



Report consolidato: raccomandazioni per spazi alternativi di apprendimento nell'educazione all'arte e al design



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Indice dei contenuti

1. Scopo del Report	4
2. Introduzione agli spazi alternativi di apprendimento e collegamento con l'ONA.	5
2.1 Breve panoramica storica in Europa - Come è iniziata e la situazione attuale	5
2.2. Impatto sull'educazione all'arte e al design e importanza per l'Europa di oggi	6
3. Raccomandazioni per spazi alternativi di apprendimento	10
3.1 Spazi verdi di apprendimento	10
3.2 Spazi pubblici di apprendimento	13
3.3 Spazi di apprendimento transdisciplinari	15
3.4 Spazi culturali di apprendimento	18
3.5 Spazi di apprendimento online	21
4. Panoramica delle implementazioni di successo di spazi di apprendimento alternativi in tutta Europa	26
5. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Grecia	30
5.1 Dati e implementazioni attuali	30
5.2 Casi di studio e lezioni apprese	31
Caso di studio 1. Programma Eco-School della scuola Ellinogermaniki Agogi	32
Caso di studio 2. L'iniziativa Scuole aperte di Salonicco	34
Caso di studio 3. Il Centro culturale della Fondazione Stavros Niarchos (SNFCC)	36
Caso di studio 4. Piattaforma di apprendimento digitale della scuola Arsakeio Tositseio	39
5.3 Valutazione e raccomandazioni	40
6. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi a Cipro	42
6.1 Dati e implementazione attuale	44
6.1 Casi di studio e lezioni apprese	46
Caso di studio 1. NiMAC (Centro artistico comunale di Nicosia)	46
Caso di studio 2. La Fondazione culturale della Banca di Cipro	48
Caso di studio 3. Piazza Eleftheria (Πλατεία Ελευθερίας), Nicosia	50
Caso di studio 4. Giardini del futuro	53
6.3 Valutazione e raccomandazioni	58
7. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Lituania	59
7.1 Dati e implementazione attuale	60
7.2 Casi di studio e lezioni apprese	61
Caso di studio 1. La nave culturale "Nemunas"	62
Studio di caso 2. Guida all'accessibilità	64
Studio di caso 3. Quartieri contemporanei	66
Studio di caso 4. Kaunas emergente	69





7.3 Valutazione e raccomandazioni	72
8. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Italia	73
8.1 Dati e implementazioni attuali	74
8.2 Casi di studio e lezioni apprese	75
Caso di studio 1. Orto comunitario Noi Ortadini	75
Caso di studio 2. Centro urbano Spine Bianche	77
Caso di studio 3. EcoVerticale	79
Caso di studio 4. Officina Creativa di Materahub	80
8.3 Valutazione e raccomandazioni	81
9. Lo spazio alternativo dell'apprendimento - Strumento di valutazione	82
10. Revisione degli strumenti di analisi spaziale	84
10.1 Analisi territoriale in Grecia	84
10.1.1 Caserma delle erbe , isola di Leros	84
10.1.2 Artit, spazio espositivo digitale	88
10.1.3 Keros Surf Club , Isola di Limnos	91
10.2 Analisi spaziale a Cipro	92
L'Università di Frederick ha valutato lo strumento di analisi spaziale in tre spazi unici: la Passeggiata di Limassol (Molos), la Galleria Leventis di Nicosia e il Museo del Teatro di Limassol, ognuno dei quali è stato scelto per l'allineamento con specifiche attività di apprendimento.	92
10.2.1 Lungomare di Limassol (Molos), Cipro	93
10.2.2 Galleria Leventis, Nicosia, Cipro	95
10.2.3 Museo del Teatro di Limassol, Cipro	98
10.3 Analisi territoriale in Lituania	100
10.3.1. Galleria d'arte temporanea M. K. Čiurlionis	101
10.3.2. Casa degli artisti di Kaunas	103
10.3.3. Nave culturale Nemuno 7	105
10.4 L'analisi territoriale in Italia	106
10.4.1 Giardino comunitario Noi Ortadini	107
10.4.2 Laboratorio Urban Center Spine Bianche	109
10.4.3 Ecoverticale	110
Conclusione	111
Allegati	112
Riferimenti	135





