPENZA 3.4 Vantaggi, sfide e rischi dell'e-SL rurale

Questa convinzione qualitativa soggettiva è estremamente importante nei contesti rurali.

Reputazione delle istituzioni e delle organizzazioni

Le comunità rurali sono particolarmente preoccupate per questo problema, mentre quelle urbane lo sono meno, se non per nulla.

Perdita di posti di lavoro e necessità per i giovani di trasferirsi

È più visibile e può anche essere più potente che in un contesto urbano.

Impatto dei progetti di e-service-learning

5. DISPENSE

DISPENZA 3.4 Vantaggi, sfide e rischi dell'e-SL rurale

Questi elementi non esistono in un contesto rurale e quindi l'e-service-learning ha un peso e comporta rischi maggiori rispetto a un contesto urbano.

Ridondanze nel sistema o opzioni di "backup"

Ha un'importanza maggiore e diversa nelle zone rurali rispetto a quelle urbane.

Rapporto di fiducia

Per sviluppare soluzioni economiche, sociali e ambientali sostenibili, i progetti di e-SL rurali devono rispettare questo principio.

Essere sensibili alle esigenze delle aree rurali e collaborare con esse

5. DISPENSE

DISPENZA 3.5 Buone pratiche di e-SL nelle zone rurali

Buone pratiche di e-SL

Nelle aree rurali, l'e-service learning assume forme innovative per affrontare sfide uniche come risorse limitate, isolamento geografico ed esigenze specifiche della comunità.

Gli esempi seguenti mostrano come l'e-service learning nelle aree rurali possa essere innovativo integrando le esigenze locali con gli obiettivi accademici, sia attraverso la tecnologia (telemedicina, robotica, energia solare), la conservazione culturale (narrazione, mostre museali, raccolta di archivi) o l'azione ambientale (silvicoltura, monitoraggio delle risorse idriche).

Laboratori STEM mobili sulle isole croate

Nelle regioni remote della Croazia (l'isola di Korcula e la penisola di Peljesac), l'Università di Zagabria ha collaborato con il gruppo di azione locale LAG5 a progetti di e-SL di tipo I per raggiungere le scuole locali e portare laboratori mobili di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica (STEM) nelle aree svantaggiate. Questi laboratori hanno offerto esperimenti pratici, come la programmazione di semplici robot, su misura per gli alunni locali.

https://www.youtube.com/watch?v=AtPl_Zprj64

Scambio di conoscenze agricole in Kenya

Nelle zone rurali del Kenya, i progetti e-SL di tipo III sostenuti dall'Alleanza per una rivoluzione verde in Africa (AGRA) mettono in contatto gli studenti di agronomia dell'Università di Egerton con i piccoli agricoltori. Gli studenti lavorano con gli agricoltori per testare tecniche agricole sostenibili, come la produzione sostenibile di patate, le colture resistenti alla siccità o i metodi di rigenerazione del suolo, imparando al contempo le conoscenze tradizionali dalla comunità. Il risultato è un processo di apprendimento bidirezionale che migliora la sicurezza alimentare e fornisce agli studenti competenze pratiche e specifiche per il contesto.

Cliniche sanitarie rurali in India

Gli studenti di medicina e infermieristica del Christian Medical College di Vellore hanno partecipato ai progetti e-SL di tipo III fornendo personale alle cliniche sanitarie temporanee nei villaggi rurali. I membri della comunità contribuiscono identificando le esigenze sanitarie più urgenti (ad esempio, malnutrizione, assistenza materna) e collaborando alla progettazione di iniziative di sensibilizzazione, creando un ambiente di apprendimento collaborativo.

Centri di alfabetizzazione digitale sulle isole croate

Nelle zone remote della Croazia, progetti e-SL di tipo I come "Pubblicità online e web per imprenditori rurali" portano gli studenti universitari nelle zone rurali per insegnare l'alfabetizzazione digitale, ad esempio l'uso di strumenti online per l'agricoltura, il turismo e il commercio. In cambio, la popolazione locale condivide le proprie conoscenze sulle sfide regionali (ad esempio, connettività Internet, isolamento), che gli studenti utilizzano per sviluppare soluzioni tecnologiche. Questo scambio colma il divario digitale e allo stesso tempo radica l'apprendimento accademico in contesti rurali reali.

<https://www.youtube.com/watch?v=OS0DhZU9M4U>

Progetti di conservazione culturale nelle comunità indigene (Canada)

Nelle comunità indigene rurali del Canada, l'Università della British Columbia ha collaborato con i consigli tribali a progetti e-SL di tipo III in cui gli studenti hanno documentato le storie orali delle Prime Nazioni, dei Métis e degli Inuit, le conoscenze ecologiche tradizionali o gli sforzi di rivitalizzazione linguistica. Gli studenti hanno creato archivi digitali e materiali didattici con la guida della comunità, preservando la cultura e acquisendo competenze in antropologia, media e istruzione.

<https://www.youtube.com/watch?v=tcio--ncDOY>



5. DISPENSE

DISPENZA 3.5 Buone pratiche rurali in materia di e-SL

Progetti di energia rinnovabile in Scozia

Nelle zone rurali della Scozia, gli studenti di ingegneria dell'Università di Edimburgo hanno collaborato con le comunità locali per progettare e installare sistemi di energia rinnovabile su piccola scala, come turbine eoliche o microcentrali idroelettriche. I membri della comunità hanno fornito informazioni sulle esigenze energetiche locali e sulla scelta dei siti, mentre gli studenti hanno applicato le loro conoscenze tecniche nel progetto e-SL di tipo III, portando a soluzioni energetiche sostenibili e responsabilizzando i residenti rurali.

Monitoraggio della qualità dell'acqua nelle zone rurali del Montana (USA)

Gli studenti della Montana State University hanno partecipato a progetti e-SL di tipo III con le comunità rurali vicine a fiumi e torrenti. Hanno condotto test sulla qualità dell'acqua, misurando il pH, la torbidità e i contaminanti, collaborando con gli agricoltori e i residenti locali che dipendono da queste fonti idriche. Gli studenti hanno condiviso i loro risultati attraverso workshop comunitari, aiutando la popolazione locale a promuovere la tutela dell'ambiente, riflettendo al contempo sull'intersezione tra scienza, politica e vita rurale nei loro corsi.

Formazione in telemedicina nelle zone rurali del Brasile

Gli studenti di medicina dell'Università di San Paolo hanno partecipato al progetto e-SL di tipo I creando stazioni di telemedicina in remoti villaggi amazzonici. Hanno formato gli operatori sanitari della comunità all'uso della tecnologia per la diagnostica di base e per mettere in contatto i pazienti con specialisti urbani. Gli studenti hanno acquisito esperienza pratica nella fornitura di assistenza sanitaria e competenza culturale, mentre i residenti rurali hanno beneficiato di un migliore accesso alle cure mediche.

Silvicoltura sostenibile nelle zone rurali del Nepal

Gli studenti di scienze ambientali dell'Università Tribhuvan hanno collaborato con le comunità rurali nepalesi per sviluppare pratiche forestali sostenibili. Attraverso progetti e-SL di tipo III, hanno piantato alberi, monitorato gli sforzi di riforestazione e insegnato alla popolazione locale tecniche agroforestali che aumentano il reddito (ad esempio, la coltivazione di piante medicinali). Le riflessioni accademiche degli studenti hanno esplorato l'equilibrio tra conservazione ecologica e sopravvivenza economica in contesti rurali, mentre le comunità hanno ottenuto benefici ambientali e finanziari a lungo termine.

Programmi di narrazione nelle zone rurali del Sudafrica

Gli studenti di pedagogia dell'Università di Città del Capo hanno partecipato al progetto e-SL di tipo I recandosi nei villaggi rurali per tenere laboratori di alfabetizzazione per bambini e adulti. Una svolta innovativa consiste nell'abbinare questi sforzi a progetti di narrazione orale: gli studenti registrano i racconti degli anziani locali, li trascrivono in libri bilingui e li utilizzano come strumenti didattici. Ciò preserva il patrimonio culturale, migliora l'alfabetizzazione e offre agli studenti un'esperienza didattica pratica, con riflessioni legate alla giustizia sociale e all'equità nell'istruzione.

Sviluppo di microimprese nelle zone rurali del Guatemala

Gli studenti di economia dell'Università Rafael Landívar hanno collaborato con le comunità rurali del Guatemala per avviare microimprese, come cooperative di tessitura o iniziative di ecoturismo. Attraverso i progetti e-SL di tipo I, hanno fornito formazione in materia di bilancio, marketing e sviluppo dei prodotti, imparando al contempo dalla popolazione locale i mestieri tradizionali e le dinamiche della comunità. I progetti hanno dato potere economico ai residenti e gli studenti hanno riflettuto sul ruolo dell'imprenditorialità nella riduzione della povertà.



