



Orientamenti per l'attuazione — La strategia per il digitale di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà

COMMISSIONE EUROPEA

Direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura
Direzione B — Gioventù, istruzione e Erasmus+
Unità B.4 — Coordinamento di Erasmus+

E-mail: eac-unite.b.4@ec.europa.eu

*Commissione europea
B-1049 Bruxelles*

© Unione europea, 2025

Riutilizzo autorizzato con citazione della fonte.

La politica di riutilizzo dei documenti della Commissione europea è disciplinata dalla decisione 2011/833/UE (GU L 330 del 14.12.2011, pag. 39).

Per qualsiasi utilizzo o riproduzione di foto o altri materiali non soggetti a diritti d'autore dell'UE è necessaria l'autorizzazione diretta dei rispettivi titolari dei diritti d'autore.

Print ISBN 978-92-68-22896-8
PDF ISBN 978-92-68-22895-1

doi: 10.2766/6701618
doi: 10.2766/5027080

NC-01-24-061-IT-C
NC-01-24-061-IT-N

Orientamenti per l'attuazione — La strategia per il digitale di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà

Versione 1 – 28.11.2024

Indice

1. Introduzione	5
2. Quadro politico	6
3. Obiettivi degli orientamenti per l'attuazione	9
4. Meccanismi del programma a sostegno della priorità digitale	11
4.1 Progetti che riguardano direttamente la priorità digitale	11
4.2. Integrazione di strumenti e metodi digitali per migliorare l'attuazione dei progetti o come parte della progettazione dell'attività.....	14
4.3 Contributo della priorità digitale ad altre priorità di Erasmus+	16
5. Il ruolo delle organizzazioni nel preparare, realizzare e seguire i progetti che riguardano la priorità digitale	17
5.1 Prima del progetto.....	17
5.2 Durante il progetto	17
5.3 Dopo il progetto	18
6. Il ruolo delle agenzie nazionali, del centro risorse SALTO per il digitale e dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA)	19
6.1 Informazione e sensibilizzazione.....	20
6.2 Sostegno a potenziali richiedenti e beneficiari	20
6.3 Punti di contatto digitali	21
6.4 Esperti valutatori.....	21
6.5 Formazione e attività di rete per organizzazioni, personale delle agenzie ed esperti valutatori	21
6.6 Raccolta di dati, monitoraggio e massimizzazione dell'impatto	22
6.7 Sinergie con altri programmi.....	23
Allegato I: quadri e strumenti utili	24

1. Introduzione

La trasformazione digitale in corso incide costantemente sulle nostre società ed economie, creando nuovi modi per imparare, formarsi, lavorare, partecipare attivamente alla società, intrattenersi e comunicare. Le tecnologie digitali e le altre tecnologie emergenti offrono molte possibilità consentendo nuove funzioni e processi difficili o addirittura impossibili da attuare con metodi e strumenti tradizionali.

Le competenze e le abilità digitali costituiscono un elemento fondamentale per l'inclusione sociale, la cittadinanza attiva, l'occupabilità, la produttività, la sicurezza e la crescita. L'istruzione e la formazione svolgono un ruolo cruciale. Gli Stati membri dell'UE hanno ribadito il loro impegno a rendere l'istruzione digitale una priorità. Tale impegno si riflette nelle raccomandazioni del Consiglio del 2023 sulle abilità e sulle competenze digitali e sui fattori abilitanti fondamentali per il successo dell'istruzione e della formazione digitali.

Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà sono potenti strumenti di apprendimento a livello europeo. Proponendosi di raggiungere 10 milioni di partecipanti nel periodo 2021-2027, principalmente giovani, questi programmi presentano grandi potenzialità per accrescere le competenze e le abilità digitali. I programmi possono svolgere un ruolo attivo nella promozione di nuove competenze, consentendo la transizione digitale. Essi fungono da strumenti efficaci per raggiungere e coinvolgere un'ampia gamma di portatori di interessi, quali scuole, università, erogatori di istruzione e formazione professionale (IFP), organizzazioni giovanili e sportive, organizzazioni non governative (ONG), autorità locali e regionali, organizzazioni della società civile e imprese. Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà svolgono un ruolo importante nello sviluppo della preparazione, della capacità e delle competenze digitali a livello individuale e istituzionale, offrendo così a tutti le stesse opportunità di crescere nella vita, trovare un posto di lavoro e diventare cittadini impegnati¹. I programmi possono fungere da modelli di riferimento e avere un effetto moltiplicatore a livello europeo, nazionale e locale. Al fine di contribuire al conseguimento di tali obiettivi, Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà hanno richiamato l'attenzione sul loro contributo alla transizione digitale che costituisce una delle loro quattro priorità chiave per il periodo 2021-2027 (insieme all'inclusione e alla diversità, all'ambiente e alla lotta ai cambiamenti climatici e alla partecipazione alla vita democratica, ai valori comuni e all'impegno civico).

Il presente documento fornisce orientamenti su come garantire che Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà contribuiscano sistematicamente alla transizione digitale attraverso attività ad alto impatto. L'obiettivo degli attuali orientamenti è coinvolgere, ispirare e motivare i partecipanti, i beneficiari, i coordinatori dei progetti e i partner di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà, nonché gli organismi di attuazione e gli altri portatori di interessi coinvolti nei programmi, a svolgere un ruolo attivo nella transizione digitale. Esso costituisce la base per ulteriori lavori volti a elaborare orientamenti, strumenti, iniziative di

¹I programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà" contribuiscono al conseguimento degli obiettivi dell'UE in sinergia con i finanziamenti nazionali degli Stati membri dell'UE e con altri meccanismi di finanziamento dell'UE, ad esempio il programma Europa digitale, Orizzonte Europa, il Fondo sociale europeo Plus, il dispositivo per la ripresa e la resilienza, il Fondo per una transizione giusta o il Fondo europeo di sviluppo regionale.

formazione e altre attività e risorse operative concreti da parte degli organismi di attuazione e di SALTO per il digitale.

Il presente documento è stato redatto congiuntamente da tutti coloro che sostengono l'attuazione dei due programmi: la Commissione europea, le agenzie nazionali² e l'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA), il centro risorse SALTO per la transizione digitale di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà, nonché un gruppo di portatori di interessi che rappresentano tra l'altro le organizzazioni beneficiarie, i ricercatori, i professionisti e gli ex partecipanti.

2. Quadro politico

Varie iniziative a livello dell'UE³ si prefiggono di affrontare le sfide della transizione digitale e di soddisfare la crescente domanda di competenze digitali. La **bussola per il digitale**⁴ e il **piano d'azione sul pilastro europeo dei diritti sociali**⁵ fissano obiettivi ambiziosi per sostenere gli Stati membri dell'UE nello sviluppo delle competenze digitali in una prospettiva di apprendimento permanente. Essi mirano a far sì che l'80 % degli adulti disponga almeno delle competenze digitali di base e che entro il 2030 nell'UE siano impiegati 20 milioni di specialisti nel settore delle TIC, con una più ampia partecipazione delle donne. Questi obiettivi si rispecchiano nella decisione che istituisce il **programma strategico per il decennio digitale 2030**⁶ e sono integrati dall'ulteriore obiettivo, stabilito nella **risoluzione sullo spazio europeo dell'istruzione**⁷, di portare al di sotto del 15 % entro il 2030 la percentuale di discenti all'ottavo anno della scuola dell'obbligo con scarsi risultati in alfabetizzazione informatica. Tuttavia gli indicatori chiave mostrano che vi è ancora molta strada da fare per conseguire gli obiettivi in materia di competenze digitali:

- **il 44 % dei cittadini dell'UE non possiede competenze digitali di base**⁸;
- nel 2023 erano impiegati **quasi 10 milioni di specialisti nel settore delle TIC**, di cui l'**81 %** era rappresentato da **uomini**⁹;
- **il 43 % dei discenti all'ottavo anno della scuola dell'obbligo continua a ottenere risultati insufficienti** in termini di alfabetizzazione informatica¹⁰;
- **soltanto il 39 % degli insegnanti si sente adeguatamente preparato** all'utilizzo di tecnologie digitali per l'insegnamento¹¹.

