

COMUNICATO

Premi europei eTwinning 2024, 12 docenti di 3 scuole italiane tra i vincitori

La lista dei progetti premiati

Firenze, 7 maggio 2024 - La Commissione europea e l'Unità centrale eTwinning hanno recentemente annunciato i progetti vincitori dei **Premi europei eTwinning 2024**.

Dopo una selezione di 1.284 progetti candidati nelle 5 categorie per fascia d'età e nella categoria speciale per *Initial Vocational Education and Training* (IVET), nei **2 progetti vincitori** sono coinvolti **12 docenti italiani** (tra fondatori e membri) di **3 Istituti**, che, con le loro classi e i rispettivi partner internazionali, hanno ottenuto il prestigioso riconoscimento europeo per il lavoro svolto in eTwinning:

- [“The adventures of eTwinfish”](#), per la categoria 7-11 anni, di **Alessandra Cicero (fondatrice)**, Gloria Celia, Marika Di Gennaro, Francesca Filice, Floriana Garufi e Monica Stefanucci dell' IC “Gianni Rodari” di Roma;
- [“Oceans”](#), nella categoria 12-15 anni, che vede tra i partner le docenti **Annalisa Cozzolino**, Maria Rosaria Del Sorbo, Anna La Montagna e Giovanna Salemme dell'ITCG e Liceo Scientifico “Da Vinci” di Poggiomarino (NA), e **Rosaria Marotta** e **Rosa Martelli** dell' IC “Vittorini” di Messina.
-

La cerimonia ufficiale di premiazione avverrà nel corso della prossima Conferenza europea eTwinning, in programma in autunno, alla presenza dei rappresentanti della Commissione europea.

Premi europei eTwinning 2024

Di seguito il riepilogo di tutti i progetti premiati ed i link all'area di lavoro *TwinSpace*, con i docenti italiani e le sintesi delle attività svolte in evidenza. Congratulazioni ai vincitori e ai secondi classificati!

Categoria di età ≤6

- Vincitore: [The sense of rainbow colours](#)

Questo progetto vincitore ha adottato un approccio interdisciplinare, combinando soggetti dall'arte alla scienza. Rifletteva una forte collaborazione tra i partner, incorporando le capacità e gli interessi dei giovani studenti.

- Secondo classificato: [Little citizens](#)

Questo progetto mirava a sensibilizzare le comunità scolastiche partecipanti sui problemi sociali e ambientali nelle loro aree. Il loro obiettivo era quello di arricchire il benessere cognitivo e sociale dei loro alunni, che si sono impegnati in attività che hanno effettivamente incorporato diversi stakeholder.

Categoria di età 7-11

- Vincitore: [The adventures of eTwinfish](#)

Questo progetto vincente, costruito attorno al viaggio di un piccolo polpo chiamato eTwinfish, mirava a sensibilizzare sull'inclusione, l'empatia, la conoscenza e le relazioni tra pari. Ha incoraggiato la discussione su argomenti relativi all'inquinamento ambientale e ha promosso processi di apprendimento collaborativo nelle squadre scolastiche, tra cui il tutoraggio tra pari e il gioco di ruolo.

- Secondo classificato: [Kids save lives #skillslabs](#)

Questo progetto si è concentrato sulle competenze di primo soccorso e sulla conoscenza della sostenibilità. Ha collegato attività e metodologie che migliorano l'autonomia e il processo decisionale degli alunni.

Categoria di età 12-15

- Vincitore: [Oceans](#)

In questo progetto vincitore, gli alunni hanno collaborato oltre confine su argomenti legati a Life Below Water, l'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 14 delle Nazioni Unite, utilizzando una varietà di strumenti per creare giochi educativi su temi marini. Hanno coinvolto le parti interessate attraverso interviste e advocacy, producendo risultati di impatto tra cui un video a tema di viaggio.

- Secondo classificato: [Let's podcast!](#)

In questo progetto, gli alunni hanno scelto gli argomenti su cui volevano lavorare e hanno partecipato ad attività collaborative, tra cui la creazione di podcast coinvolgenti che coprono vari interessi, tra cui musica e sport.

Categoria di età 16-19 anni

- Vincitore: [Code of mystery](#)

In questo progetto vincente, i metodi di insegnamento basati sul gioco sono stati utilizzati per insegnare la matematica. Gli alunni hanno prima lavorato in squadre nazionali per creare ciascuna una parte di un grande gioco di fuga digitale e poi, in squadre internazionali miste, hanno risolto il crimine del gioco decifrando gli indizi matematici. Alla fine, hanno creato un metodo di crittografia comune con un algoritmo matematico.

- Secondo classificato: [Potes en voyage avec eTwinning / Compis de viaje con eTwinning](#)

In questo progetto transfrontaliero hanno collaborato alunni provenienti da Francia e Spagna, utilizzando la lingua del loro partner. Gli alunni hanno agito come mentori e hanno aiutato i loro coetanei a praticare l'altra lingua co-scrivendo un diario di viaggio immaginario. Hanno collaborato a riunioni bilaterali e nei forum online.

Istruzione e formazione professionale iniziale (IVET)

- Vincitore: [Natural is good, chemical is bad?](#)

Questo progetto IVET ha posto le basi per una forte collaborazione tra le scuole partecipanti attraverso incontri online e materiali condivisi di supporto agli insegnanti per parlare di idee sbagliate relative alla convinzione che le sostanze chimiche sintetiche siano più dannose di quelle naturali.

[>> Scopri di più sui Premi europei eTwinning](#)

Cos'è eTwinning?

eTwinning è la più grande community europea di insegnanti attivi in progetti collaborativi tra scuole.

Nata nel 2005 su iniziativa della Commissione Europea e attualmente tra le azioni del [Programma Erasmus+ 2021-2027](#), eTwinning si realizza attraverso una piattaforma informatica che coinvolge i docenti facendoli conoscere e collaborare in modo semplice, veloce e sicuro, sfruttando le potenzialità delle tecnologie online. eTwinning è il tramite per aprirsi ad una nuova didattica basata sulla progettualità, lo scambio e la collaborazione, in un contesto multiculturale e con numerose opportunità di formazione e riconoscimento di livello internazionale.

A livello europeo si sono iscritti a eTwinning più di 1 milione di insegnanti, di cui oltre 116.000 in Italia.

Info: <https://etwinning.indire.it/>