



# Our Digital Village

## 3<sup>rd</sup> Newsletter

Il progetto Our Digital Village mira a intervenire nelle aree rurali promuovendo l'acquisizione di competenze digitali e trasversali, preparando le persone ad affrontare le sfide del futuro. Lo farà attraverso la co-creazione di contenuti educativi di alta qualità, capaci di rispondere alle esigenze del contesto locale, garantendo al contempo una trasformazione duratura verso la digitalizzazione grazie a un'attiva azione di sensibilizzazione a tutti i livelli della società.



Con la conclusione del terzo anno di Our Digital Village e la finalizzazione del progetto, siamo orgogliosi di condividere i principali **punti salienti** di questo periodo finale del progetto:

- una ricca serie di nuovi eventi (corsi, sessioni informative, sportelli informativi, workshop, webinar e conferenze) che hanno continuato a rafforzare Our Digital Village;

- numeri di partecipazione in crescita, che riflettono una comunità del villaggio digitale in espansione e coinvolta;

- importanti traguardi che hanno generato un impatto forte e duraturo nella vita reale di molti cittadini nelle aree rurali di tutta Europa.

Vi invitiamo a visitare il nostro [sito web](#) per esplorare le più recenti risorse del progetto e a continuare a seguirci su [LinkedIn](#) per rimanere aggiornati su tutte le ultime novità di **Our Digital Village**.



## Cosa è successo con Our Digital Village in 2025?

Numerosi eventi e workshop, diversi tra loro, sono stati organizzati nell'ultimo anno del progetto dai partner del progetto.

### **Formazione e corsi ICT**

Per testare e valutare l'Our Digital Village **Activity Kit** con insegnanti e formatori, i partner hanno organizzato **attività di formazione e corsi ICT** nel mese di febbraio presso istituti educativi, organizzazioni locali e hub comunitari nelle aree rurali target.

Ogni Paese attuatore ha organizzato sessioni di formazione locali che hanno coinvolto almeno 15 insegnanti e formatori. La formazione ha fornito competenze di base in **coding, robotica, microcontrollori, modellazione e stampa 3D e sviluppo web**. Attraverso queste attività, i partecipanti hanno acquisito le conoscenze digitali necessarie per realizzare le attività proposte nell'Activity Kit e adattarle alle esigenze e ai contesti locali.

Inoltre, ciascun Paese implementatore ha erogato 4 **corsi ICT** con l'obiettivo di rafforzare le competenze digitali e trasversali di almeno 60 partecipanti per Paese, sulla base delle sfide ICT presentate nell'Activity Kit. Per rafforzare ulteriormente le competenze dei partecipanti, almeno il 25% di ciascun corso ICT è stato dedicato allo sviluppo di un **progetto digitale personale**, in cui i partecipanti hanno utilizzato la tecnologia o il coding per risolvere un problema rilevante per sé stessi o per la propria comunità. Tutti i progetti sono stati successivamente presentati durante i successivi eventi della comunità ODV e, in ciascun Paese implementatore, il progetto migliore è stato premiato.

A seguito dei corsi ICT, ciascun partner implementatore ha organizzato tre **incontri di co-valutazione** (due in presenza e uno online) per valutare l'impatto locale delle attività del progetto e raccogliere feedback utili a migliorare le iniziative future.

In loco, presso queste sedi ICT, i partner hanno allestito **ICT Info Desk** per portare il supporto digitale direttamente alla comunità. Personale qualificato delle



organizzazioni partner ha fornito assistenza digitale in presenza alle persone in cerca di orientamento. Complessivamente, sono stati attivati 7 info desk (+ uno online, sempre disponibile, consultabile [qui](#)) e 40 persone hanno ricevuto supporto grazie a questa iniziativa.

Inoltre, sono state organizzate altre due **sessioni informative** su temi chiave legati all'alfabetizzazione digitale e alla tecnologia, con l'obiettivo di promuovere il dialogo aperto e la condivisione delle conoscenze.

## All Digital Weeks

Nel mese di marzo, *Our Digital Village* ha preso parte alle All Digital Weeks. Nel corso di un **webinar**, i coordinatori del progetto Giulia D'Annibale e Alberto Biondo del Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci hanno spiegato in modo approfondito come l'**Approccio Maieutico Reciproco (RMA)**, sperimentato dal sociologo ed educatore Danilo Dolci a partire dagli anni Cinquanta, favorisca l'educazione e un cambiamento significativo attraverso lo scambio diretto, la partecipazione e l'autoanalisi delle persone coinvolte. Inoltre, Giulia e Alberto hanno illustrato strategie pratiche per coinvolgere le comunità rurali nello sviluppo delle competenze digitali e hanno condiviso quanto appreso e le storie di impatto reale dal territorio.