²Agenzie nazionali che attuano i programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà": https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/contacts/national-agencies?facets__permanent%7Cfield_eac_topics=1964.

³Un'Europa pronta per l'era digitale – Commissione europea (europa.eu); Legge sull'intelligenza artificiale | Plasmare il futuro digitale dell'Europa (europa.eu); Protezione dei dati nell'UE – Commissione europea (europa.eu); Regolamento sui servizi digitali (europa.eu); Strategia europea per un'internet migliore per i ragazzi (BIK+) | Plasmare il futuro digitale dell'Europa (europa.eu).

⁴ COM(2021) 118 final.

⁵ COM(2021) 102 final.

⁶ Decisione (UE) 2022/2481 del 14.12.2022.

⁷ 2021/C 66/01.

⁸ Digitalizzazione in Europa — edizione 2024 — Eurostat (europa.eu).

⁹ Ibidem.

¹⁰ <https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/59721dc6-a0aa-11ef-85f0-01aa75ed71a1>.

¹¹ TALIS – Indagine internazionale sull'insegnamento e l'apprendimento dell'OCSE.

La trasformazione digitale è particolarmente importante per l'istruzione e la formazione, la gioventù e lo sport, **in quanto processo sistematico di cambiamento in cui la tecnologia è utilizzata per consentire nuovi processi e metodi**, con l'obiettivo di **aumentare la qualità e l'inclusività dell'istruzione, della formazione e dell'animazione socioeducativa**. L'uso mirato delle tecnologie digitali e di altre tecnologie emergenti offre nuove possibilità di apprendimento e comunicazione, migliora l'accesso alle informazioni e consente l'adozione di approcci pedagogici moderni che permettono agli educatori di migliorare ulteriormente l'insegnamento e ai discenti di migliorare il loro apprendimento in contesti sia formali che non formali. Lo sviluppo di **infrastrutture e attrezzature digitali**, da un lato, e di **competenze digitali**, dall'altro, è un prerequisito per il successo dell'istruzione, della formazione e dell'animazione socioeducativa digitale.

L'istruzione e la formazione sono fondamentali per lo sviluppo personale, la coesione sociale, la competitività e l'innovazione. Il **piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027¹²** è la principale iniziativa faro della Commissione europea per rendere l'istruzione e la formazione pronti per l'era digitale. **Esso riguarda tutti i gradi dell'istruzione e della formazione formali in una prospettiva di apprendimento permanente e tutti i livelli di competenze digitali (da quelle di base a quelle avanzate), compresi l'apprendimento informale e non formale e l'animazione socioeducativa per lo sviluppo delle competenze digitali.**

Le due priorità strategiche del piano d'azione per l'istruzione digitale si propongono di:

- 1) **sviluppare un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale; e**
- 2) **migliorare le competenze e le abilità digitali per la trasformazione digitale**

e costituiscono la **base per sostenere la priorità digitale di Erasmus+ e del** Corpo europeo di solidarietà.

Le due priorità strategiche del piano d'azione per l'istruzione digitale comprendono ulteriori ambiti non esaustivi che si ritrovano nella priorità digitale dei programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà":

- **sviluppo di competenze e abilità digitali di base e avanzate per discenti e personale;**
- **pedagogia e competenze digitali per educatori e animatori socioeducativi** (compreso ad esempio il benessere digitale sia per i discenti che per il personale, la lotta alla disinformazione o la promozione dell'alfabetizzazione digitale);
- **tecnologie emergenti e innovazione nell'istruzione e nella formazione** (compresi ad esempio la creazione e l'uso innovativo di contenuti educativi digitali, la garanzia della qualità e l'interoperabilità);
- **tecnologie rivoluzionarie come l'intelligenza artificiale (IA)** (compreso ad esempio l'uso mirato dell'IA per l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione, nonché lo sviluppo delle pedagogie, delle capacità e delle competenze digitali necessarie per utilizzare l'IA in modo sicuro e responsabile);

¹² COM(2020) 624 final.

- **preparazione digitale e capacità delle istituzioni** (compresa ad esempio la formazione iniziale e continua degli insegnanti e la progettazione di approcci pedagogici efficaci, ad esempio in campo informatico);
- **inclusione digitale e lotta alle disuguaglianze digitali** (compresa ad esempio la partecipazione delle ragazze e delle donne negli indirizzi di studi STEM o un approccio STEAM (scienze, tecnologia, ingegneria, arte e matematica));
- **utilizzo degli strumenti e dei quadri digitali dell'UE in materia di istruzione e competenze digitali.**

Le due priorità strategiche del piano d'azione per l'istruzione digitale sono state ulteriormente sviluppate mediante due raccomandazioni del Consiglio adottate nel novembre 2023. Nella **raccomandazione del Consiglio sui fattori abilitanti fondamentali per il successo dell'istruzione e della formazione digitali**¹³ si illustra la visione per garantire un accesso universale a un'istruzione e a una formazione digitali inclusive e di elevata qualità per tutti coloro che partecipano all'istruzione e alla formazione formali e si propone un quadro coerente per gli investimenti, la governance e lo sviluppo delle capacità. Nella **raccomandazione del Consiglio sul miglioramento dell'offerta di abilità e competenze digitali nell'istruzione e nella formazione**¹⁴ si mira a sostenere gli Stati membri nell'affrontare le sfide comuni connesse al basso livello di competenze digitali in diversi segmenti della popolazione.

Analogamente nella **strategia dell'UE per la gioventù 2019-2027** si stabilisce il quadro per la cooperazione europea a beneficio dei giovani e si promuovono approcci intersettoriali per rispondere alle loro esigenze in vari settori strategici, compresa la digitalizzazione. Nella risoluzione del Consiglio sul quadro relativo all'istituzione di un'**agenda europea per l'animazione socioeducativa**¹⁵ è incluso un riferimento all'animazione socioeducativa digitale. Il gruppo di esperti istituito nell'ambito del piano di lavoro dell'Unione europea 2016-2018 per la gioventù¹⁶ ha fornito una definizione condivisa di animazione socioeducativa digitale¹⁷ come strumento, attività e contenuto applicabili a un settore di pratica diversificato e complesso.

Nel **piano di lavoro dell'UE per lo sport** si riconosce il ruolo dello sport come un importante fattore abilitante per l'innovazione e la digitalizzazione attraverso il sostegno alla cooperazione intersettoriale. A tal fine il piano si concentra ad esempio sull'uso degli strumenti digitali nell'istruzione destinata agli allenatori.

Alle raccomandazioni del Consiglio, alle strategie e ai piani di lavoro è stato dato seguito anche con orientamenti, quadri e strumenti più operativi per sostenere la trasformazione digitale nei settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù.

Nel **quadro delle competenze digitali per i cittadini (DigComp 2.2)**¹⁸ si fornisce un'interpretazione comune delle competenze digitali.

¹³ [pdf \(europa.eu\)](#).

¹⁴ [pdf \(europa.eu\)](#).

¹⁵ Risoluzione del Consiglio sul quadro relativo all'istituzione di un'agenda europea per l'animazione socioeducativa (1.12.2020).

¹⁶ Piano di lavoro dell'Unione europea 2016-2018 per la gioventù.

¹⁷ *Developing digital youth work. Policy recommendations, training needs and good practice examples for youth workers and decision-makers: expert group set up under the European Union Work Plan for Youth for 2016-2018.*

¹⁸ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>.