1. Scopo del Report

Lo scopo di questo rapporto consolidato è quello di fungere da guida completa per lo sviluppo e l'implementazione di spazi alternativi di apprendimento nell'educazione all'arte e al design, in linea con i principi della New European Bauhaus (NEB). Questo rapporto si propone di raggiungere i seguenti obiettivi:

1. **Fornire raccomandazioni dettagliate:** Offrire una serie di raccomandazioni ben studiate per creare ambienti di apprendimento alternativi. Queste raccomandazioni sono pensate per sostenere pratiche educative sostenibili, inclusive e innovative, in linea con i principi dell'ONA.
2. **Documentare le pratiche e le innovazioni attuali:** Esplorare, osservare e documentare vari siti potenziali per spazi di apprendimento alternativi, tra cui spazi verdi, spazi pubblici, spazi transdisciplinari, spazi culturali e ambienti online. Questa documentazione include le migliori pratiche e le implementazioni di successo in tutta Europa, con approfondimenti specifici da Grecia, Lituania, Italia e Cipro.
3. **Sostenere lo sviluppo professionale:** Evidenziare le opportunità che gli spazi di apprendimento alternativi offrono non solo agli studenti in corso, ma anche ai professionisti che cercano di aggiornarsi o riqualificarsi. Il rapporto sottolinea la flessibilità e l'accessibilità di questi ambienti come soluzioni per lo sviluppo professionale continuo.
4. **Promuovere la collaborazione e la condivisione delle conoscenze:** Favorire la collaborazione tra educatori, istituzioni e responsabili politici fornendo una risorsa consolidata che incorpori i contributi dei partner del progetto.
5. **Facilitare la transizione digitale:** delineare lo sviluppo e l'uso di strumenti digitali, come le piattaforme di e-learning, per supportare le capacità digitali e verdi dell'educazione all'arte e al design. Il rapporto fornisce strategie per integrare questi strumenti nelle pratiche educative, migliorando l'esperienza di apprendimento attraverso la tecnologia.





6. **Migliorare i risultati dell'apprendimento:** Dimostrare come ambienti di apprendimento alternativi possano rafforzare i risultati dell'apprendimento fornendo spazi che supportino cambiamenti comportamentali in linea con la transizione verde.

2. Introduzione agli spazi alternativi di apprendimento e collegamento con l'ONA.

2.1 Breve panoramica storica in Europa - Come è iniziata e la situazione attuale

Il concetto di ambiente di apprendimento si è evoluto in modo significativo nel corso dei secoli, passando da aule tradizionali e rigide a spazi più innovativi e flessibili. Questa trasformazione è stata influenzata da vari movimenti di riforma dell'istruzione e dai cambiamenti sociali. Nelle prime fasi dell'istruzione formale in Europa, le aule erano spesso austere e uniformi, riflettendo un approccio didattico all'insegnamento. L'istruzione era centrata sull'insegnante, con una forte enfasi sulla memorizzazione a memoria e sulla disciplina rigorosa (Montessori, 1964).

Il XX secolo ha visto l'emergere di movimenti educativi progressisti che hanno iniziato a mettere in discussione il modello tradizionale. Educatori influenti come Maria Montessori e John Dewey sostenevano un'educazione incentrata sul bambino, sottolineando l'importanza dell'apprendimento pratico e dello sviluppo di capacità di pensiero critico. La Montessori introdusse il concetto di ambiente preparato, in cui i bambini potevano imparare attraverso l'esplorazione e l'interazione con l'ambiente circostante (Montessori, 1964). Il lavoro di Dewey ha sottolineato l'importanza dell'apprendimento esperienziale e la necessità di spazi educativi che favoriscano la collaborazione e la creatività (Dewey, 1938).

Dopo la Seconda guerra mondiale, in tutta Europa si è assistito a una spinta significativa verso la riforma dell'istruzione. Il periodo della ricostruzione ha portato a nuovi progetti architettonici per le scuole che incorporavano più spazi aperti e luce naturale, riflettendo una crescente comprensione

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668





dell'impatto degli ambienti fisici sull'apprendimento (Alexander, 1977). Il movimento delle classi aperte degli anni '60 e '70 rivoluzionò ulteriormente gli ambienti di apprendimento, promuovendo spazi flessibili e incentrati sullo studente, in grado di adattarsi a vari metodi di insegnamento e stili di apprendimento (Bennett et al., 1980).