## **Empowerment digitale nelle comunità rurali con *Our Digital Village***

Nel mese di giugno, l'Università di Alicante ha pubblicato un nuovo **articolo di ricerca** a cura di Rosabel Martinez Roig su come il progetto *Our Digital Village* applichi l'Approccio Maieutico Reciproco (RMA) per rafforzare le competenze digitali e promuovere l'inclusione nelle comunità rurali di tutta Europa. Basandosi sulle esperienze di 278 partecipanti, tra cui insegnanti, studenti e adulti provenienti dai Paesi implementatori, lo studio offre prospettive preziose sugli ostacoli digitali affrontati nelle aree rurali e sull'impatto significativo dell'apprendimento digitale partecipativo.

I **risultati dello studio** sottolineano l'importanza di migliorare le infrastrutture digitali, rafforzare la formazione degli insegnanti e sostenere percorsi di apprendimento personalizzati, favorendo al contempo la crescita delle comunità attraverso cooperazione, creatività e autonomia.

## **Finalizzazione dell'*Activity Kit* di *Our Digital Village***

L'**Activity Kit** sviluppato durante il progetto è stato finalizzato e pubblicato a settembre sul [sito web](#) del progetto.

È pensato per insegnanti e formatori che operano sia nell'educazione formale sia in quella non formale. Nello specifico, è suddiviso in **quattro sezioni**:

1. Introduzione: questa sezione sottolinea l'importanza delle competenze digitali nel mondo sempre più digitalizzato di oggi.
2. Una raccolta di 50 attività ICT: la raccolta propone percorsi di apprendimento per diverse tecnologie, con 10 sfide specifiche per ciascuna tecnologia, suddivise per livelli di difficoltà. L'obiettivo è rafforzare le competenze digitali e trasversali di insegnanti, formatori e studenti. Le attività sono co-progettate da esperti RMA, esperti ICT, insegnanti e formatori nelle aree rurali, e sono facilmente adattabili a diversi contesti educativi e geografici.
3. Linee guida pedagogiche generali: supportano insegnanti e formatori nell'implementazione delle attività sopra menzionate, tenendo conto delle esigenze, dei desideri e del contesto locale.
4. Risorse aggiuntive per approfondimenti individuali.

## **Workshop interattivi di *Our Digital Village***

A fine settembre e ottobre, ALDA, partner di Our Digital Village, ha organizzato due **workshop interattivi online** sull'educazione digitale nelle comunità rurali.

Nel **primo workshop**, 13 partecipanti hanno appreso informazioni generali sul progetto e i partner hanno condiviso i principali risultati emersi dai workshop di auto-riflessione condotti nei loro Paesi. Successivamente, 13 partecipanti hanno preso parte a un esercizio interattivo in cui hanno mappato le sfide digitali presenti nelle proprie comunità e individuato le persone maggiormente colpite da queste lacune. Infine, hanno discusso su come superare le sfide comuni nella cooperazione tra stakeholder.

Come seguito, nel **secondo workshop** 13 partecipanti hanno esplorato l'Activity Kit e il Training Outline creati all'interno del progetto. Hanno appreso dalle azioni pilota condotte da Our Digital Village in Europa, che li hanno aiutati a definire i primi passi concreti per implementare la formazione sulle competenze digitali nelle proprie comunità locali.

Questa è stata un'opportunità unica per 13 partecipanti di scambiare idee con pari impegnati in iniziative simili di trasformazione digitale e di esplorare insieme come le sfide ICT possano essere adattate localmente per giovani, adulti e anziani.

### **Colmare il divario: l'educazione digitale nelle aree rurali**

In ottobre, Our Digital Village ha organizzato il Summit internazionale online *Colmare il divario: l'educazione digitale delle aree rurali*.

Il Summit ha offerto all'13 partecipanti l'opportunità di **confrontarsi con le politiche europee sull'educazione digitale** e di discutere le principali questioni legate al **divario digitale in Europa**.

L'evento ha messo in evidenza **best practice** innovative per colmare il divario digitale, presentando **iniziative realizzate nei Paesi partner**, e ha permesso all'13 partecipanti di conoscere i **risultati del progetto** che hanno avuto un impatto concreto nella vita quotidiana dell'13 cittadini nelle comunità rurali target.