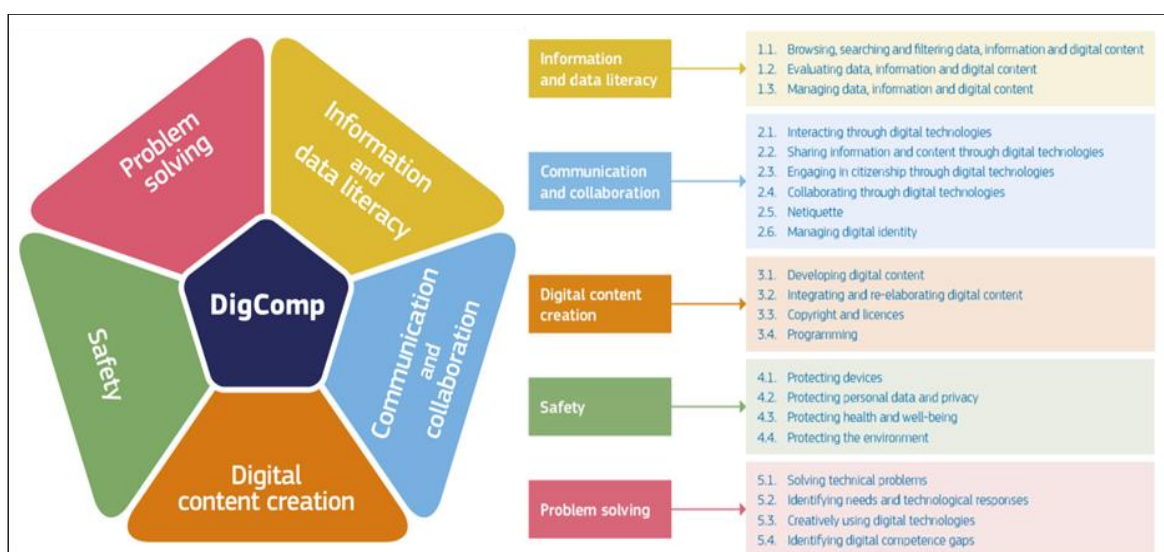


Figura 1. Quadro delle competenze digitali per i cittadini

Nel **quadro delle competenze digitali per gli educatori (DigCompEdu)**¹⁹ si definiscono le competenze digitali richieste agli educatori. Il quadro europeo per le **organizzazioni educative digitalmente competenti (DigCompOrg)**²⁰ guida un processo di autoriflessione rivolto alle organizzazioni che si propone di integrare efficacemente le tecnologie digitali di apprendimento.

Gli orientamenti etici per gli educatori sull'uso dell'intelligenza artificiale e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento²¹ riguardano le competenze digitali avanzate e mirano a **sostenere gli educatori** nella gestione efficace dei dati, a informarli in merito al contributo dei sistemi di IA nei contesti educativi e all'uso dell'analisi predittiva e a promuovere l'uso delle tecnologie emergenti nell'istruzione.

Gli orientamenti per gli insegnanti e gli educatori volti a contrastare la disinformazione e promuovere l'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione²² riguardano l'istruzione primaria e secondaria e mirano a sviluppare ulteriormente una più ampia comprensione dell'alfabetizzazione digitale conseguita attraverso l'istruzione e la formazione, a promuovere un uso responsabile e sicuro delle tecnologie digitali e a migliorare la consapevolezza e la conoscenza della disinformazione da parte dell'opinione pubblica.

3. Obiettivi degli orientamenti per l'attuazione

¹⁹ DigCompEdu.

²⁰ https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_en?prefLang=it.

²¹ <https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/d81a0d54-5348-11ed-92ed-01aa75ed71a1>.

²² <https://op.europa.eu/it/publication-detail/-/publication/a224c235-4843-11ed-92ed-01aa75ed71a1>.

Il presente documento fornisce orientamenti sul modo in cui attuare la priorità orizzontale digitale a tutti i livelli dei programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà". Esso si occupa delle attività dei programmi, dei progetti finanziati e di come i programmi preparano e coinvolgono i partecipanti e le istituzioni affinché contribuiscano attivamente alla transizione digitale.

Il documento persegue gli obiettivi seguenti:

- a) rafforzare la qualità e l'impatto dei progetti Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà che si occupano della priorità orizzontale digitale;
- b) promuovere ulteriormente l'adozione della priorità orizzontale digitale nei programmi;
- c) sviluppare e rafforzare il ruolo di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà come esempi di utilizzo di pratiche e strumenti digitali nelle attività a livello di progetto, organizzazione e programma;
- d) sostenere le organizzazioni partecipanti nello sviluppo delle loro capacità digitali attraverso lo scambio di buone pratiche ed esperienze;
- e) sostenere lo sviluppo di un approccio per il monitoraggio dell'attuazione della priorità digitale;
- f) contribuire a sensibilizzare i partecipanti e responsabilizzarli affinché concorrano attivamente alla transizione digitale;
- g) contribuire a dotare i partecipanti delle conoscenze e delle competenze di cui hanno bisogno per prendere pienamente parte alla transizione digitale.

In tal modo la strategia sosterrà in ultima analisi l'attuazione degli obiettivi delineati nel piano d'azione per l'istruzione digitale e nei relativi documenti e contribuirà a dare seguito alle conclusioni della relazione speciale della Corte dei conti europea sul sostegno dell'UE alla digitalizzazione delle scuole, in cui si invita a utilizzare il programma Erasmus+ in modo strategico e coordinato per conseguire gli obiettivi, rispondere alle esigenze e raggiungere i risultati dell'apprendimento attesi per le scuole, collegandolo alle strategie nazionali o regionali per la digitalizzazione delle scuole.

Gruppi destinatari della strategia

La presente strategia si rivolge a tutti coloro che partecipano all'attuazione dei programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà" e dovrebbe fornire un quadro utile per promuovere la dimensione digitale nelle attività e ispirare esempi di buone pratiche.

I suoi principali gruppi destinatari sono i seguenti:

- agenzie nazionali, compresi i valutatori coinvolti nella selezione dei progetti;
- Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA);
- centri risorse SALTO, in particolare il SALTO per la transizione digitale;
- richiedenti e potenziali richiedenti;
- organizzazioni beneficiarie che attuano progetti;
- formatori, facilitatori, ricercatori ecc. interessati al programma Erasmus+;
- decisori politici nel campo dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport.

4. Meccanismi del programma a sostegno della priorità digitale

In stretto allineamento con il **piano d'azione per l'istruzione digitale** e la **strategia dell'UE per la gioventù**, vi sono modi diversi in cui Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà perseguono la priorità digitale e promuovono usi mirati e significativi delle tecnologie digitali al fine di migliorare le pratiche di istruzione e formazione e sviluppare le competenze digitali. In primo luogo ciò può essere conseguito attraverso i **progetti che riguardano direttamente gli obiettivi della priorità digitale** tramite la mobilità, la cooperazione e il sostegno alle politiche (cfr. sezione 4.1). In secondo luogo è possibile **ricorrere a strumenti e metodi digitali** nell'ambito della realizzazione di diverse attività descritte nella sezione 4.2. In terzo luogo il perseguimento degli elementi della priorità digitale può essere determinante anche per rispondere alle altre priorità fondamentali dei programmi: inclusione, transizione verde e partecipazione democratica, cfr. sezione 4.3.

4.1 Progetti che riguardano direttamente la priorità digitale

Uno degli obiettivi dei programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà" è quello di contribuire al conseguimento delle priorità e delle azioni del piano d'azione per l'istruzione digitale 2021-2027. L'accento è dunque posto sugli **usi mirati e significativi delle tecnologie digitali e di altre tecnologie emergenti**, in linea con il concetto di miglioramento delle pratiche di istruzione e formazione e di sviluppo delle competenze digitali. L'attenzione è incentrata sul modo in cui i discenti, gli educatori e gli animatori socioeducativi possano trarre vantaggio dall'utilizzo della tecnologia, oltre che degli strumenti tradizionali. Pertanto ci si concentra non solo su **quali** strumenti digitali utilizzare, ma anche su **come** utilizzarli. Nel settore della gioventù, gli sforzi si basano inoltre sulla strategia dell'UE per la gioventù e sugli obiettivi per la gioventù europea, al fine di mobilitare, responsabilizzare e collegare i giovani affinché partecipino allo sviluppo di qualsiasi politica di trasformazione digitale.

4.1.1 Azione chiave 1 di Erasmus+ – Mobilità

- Esiste un legame consolidato tra i discenti, gli educatori e i professionisti che intraprendono un'esperienza di apprendimento all'estero, da un lato, e il rafforzamento delle loro competenze e abilità in settori specifici, dall'altro. Pertanto questa azione può rappresentare un'occasione per lo **sviluppo delle competenze digitali**. Sono offerte opportunità di mobilità ai discenti e al personale delle scuole, dell'istruzione e della formazione professionale (IFP), dell'istruzione degli adulti e dell'istruzione superiore, ma anche ai giovani, appositamente progettate per migliorare le loro competenze digitali in generale o in relazione a un particolare settore di studio, ad esempio nel caso di un

discente IFP che impara a utilizzare un nuovo software di meccanica automobilistica in un'impresa²³.