Negli ultimi decenni, l'integrazione della tecnologia e una maggiore attenzione alla sostenibilità hanno trasformato ulteriormente gli ambienti di apprendimento. L'aumento delle piattaforme di apprendimento digitali e la spinta a progettare in modo ecosostenibile hanno portato allo sviluppo di spazi di apprendimento ibridi e alternativi. Questi spazi spesso includono aree verdi, spazi pubblici e ambienti online che supportano l'apprendimento interattivo ed esperienziale (Dudek, 2000). L'iniziativa New European Bauhaus (NEB), lanciata dalla Commissione Europea, mira a creare un ponte tra il mondo dell'arte, della cultura e della tecnologia, con la sostenibilità al centro. Promuove la creazione di luoghi, prodotti e modi di vita belli, sostenibili e inclusivi. Nel contesto dell'istruzione, la NEB sottolinea la necessità di ambienti di apprendimento che non siano solo funzionali, ma anche stimolanti e favorevoli allo sviluppo olistico (Commissione europea, 2021).



2.2. Impatto sull'educazione all'arte e al design e importanza per l'Europa di oggi

Nell'educazione all'arte e al design, i principi NEB si traducono nella creazione di spazi che favoriscono la creatività e l'innovazione, tenendo conto dell'impatto ambientale e sociale. Adottando questi principi, le istituzioni educative possono progettare ambienti di apprendimento flessibili, inclusivi e sostenibili, migliorando così l'esperienza di apprendimento complessiva e i risultati per gli studenti (Hofstra, 2021). L'importanza di questi principi è particolarmente pronunciata nell'attuale contesto europeo, dove la convergenza di sostenibilità, trasformazione digitale e inclusività è considerata essenziale per la futura prosperità e resilienza del continente.

Poiché l'Europa guida gli sforzi globali per affrontare il cambiamento climatico, l'integrazione di pratiche sostenibili in tutti i settori, compreso quello dell'istruzione, è fondamentale. Gli spazi di apprendimento alternativi



che incorporano principi di progettazione ecologica non solo riducono l'impronta ambientale delle istituzioni scolastiche, ma fungono anche da laboratori viventi in cui gli studenti possono confrontarsi con la sostenibilità e impararla in prima persona (Commissione europea, 2020). Questa esperienza pratica è preziosa per coltivare la prossima generazione di designer e artisti attenti all'ambiente che possono contribuire a un futuro più verde.

Il rapido progresso delle tecnologie digitali ha trasformato il panorama dell'istruzione, offrendo opportunità senza precedenti per l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento. L'enfasi posta dall'ONA sull'integrazione di arte, cultura e tecnologia è in linea con la più ampia agenda digitale europea, che mira a migliorare le competenze e le infrastrutture digitali in tutto il continente (Commissione europea, 2021). Creando ambienti di apprendimento ibridi e online, l'educazione all'arte e al design può diventare più accessibile e adattabile, rispondendo alle diverse esigenze di apprendimento e preparando gli studenti a un mondo digitalizzato.



L'inclusività è una pietra miliare dell'ONA, che riflette l'impegno dell'Europa per la coesione sociale e l'uguaglianza. Nel campo dell'istruzione, ciò significa progettare spazi accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background o dalle loro abilità. Gli ambienti di apprendimento inclusivi aiutano ad abbattere le barriere e a promuovere una cultura dell'equità e del rispetto, essenziale per favorire la creatività e l'innovazione (Hofstra, 2021). Assicurando che gli spazi educativi siano accoglienti e accomodanti, le istituzioni possono sostenere un corpo studentesco diversificato e preparare i laureati a prosperare in una società multiculturale e inclusiva. Il ricco patrimonio culturale europeo è fonte di ispirazione e identità. L'integrazione di questo patrimonio negli spazi di apprendimento contemporanei può migliorare le esperienze educative collegando gli studenti con le loro radici culturali e promuovendo un senso di appartenenza (Consiglio d'Europa, 2019). Allo stesso tempo, l'ONA incoraggia la fusione di elementi tradizionali e moderni, promuovendo l'innovazione e preservando i valori culturali. Questo approccio è particolarmente rilevante nell'educazione all'arte e al design, dove la comprensione del contesto storico e il superamento dei confini creativi sono entrambi fondamentali.