5. DISPENSE

DISPENZA 3.5 Buone pratiche di e-SL rurale

Insegnamento online nelle zone rurali in Spagna, Università Autonoma di Madrid

In Spagna, grazie alla collaborazione tra l'Università Autonoma di Madrid e il GAL Galsinma, è stato sviluppato il progetto e-SL di tipo II "Collaborazione con una scuola rurale raggruppata (GRS) per la sua conversione all'insegnamento online" per aiutare gli insegnanti nel processo di organizzazione e digitalizzazione delle lezioni presso la GRS di Lozoyuela, un villaggio a nord di Madrid. La GRS tiene lezioni in tre villaggi. Partecipando a questo progetto, gli studenti del secondo anno del corso di laurea triennale "Insegnante di scuola primaria" hanno imparato come organizzare questo processo per rispondere a questa situazione particolarmente critica nei contesti rurali.

<https://www.youtube.com/watch?v=QUMmPuuxJE>

E-service-learning rurale a Sarsina, Italia

In Italia, 16 studenti dell'Università di Bologna hanno applicato e sviluppato le loro competenze trasversali nel progetto e-SL di tipo I per soddisfare le esigenze della comunità rurale di Sarsina. Il loro partner era Il Pagliaio, un'organizzazione che alleva animali da fattoria, produce latticini e marmellate, lavora con i bambini in un ambiente naturale, accoglie persone in una casa vacanze e organizza vari eventi per l'intera comunità. La loro esigenza era quella di organizzare un campo estivo per sostenere la pianificazione di nuovi progetti educativi e la promozione della rete locale, una rete territoriale per perseguire obiettivi culturali e turistici.

<https://www.youtube.com/watch?v=Y9NhLpgOZCY>

E-service-learning rurale in Portogallo: Right to Play

Gli studenti della Scuola Superiore di Educazione - Istituto Politecnico di Viana do Castelo si sono recati nella zona rurale di Deão per partecipare al progetto "Diritto al gioco" supervisionato dal gruppo di azione locale Associação Juvenil de Deão (AJD). Tutti gli studenti erano laureati del terzo anno di Scienze della Formazione Primaria. L'obiettivo di questo progetto e-SL di tipo I era quello di attirare l'attenzione dei bambini dell'AJD su altre realtà, dove i bambini non hanno il diritto di giocare.

<https://www.youtube.com/watch?v=BHeSHHHnHrs>

E-service-learning rurale in Portogallo: passi verso una società migliore

In Portogallo, 21 studenti dell'Istituto Politécnico de Viana do Castelo (Scuola superiore di istruzione - Istituto politecnico di Viana do Castelo) si sono recati nella zona rurale di Deão (a circa 15 km dal centro della città di Viana do Castelo) per partecipare al progetto SL "Passi verso una società migliore", supervisionato dal gruppo di azione locale Associação Juvenil de Deão (AJD). L'obiettivo di questo progetto e-SL di tipo I era quello di dipingere le pareti delle strutture dell'AJD raffigurando le tradizioni, la storia e il patrimonio culturale di Deão. Tutti gli studenti erano al primo anno del corso di laurea in Educazione Primaria.

<https://www.youtube.com/watch?v=TySy8MAEy5E>

E-service-learning rurale in Austria: Bird Saving

In Austria, un progetto transdisciplinare di co-creazione e-SL di tipo II ha coinvolto studenti di due diverse università e discipline: PHWIEN (Università di Scienze della Formazione di Vienna) e BOKU (Università delle Risorse Naturali e delle Scienze della Vita, Vienna) e rappresentanti di due partner rurali: PLENUM ed EBI VEREIN.

Gli studenti hanno sviluppato un libro di idee con lavori creativi (libri per bambini sulle questioni della biodiversità, podcast, percorsi ornitologici, danze degli uccelli, canzoni per bambini). Si prevedeva di offrire il servizio degli studenti direttamente alla popolazione della città di Woelbling (Bassa Austria, circa 2.500 abitanti). Tuttavia, dopo il lockdown dovuto alla pandemia, il prodotto finale è stato un compendio di idee di progetti artistici per le comunità rurali riguardanti la conservazione degli uccelli.

https://www.youtube.com/watch?v=0JGQ5IAhS_E



5. DISPENSE

DISPENSA 3.5 Buone pratiche di e-SL rurale

E-service-learning rurale per le istituzioni culturali in Croazia

Gli studenti dell'Università di Zagabria si sono recati in zona rurale, sull'isola di Korčula e nella penisola di Pelješac (a circa 550 km da Zagabria), per partecipare ai progetti di e-SL di tipo I per le istituzioni culturali rurali (Museo della città di Korčula e Centro di raccolta archivi Korčula-Lastovo). Gli studenti che hanno partecipato alla sistemazione e alla descrizione delle collezioni museali hanno incontrato molte difficoltà che raramente si riscontrano in contesti urbani, come ad esempio le questioni legali irrisolte relative alla proprietà con una famiglia che vive al piano terra dell'edificio del museo. Nell'archivio, gli studenti hanno creato un database delle decisioni del tribunale agrario del tribunale distrettuale con i terreni e il nome del proprietario a partire dagli anni '30, il materiale più richiesto e importante per questa zona rurale che è ancora molto disorganizzata in termini di registrazione catastale.

<https://www.youtube.com/watch?v=Qiz03ogk5q0>

e-service-learning rurale a Melgaço, Portogallo: Walk (Portogallo)

In Portogallo (Melgaço), 5 studenti della Scuola Superiore di Sport e Tempo Libero - Istituto Politecnico di Viana do Castelo) hanno partecipato al progetto e-SL Tipo I Walk con l'Unione delle Parrocchie di Prado e Remoães. L'obiettivo di questo progetto SL era quello di organizzare una passeggiata di 5130 metri nella zona di Melgaço per la popolazione rurale, composta principalmente da anziani che soffrono di solitudine e isolamento. Tutti gli studenti erano al secondo anno del corso di laurea in Sport e Tempo libero.

<https://www.youtube.com/watch?v=8f0skoi9Us4>

e-service-learning rurale a Kaunas, Lituania (Linksmadvaris)

Gli studenti del corso di laurea triennale in "Comunicazione pubblica" (Università di Kaunas) hanno sviluppato un progetto di e-SL estremo dedicato a fornire sostegno e aiuto al rifugio per animali situato nel villaggio di Linksmadvaris, a circa 25 km dal centro di Kaunas. Gli studenti hanno acquisito competenze in materia di advocacy, raccolta fondi e impegno sociale, partecipando a campagne sui social media e realizzando un video sull'importanza di promuovere l'adozione di animali domestici, facendo donazioni e volontariato presso il rifugio.

<https://www.youtube.com/watch?v=f3K7dh9d2VY>

Apprendimento rurale tramite servizi elettronici nei Paesi Bassi

Nei Paesi Bassi, la Rotterdam School of Management (RSM) dell'Università Erasmus, nel corso minore "Learning by Doing: Consulting Social Entrepreneurs" (Imparare facendo: consulenza agli imprenditori sociali), ha collaborato con l'organizzazione rurale Stichting Schutsluis Alblasterdam (SSA) al progetto Extreme e-SL, in cui gli studenti hanno fornito consulenza all'organizzazione sociale rurale su come affrontare le sfide contemporanee. La SSA ha fornito una valutazione delle esigenze dei gruppi target rurali nei Paesi Bassi. In cambio, ha ricevuto dagli studenti una visione integrata per la chiusa di Alblasterdam, compresa un'analisi costi-benefici e un'analisi multifunzionale - patrimonio, sociale, economica, ecologica/biodiversità, sostenibilità.

Apprendimento rurale tramite servizi elettronici in Slovacchia

In Slovacchia, il progetto SenSkype e-SL ha coinvolto studenti di psicologia nella pratica delle loro competenze di psicologia clinica completamente online, come servizio diretto ai clienti della struttura di servizi sociali Viničky. Il progetto è stato condotto come Extreme e-SL: gli studenti hanno acquisito competenze tecniche di base lavorando in uno spazio online, che hanno poi insegnato online ai clienti di Vinika. Hanno anche acquisito le competenze di consulenza necessarie per la loro futura professione. Il progetto è durato 2 anni.