- **Un esempio specifico è costituito dai tirocini/dalla formazione per le opportunità digitali.** Si tratta di attività di **mobilità** specifiche che consentono ai discenti dell'istruzione e della formazione professionale e dell'istruzione superiore, nonché al personale di tutti i settori dell'istruzione e della formazione, di acquisire competenze digitali avanzate e di sviluppare la loro capacità di formare, insegnare e svolgere altri compiti con l'ausilio degli strumenti digitali. Sono previsti gli stessi formati della mobilità per l'apprendimento generale, come l'affiancamento lavorativo, il periodo di osservazione, le visite di studio, gli incarichi di insegnamento, i collocamenti lavorativi o altri eventi di formazione.

4.1.2 Azione chiave 2 di Erasmus+ – Cooperazione tra organizzazioni e istituzioni

- I **partenariati per la cooperazione** comprendono i progetti di partenariati di cooperazione e di partenariati su scala più ridotta. Nell'invito annuale a presentare proposte si definisce in che modo tali partenariati dovrebbero perseguire la priorità orizzontale digitale per sostenere ad esempio lo sviluppo di piani di trasformazione digitale per gli istituti di istruzione e di pratiche e metodi innovativi nell'istruzione, nella formazione e nell'animazione socioeducativa al fine di migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento negli istituti e nelle organizzazioni coinvolti. Altri esempi di progetti potrebbero essere rappresentati dalle scuole o dagli erogatori di IFP che si riuniscono per esaminare o sperimentare i benefici e i rischi di specifici sistemi di IA generativa per il lavoro degli insegnanti in un determinato settore (ad esempio quello delle lingue o della matematica) o dagli istituti di istruzione che sviluppino orientamenti per altre scuole sui principi dell'elaborazione di piani o strategie di istruzione digitale, nonché sui fattori di successo per la loro attuazione (elenco dei possibili settori forniti nella sezione del documento dedicata al contesto politico).
- **Partenariati per l'eccellenza o l'innovazione** (gestiti dall'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA): le iniziative faro delle università europee, dei centri di eccellenza professionale, delle accademie degli insegnanti Erasmus+ e dei partenariati per l'innovazione (alleanze, progetti lungimiranti) si occupano spesso della transizione digitale dei sistemi di istruzione e formazione nel loro lavoro. Gli approcci o le pratiche innovativi comprendono l'uso di strumenti digitali o pedagogie basate sulle conoscenze digitali per preparare gli studenti e gli alunni alla transizione digitale e contribuire a individuare soluzioni atte ad affrontare le sfide sociali.

²³ Secondo quanto riferito dai partecipanti, il 53 % dei partecipanti alle attività di mobilità ha migliorato le proprie competenze digitali, mentre il 38 % quelle relative ai social media (relazione annuale Erasmus+ 2022). Anche le agenzie nazionali hanno osservato che il miglioramento delle competenze e delle abilità digitali attraverso la mobilità comporta cambiamenti o miglioramenti concreti e positivi a livello locale. *Facts Express 1C/2017: New perspectives on everyday schoolwork* | Agenzia nazionale finlandese per l'istruzione (oph.fi).

- Le **azioni di sviluppo delle capacità**, gestite dall'EACEA, sono rivolte a paesi terzi in diverse regioni del mondo al fine di favorire partenariati internazionali e affrontano la questione della trasformazione digitale promuovendo l'alfabetizzazione digitale, l'imprenditorialità digitale e lo sviluppo e l'adozione di competenze digitali, in particolare nei paesi a basso e medio reddito.

4.1.3 Azione chiave 3 di Erasmus+ – Sostegno allo sviluppo delle politiche e alla cooperazione

- Erasmus+ sostiene **progetti per la sperimentazione di politiche** gestiti dall'EACEA, che spesso riguardano le priorità dell'istruzione e della formazione digitale e che sono **su vasta scala** in termini di bilancio e di impatto. Essi mirano a individuare, sviluppare e valutare approcci (strategici) innovativi che sono in grado di essere integrati al fine di proporre soluzioni trasferibili o scalabili che migliorino i sistemi di istruzione e formazione. Sono individuati temi specifici in funzione delle tendenze e delle esigenze emergenti.
- Il programma sostiene inoltre strumenti e piattaforme creati specificamente per sostenere lo sviluppo dell'istruzione e della formazione digitali. Tra questi figurano ad esempio lo strumento diagnostico **SELFIE** volto a sviluppare un approccio che coinvolga tutta la scuola per quanto riguarda la realizzazione di un'istruzione digitale inclusiva e di successo e **SELFIE for Teachers** incentrato sull'autovalutazione da parte degli insegnanti delle loro competenze digitali e competenze pedagogiche digitali. Nel settore della **gioventù**, l'apprendimento informale e non formale negli scambi riguarda spesso temi legati alla digitalizzazione, quali il gioco, la disinformazione e l'alfabetizzazione mediatica, nonché i social media e i suoi effetti sul benessere dei giovani.
- Lo **strumento di autovalutazione delle competenze digitali Europass** può valutare il livello delle competenze digitali di un individuo, mentre le credenziali digitali europee per l'apprendimento costituiscono uno strumento che consente di ottenere o rilasciare una versione digitalizzata di un diploma o di altre credenziali.
- Nell'ambito della stessa azione chiave, Erasmus+ finanzia il **polo europeo per l'istruzione digitale**, una comunità online che collega esperti nel settore dell'istruzione provenienti da tutta Europa. La sua missione è quella di superare l'attuale frammentazione della politica, della ricerca e delle pratiche di attuazione in materia di istruzione digitale a livello europeo. Utilizzando il polo, i membri si prefiggono di conseguire tale obiettivo attraverso la condivisione delle migliori pratiche, l'apprendimento tra pari e la collaborazione in tutti i settori dell'istruzione e della formazione.

4.1.4 Progetti di volontariato e solidarietà con il Corpo europeo di solidarietà

- I **gruppi di volontariato** riuniscono gruppi di volontari internazionali per svolgere compiti attinenti a un progetto per un breve periodo di tempo. Tra gli esempi del lavoro che può essere svolto dai gruppi di volontariato vi è quello di fornire alle generazioni più anziane le competenze digitali necessarie per

utilizzare i pertinenti servizi digitali online a casa propria, ottenendo così l'accesso alle informazioni e alle competenze richieste in questa era digitale.

- I **progetti di solidarietà** sono attività guidate dai giovani in cui gruppi informali di almeno cinque giovani possono ottenere finanziamenti per gestire un progetto, ad esempio attraverso progetti e attività che promuovono l'alfabetizzazione digitale o mirano a contrastare la disinformazione nel mondo online. I finanziamenti possono aiutarli ad apportare cambiamenti positivi nelle loro comunità locali, a far sentire la loro voce e a sviluppare competenze preziose.