L'adozione dei principi NEB nell'educazione all'arte e al design non è solo una risposta alle sfide contemporanee, ma anche un'opportunità per plasmare un futuro sostenibile, digitale e inclusivo. Creando ambienti di apprendimento che incarnano questi valori, le istituzioni educative europee possono svolgere un ruolo centrale nel guidare la transizione verde, favorire l'innovazione e promuovere la coesione sociale. Questo approccio olistico garantisce che l'istruzione rimanga pertinente e d'impatto nel rispondere alle complesse esigenze del mondo di oggi e delle generazioni future.

Riconoscendo questo cambiamento, il Ministero dell'Istruzione, dello Sport e della Gioventù della Repubblica di Cipro, in collaborazione con l'UNECE, il Segretariato di Stato svizzero per l'istruzione, la ricerca e l'innovazione e l'UNEP, ha ospitato un influente forum sull'empowerment dei giovani attraverso l'educazione all'imprenditorialità. L'evento, tenutosi all'hotel Parklane di Limassol il 27-28 giugno 2024, mirava a integrare l'educazione allo sviluppo sostenibile (ESD) con l'educazione all'imprenditorialità per promuovere imprenditori impegnati a creare impatti ambientali, sociali ed economici positivi. Il forum ha sottolineato l'importanza degli spazi di apprendimento alternativi per migliorare l'esperienza educativa, sviluppare le competenze e rispondere alla curiosità degli studenti. In particolare sono stati evidenziati i seguenti aspetti:



Ridefinire gli spazi di apprendimento per migliorare i risultati educativi

Il forum ha sottolineato la necessità cruciale di progettare ambienti di apprendimento che vadano oltre le tradizionali aule scolastiche. L'integrazione della tecnologia, sia all'interno che all'esterno dell'aula, è fondamentale per soddisfare le diverse esigenze degli studenti. Gruppi diversi di persone richiedono approcci educativi e tecnologie su misura per supportare i loro obiettivi e le loro attività di apprendimento. Questa prospettiva sottolinea l'importanza di considerare le differenze individuali, come i livelli metacognitivi e le capacità di autoregolazione, quando si progettano interventi educativi.

Il ruolo del dialogo e degli approcci partecipativi

Il concetto di spazi di apprendimento è stato ampliato al di là degli ambienti fisici per includere spazi di dialogo e di impegno partecipativo. I





rappresentanti dell'organizzazione RESET¹ hanno evidenziato il loro approccio agli interventi educativi, che prevede la creazione di opportunità di dialogo tra studenti, genitori e insegnanti. Questo metodo garantisce che i progetti educativi siano in linea con le esigenze e le intuizioni di tutte le parti interessate, migliorando così il coinvolgimento e l'efficacia dell'apprendimento. Un esempio discusso riguardava la preparazione di studenti, genitori e insegnanti alla preparazione digitale e alla resilienza in ambienti virtuali, dimostrando l'importanza di incorporare il feedback degli stakeholder nella progettazione educativa.

Progettazione di aule innovative e ambienti di apprendimento flessibili

Il forum ha anche richiamato l'attenzione sull'implementazione di progetti di aule flessibili che incorporano banchi mobili e varie opzioni di posti a sedere. Questo approccio, attualmente applicato in Albania e in altre regioni, mira a creare ambienti di apprendimento più coinvolgenti e adattabili. È stata sottolineata la necessità di spazi di apprendimento all'avanguardia che si discostino dai modelli tradizionali, in particolare per affrontare il calo della motivazione degli studenti a rimanere a scuola. Sono stati proposti concetti come aule all'aperto con giardini e integrazione della natura, insieme a strumenti tecnologici avanzati, per rendere gli spazi di apprendimento più attraenti e favorevoli alle moderne esigenze educative.