5. DISPENSE

DISPENSA 3.5 Buone pratiche di e-SL rurale

E-service-learning rurale nelle Isole Baleari

Gli studenti del master in scienze della salute e qualità della vita dell'Università delle Isole Baleari hanno sviluppato progetti di e-SL indiretti di tipo ibrido II come attività congiunta per l'organizzazione Llana Viva ed Es Garrover (un'organizzazione per l'inclusione delle persone con disabilità intellettive). Mentre Llana Viva seleziona e raccoglie la lana dagli allevatori locali, i partecipanti di Es Garrover puliscono e preparano la lana per il suo utilizzo. Gli studenti hanno fornito loro informazioni (derivate da ricerche scientifiche online) sulle possibilità di utilizzo della lana nella sanità pubblica e per lo sviluppo delle professioni sanitarie.

Il progetto ha dato visibilità alla lana nelle Isole Baleari, come fibra molto preziosa e sostenibile, ha sensibilizzato sull'impatto della promozione del suo utilizzo per gli agricoltori, gli artigiani, l'architettura, l'istruzione e ha contribuito a creare un'indagine di mappatura online. Il servizio si è concluso con una mostra presentata a Maiorca, Minorca e Ibiza in occasione di eventi ecosostenibili, eventi di produzione locale e mercati locali.

E-service-learning rurale in odontoiatria, Cile

Il primo progetto e-SL di tipo III è stato implementato nell'ambito del programma di studi del primo anno del corso di laurea in Odontoiatria presso la Pontificia Università Cattolica del Cile (PUC). È nato dall'esigenza di affrontare l'educazione olistica degli studenti, ponendo l'accento non solo sulle competenze tecniche, ma anche sullo sviluppo dei valori e della responsabilità sociale. Il progetto era rivolto alle popolazioni socialmente vulnerabili delle comunità delle zone di "La Pintana" e "Puente Alto", nella periferia sud di Santiago del Cile, caratterizzate da livelli socioeconomici medio-bassi. Gli studenti hanno condotto un progetto SL diretto che è iniziato con una "visita diagnostica" per valutare le condizioni di salute orale e le esigenze della comunità e poi hanno progettato "interventi educativi" per ridurre i fattori di rischio che influenzano la salute orale della comunità. Questi interventi erano rivolti ai bambini in età prescolare, ai genitori, agli anziani e a chi si prende cura di loro.

E-service-learning rurale in Scienze biologiche, Cile

Il secondo progetto è stato realizzato come e-SL di tipo II nel corso di laurea triennale in Scienze biologiche. L'attività di servizio era di tipo indiretto: la creazione di video che consentissero agli studenti di trasferire le conoscenze apprese nel corso e relative al programma scolastico cileno (malattie infettive, virus, COVID-19 e vaccini, tossicodipendenza, cambiamenti globali e malattie metaboliche). I partner della comunità erano le scuole vulnerabili della Fondazione Belén Educa e i loro insegnanti di scienze naturali.

E-service-learning rurale al Campus La Salle di Barcellona, Spagna

Gli studenti di Ingegneria Audiovisiva del Campus La Salle di Barcellona hanno lavorato al progetto e-SL di tipo III per la creazione di contenuti audiovisivi volti a mettere in evidenza l'impatto sociale della Fondazione Marianao rurale sulla promozione del benessere dei bambini e delle loro famiglie, il successo scolastico dei bambini e dei giovani, l'inclusione sociale dei gruppi a rischio di esclusione, lo sviluppo della comunità e la partecipazione dei cittadini.

E-service-learning rurale con persone con disabilità in Spagna

Gli studenti del terzo anno del corso di laurea in Ingegneria delle Telecomunicazioni del Campus La Salle di Barcellona hanno collaborato con la fondazione AIS AYUDA in un'attività con persone con disabilità nella città di Vilopriu (Baix Empordà, Spagna). In questo progetto e-SL di tipo III, gli studenti hanno co-organizzato workshop pratici legati alla tecnologia e attività ludiche per persone con diversità funzionali e le loro famiglie.



5. DISPENSE

DISPENZA 3.5 Buone pratiche di e-SL rurale

E-service-learning rurale nel restauro di case, Spagna

Gli studenti del terzo anno del corso di laurea in Architettura del Campus La Salle di Barcellona hanno collaborato a un progetto internazionale di e-SL di tipo III con la fondazione VIS in un'attività volta al restauro e alla riabilitazione di case nelle zone remote della Bosnia-Erzegovina (zone vicine a Ljubuški). In questa attività gli studenti hanno contribuito alla pianificazione e all'esecuzione del restauro di edifici danneggiati in zone di difficile accesso.

Apprendimento attraverso il servizio rurale in Italia, Santa Sofia: Via Romea Germanica

In Italia, 16 studenti laureati e laureandi dell'Università di Bologna hanno avuto l'opportunità di applicare e sviluppare le loro competenze trasversali per soddisfare le esigenze della comunità rurale di Santa Sofia.

Via Romea Germanica, il primo partner, ha cercato di progettare modi innovativi attraverso il progetto e-SL Tipo I per promuovere il percorso di pellegrinaggio tra i giovani. Anche nella zona di Santa Sofia, dove l'Associazione è nata ufficialmente, poche persone conoscono il percorso.

Il Centro Auser di S. Sofia, il secondo partner della comunità, sostiene gli anziani nei momenti di bisogno e di socializzazione, aiutando le persone a sfuggire alla solitudine. L'obiettivo del progetto SL era quello di promuovere la partecipazione attiva di AUSER nel contesto di Santa Sofia, rafforzare il legame tra AUSER e il contesto di Santa Sofia e promuovere un ricambio generazionale all'interno di AUSER.

<https://www.youtube.com/watch?v=nXyNwzVnylc>

5. DISPENSE

DISPENZA 4.1 Analisi dei bisogni nei progetti e-SL rurali

Pianificazione dei progetti di e-SL rurali: l'analisi dei bisogni come primo passo

La **pianificazione** è una fase fondamentale che getta le basi per una collaborazione di successo, efficace e reciprocamente vantaggiosa tra istituti scolastici, studenti e partner della comunità. Comprende passaggi intenzionali, collaborativi e strategici per garantire che il progetto di apprendimento attraverso il servizio soddisfi sia gli obiettivi educativi che le esigenze della comunità. Di seguito è riportata una panoramica di ciò che comprende la pianificazione in questo contesto.

1. Analisi dei bisogni

- **Valutazione della comunità:** coinvolgere i partner della comunità per valutare le loro esigenze, priorità e sfide. Ciò potrebbe comportare sondaggi, interviste, focus group o la revisione dei dati esistenti.
- **Allineamento con gli obiettivi della comunità:** assicurarsi che il progetto risponda alle esigenze reali, piuttosto che a quelle percepite, identificate dalla comunità stessa.
- **Comprensione culturale e contestuale:** acquisire una comprensione della storia, della cultura, dei valori e del contesto socioeconomico della comunità per progettare un progetto rispettoso e pertinente.

Nella metodologia di facilitazione (sviluppata nel progetto eSL4EU), a partire da pagina 23, è possibile scoprire gli strumenti chiave per condurre un'analisi approfondita delle esigenze nel progetto e-SL rurale.

5. DISPENSE

DISPENSA 4.2 Pianificazione dei progetti e-SL rurali

Dopo l'analisi delle esigenze, nella fase successiva:

2. Creazione di partnership

- **Costruire relazioni:** identificare e stabilire relazioni con organizzazioni comunitarie, organizzazioni no profit, agenzie governative o altri gruppi che fungeranno da partner.
- **Definizione dei ruoli e delle responsabilità:** delineare in modo collaborativo i ruoli dei partner della comunità, degli educatori e degli studenti nelle fasi di pianificazione, implementazione e valutazione.
- **Accordo reciproco:** sviluppare una comprensione condivisa degli obiettivi, delle aspettative e degli impegni, spesso formalizzata attraverso un protocollo d'intesa (MOU) o un accordo di partnership.

3. Definizione di obiettivi e traguardi

- **Obiettivi educativi:** definire gli obiettivi di apprendimento accademico per gli studenti, come lo sviluppo del pensiero critico, l'applicazione dei concetti del corso o l'acquisizione di competenze pratiche.
- **Obiettivi di servizio:** stabilire obiettivi di servizio chiari che rispondano alle esigenze individuate dalla comunità, come il miglioramento dei tassi di alfabetizzazione, il potenziamento della sostenibilità ambientale o il sostegno alle iniziative sanitarie.
- **Reciprocità:** garantire che gli obiettivi vadano a beneficio sia della comunità che degli studenti, promuovendo una relazione reciproca.