4.2. Integrazione di strumenti e metodi digitali per migliorare l'attuazione dei progetti o come parte della progettazione dell'attività

4.2.1 Azione chiave 1 di Erasmus+ – Mobilità

- **Componenti virtuali nelle attività di mobilità:** a integrazione della mobilità fisica, tutte le attività di mobilità nei settori dell'istruzione e della formazione, della gioventù e dello sport possono diventare miste, ossia prevedere attività virtuali. La combinazione della mobilità fisica con una componente virtuale agevola la collaborazione nello scambio formativo e nel lavoro di squadra online. Ad esempio oggi molte scuole sono impegnate sia nella partecipazione a progetti eTwinning sia nell'organizzazione di attività di mobilità con gli stessi partner.
- **Programmi intensivi misti nell'istruzione superiore:** si tratta di brevi programmi intensivi misti in cui gruppi di studenti e/o personale intraprendono una mobilità fisica a breve termine all'estero combinata con una componente virtuale obbligatoria che agevola la collaborazione nello scambio formativo e nel lavoro di squadra online. La componente virtuale riunisce i discenti online affinché lavorino collettivamente e contemporaneamente a compiti specifici che sono integrati nel programma intensivo misto e che incidono sui risultati complessivi dell'apprendimento.
- **Scambi virtuali Erasmus+ nel settore dell'istruzione superiore e della gioventù** (centralizzati-EACEA) tra i paesi partecipanti al programma e i paesi terzi non associati al programma: questa azione offre l'opportunità di organizzare attività online interpersonali che promuovono il dialogo interculturale e lo sviluppo delle competenze trasversali tra gli individui, basandosi su tecnologie digitali e favorevoli ai giovani. Gli scambi virtuali Erasmus+ consentono a ogni giovane di accedere a un'istruzione internazionale e interculturale di alta qualità. Pur senza sostituire del tutto i benefici della mobilità fisica, i dibattiti o la formazione virtuali dovrebbero comunque consentire ai partecipanti agli scambi virtuali di beneficiare delle esperienze educative internazionali. In alcuni casi gli scambi virtuali Erasmus+ danno idee e preparano il terreno per gli scambi fisici.
- **Criteri di aggiudicazione specifici:** nell'ambito dell'azione per la mobilità, la dimensione digitale è inclusa nei **criteri di aggiudicazione** e deve essere presa in considerazione nella valutazione delle domande relative ai progetti e delle domande di accreditamento. La valutazione riguarda non solo le priorità cui la proposta di progetto contribuisce, ma anche il modo in cui il progetto intende utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per realizzare le attività

del progetto. Nei settori dell'istruzione scolastica, dell'istruzione e della formazione professionale e dell'istruzione degli adulti, l'uso degli strumenti digitali è sancito dalle **norme di qualità Erasmus** che i richiedenti devono rispettare nell'elaborazione dei loro progetti. Nel programma del Corpo europeo di solidarietà le organizzazioni che richiedono il marchio di qualità devono soddisfare i criteri di aggiudicazione per la trasformazione digitale e indicare il loro contributo al conseguimento di tale priorità.

- **Apprendimento delle lingue online:** il programma Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà offrono **opportunità per l'apprendimento delle lingue** ai partecipanti che intraprendono un percorso di studio o di apprendimento all'estero. Dati i vantaggi dell'e-learning per l'apprendimento delle lingue in termini di accessibilità e flessibilità, tale sostegno è offerto attraverso lo strumento di sostegno linguistico online (OLS) tramite la piattaforma EU Academy, adattato alle esigenze dei singoli settori²⁴.

4.2.2 Azione chiave 2 – Cooperazione tra organizzazioni e istituzioni

- **Componenti digitali nella gestione dei progetti:** nel caso dei partenariati per la cooperazione, le componenti digitali possono essere utilizzate per eseguire meglio i compiti e coordinare più efficacemente i partner di tali progetti. Questi elementi sono iscritti in bilancio nell'importo forfettario complessivo del progetto e sono presi in considerazione nella valutazione a livello di efficienza in termini di costi e qualità della proposta. Ad esempio una parte dell'importo forfettario può essere utilizzata per acquistare licenze software per sviluppare attività innovative online anziché fisiche.
- **Alleanze per l'innovazione:** alla voce "pertinenza della proposta" i criteri di aggiudicazione indicano la misura in cui la proposta integra le competenze digitali nei contenuti di formazione per i rispettivi profili professionali. Analogamente, per i partenariati per l'eccellenza, quali i centri di eccellenza professionale, le accademie degli insegnanti Erasmus+ o le università europee, gli approcci o le pratiche innovativi che saranno presi in considerazione nella valutazione comprendono l'uso di strumenti digitali o di pedagogie basate sulle conoscenze digitali per preparare gli studenti e gli alunni alla transizione digitale.
- Inoltre i programmi sostengono numerose **piattaforme online europee** per la cooperazione virtuale, l'istruzione digitale e la gioventù. Tra queste figurano la piattaforma europea per l'istruzione scolastica (compresa eTwinning), la piattaforma elettronica per l'apprendimento degli adulti in Europa (EPAL), il Portale europeo per i giovani e il Portale del Corpo europeo di solidarietà. Le piattaforme offrono spazi di collaborazione virtuale e banche dati per la ricerca di partner ed agevolano l'apprendimento reciproco online tra i paesi per quanto riguarda lo sviluppo dei sistemi, delle istituzioni, così come lo sviluppo professionale/individuale, comprese le comunità di pratiche e altri servizi online per insegnanti, formatori, animatori socioeducativi, decisori politici e altri professionisti, nonché per alunni, giovani e discenti adulti in Europa e altrove.

²⁴ Quando l'apprendimento online non è lo strumento migliore per raggiungere un determinato gruppo di destinatari, sono offerte ulteriori forme di sostegno linguistico.

4.2.3 Azione chiave 3 – Sostegno allo sviluppo delle politiche e alla cooperazione

- L'azione **European Youth Together** contribuisce ad ampliare la platea di giovani destinatari e prevede l'uso di molteplici canali tradizionali e digitali per agevolare lo sviluppo di partenariati e reti, consentendo la partecipazione e l'accesso delle organizzazioni non governative (ONG) di base e dei movimenti giovanili.

4.2.4 Attività di volontariato e solidarietà nell'ambito del Corpo europeo di solidarietà

- Nell'ambito del programma del **Corpo europeo di solidarietà** le organizzazioni partecipanti sono incoraggiate a ricorrere a strumenti e metodi di apprendimento digitali per integrare e apportare valore aggiunto alle loro attività indipendentemente dai temi affrontati nel loro progetto, migliorare la cooperazione tra le organizzazioni partner, favorire un'ulteriore divulgazione dei risultati o sostenere la costruzione di comunità. Dovrebbero essere altresì utilizzate le piattaforme di formazione generale online²⁵ e la piattaforma EU Academy²⁶.
- Il Corpo europeo di solidarietà sostiene anche l'uso di strumenti e metodi di apprendimento digitali nei **progetti di solidarietà**. I gruppi di giovani che attuano questi progetti sono incoraggiati a ricorrere a strumenti e metodi di apprendimento digitali per integrare le attività in presenza fisica e conferire maggiore qualità al progetto.

4.3 Contributo della priorità digitale ad altre priorità di Erasmus+

La definizione e l'attuazione efficace della priorità orizzontale digitale del programma possono parallelamente **sostenere anche la realizzazione di altri obiettivi orizzontali, quali l'inclusione, l'internazionalizzazione, la sostenibilità ambientale e la partecipazione alla vita democratica.**

- Il sostegno alla trasformazione digitale dell'istruzione e della formazione, della gioventù e dello sport può introdurre formati più **inclusivi** che consentono di raggiungere più efficacemente i partecipanti che non possono partecipare (pienamente) alla mobilità all'estero, compresi quelli con minori opportunità. Erasmus+ integra inoltre la mobilità fisica con opportunità di apprendimento digitale e scambi virtuali per i paesi terzi non associati al programma. Sebbene l'obiettivo non sia quello di sostituire l'apprendimento in presenza e l'immersione nell'ambiente di lavoro, di studio o culturale, le opportunità di

²⁵

²⁶

apprendimento digitale e gli scambi virtuali possono essere utilizzati ogniqualvolta vi sia un **valore aggiunto per le persone coinvolte**.

- In termini di miglioramento dell'internazionalizzazione o della dimensione transnazionale, i progetti stanno anche aumentando la capacità delle organizzazioni di aprire e sviluppare la loro cooperazione internazionale/transnazionale e gli scambi culturali utilizzando strumenti digitali con nuovi metodi, piattaforme e formati.
- La priorità digitale del programma può svolgere un ruolo di sensibilizzazione sulle questioni relative ai cambiamenti climatici e alla sostenibilità. Ad esempio è possibile organizzare visite preparatorie in modalità digitale prima di passare alla mobilità in presenza.
- L'alfabetizzazione digitale è diventata un fattore importante per consentire a tutti i gruppi della società di **partecipare alla vita democratica** e per offrire loro la possibilità di essere cittadini attivi che beneficino pienamente dei servizi e dei processi pubblici o di altro tipo che si sono trasferiti online. Si rileva pertanto che una serie di progetti che riguardano la priorità della partecipazione alla vita democratica si avvalgono delle capacità offerte dagli strumenti e dalle piattaforme digitali per raggiungere determinati gruppi destinatari. Tali progetti consentono inoltre a questi gruppi di utilizzare dette capacità per partecipare ai processi democratici, contrastare la disinformazione e integrarsi ulteriormente nella società.