L'13 partecipanti hanno approfondito la comprensione del divario digitale nelle aree rurali sia dal punto di vista pratico sia accademico. Hanno inoltre acquisito **nuove**

**competenze digitali** e maggiore sicurezza nell'uso della tecnologia attraverso **attività interattive**, come la modellazione 3D, già implementate nelle comunità rurali durante il progetto.

### **Conferenza Inclusive Digital Europe**

A novembre si è svolta la **Conferenza Finale** del progetto, chiamata **Inclusive Digital Europe Conference**, presso la Maison des Associations Internationales a Bruxelles. L'evento ha riunito educator3, responsabili politic3, organizzazioni della società civile e autorità locali per esplorare una domanda centrale: **come può la transizione digitale europea diventare realmente inclusiva, soprattutto per le comunità rurali e remote?**

Alla conferenza hanno partecipato **63 persone in presenza** e **231 online**, di cui **187 hanno seguito l'evento per più di 30 minuti**.





## Our Digital Village in numeri



**Paesi: 8**



**Persone raggiunte durante l'intero periodo di progetto:**

I KPIs sono stati raggiunti in tutti i WP:

### - WP2: Analisi di contesto partecipativa nelle aree rurali

| KPIs                                           | Dati effettivi               | Commenti    |
|------------------------------------------------|------------------------------|-------------|
| 210 persone coinvolte nei laboratori maieutici | <b>277</b> persone coinvolte | <b>+32%</b> |

### - WP3: Co-progettazione dell'Activity Kit e degli strumenti di valutazione

| KPIs | Dati effettivi | Commenti |
|------|----------------|----------|
|------|----------------|----------|



Co-funded by  
the European Union

|                                                                             |                      |             |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------|
| <b>Almeno 10</b> docenti o trainer coinvolti nell'incontro di brainstorming | 67 docenti coinvolti | <b>+99%</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------|

#### WP4: Formazione e corsi ICT

| KPIs                                     | Dati effettivi                                 | %           |
|------------------------------------------|------------------------------------------------|-------------|
| 105 docenti o trainer formati in ICT     | 123                                            | <b>+17%</b> |
| 28 corsi implementati in 7 paesi partner | Almeno 35                                      | <b>+25%</b> |
| 420 persone coinvolti nei corsi          | Almeno 622                                     | <b>+48%</b> |
| Almeno 70                                | Da calcolare quando saranno disponibili i dati | N/A         |

#### T4.1: Formazione in ICT e competenze pedagogiche per docenti

| Partner            | Number of participants reached |
|--------------------|--------------------------------|
| <b>CSC</b>         | 15 iscritti; 11 partecipanti   |
| <b>ACDC</b>        | 16 partecipanti                |
| <b>KMOP</b>        | 32 partecipanti                |
| <b>CSI</b>         | 15 partecipanti                |
| <b>Die Berater</b> | 15 partecipanti                |
| <b>INOVA+</b>      | 19 partecipanti                |
| <b>DANMAR</b>      | 15 partecipanti                |



## I risultati del progetto

I partner del progetto hanno collaborato molto bene durante tutta l'iniziativa, facendo di *Our Digital Village* una solida comunità locale per il rafforzamento delle competenze digitali. L3 partecipanti hanno potuto migliorare in modo significativo le loro conoscenze digitali. Questa eccellente cooperazione ha portato ai risultati finali di Our Digital Village.

- **Manuale RMA:** il Manuale RMA fornisce approfondimenti sulla vita di Danilo Dolci, una panoramica sull'Approccio Maieutico Reciproco e informazioni pratiche sull'implementazione dei workshop. Il Manuale è servito come riferimento per tutt3 l3 coordinator3 maieutic3 durante i cicli di workshop ed è una risorsa per futur3 formator3 o ricercator3 che vogliano creare cambiamento nell'educazione e nella sensibilizzazione attraverso processi partecipativi e workshop di autoanalisi al di fuori del progetto. Puoi trovare il Manuale [\[qui\]](#).
- **Linee guida per la formazione:** rappresentano il nucleo teorico del progetto. Le Linee guida descrivono le teorie alla base delle tecnologie e degli approcci partecipativi non formali utilizzati con le Comunità del Villaggio Digitale, composte da istituzioni educative, autorità locali e responsabili politici nelle aree rurali dei Paesi attuatori. Puoi trovare le Linee guida [\[qui\]](#).
- **Articolo scientifico** di Rosabel Martinez Roig: puoi trovare lo studio accademico a pagina 99 di questa pubblicazione [\[qui\]](#).
- Activity Kit di Our Digital Village [\[qui\]](#)





## Our Digital Village Activity Kit

### Introduction

The Our Digital Village Activity Kit addresses the growing need for inclusive and innovative digital education. In response to the widening digital divide - particularly evident during rapid technological change and global disruptions - this kit provides structured, accessible resources that promote essential digital and transversal skills. It supports a shift toward more dynamic, practical, and forward-thinking approaches to learning in diverse contexts.