4. Progettazione del progetto

- **Ambito del progetto:** determinare l'ambito del progetto, compresi i tempi, la portata e le attività o i risultati specifici (ad esempio, workshop, ricerca, eventi o creazione di risorse).
- **Integrazione con il programma di studi:** allineare il progetto al programma del corso, assicurandosi che le attività di servizio migliorino e completino i contenuti accademici.
- **Valutazione di fattibilità:** valutare le risorse, il tempo e le competenze necessarie per completare con successo il progetto, assicurandosi che sia realistico per tutte le parti coinvolte.

5. Identificazione e allocazione delle risorse

- **Risorse umane:** identificare i partecipanti (studenti, docenti, membri della comunità) e i loro ruoli nel progetto.
- **Risorse materiali:** determinare i materiali, i finanziamenti o gli strumenti necessari, come trasporti, tecnologia o furniture, e garantire attraverso il sostegno istituzionale, sovvenzioni o contributi della comunità.
- **Pianificazione logistica:** pianificare la logistica, come la programmazione, i trasporti e l'accesso ai siti della comunità, per garantire un'attuazione senza intoppi.

6. Gestione dei rischi e considerazioni etiche

- **Valutazione dei rischi:** identificare i potenziali rischi (ad esempio, problemi di sicurezza, dilemmi etici o conseguenze indesiderate) e sviluppare strategie per mitigarli.
- **Linee guida etiche:** stabilire linee guida per un impegno etico, come il rispetto dell'autonomia della comunità, la garanzia del consenso informato e la prevenzione di sfruttamento o danni.
- **Formazione sulla sensibilità culturale:** preparare gli studenti e i docenti a interagire con la comunità in modo rispettoso, compresa la formazione sulla competenza culturale e l'umiltà.



5. DISPENSE

DISPENSA 4.3 Pianificazione dei progetti e-SL rurali

7. Comunicazione e coordinamento

- **Piano di comunicazione:** sviluppare un piano per la comunicazione continua tra tutte le parti interessate, che includa riunioni periodiche, aggiornamenti e meccanismi di feedback.
- **Coordinamento con i partner:** garantire che i partner della comunità siano attivamente coinvolti nel processo di pianificazione e che il loro contributo influenzi la direzione del progetto.
- **Trasparenza:** mantenere la trasparenza sugli obiettivi, le tempistiche e le aspettative per creare fiducia e allineamento tra tutte le parti.

8. Pianificazione della riflessione e della valutazione

- **Opportunità di riflessione:** pianificare opportunità strutturate per consentire agli studenti di riflettere sulle loro esperienze, collegando il loro lavoro di servizio all'apprendimento accademico e alla crescita personale.
- **Metodi di valutazione:** progettare metodi per valutare l'impatto del progetto sia sulla comunità che sugli studenti, come sondaggi, interviste, focus group o risultati misurabili (ad esempio, numero di persone servite, risorse create).
- **Feedback:** stabilire meccanismi che consentano ai partner della comunità e agli studenti di fornire feedback durante e dopo il progetto, al fine di apportare modifiche e pianificare il futuro.

9. Sviluppo delle capacità e sostenibilità

- **Focus sull'empowerment:** pianificare il progetto in modo da sviluppare la capacità della comunità di soddisfare le proprie esigenze, piuttosto che creare dipendenza.
- **Considerazioni sulla sostenibilità:** esplorare modi per garantire che l'impatto del progetto continui oltre l'esperienza di apprendimento attraverso il servizio, ad esempio formando i membri della comunità o assicurando finanziamenti continui.
- **Potenziale di partnership a lungo termine:** gettare le basi per una collaborazione duratura tra l'istituto scolastico e il partner della comunità.

La pianificazione nell'e-SL rurale è un processo completo che richiede un attento coordinamento e un impegno alla collaborazione, garantendo che il progetto risultante sia significativo, etico e di impatto sia per la comunità rurale che per gli studenti.

È possibile utilizzare gli strumenti per la preparazione e la pianificazione dei progetti di e-SL rurale descritti nella metodologia di facilitazione (sviluppata nel progetto eSL4EU), a partire da pagina 28.

Questi strumenti sono progettati per fornire le competenze e le strategie necessarie per garantire il successo dell'esecuzione del progetto. Dalla definizione di obiettivi realistici all'implementazione di solide strutture di pianificazione, questi strumenti forniscono una serie di risorse per aiutare a navigare in modo efficiente nel percorso di apprendimento.

5. DISPENSE

DISPENZA 4.4 Attuazione dei progetti e-SL rurali

L'**implementazione** è la fase che prevede lo svolgimento delle attività di servizio, il coinvolgimento della comunità rurale e la garanzia che il progetto sia in linea con gli obiettivi educativi e comunitari. Si tratta di un processo dinamico che richiede coordinamento, adattabilità e comunicazione continua tra tutte le parti interessate: studenti, educatori e partner della comunità rurale.

Ecco una panoramica di ciò che comprende l'implementazione dei progetti e-SL rurali.

Diapositiva 2

1. Esecuzione delle attività di servizio

- **Svolgimento dei compiti pianificati:** gli studenti, guidati dagli educatori e dai partner della comunità, svolgono i compiti o i progetti specifici delineati durante la fase di pianificazione. Questi possono includere tutoraggio, organizzazione di eventi comunitari, conduzione di ricerche, costruzione di infrastrutture o realizzazione di workshop.
- **Applicazione di competenze e conoscenze:** gli studenti applicano i concetti accademici, le competenze e le teorie apprese durante i corsi a situazioni reali, collegando l'apprendimento in aula con l'esperienza pratica.
- **Rispetto delle tempistiche:** l'implementazione segue le tempistiche stabilite, con i compiti completati secondo le scadenze e le tappe concordate.

2. Coinvolgimento dei partner della comunità

- **Collaborazione:** gli studenti e gli educatori lavorano a stretto contatto con i partner della comunità, che possono fornire supervisione, guida o risorse in loco.
- **Interazione rispettosa:** i partecipanti interagiscono con la comunità in modo rispettoso e sensibile alle differenze culturali, aderendo alle linee guida etiche stabilite durante la pianificazione.
- **Rispondere alle esigenze della comunità:** le attività sono svolte con l'obiettivo di soddisfare le esigenze identificate della comunità, garantendo che il lavoro sia significativo e di impatto.

3. Adattabilità

- **Rispondere alle sfide:** l'attuazione comporta spesso sfide impreviste, come problemi logistici, cambiamenti nelle esigenze della comunità o disponibilità degli studenti. Le parti interessate devono adattare i piani secondo necessità, rimanendo fedeli agli obiettivi del progetto.
- **Flessibilità:** essere pronti a modificare le attività, le tempistiche o gli approcci in base al feedback o all'evoluzione delle circostanze.
- **Risoluzione dei conflitti:** affrontare eventuali conflitti o malintesi che sorgono in modo costruttivo e collaborativo.

4. Monitoraggio e supporto

- **Supervisione:** i partner della comunità e gli insegnanti monitorano il rendimento degli studenti e forniscono loro una guida per garantire che i compiti siano completati in modo efficace ed etico.
- **Supporto:** offrire supporto agli studenti mentre affrontano le sfide del mondo reale, aiutandoli a sviluppare capacità di risoluzione dei problemi e resilienza.
- **Comunicazione:** mantenere linee di comunicazione aperte attraverso riunioni, e-mail o relazioni sui progressi compiuti per garantire l'allineamento e affrontare eventuali problemi.



5. DISPENSE

DISPENSA 4.5 Attuazione dei progetti e-SL rurali

5. Riflessione

- **Riflessione continua:** incoraggiare gli studenti a riflettere sulle loro esperienze man mano che il progetto si svolge, collegando il loro lavoro di servizio all'apprendimento accademico, alla crescita personale e alla responsabilità civica.
- **Opportunità strutturate:** fornire opportunità strutturate di riflessione, come la scrittura di un diario, discussioni di gruppo o sessioni di debriefing, per approfondire la comprensione e affrontare le sfide.
- **Integrazione del feedback:** utilizzare le intuizioni derivanti dalla riflessione per apportare modifiche in tempo reale al progetto, migliorandone l'efficacia e la pertinenza.

6. Documentazione e raccolta dati

- **Monitoraggio dei progressi:** documentare il processo di implementazione, comprese le attività completate, le ore impiegate e le tappe raggiunte, per supportare la valutazione e la rendicontazione.
- **Raccolta di prove:** raccogliere dati o prove dell'impatto, come sondaggi, interviste, foto (con consenso) o risultati misurabili (ad esempio, numero di persone servite, risorse create).
- **Conservazione dei registri:** conservare registri accurati della partecipazione, delle risorse utilizzate e del feedback ricevuto per garantire la responsabilità e per riferimento futuro.