5. Il ruolo delle organizzazioni nel preparare, realizzare e seguire i progetti che riguardano la priorità digitale

5.1 Prima del progetto

Durante la fase di elaborazione, qualsiasi progetto che riguardi la priorità digitale dovrebbe prendere in considerazione gli obiettivi strategici e gli orientamenti descritti sopra nel presente documento (come lo sviluppo delle competenze digitali e l'uso di strumenti digitali per migliorare il processo di apprendimento). Inoltre, a prescindere dal tema trattato in un progetto, le organizzazioni dovrebbero considerare quali strumenti, metodi e attività digitali possono contribuire positivamente all'attuazione e alla distribuzione delle attività del progetto.

Per i progetti di mobilità, le organizzazioni che illustrano ai potenziali partecipanti le opportunità offerte dai programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà" dovrebbero fare riferimento anche allo sviluppo delle competenze digitali e all'uso di strumenti digitali.

5.2 Durante il progetto

Nella preparazione e nell'attuazione delle loro varie attività, le organizzazioni dovrebbero includere l'uso di strumenti e metodi di apprendimento digitali per

integrare le attività in presenza fisica e migliorare la cooperazione tra le organizzazioni partner. In questo contesto tali organizzazioni possono trarre ispirazione dalle diverse dimensioni del quadro europeo per le organizzazioni educative digitalmente competenti. Esse dovrebbero prestare particolare attenzione al processo di apprendimento e ai risultati acquisiti nel corso del progetto e, per quanto possibile, documentare anche le competenze digitali o pedagogiche sviluppate durante lo stesso.

Ad esempio un progetto può coinvolgere le scuole che utilizzano in primo luogo lo strumento SELFIE per individuare i settori che necessitano di ulteriore sviluppo nel loro percorso verso un uso mirato delle tecnologie digitali e un'istruzione digitale inclusiva. In seguito il progetto può occuparsi dell'elaborazione di una relazione o di raccomandazioni su come le scuole gestiscono questi settori, quali azioni devono essere messe in atto, chi deve essere coinvolto e come monitorare i progressi e l'impatto sull'insegnamento, sull'apprendimento, sulla valutazione o persino sull'amministrazione. In tutti i casi dai progetti dovrebbero emergere il valore che un tema (ad esempio benessere digitale, competenze digitali di educatori o formatori ecc.) conferisce al miglioramento del processo di istruzione, della motivazione, del coinvolgimento o della partecipazione del gruppo destinatario.

La partecipazione alle opportunità di creazione di reti offerte dai programmi può rafforzare la capacità delle organizzazioni e migliorare lo scambio di buone pratiche stimolanti, anche su temi legati alla trasformazione digitale, quali lo sviluppo di pedagogie, contenuti o programmi di studio digitali, la sperimentazione di tecnologie emergenti e la valutazione del loro impatto sulle pratiche degli istituti di istruzione.

5.3 Dopo il progetto

È importante tenere conto della priorità digitale quando le organizzazioni valutano i progetti e l'impatto delle attività sui partecipanti e sulle organizzazioni stesse. Esse dovrebbero altresì prendere in considerazione tale dimensione quando promuovono i risultati dei progetti e condividere le loro buone pratiche con i pari e i portatori di interessi. Sono compresi i progetti che riguardano specificamente il miglioramento delle competenze e delle pedagogie digitali come tema principale, nonché i progetti per i quali tale dimensione è una tra le tante.

Le organizzazioni dovrebbero sensibilizzare i propri discenti, il proprio personale e la propria dirigenza sulle opportunità offerte dai programmi per acquisire e sviluppare ulteriormente le competenze e le abilità digitali pertinenti in tutti i settori di studio e basarsi su di esse per far progredire il loro apprendimento in altri settori. L'esperienza nell'ambito di un progetto Erasmus+ o del Corpo europeo di solidarietà può rappresentare un punto di partenza per un'ulteriore digitalizzazione delle organizzazioni o per lo sviluppo di competenze digitali individuali, che possono quindi essere oggetto di ulteriore seguito e miglioramento al di là della durata del progetto.

Inoltre le organizzazioni possono beneficiare di opportunità di formazione attraverso le attività di rete e le risorse offerte dalle agenzie nazionali e da SALTO per il digitale per approfondire le loro conoscenze, migliorare le proprie competenze e promuovere le buone pratiche. Anche la piattaforma europea per l'istruzione scolastica e la piattaforma elettronica per l'apprendimento degli adulti in Europa (EPALE) offrono numerosissime opportunità di apprendimento online.

6. Il ruolo delle agenzie nazionali, del centro risorse SALTO per il digitale e dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA)

Le agenzie nazionali, i centri risorse e l'EACEA promuovono la consapevolezza delle varie opzioni e dei meccanismi di sostegno per i progetti volti a contribuire all'attuazione della priorità digitale nei programmi. Essi dovrebbero dialogare con i partecipanti all'interno delle rispettive reti e adattare i loro approcci alle esigenze di informazione specifiche.

Le agenzie nazionali svolgono pertanto un **ruolo cruciale nel sostenere l'adozione, l'attuazione e il follow-up dei progetti** che si prefiggono di sostenere la trasformazione digitale. Al fine di attuare efficacemente i programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà", le agenzie nazionali aderiscono a orientamenti comuni (ad esempio quelli descritti nella guida per le agenzie nazionali), mantenendo al contempo la flessibilità necessaria per adattarsi ai rispettivi contesti nazionali specifici.

Il **centro risorse SALTO per il digitale** sta aiutando le agenzie nazionali ad attuare la presente strategia. Tale centro raccoglie conoscenze e sostiene l'organizzazione di attività di sviluppo delle capacità per il personale delle agenzie nazionali e i beneficiari dei programmi. Esso guiderà la creazione di attività di sviluppo delle capacità e sosterrà le agenzie nazionali nel loro percorso verso la piena attuazione della priorità digitale nelle loro modalità di lavoro sui programmi. SALTO per il digitale fornisce inoltre orientamenti, materiali e strumenti che traducono i documenti strategici e gli ultimi sviluppi politici in formati utili destinati alle agenzie nazionali, ai beneficiari e ad altri portatori di interessi del programma disponibili sul suo sito web²⁷. Ad esempio i *one-pager* forniscono orientamenti concisi e idee concrete su come utilizzare i diversi quadri e strumenti dell'UE nei progetti Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà. Le risorse e le attività supplementari del centro, come i dialoghi digitali (webinar), i workshop sulla trasformazione digitale, le migliori pratiche condivise, i materiali di apprendimento, la ricerca sulla priorità digitale e i quadri per l'individuazione delle buone pratiche, sostengono i portatori di interessi di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà nell'attuazione della priorità orizzontale digitale nei programmi. Tali attività sostengono l'attuazione della priorità digitale nei programmi e rafforzano la capacità delle agenzie nazionali nell'ambito delle politiche e delle pratiche connesse alla transizione digitale. SALTO per il digitale raccoglie, esamina e condivide anche esempi e buone pratiche sviluppati dalle agenzie nazionali. Infine esso aggiorna il gruppo direttivo digitale sullo stato di avanzamento e sull'attuazione della priorità digitale dei programmi.

Analogamente l'**Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA)** della Commissione europea gestisce direttamente alcune azioni del programma. Nei paesi terzi non associati ai programmi, le delegazioni dell'UE e, ove presenti, gli uffici nazionali Erasmus+ (NEO) e i punti focali nazionali Erasmus+ (PFN) svolgono un ruolo significativo nel promuovere la consapevolezza delle opportunità offerte dai

²⁷ <https://saltodigital.eu>.

programmi, comprese quelle relative alla trasformazione digitale, tra i gruppi destinatari individuati nella presente strategia.

6.1 Informazione e sensibilizzazione

Le agenzie nazionali dovrebbero contribuire all'attuazione della priorità digitale e alla trasformazione digitale attraverso i programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà". Ciò dovrebbe basarsi sulle realtà nazionali ed essere coerente con gli orientamenti forniti a livello europeo. Le agenzie nazionali sono invitate a comunicare riguardo al loro lavoro sulla priorità digitale nell'ambito di Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà.