Formazione degli insegnanti e apprendimento misto

Un altro aspetto critico discusso è stata la necessità di rinnovare le metodologie di formazione degli insegnanti. Il forum ha suggerito l'adozione di metodi di apprendimento misto per rendere la formazione degli insegnanti più accessibile ed efficace. Questo approccio prevede la combinazione della formazione tradizionale in presenza con l'apprendimento online, consentendo un'esperienza formativa più flessibile e completa. Dotando gli insegnanti delle competenze necessarie per utilizzare le nuove tecnologie e i metodi di insegnamento innovativi, si può migliorare in modo significativo la qualità complessiva dell'istruzione.

¹ <https://eudaynicosia.com/reset>



3. Raccomandazioni per spazi alternativi di apprendimento

Con lo spostamento dei paradigmi educativi verso modelli più olistici e inclusivi, gli spazi alternativi di apprendimento sono diventati sempre più importanti. Questi spazi - spazi verdi, spazi pubblici, spazi transdisciplinari, spazi culturali e spazi online - offrono ambienti unici che favoriscono la creatività, la collaborazione e l'impegno pratico. Integrando questi ambienti di apprendimento diversi nei programmi didattici, le istituzioni possono migliorare le esperienze degli studenti, promuovere la sostenibilità e sostenere lo sviluppo di competenze critiche.

3.1 Spazi verdi di apprendimento



Build your own shelter project: Photo Courtesy of Anna Merry Frederick University, Cyprus

Gli spazi verdi, come giardini, parchi e altri ambienti naturali, offrono opportunità uniche e preziose per pratiche di apprendimento sostenibili e progetti eco-compatibili. L'integrazione di questi spazi nei programmi





didattici rafforza il legame degli studenti con la natura, promuove la gestione dell'ambiente e sostiene l'apprendimento esperienziale. Alcuni esempi e strategie di integrazione sono:

1. **Orti scolastici:** Creazione di orti scolastici dove gli studenti possono imparare l'agricoltura sostenibile, la biologia delle piante e il compostaggio. Ad esempio, gli studenti possono coltivare ortaggi che possono essere utilizzati nelle mense scolastiche, promuovendo il concetto di "farm-to-table".
2. **Apprendimento basato sui parchi:** Utilizzare i parchi locali per studi sul campo in materie come la biologia, le scienze ambientali e la geografia. I parchi possono servire come laboratori viventi dove gli studenti conducono esperimenti, osservano la fauna selvatica e studiano gli ecosistemi.
3. **Aule all'aperto:** Creare aule all'aperto all'interno di spazi verdi per facilitare una varietà di materie. Questi spazi possono essere attrezzati con sedute e strutture ombreggianti per offrire un ambiente di apprendimento confortevole.
4. **Progetti di coinvolgimento della comunità:** Collaborazione con le comunità locali per la manutenzione di giardini o parchi pubblici. Questi progetti possono coinvolgere gli studenti nel servizio alla comunità, insegnando loro l'importanza dell'impegno civico e della responsabilità ambientale.

Pro	Contro
<ul style="list-style-type: none"> • Maggiore coinvolgimento: Gli spazi verdi offrono un ambiente stimolante e dinamico che può aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. • Apprendimento pratico: Questi ambienti offrono 	<ul style="list-style-type: none"> • Dipendenza dalle condizioni meteorologiche: Le attività di apprendimento all'aperto sono soggette alle condizioni meteorologiche, che possono interrompere gli orari e limitare l'utilizzo durante tutto l'anno.





<p>esperienze di apprendimento pratico e pratico che possono approfondire la comprensione e la ritenzione della materia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benefici per la salute fisica e mentale: L'esposizione agli ambienti naturali può ridurre lo stress, migliorare l'umore e incoraggiare l'attività fisica, a vantaggio del benessere generale degli studenti. • Consapevolezza ambientale: L'apprendimento negli spazi verdi favorisce un senso di gestione dell'ambiente e di consapevolezza dei problemi ecologici. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intenso di risorse: La creazione e la manutenzione di spazi verdi può richiedere risorse significative, tra cui finanziamenti, manodopera e manutenzione continua. • Problemi di accessibilità: Non tutti gli studenti possono avere facile accesso agli spazi verdi, soprattutto nelle aree urbane dove tali spazi possono essere limitati o inesistenti. • Problemi di sicurezza: Garantire la sicurezza degli studenti in ambienti esterni può essere impegnativo e richiede una supervisione aggiuntiva e la gestione dei rischi.
--	---