7. Transizione alla valutazione

- **Preparazione alla valutazione:** man mano che l'implementazione si avvicina al completamento, iniziare a prepararsi alla valutazione raccogliendo i dati finali, sollecitando feedback e riflettendo sul processo complessivo.
- **Celebrazione:** riconoscere i contributi di tutte le parti interessate attraverso eventi, presentazioni o altre attività di divulgazione.
- **Sforzi di sostenibilità:** se applicabile, attuare piani per sostenere l'impatto del progetto, come la formazione dei membri della comunità o il trasferimento delle responsabilità agli stakeholder locali.

È possibile utilizzare gli strumenti per l'attuazione dei progetti e-SL rurali, descritti nella metodologia di facilitazione (sviluppata nel progetto eSL4EU), a partire da pagina 40.

Questi sono progettati per supportare la fase di implementazione, garantendo che gli obiettivi siano raggiunti in modo efficace ed efficiente.

5. DISPENSE

DISPENZA 4.6 Celebrazione dei progetti e-SL rurali

La **celebrazione** segna il culmine dell'esperienza. È un momento per riconoscere, riflettere e onorare gli sforzi, i risultati e l'impatto del lavoro collaborativo tra studenti, insegnanti e partner della comunità. Questa fase non è solo una "festa", ma un passo deliberato per convalidare il lavoro svolto e onorare la natura reciproca dell'e-service-learning rurale.

Ha uno scopo pratico ed emotivo, rafforzando il valore della partnership e del processo di apprendimento.

Ecco una panoramica di ciò che comprende la celebrazione dei progetti di e-SL rurali.

1. Riconoscimento dei contributi

Ciò comporta il riconoscimento del duro lavoro, della dedizione e dei contributi di tutti i partecipanti: studenti, docenti e partner della comunità. È un momento per esprimere gratitudine per il ruolo di ciascuno nel successo del progetto.

2. Presentazione dei risultati

La celebrazione spesso include la presentazione dei risultati del progetto e-SL rurale. Ciò può avvenire attraverso presentazioni, mostre, relazioni o dimostrazioni che mettono in evidenza ciò che è stato realizzato, come la creazione di un orto comunitario, il completamento di uno studio di ricerca o l'attuazione di un workshop.

3. Riflessione sull'apprendimento e sull'impatto

I partecipanti riflettono su ciò che hanno imparato e su come l'esperienza li ha influenzati a livello personale, accademico e professionale, nonché sui benefici che ha apportato alla comunità. Ciò può avvenire attraverso discussioni di gruppo, riflessioni scritte o racconti.

4. Rafforzamento delle relazioni

La celebrazione rafforza i legami creatisi tra l'istituto scolastico e la comunità. È un'opportunità per consolidare le partnership e gettare le basi per future collaborazioni.

5. Riconoscimento pubblico

La celebrazione potrebbe estendersi oltre i partecipanti diretti per includere la comunità più ampia, ad esempio attraverso un evento pubblico, la copertura mediatica o un open house. Ciò amplifica la visibilità e l'impatto del progetto.

6. Elementi festivi o simbolici

Le celebrazioni spesso incorporano un senso di festività: cibo, musica, premi, certificati o anche un'attività cerimoniale di chiusura come piantare un albero o scoprire una targa. Questi elementi rendono l'esperienza memorabile e significativa.

7. Chiusura e transizione

La celebrazione conclude il ciclo di e-service-learning rurale, consentendo al contempo una potenziale transizione verso fasi o progetti futuri.

È possibile utilizzare gli strumenti per la celebrazione dei progetti di e-SL rurale descritti nella metodologia di facilitazione (sviluppata nel progetto eSL4EU), a partire da pagina 47.

5. DISPENSE

DISPENZA 4.7 Riflessione nei progetti di e-SL rurali

La **riflessione** funge da ponte tra l'esperienza e l'apprendimento. È l'atto intenzionale e strutturato di pensare in modo critico all'esperienza di servizio rurale per estrarne il significato, approfondire la comprensione e collegarla alla crescita accademica, personale e civica.

Ecco una panoramica dello scopo e di ciò che comprende la riflessione nei progetti e-SL rurali.

Scopo della riflessione

- La riflessione aiuta gli studenti a trasformare l'esperienza in apprendimento, trasformando il lavoro pratico in un'esperienza educativa significativa collegandola a concetti o competenze accademiche.
- Incoraggia gli studenti a esaminare i propri preconcetti, pregiudizi, valori ed emozioni, favorendo la crescita personale e un senso più profondo di identità o scopo.
- La riflessione colloca il servizio in contesti sociali, culturali o etici più ampi, aiutando gli studenti a vedere come le loro azioni si relazionano a questioni come la giustizia, l'equità o il benessere della comunità.
- La riflessione coltiva la comprensione del proprio ruolo nella comunità e l'impegno a un coinvolgimento continuo o al cambiamento sociale.
- Permette agli studenti di valutare cosa ha funzionato, cosa non ha funzionato e come affrontare progetti simili in modo più efficace in futuro.
- Coltiva la comprensione del proprio ruolo nella comunità e l'impegno verso un coinvolgimento continuo o il cambiamento sociale.

Attività di riflessione strutturate

- **Diario:** scrivere regolarmente delle esperienze, delle emozioni e delle intuizioni durante tutto il progetto.
- **Discussioni di gruppo:** condivisione di punti di vista con colleghi, istruttori o membri della comunità per esplorare le conclusioni collettive.
- **Domande guidate:** rispondere a domande come "Cosa hai imparato su te stesso?", "Che impatto ha avuto questo sulla comunità?" o "Cosa ti ha sorpreso?".
- **Espressione creativa:** utilizzare l'arte, la narrazione o i multimedia (ad esempio foto, video, podcast) per elaborare e comunicare l'esperienza.

Tempistica e frequenza della riflessione

- Riflessione **prima del servizio:** anticipare obiettivi, sfide o aspettative.
- Riflessione **durante il servizio:** elaborare le esperienze in corso e adeguare gli approcci in tempo reale.
- Riflessione **dopo il servizio:** sintetizzare l'impatto complessivo e le lezioni apprese.

5. DISPENSE

DISPENSA 4.8 Riflessione nei progetti e-SL rurali

Componenti chiave della riflessione

- **Descrizione:** Ricordare cosa è successo durante il servizio (il "cosa").
- **Analisi:** esaminare perché le cose si sono svolte in quel modo, compresi i successi e le sfide (il "quindi cosa").
- **Applicazione:** considerare come le intuizioni acquisite possano essere applicate in futuro (il "cosa adesso").

Integrazione con gli obiettivi di apprendimento e inclusione di prospettive multiple

- La riflessione collega il servizio agli obiettivi accademici, che si tratti di applicare una teoria sociologica, mettere in pratica una competenza linguistica o testare un progetto ingegneristico in un contesto reale.
- Spesso coinvolge il contributo di studenti, docenti e partner della comunità per fornire una visione olistica dell'esperienza. Ad esempio, un partner della comunità potrebbe condividere l'impatto che il progetto ha avuto sulla propria organizzazione, aggiungendo profondità alle riflessioni degli studenti.

Elaborazione emotiva

- La riflessione riconosce i sentimenti - orgoglio, frustrazione, empatia o ispirazione - che sorgono durante il servizio, aiutando gli studenti a dare un senso al loro percorso emotivo.

È possibile utilizzare le attività di riflessione dei progetti e-SL rurali descritti nella metodologia di facilitazione (sviluppata nel progetto eSL4EU), a partire da pagina 51.

5. DISPENSE

DISPENZA 5.1 Valutazione vs. valutazione nei progetti di e-SL rurali

Valutazione e valutazione nell'e-service-learning rurale

Esiste una distinzione tra **valutazione** e **analisi** nell'e-service-learning rurale, anche se i termini sono talvolta usati in modo intercambiabile nelle conversazioni informali.

La differenza risiede principalmente nella loro **portata**, **scopo** e **focus**.

In pratica, **la valutazione alimenta l'analisi**. Raccoglie il "cosa" (dati sulle prestazioni), mentre l'analisi interpreta il "quindi cosa" (significato e impatto complessivi).