Le agenzie nazionali e l'EACEA, con il sostegno di SALTO per il digitale e della Commissione europea, possono fornire orientamenti a tutte le organizzazioni che sono attive in Erasmus+ e nel Corpo Europeo di Solidarietà, sia a livello nazionale sia con altre agenzie nazionali e SALTO per il digitale, così come nel quadro del polo per l'istruzione digitale, nonché condividere/promuovere esempi di buone pratiche tra le stesse. I criteri per una tale selezione di esempi di buone pratiche possono essere sviluppati in collaborazione tra le agenzie nazionali, insieme alla guida e al sostegno di SALTO per il digitale. Nella stessa ottica di promozione delle sinergie, le agenzie nazionali e l'EACEA offrono opportunità di creazione di reti ai portatori di interessi, come le attività di formazione e cooperazione o le attività di rete.

Le agenzie nazionali e l'EACEA devono inoltre elaborare materiali informativi adeguati in formati accessibili e appropriati, utilizzare diversi canali di sensibilizzazione e informazione e contattare in modo proattivo le organizzazioni attive nei settori pertinenti che offrono possibilità di fare rete ai portatori di interessi.

6.2 Sostegno a potenziali richiedenti e beneficiari

In tutte le fasi del ciclo del progetto, le agenzie nazionali forniscono un sostegno sistematico, equo e su misura ai potenziali richiedenti e beneficiari sulla priorità digitale dei progetti. Tale sostegno è particolarmente importante per i nuovi partecipanti ai programmi. Le Agenzie nazionali possono organizzare esse stesse attività di rete, workshop e attività di apprendimento tra pari in conformità con i requisiti del programma o porre in essere sistemi che prevedano soggetti moltiplicatori, tutoraggio, visite ai progetti, consulenza ecc. Esse devono dedicare sufficienti risorse umane e finanziarie all'attuazione efficace e continua di questo approccio.

Le agenzie nazionali possono organizzare workshop o invitare i portatori di interessi/le istituzioni regionali o locali a presentare il valore aggiunto derivante dalla partecipazione ai programmi dell'UE e motivarli a partecipare.

6.3 Punti di contatto digitali

Ogni agenzia nazionale nomina un punto di contatto digitale che coordina o promuove le azioni relative alla transizione digitale all'interno dell'agenzia e che funge da riferimento in questo ambito per le altre agenzie nazionali, la Commissione e i centri risorse.

Il personale delle agenzie nazionali, con il sostegno del punto di contatto digitale, deve essere a conoscenza delle politiche pertinenti nel settore dell'istruzione e della formazione digitali, nonché della gioventù e dello sport, e attuarle in tutte le azioni dei programmi. Esso riceve il sostegno necessario attraverso la formazione, gli orientamenti e gli strumenti forniti da SALTO per il digitale affinché rafforzino le loro conoscenze nel settore della transizione digitale.

I punti di contatto digitali contribuiscono a sviluppare conoscenze e capacità in seno all'agenzia nazionale, a promuovere azioni relative alla priorità digitale in tutta la loro agenzia e a condividere le loro competenze e conoscenze con i colleghi. Tali punti contribuiscono inoltre a censire i gruppi destinatari che potrebbero dover essere raggiunti attraverso la presente strategia.

6.4 Esperti valutatori

I progetti Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà sono valutati sulla base di una serie di criteri specificati negli inviti a presentare proposte nel corso di una procedura competitiva che tiene conto di tutte le candidature ammissibili presentate e coinvolge il personale delle agenzie e gli esperti esterni. La valutazione dei progetti che si rivolgono alla priorità digitale richiede inoltre che le competenze e le abilità in materia siano quanto più accurate possibile. Le agenzie nazionali sono invitate a includere nel loro gruppo di valutatori e comitati di valutazione persone con competenze riguardanti l'istruzione e la formazione digitali, la gioventù e, più in generale, la trasformazione digitale. Nel fare ciò esse trarranno spunto dalle loro competenze e le condivideranno con altri valutatori a beneficio di una maggiore consapevolezza e di una migliore valutazione dei progetti. Al fine di individuare meglio il potenziale e orientare i progetti che mirano a promuovere la trasformazione digitale, SALTO per il digitale può offrire orientamenti e opportunità di formazione specifici al personale delle agenzie nazionali e agli esperti valutatori.

6.5 Formazione e attività di rete per organizzazioni, personale delle agenzie ed esperti valutatori

Occorre una formazione specifica impartita da professionisti competenti al personale delle agenzie nazionali, al fine di sviluppare le capacità per orientare, valutare e gestire meglio i progetti che riguardano la priorità digitale. SALTO per il digitale sostiene lo sviluppo delle capacità delle agenzie nazionali, in particolare attraverso i punti di contatto digitali, per quanto riguarda la priorità digitale dei programmi organizzando e promuovendo eventi di formazione e opportunità di apprendimento tra pari.

Le agenzie nazionali, sostenute da SALTO per il digitale, possono organizzare attività di apprendimento tra pari e attività di rete per le organizzazioni attive nel settore dell'istruzione e della formazione digitali, così come della gioventù, a livello sia nazionale sia dell'UE, nonché prendervi parte.

Oltre agli strumenti nazionali, le attività di formazione e cooperazione nell'ambito di Erasmus+ e le attività di rete nell'ambito del Corpo europeo di solidarietà rappresentano uno strumento importante per lo sviluppo delle capacità e l'attività di rete in modo coordinato. Le attività a lungo termine forniscono uno strumento per una cooperazione lungimirante e lo sviluppo dell'attuazione, nonché per aumentare l'influenza della priorità digitale dei programmi attraverso attività condotte per diversi anni da più agenzie nazionali. SALTO per il digitale sostiene le agenzie nazionali con le sue competenze nella pianificazione e nell'attuazione di attività a lungo termine incentrate sulla trasformazione digitale. Inoltre tale centro offre materiale di formazione e moduli online che le agenzie nazionali possono utilizzare nelle attività di formazione e cooperazione.

Al fine di sostenere la capacità delle agenzie nazionali nel processo relativo alla strategia digitale, SALTO per il digitale fornisce loro orientamenti, modelli, strumenti, formazione e tutoraggio ove necessario.

6.6 Raccolta di dati, monitoraggio e massimizzazione dell'impatto

Un principio fondamentale per comprendere l'effetto di tutte le nostre azioni nei programmi è costituito dalla capacità di interpretare i risultati dei progetti sul campo. Dai dati contenuti nelle relazioni annuali di Erasmus+ emerge un forte interesse da parte degli istituti di istruzione e degli altri istituti in tutti i settori a comprendere, sviluppare, attuare e valutare metodi di insegnamento e apprendimento che integrino le nuove tecnologie o a sviluppare strumenti digitali adeguati su misura per discipline specifiche o per raggiungere gruppi specifici di discenti. La piattaforma dei risultati dei progetti Erasmus+ elenca i progetti che si concentrano su un settore specifico come quello digitale.

Le agenzie nazionali, i centri risorse e l'EACEA riuniranno in modo sistematico i numerosi risultati, soluzioni pedagogiche e migliori pratiche, li analizzeranno e li condivideranno con i portatori di interessi, in particolare con i decisori politici. Inoltre la Commissione è determinata a rispettare l'impegno assunto di integrare la previsione nel ciclo programmatico e a rafforzare la cultura di una governance basata su dati concreti²⁸. La previsione può contribuire a rispondere a questioni cruciali in relazione all'impatto della trasformazione digitale sull'insegnamento e sull'apprendimento.

Per poter utilizzare efficacemente le conoscenze acquisite con le azioni del programma, è necessario istituire un processo per ottenere un feedback sulle politiche e sulle migliori pratiche proveniente dalle azioni sia decentralizzate che centralizzate. Le strutture di analisi e di elaborazione delle relazioni, ad esempio attraverso SALTO per il digitale, possono garantire che le raccomandazioni arrivino a chi attua le riforme.

²⁸ La previsione è un tipo di ricerca che genera attrattiva e che è orientata al futuro, con un grande potenziale di visibilità politica.