Gli spazi verdi offrono vantaggi significativi per l'educazione all'arte e al design, fornendo esperienze di apprendimento coinvolgenti e pratiche che promuovono la sostenibilità e la gestione dell'ambiente. Sebbene l'integrazione degli spazi verdi nei programmi didattici comporti delle sfide pratiche, i vantaggi superano gli svantaggi, in particolare con una pianificazione e un'allocazione delle risorse ponderate. Sfruttando questi ambienti naturali, le istituzioni scolastiche possono favorire un legame più profondo tra gli studenti e il mondo naturale, preparandoli a diventare cittadini consapevoli e impegnati sul piano ambientale.





3.2 Spazi pubblici di apprendimento



Photo Courtesy of Urban Gorillas, NGO. Pathway to the Bubble, Fuskopolis, Bank of Cyprus Cultural Foundation, Nicosia, Cyprus, 2014

Gli spazi pubblici, compresi i centri comunitari, le piazze e altre aree pubbliche, offrono preziose opportunità per creare ambienti di apprendimento inclusivi e accessibili. Questi spazi possono favorire l'impegno della comunità, sostenere attività di apprendimento diversificate e migliorare la visibilità delle iniziative educative. Alcuni esempi e strategie di integrazione sono:

1. **Centri comunitari:** Utilizzo di centri comunitari per workshop, lezioni e progetti collaborativi. Questi centri spesso dispongono delle infrastrutture necessarie per supportare le varie attività di apprendimento e possono essere utilizzati al di fuori del normale orario scolastico per adattarsi a orari diversi.
2. **Piazze e piazzette cittadine:** Organizzare mostre pubbliche, performance e installazioni interattive nelle piazze e negli spazi cittadini. Questi eventi possono coinvolgere la comunità in generale





- e fornire agli studenti un'esperienza concreta nella presentazione del loro lavoro.
3. **Biblioteche pubbliche:** Sfruttare le biblioteche pubbliche come centri di apprendimento e collaborazione. Le biblioteche possono ospitare gruppi di lettura, progetti di ricerca e presentazioni multimediali, offrendo risorse che supportano un'ampia gamma di argomenti.
 4. **Spazi urbani:** Trasformare gli spazi urbani, come i lotti abbandonati o le aree sottoutilizzate, in luoghi di apprendimento temporanei. Le aule pop-up, le lezioni all'aperto e i progetti artistici comunitari possono rivitalizzare questi spazi e fornire esperienze di apprendimento dinamiche.

Pro	Contro
<ul style="list-style-type: none"> ● Accessibilità e inclusione: Gli spazi pubblici sono spesso situati in posizione centrale e accessibili a un vasto pubblico, il che li rende ideali per iniziative educative inclusive. ● Coinvolgimento della comunità: L'utilizzo di spazi pubblici per l'apprendimento può rafforzare i legami tra le istituzioni educative e la comunità, favorendo la collaborazione e il sostegno reciproco. ● Esperienza nel mondo reale: Gli spazi pubblici offrono agli studenti l'opportunità di applicare le loro conoscenze e competenze in contesti reali, migliorando la loro 	<ul style="list-style-type: none"> ● Permessi e regolamenti: L'utilizzo di spazi pubblici spesso richiede l'ottenimento di permessi e l'osservanza di regolamenti locali, che possono richiedere tempo e complessità. ● Vincoli di risorse: Gli spazi pubblici possono essere privi delle risorse e delle infrastrutture specifiche necessarie per alcune attività educative, richiedendo investimenti e pianificazioni supplementari. ● Fattori ambientali: Come gli spazi verdi, anche gli spazi pubblici sono soggetti alle condizioni meteorologiche e ad altri fattori ambientali che





esperienza di apprendimento pratico.

- **Visibilità e consapevolezza:**
Le attività educative negli spazi pubblici possono aumentare la visibilità dei programmi educativi e sensibilizzare il pubblico su questioni importanti.

possono influire sulla fattibilità delle attività all'aperto.

- **Sicurezza e protezione:**
Garantire la sicurezza degli studenti e dei partecipanti negli spazi pubblici può essere impegnativo e richiede un'attenta pianificazione e supervisione.