Valutazione nell'e-service-learning rurale

- **Definizione:** la valutazione si concentra sulla **misurazione di risultati specifici**, spesso a livello individuale o di componente. In genere si tratta di raccogliere dati per comprendere i progressi, le prestazioni o i risultati rispetto a criteri definiti.
- **Scopo:** viene spesso utilizzata per valutare l'apprendimento degli studenti o aspetti specifici dell'esperienza (ad esempio, competenze acquisite, conoscenze applicate). È più diagnostica o formativa, volta a fornire un feedback per il miglioramento durante il processo.
- **Ambito:** ristretto e mirato. Risponde a domande come "Cosa ha imparato lo studente?" o "Come ha svolto questo compito?".
- **Tempistica:** può avvenire durante tutta l'esperienza (formativa) o in un momento specifico (sommativa), ma spesso è continua.

Valutazione nell'e-service-learning rurale

- **Definizione:** la valutazione è più ampia e olistica, incentrata sull'efficacia, l'impatto o il valore complessivo dell'esperienza.
- **Scopo:** valuta il successo dell'intera iniziativa: apprendimento degli studenti, impatto sulla comunità e qualità della partnership. È spesso sommativa, volta a determinare se gli obiettivi sono stati raggiunti e a fornire informazioni per iterazioni future.
- **Ambito:** ampio e più completo. Risponde a domande come: "Questo progetto di e-SL rurale ha raggiunto i risultati previsti per tutte le parti interessate?" o "La partnership è stata reciprocamente vantaggiosa?".
- **Tempistica:** in genere avviene alla fine o dopo le fasi chiave del progetto.

5. DISPENSE

DISPENZA 5.2 Valutazione nei progetti e-SL rurali

La **valutazione** è una componente fondamentale che consente di misurare l'efficacia, l'impatto e i risultati dell'esperienza per tutte le parti interessate: studenti, partner della comunità, docenti e istituzioni. Essa integra i contributi di tutte queste parti interessate, garantendo così una molteplicità di prospettive.

Va oltre la tradizionale valutazione accademica e si concentra sia sul processo di apprendimento che sul servizio fornito.

Ecco una panoramica di ciò che comprende la valutazione nell'e-SL rurale.

1. Valutazione dei risultati di apprendimento degli studenti, riflessione e crescita personale

- Valutare in che misura gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi educativi dell'esperienza di e-SL rurale, come gli studenti collegano le loro esperienze di servizio a questioni sociali più ampie o concetti accademici, il loro pensiero critico, la responsabilità civica, la risoluzione dei problemi o le conoscenze specifiche della disciplina. Spesso include i valori personali.
- I metodi possono includere attività di riflessione strutturate, diari, presentazioni, discussioni o valutazioni preliminari e finali per misurare i cambiamenti nella comprensione o nelle competenze.

2. Valutazione dell'impatto sulla comunità

- Valutare i benefici tangibili e intangibili forniti al partner comunitario o alla popolazione servita. Ciò potrebbe comportare la misurazione della qualità del servizio fornito, del numero di persone coinvolte o della sostenibilità dei risultati.
- Il feedback dei partner della comunità (ad esempio, sondaggi, interviste) viene spesso utilizzato per valutare l'efficacia e l'allineamento con le loro esigenze.

3. Valutazione della qualità del progetto e della partnership

- Esame dell'efficacia della collaborazione tra l'istituto di istruzione e l'organizzazione comunitaria. Ciò include la comunicazione, il vantaggio reciproco (reciprocità) e il coordinamento logistico.
- Potrebbe comportare la valutazione del raggiungimento degli obiettivi concordati e del grado di rispetto e apprezzamento da parte di entrambe le parti, identificando i punti di forza, i punti deboli e le aree da migliorare in futuro sulla base del feedback degli stakeholder.

Valutazione effettuata dai docenti universitari

Si concentra sulla valutazione dell'efficacia dell'esperienza nel raggiungimento degli obiettivi educativi, nella promozione dello sviluppo degli studenti e nel beneficio per la comunità.

A differenza delle valutazioni (che spesso misurano il rendimento degli studenti rispetto a criteri specifici), le valutazioni effettuate dai docenti sono più ampie ed esaminano il successo complessivo del programma e delle sue componenti.

Gli insegnanti in genere effettuano le valutazioni in momenti chiave: a metà progetto per apportare modifiche e alla fine per trarre conclusioni. Il processo è riflessivo e iterativo.

5. DISPENSE

DISPENZA 5.2 Valutazione nei progetti e-SL rurali

Valutazione effettuata dai docenti universitari

- **Revisione delle riflessioni degli studenti:** vengono valutate la profondità delle riflessioni scritte o orali degli studenti, nonché l'evidenza del pensiero critico, le connessioni tra il servizio e il contenuto del corso e la crescita personale.
- **Osservazione del coinvolgimento degli studenti:** viene valutata l'interazione degli studenti con i partner della comunità, i coetanei e i compiti assegnati - livelli di partecipazione, iniziativa e professionalità per determinare se l'esperienza sta raggiungendo i risultati di sviluppo previsti.
- **Feedback dei partner della comunità:** viene raccolto per analizzare se gli sforzi degli studenti hanno soddisfatto le esigenze della comunità e se la partnership è stata reciprocamente vantaggiosa.
- **Allineamento con gli obiettivi di apprendimento:** quanto l'esperienza di apprendimento attraverso il servizio si integra con gli obiettivi accademici del corso.
- **Efficacia del programma:** gli insegnanti possono utilizzare sondaggi, focus group o interviste con studenti e partner per valutare la struttura dell'e-SL rurale, la logistica, la pertinenza al programma di studi e la soddisfazione complessiva al fine di perfezionare le iterazioni future.
- **Misure qualitative e quantitative:** il conteggio dei risultati misurabili (ad esempio, ore di servizio, progetti completati) insieme alle informazioni qualitative (ad esempio, testimonianze degli studenti, feedback dei partner) può fornire una visione olistica del successo dell'esperienza.

Valutazione effettuata dagli studenti

Comporta la valutazione sia dei risultati di apprendimento che dell'impatto del loro servizio sulla comunità.

Questo processo spesso combina riflessione, autovalutazione e feedback per misurare la crescita personale, lo sviluppo delle competenze e l'efficacia dei loro contributi.

La valutazione è in genere continua, con gli studenti che riflettono in più momenti - prima, durante e dopo il servizio - per monitorare la loro crescita e l'impatto del progetto.

Gli insegnanti possono guidare questo processo, ma le prospettive degli studenti sono fondamentali.

Valutazione effettuata dagli studenti

- **Diari o saggi di riflessione:** gli studenti valutano come l'esperienza abbia influenzato la loro comprensione del materiale del corso, il loro senso di responsabilità civica o i loro valori personali, collegando le attività di servizio ai concetti accademici.
- **Autovalutazioni:** gli studenti compilano sondaggi o rubriche, valutando il loro lavoro di squadra, le loro capacità di comunicazione, le loro capacità di risoluzione dei problemi o il grado di raggiungimento degli obiettivi del progetto di servizio.
- **Risultati del progetto:** gli studenti valutano i risultati tangibili del loro servizio, come il numero di persone aiutate, le risorse fornite o i miglioramenti apportati.
- **Discussioni di gruppo o presentazioni:** gli studenti valutano in modo collaborativo l'impatto collettivo del loro lavoro, presentando i loro risultati ai compagni o agli insegnanti, discutendo i successi, le sfide e le lezioni apprese.
- **Feedback dai partner della comunità:** gli studenti raccolgono valutazioni informali (conversazioni) o formali (sondaggi dei membri della comunità che valutano il contributo degli studenti).
- **Collegamento agli obiettivi di apprendimento:** spesso valutano quanto il servizio sia stato in linea con gli obiettivi del corso.



5. DISPENSE

DISPENZA 5.2 Valutazione nei progetti di e-SL rurali

Valutazione dei risultati di apprendimento degli studenti nei progetti di e-SL rurali

La **valutazione dei risultati di apprendimento degli studenti nei progetti e-SL rurali** viene solitamente effettuata utilizzando **strumenti di valutazione graduabili**, in cui è possibile assegnare un punteggio o un voto sulla base di criteri chiari.

Ciò li rende adatti a valutare il rendimento degli studenti in modo strutturato e quantificabile, necessario per fornire agli studenti crediti accademici per l'apprendimento derivante dal coinvolgimento attivo nella comunità.

Ecco una panoramica della selezione degli strumenti.

1. Diari di riflessione

- **Scopo:** gli studenti scrivono regolarmente riflessioni sulle loro esperienze, sfide, lezioni apprese e intuizioni acquisite. L'insegnante valuta l'apprendimento degli studenti, la loro crescita personale e la loro capacità di collegare il servizio a concetti accademici o questioni sociali più ampie.
- **Esempio:** gli insegnanti utilizzano una rubrica per valutare la profondità della riflessione, il collegamento con gli obiettivi del corso, il pensiero critico o la qualità della scrittura. Ad esempio, i punti potrebbero essere assegnati in base alla dimostrazione di autoconsapevolezza (ad esempio, 0-5) o al collegamento del servizio con i contenuti accademici (ad esempio, 0-10).