SALTO per il digitale aiuta le agenzie nazionali a fornire informazioni sull'attuazione della priorità digitale e suggerimenti per **standardizzare gli approcci di elaborazione delle relazioni, lo sviluppo delle capacità e gli orientamenti**. Tale centro può sostenere lo sviluppo di una metodologia comune per misurare l'impatto dei risultati dei progetti in modo comparabile tra le agenzie nazionali. Ciò implica anche che, una volta raccolti, questi risultati possono fornire una visione più ampia dell'impatto che il programma sta producendo nel settore dell'istruzione e della formazione digitali. SALTO per il digitale elaborerà inoltre una relazione di sintesi sull'attuazione della strategia digitale sulla base delle informazioni fornite dalle agenzie nazionali.

L'EACEA ha sviluppato un **meccanismo strutturato di feedback sulle politiche** (*Feedback to Policy* – F2P), che comprende la strategia e il piano d'azione F2P per il periodo 2023-2024 e il primo piano pilota F2P sulla trasformazione digitale. Tale quadro strategico mira a garantire che il processo di elaborazione delle politiche della Commissione sia arricchito dai dati provenienti dai progetti finanziati nell'ambito dei programmi gestiti dall'EACEA, tra cui Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà. Nel piano pilota F2P sul digitale si delineano le esigenze politiche nel settore della trasformazione digitale, si dà priorità alle azioni strategiche pertinenti, si assegnano i ruoli e si indicano i tempi.

6.7 Sinergie con altri programmi

Le agenzie nazionali possono sostenere i beneficiari nell'individuare l'azione più appropriata (formato del progetto) per il loro progetto che riguarda la priorità digitale all'interno dei programmi o indirizzarli nell'individuare altre/ulteriori opportunità di finanziamento. Altri programmi, come il Fondo sociale europeo Plus, Orizzonte Europa o il programma Europa digitale, sono esempi pertinenti in quanto tutti dedicano fondi allo sviluppo di competenze e abilità digitali per diversi gruppi destinatari.

Un esempio di creazione di sinergie con i suddetti programmi di investimento dell'UE è rappresentato dall'assegnazione del marchio di eccellenza sperimentato nell'ambito di Erasmus+ nel 2023. Nove alleanze delle università europee hanno ricevuto un certificato di marchio di eccellenza che attesta l'elevata qualità di tali proposte e le propone per il finanziamento a titolo di altri meccanismi di finanziamento.

Le buone pratiche riguardanti le sinergie con altri programmi saranno documentate nell'ambito degli approcci di elaborazione delle relazioni di cui sopra e condivise per moltiplicarne l'impiego e valorizzarne il pieno potenziale. Inoltre tutte le organizzazioni che attuano i programmi Erasmus+ e "corpo europeo di solidarietà" sono invitate a riflettere sul ruolo della digitalizzazione nelle proprie strutture e attività.

Allegato I: quadri e strumenti utili

I quadri e gli strumenti elencati di seguito possono essere impiegati nei progetti Erasmus+ e del Corpo europeo di solidarietà per sostenere l'attuazione della priorità digitale.

I **quadri** (come DigComp o DigCompOrg) possono essere utilizzati in aggiunta al piano d'azione per l'istruzione digitale per individuare le esigenze, gli obiettivi e le attività in sede di elaborazione dei progetti. Essi forniscono un quadro di riferimento comune per allineare un progetto in un contesto europeo più ampio.

Nel corso del progetto, è possibile avvalersi degli **strumenti** e dei quadri per sostenere le attività del progetto, quali lo sviluppo delle capacità in materia di competenze digitali e l'autovalutazione (ad esempio SELFIE). Inoltre si può ricorrere a diversi strumenti e quadri per riflettere sulle attività del progetto e valutarne l'impatto.

Le piattaforme e le comunità (come il polo europeo per l'istruzione digitale) possono essere impiegate per trovare partner e reti, effettuare confronti e condividere le buone pratiche. Esse offrono inoltre notevoli competenze, possibilità di apprendimento e materiali sulla trasformazione digitale.

I **one-pager di SALTO per il digitale** forniscono orientamenti e idee concrete alle organizzazioni su come utilizzare i relativi quadri e strumenti nei progetti. Le **schede tematiche di SALTO per il digitale** contengono brevi introduzioni su vari temi digitali (come IA, STEAM, alfabetizzazione digitale) e aiutano i progetti a perseguire la priorità digitale. Cfr. la pagina web di SALTO per il digitale: <https://saltodigital.eu>.

Le risorse indicate di seguito danno accesso a pratiche, materiali e documentazione sulla transizione digitale:

- **piattaforma dei risultati dei progetti Erasmus+:** dà accesso a tutti i progetti finanziati nell'ambito di Erasmus+ (<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects?etrans=it>)
- **banca dati dei risultati dei progetti del Corpo europeo di solidarietà:** dà accesso a tutti i progetti finanziati nell'ambito del Corpo europeo di solidarietà (<https://youth.europa.eu/solidarity/projects>)
- **centro risorse SALTO per il digitale:** materiali, orientamenti e risorse sulla trasformazione digitale nell'istruzione, nella formazione e nella gioventù (ad es. *one-pager* e schede tematiche) (<https://salto-digital.eu>)
- **DigComp 2.2:** il quadro delle competenze digitali per i cittadini (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>)
- **DigCompOrg:** il quadro europeo per le organizzazioni didattiche competenti in ambito digitale (https://joint-research-centre.ec.europa.eu/european-framework-digitally-competent-educational-organisations-digcomporg/digcomporg-framework_en?prefLang=it)
- **DigCompEdu:** il quadro delle competenze digitali per gli educatori (https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en?prefLang=it)

- **strumento SELFIE per la pianificazione dell'intera scuola:** per valutare i punti di forza e le lacune delle scuole nell'uso della tecnologia
(<https://education.ec.europa.eu/it/selfie>)
- **SELFIE for Teachers:** strumento che consente agli insegnanti di autovalutare i punti di forza e le lacune nell'uso della tecnologia
(<https://education.ec.europa.eu/it/selfie-for-teachers>)
- **polo europeo per l'istruzione digitale:** una comunità che collabora, scambia migliori pratiche e sviluppa soluzioni con i portatori di interessi di tutti i settori dell'istruzione e della formazione
(<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub?etrans=it>)
- **piattaforma europea per l'istruzione scolastica:** un punto di incontro tra tutti i portatori di interessi dall'educazione e cura della prima infanzia alla scuola primaria e secondaria, compresa l'istruzione e la formazione professionale iniziale, per scoprire notizie, interviste, pubblicazioni, esempi di pratiche, corsi e partner per i loro progetti Erasmus+
(<https://school-education.ec.europa.eu/en?prefLang=it>)
- **eTwinning:** una comunità per la collaborazione tra le scuole, compresi gli istituti di istruzione e formazione professionale iniziale, in Europa
(<https://school-education.ec.europa.eu/it/etwinning>)
- **EPALE:** piattaforma elettronica per l'apprendimento degli adulti in Europa, comunità di professionisti dell'apprendimento degli adulti
(<https://epale.ec.europa.eu/it>)
- **strumento di autovalutazione delle competenze digitali Europass:** per valutare il livello delle competenze digitali delle persone
(<https://europa.eu/europass/digitalskills/screen/home?lang=it>)
- **Euroguidance:** una rete di risorse e centri di informazione nazionali per l'orientamento nei paesi europei
(<https://euroguidance.eu>)
- **HEInnovate:** uno strumento di autoriflessione per gli istituti di istruzione superiore che desiderano esplorare il loro potenziale innovativo
(<https://www.heinnovate.eu>)
- **iniziativa relativa alla carta europea dello studente:** un'iniziativa per aiutare gli studenti e gli istituti di istruzione superiore a partecipare agli scambi Erasmus+ semplificando i processi amministrativi e migliorando la digitalizzazione. L'iniziativa si articola in tre strumenti: l'app Erasmus+, la rete di scambio di dati "Erasmus Without Paper" e la carta europea dello studente
(<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/european-student-card-initiative?etrans=it>)



Ufficio delle pubblicazioni
dell'Unione europea