### Overview of the technologies

The Activity Kit explores five key technological areas:

- 3D modeling and printing
- Coding
- Robotics
- Microcontrollers
- Web Development

Each area is presented through hands-on challenges designed at three levels of complexity: beginner, intermediate, and advanced. These challenges promote exploration, creativity, and real-world problem solving. The approach combines digital skill development with critical thinking, collaboration, and adaptability. The kit also includes options for low-tech or unplugged learning environments, guaranteeing broad accessibility regardless of available equipment.

Activity Kit

Theory



## E adesso?

I partner mirano a garantire che gli approcci innovativi del progetto all'educazione digitale non siano interventi temporanei, ma diventino **componenti integrali** dei sistemi educativi, dei quadri politici e delle comunità rurali in generale.

Per questo motivo, ciascun deliverable rimarrà liberamente accessibile secondo il principio della Open Licence. Inoltre, i deliverable principali sono disponibili in nove lingue (EN, IT, FR, DE, GR, PL, RO, ES, PT) e possono essere facilmente scaricati dal sito web del progetto, che rimarrà attivo per almeno tre anni dopo la conclusione del progetto.

I partner coinvolti nel progetto sono spesso attivamente impegnati in attività educative e formative rivolte a persone con background svantaggiati e bassi livelli di educazione digitale. Continuano a utilizzare i materiali educativi sviluppati e l'approccio del progetto come strumenti di lavoro nelle loro attività quotidiane per promuovere l'importanza delle competenze trasversali e digitali nel mondo di oggi.

Inoltre, l'*Our Digital Village Activity Kit*, insieme al Training Outline sviluppato per supportare l'implementazione della formazione sulle competenze ICT e pedagogiche per insegnanti e formatori<sup>3</sup>, sarà ulteriormente promosso dai partner in contesti esterni, in modo da poter essere utilizzato anche in altre aree rurali

Nello specifico, gli obiettivi principali fissati per l'integrazione e la sostenibilità del progetto sono:

1. **Integrazione nei sistemi educativi:** Garantire che le metodologie educative, gli strumenti e le strategie digitali del progetto diventino parte integrante dei curricula nazionali nei paesi partner.
2. **Coinvolgimento degli stakeholder e influenza sulle politiche:** Creare relazioni durature con istituzioni educative, autorità pubbliche e decisori<sup>3</sup> politici per promuovere l'inserimento degli approcci innovativi del progetto nelle politiche di educazione digitale a livello locale, nazionale ed europeo.



3. **Sviluppo delle competenze e continuità della formazione:** Avviare un quadro continuativo di sviluppo professionale per i3 educator3 nelle aree rurali, sfruttando l'insieme delle risorse formative del progetto.
4. **Coinvolgimento della comunità e sensibilizzazione:** Condurre una campagna permanente per sottolineare l'importanza della alfabetizzazione digitale e stimolare iniziative digitali guidate dalla comunità nelle aree rurali.
5. **Sostenibilità attraverso finanziamenti e risorse:** Ricercare attivamente e garantire finanziamenti per le attività continuative del progetto e per l'avvio di nuovi progetti di educazione digitale.
6. **Valutazione e adattamento:** Stabilire un quadro completo di valutazione per misurare l'impatto a lungo termine del progetto sullo sviluppo delle competenze digitali nelle comunità rurali.
7. **Replicazione e scalabilità:** Creare un modello replicabile e scalabile delle iniziative di successo del progetto, permettendone l'adattamento e l'implementazione in altri contesti rurali, sia all'interno che al di fuori dell'UE.

Grazie per aver seguito il nostro percorso e per aver costruito con noi *Our Digital Village!*





Scarica [qui](#) tutti i materiali di ODV



**Co-funded by  
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

**ALL DIGITAL AISBL, Rue des Deux Églises 14, 1000 Brussels, Belgium**