2. Portfolio

- **Scopo:** gli studenti raccolgono i propri lavori (ad esempio foto, riflessioni scritte, risultati dei progetti) in un portfolio, che viene valutato in modo olistico per fornire una visione completa del lavoro e della crescita degli studenti nel tempo.
- **Esempio:** un portfolio che include un piano di progetto, una foto del servizio completato e una sintesi riflessiva può essere valutato in base alla completezza, all'organizzazione, alla qualità delle riflessioni e alle prove di apprendimento. Ad esempio, 20 punti per i manufatti inclusi, 30 punti per l'analisi, ecc.

3. Liste di controllo per l'osservazione

- **Scopo:** valutare la partecipazione e il comportamento degli studenti durante le attività di servizio, prendendo nota della partecipazione, del comportamento, della comunicazione, della collaborazione con gli altri, nonché delle azioni o abilità specifiche dimostrate (ad esempio, puntualità, collaborazione, risoluzione dei problemi).
- **Esempio:** le liste di controllo possono essere quantificate assegnando punti ai comportamenti osservati (ad esempio, 5 punti per la puntualità, 5 per la sensibilità culturale dimostrata, 5 per il lavoro di squadra). Il punteggio totale riflette le prestazioni durante le attività di servizio.

4. Valutazioni preliminari e finali

- **Scopo:** misura i cambiamenti nelle conoscenze, nelle abilità o negli atteggiamenti degli studenti prima e dopo l'esperienza attraverso sondaggi o quiz. I risultati vengono confrontati per valutare la crescita.
- **Esempio:** un sondaggio che chiede agli studenti di valutare la loro comprensione delle questioni comunitarie (ad esempio, povertà, sostenibilità) su una scala da 1 a 5 prima e dopo il progetto.



5. DISPENSE

DISPENZA 5.2 Valutazione nei progetti di e-SL rurali

Valutazione dei risultati di apprendimento degli studenti nei progetti di e-SL rurali

5. Autovalutazione e valutazione tra pari

- **Scopo:** gli studenti riflettono sui propri contributi o valutano gli sforzi dei loro pari, promuovendo la responsabilità e la consapevolezza di sé. Ciò potrebbe includere la valutazione della propria crescita in aree quali la leadership o l'empatia.
- **Esempio:** le autovalutazioni degli studenti possono essere valutate in base alla completezza o all'approfondimento utilizzando una griglia di valutazione. Le valutazioni tra pari possono contribuire al voto di un progetto di gruppo, con punteggi medi o ponderati (ad esempio, 0-10 per la valutazione del lavoro di squadra da parte di ciascun compagno).

6. Contratti di apprendimento o schede degli obiettivi

- **Scopo:** all'inizio, gli studenti delineano gli obiettivi personali o accademici per l'esperienza di e-SL rurale. Successivamente, valutano i propri progressi verso questi obiettivi, fornendo uno strumento di valutazione autogestito.
- **Esempio:** la definizione iniziale degli obiettivi può essere valutata in base alla specificità e alla pertinenza (ad esempio, 10 punti), mentre una valutazione di follow-up dei progressi può essere valutata in base alle prove dello sforzo o dei risultati raggiunti (ad esempio, 20 punti).

7. Casi di studio o presentazioni

- **Scopo:** gli studenti analizzano la loro esperienza di servizio e presentano i risultati, collegandoli agli obiettivi del corso. Questo valuta la loro capacità di sintetizzare e articolare il loro apprendimento.
- **Esempio:** l'insegnante utilizza una rubrica per la valutazione dei contenuti (ad esempio, 20 punti per l'analisi), dell'esposizione (ad esempio, 10 punti per la chiarezza) e del collegamento con gli obiettivi di e-service-learning rurale (ad esempio, 20 punti per la pertinenza).

8. Registri di servizio o fogli presenze

- **Scopo:** tiene traccia della quantità e della costanza dei contributi di servizio, spesso come base di riferimento per ulteriori valutazioni. Gli studenti documentano le ore trascorse e i compiti completati, che possono essere esaminati insieme alle valutazioni qualitative.
- **Esempio:** un registro che riporta "3 ore di tutoraggio agli anziani sulle competenze informatiche di base" o "4 ore di sviluppo di una campagna sociale per un evento comunitario".

È possibile utilizzare gli strumenti per la valutazione dell'apprendimento degli studenti nei progetti di e-SL rurali descritti nella metodologia di valutazione (sviluppata nel progetto eSL4EU).

5. DISPENSE

DISPENZA 5.3 Valutazione dell'impatto sulla comunità

Considerata come un processo collaborativo con i partner della comunità.

Una buona valutazione utilizza misure quantitative e qualitative per presentare un quadro completo dell'impatto della comunità rurale e-SL.

Esistono due modi per misurare l'impatto dell'e-SL rurale sull'organizzazione partner della comunità (CPO): (1) prima e dopo o (2) retrospettivo.

Comprendere lo scopo della valutazione: potrebbe essere utilizzata, ad esempio, per:

- Supportare l'istituzionalizzazione dell'SL;
- Mostrare le storie di successo alla direzione dell'università o della facoltà;
- Rendere conto dei finanziamenti o fornire prove a sostegno di una richiesta di finanziamento;
- Mostrare i risultati raggiunti;
- Ottenere visibilità dei benefici dello SL per la comunità;
- Sviluppare un programma o un'attività di SL;
- Identificare "ciò che funziona";
- Comprendere l'impatto sulla comunità dell'e-SL rurale.

Il modello tripartito per la valutazione dell'impatto sulla comunità identifica tre ambiti di impatto sul CPO:

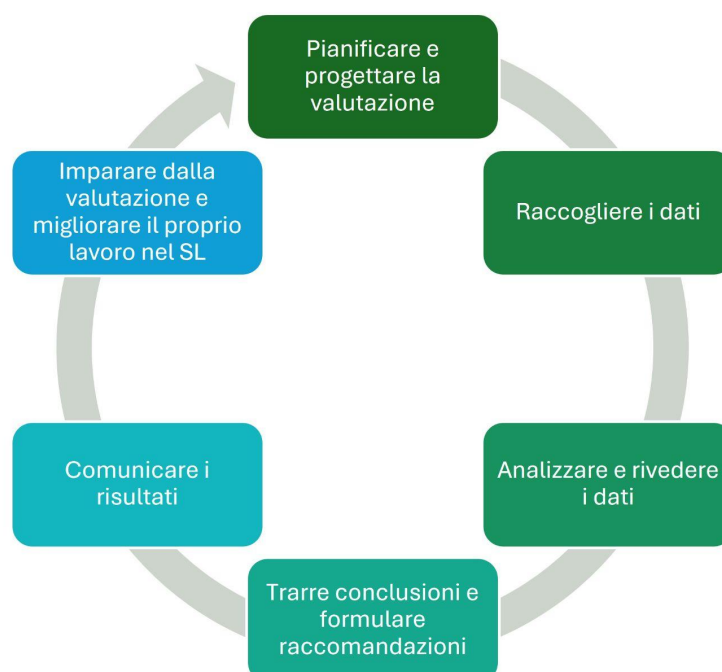
- (1) aumento della capacità,
- (2) promozione di obiettivi e valori, e
- (3) conoscenze/intuizioni acquisite.

Il modello identifica anche (a) la soddisfazione dei bisogni e (b) la qualità della vita come due ampi ambiti di impatto per i beneficiari finali. Lau e Snell (2021) hanno anche preparato un **questionario di feedback sull'impatto sulla comunità**, che potete trovare nella **sezione Strumenti**.

La valutazione dell'impatto sulla comunità è un processo che consiste in diverse fasi.

La prima fase è la **pianificazione**: identificare perché si desidera valutare l'impatto, a chi è destinata la valutazione e progettare la valutazione sulla base delle risposte.

Passi da compiere per la valutazione dell'impatto comunitario del service-learning



5. DISPENSE

DISPENZA 5.4 Valutazione dell'impatto sulla comunità

Dopo aver stabilito un modello adeguato per la valutazione, è necessario raccogliere i dati pertinenti e analizzarli per estrarre le informazioni rilevanti e trarre conclusioni.

Riflettete su come comunicare il processo e i risultati ai partecipanti, alle parti interessate, alle altre organizzazioni, ai gruppi e ai finanziatori.

Nella fase finale, utilizzate attivamente i risultati della vostra valutazione per capire cosa funziona bene e identificare le aree che necessitano di miglioramenti. Questo è il motivo più importante per valutare l'impatto sulla comunità.

Domande per la progettazione della valutazione dell'impatto sulla comunità



5. DISPENSE

DISPENZA 5.4 Valutazione della qualità del progetto e della partnership

La **valutazione della qualità del progetto e della partnership nei progetti e-SL rurali** garantisce che l'apprendimento attraverso il servizio non sia solo un'attività occasionale, ma un processo significativo e reciproco che avvantaggia tutte le parti coinvolte.

Aiuta a identificare i punti di forza, le aree di miglioramento e a verificare se l'esperienza è in linea con i principi fondamentali dell'apprendimento attraverso il servizio: integrare l'apprendimento accademico con l'impegno civico.

Ecco una panoramica della selezione degli strumenti.

1. Valutazione del progetto

- **Obiettivi:** sono stati raggiunti i risultati di apprendimento previsti (per gli studenti) e i risultati del servizio (per la comunità)?
- **Impatto:** qual è stato l'effetto osservabile sugli studenti, sulla comunità o sulla questione affrontata? Contiene dati qualitativi (ad esempio, riflessioni dei partecipanti) o quantitativi (ad esempio, ore di servizio, risorse fornite).
- **Attuazione:** quanto è stato eseguito bene il progetto in termini di logistica, pianificazione e allineamento delle attività con gli obiettivi educativi e di servizio.
- **Feedback della comunità:** i partner della comunità hanno ritenuto che il progetto abbia risposto in modo efficace alle loro esigenze?

Strumenti per la valutazione del progetto

- **Strumenti di misurazione dei risultati:** quantificano l'impatto diretto. Vengono monitorati parametri specifici, spesso in collaborazione con il partner della comunità, per valutare i risultati tangibili.
- **Esempio:** conteggio del numero di partecipanti a un workshop organizzato dagli studenti.

2. Valutazione della qualità della partnership

- **Collaborazione:** i partner hanno lavorato bene insieme? I ruoli e le responsabilità erano chiari e reciprocamente vantaggiosi?
- **Comunicazione:** c'è stata una comunicazione efficace, aperta e coerente tra tutte le parti durante il progetto?
- **Vantaggio reciproco:** la partnership ha servito gli interessi sia dell'istituto scolastico che della comunità?
- **Fiducia e rispetto:** il rapporto si è basato sulla fiducia, sulla sensibilità culturale e sul rispetto delle competenze e delle esigenze di ciascun partner?
- **Sostenibilità:** la partnership è sufficientemente solida da sostenere progetti futuri?

Strumenti per la valutazione della qualità della partnership

- **Moduli di feedback:** raccogliere input rapidi e mirati attraverso un breve modulo con scale di valutazione e domande aperte che viene distribuito alla fine dell'esperienza. Ad esempio, un modulo che chiede: "Quanto sei stato soddisfatto della partnership?" e "Qual è stato il risultato più prezioso?".
- **Focus group:** raccogliere feedback qualitativi dai partner della comunità per esplorare in profondità percezioni ed esperienze. Un facilitatore conduce una discussione con un piccolo gruppo, ponendo domande aperte come "Cosa ha funzionato bene?" o "Come si potrebbe migliorare?".
- **Interviste ai partner della comunità:** valutano l'impatto e la qualità del servizio fornito dal punto di vista della comunità. I partner partecipano a un'intervista guidata, valutando aspetti quali la preparazione degli studenti, l'utilità del progetto e la comunicazione.



6. RIFERIMENTI

1. CIVENHANCE. (2024-2026). *e-Service Learning per promuovere l'impegno civico accademico nelle zone rurali* (Progetto n. 2024-1-SK01-KA220-HED-000245367). <https://civenhance.eu/>
2. Culcasi, I., Cinque, M., Manasia, L., & Ianos, G. (2023). e-Service-Learning per sistemi di istruzione superiore dell'UE più digitali e inclusivi: un nuovo quadro di progettazione e-SL. RIDAS, Revista Iberoamericana de Aprendizaje- Servicio, 16, 159–182.
3. Culcasi, I., Cerrillo, R., & Cinque, M. (2025). Promuovere il benessere digitale attraverso l'e-Service-Learning: coinvolgere gli studenti in pratiche digitali responsabili e inclusive [Manoscritto presentato per la pubblicazione]. Scienze comportamentali.
4. Chartier, O., E. Salle, K. Irvine, M. Kull, D. Miller, E. Nieto, L.O. Vestergård, J. Potters, E. Slätmo, B. Zomer e F. Iadecola (2021), "Visione a lungo termine per le zone rurali: contributo delle piattaforme scientifiche, sociali e politiche SHERPA", *Documento di posizione SHERPA*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4557440>
5. Elliott, G. (2018), "Ampliare la partecipazione all'istruzione superiore nelle comunità rurali in Inghilterra: un modello di istituzione di riferimento", *International Review of Education* 64, n. 1: 65-84. <https://doi.org/10.1007/s11159-017-9696-4>
6. ENRD (2018), "Smart Villages – come garantire che le strategie digitali apportino benefici alle comunità rurali: orientamenti per i responsabili politici e gli attuatori". https://enrd.ec.europa.eu/sites/default/files/enrd_publications/smart-villages_orientations_digital-strategies.pdf
7. Price, L., J. Deville e F. Ashmore (2021), "Migliorare le competenze digitali nelle zone rurali". *CORA Policy Brief 3* (Lincoln University, Regno Unito). https://ruraldigital.eu/wp-content/uploads/2021/12/211201_CORA_Policy-Brief_3.pdf
8. Randall, L., Vestergård, L. O. & Wøien Meijer, M. (2020). Prospettive rurali sull'innovazione digitale: esperienze di piccole imprese nei paesi nordici e in Lettonia. Nordregio Report 2020:4. <https://nordregioprojects.org/innovation-outputs/>
9. Stoecker, R., N. Holton e C. Ganzert (a cura di) (2016), *"Il panorama dell'apprendimento attraverso il servizio rurale e ciò che ci insegna"* (Michigan: State University Press).
10. Vinekar, V., W. Tellis e E. Langran (2011), "Using ICT and Service Learning in Rural Senegal", *Issues in Information Systems* 12 n. 1: 464-472. <http://digitalcommons.fairfield.edu/business-facultypubs/29>
11. Visvizi, A., M. D. Lytras e G. Mudri (2019), "Smart Villages: Relevance, Approaches, Policymaking Implications", in: A. Visvizi, M.D. Lytras e G. Mudri (a cura di), *Intelligent Villages in the EU and Beyond (Emerald Studies in Politics and Technology)* (Emerald Publishing Limited), 1-12. <https://doi.org/10.1108/978-1-78769-845-120191002>
12. Zastoupil, G. J. (2021), "Social Change in Rural Communities: A Pilot Study of Liberating Service Learning with Rural Higher Education", *Journal of Community Engagement and Scholarship* 13, n. 2. <https://doi.org/10.54656/DQRT3631>

CREDITI

Il presente manuale per formatori è stato realizzato nell'ambito del progetto CIVENHANCE (E-Service Learning for Boosting Academic Civic Engagement in Rural Areas).

Numero del progetto: 2024-1-SK01-KA220-HED-000245367

Dichiarazione di non responsabilità: "Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Associazione Accademica Slovaca per la Cooperazione Internazionale (SAAIC). Né l'Unione Europea né l'autorità che ha concesso il finanziamento possono essere ritenute responsabili per essi".

Autori (in ordine alfabetico):

Alzbeta Brozmanova Gregorova, UNIVERSITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, Slovacchia

Irene Culcasi, LUMSA UNIVERSITY di Roma, Italia

Zuzana Heinzova, UNIVERSITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, Slovacchia

Tomislava Lauc, SVEUCILISTE U ZAGREBU, Croazia

Nives Mikelic Preradovic, SVEUCILISTE U ZAGREBU, Croazia

Joan Navarro Martín, UNIVERSITÀ RAMON LLULL FUNDACIO, Spagna

Berta Paz Lourido, UNIVERSITÀ DELLE ISOLE BALEARI, Spagna

Michela Trombetta, LUMSA UNIVERSITY di Roma, Italia

Ioana Livia Zagrean, LUMSA UNIVERSITY di Roma, Italia

Questa pubblicazione è concessa in licenza ai sensi della Creative Commons Attribution 4.0 International
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Ottobre 2025

Copyright CC BY 4.0 International



Co-funded by
the European Union