Gli spazi pubblici offrono numerose opportunità per migliorare l'educazione all'arte e al design attraverso il coinvolgimento della comunità, esperienze di apprendimento reali e una maggiore accessibilità. Sebbene vi siano sfide associate all'utilizzo di questi spazi, come i requisiti normativi e i fattori ambientali, i vantaggi di promuovere l'inclusività, il coinvolgimento e l'apprendimento pratico rendono gli spazi pubblici una componente preziosa di ambienti educativi alternativi. Integrando efficacemente gli spazi pubblici nei programmi educativi, le istituzioni possono creare esperienze di apprendimento dinamiche e orientate alla comunità che arricchiscono sia gli studenti che la comunità in generale.



3.3 Spazi di apprendimento transdisciplinari



Photo Courtesy of Frederick University, Cyprus

Gli spazi transdisciplinari, come gli innovation hub e i maker space, offrono ambienti che incoraggiano la collaborazione tra diversi campi di studio. Questi spazi sono progettati per favorire l'apprendimento interdisciplinare, la creatività e l'innovazione, riunendo gruppi diversi di studenti, educatori e professionisti. Come esempi e strategie per l'integrazione includono:

1. **Poli di innovazione:** Creazione di centri di innovazione che fungano da spazi di lavoro collaborativi per gli studenti di varie discipline. Questi hub possono ospitare hackathon, sprint di progettazione e progetti interdisciplinari che incoraggiano la risoluzione di problemi creativi e l'innovazione.
2. **Spazi per i maker:** Allestimento di spazi maker dotati di strumenti e materiali per la prototipazione, la fabbricazione e la sperimentazione. Gli spazi maker possono essere utilizzati per progetti pratici in materie che vanno dall'ingegneria al design,





dall'arte alle scienze, consentendo agli studenti di costruire e testare le loro idee.

3. **Studi interdisciplinari:** Creare studi interdisciplinari dove gli studenti possano lavorare su progetti che combinano elementi di arte, tecnologia, scienza e scienze umane. Questi studi possono fornire uno spazio flessibile per progetti collaborativi, laboratori e mostre.
4. **Centri di ricerca collaborativa:** Sviluppare centri di ricerca che riuniscano studenti, docenti e professionisti del settore per lavorare su iniziative di ricerca congiunte. Questi centri possono concentrarsi sull'affrontare le sfide del mondo reale attraverso la collaborazione interdisciplinare.

Pro	Contro
<ul style="list-style-type: none"> • Maggiore collaborazione: Gli spazi transdisciplinari promuovono la collaborazione tra diversi settori, portando a soluzioni innovative e a una comprensione più approfondita di problemi complessi. • Apprendimento pratico: Questi spazi offrono opportunità di apprendimento pratico ed esperienziale, consentendo agli studenti di applicare le conoscenze teoriche in contesti pratici. • Sviluppo delle competenze: Gli studenti possono sviluppare un'ampia gamma di competenze, comprese 	<ul style="list-style-type: none"> • Intenso di risorse: L'allestimento e la manutenzione di spazi transdisciplinari possono richiedere un notevole investimento in attrezzature, materiali e personale. • Sfide di coordinamento: Il coordinamento di attività e progetti tra più discipline può essere complesso e può richiedere un'attenta pianificazione e gestione. • Vincoli di spazio: Trovare spazi adeguati per i poli di innovazione e i maker space può essere impegnativo, soprattutto nelle istituzioni con infrastrutture fisiche limitate.





quelle tecniche, creative e collaborative, molto apprezzate dalla forza lavoro moderna.

- **Condivisione delle risorse:** Gli spazi transdisciplinari hanno spesso risorse e attrezzature condivise, che rendono più facile per gli studenti accedere agli strumenti necessari per i loro progetti.

- **Equità di accesso:** Garantire a tutti gli studenti un accesso paritario a questi spazi e a queste risorse può essere difficile e può portare a disparità nelle opportunità di apprendimento.

Gli spazi transdisciplinari offrono vantaggi significativi per l'educazione all'arte e al design, favorendo la collaborazione, la creatività e l'innovazione. Questi ambienti consentono agli studenti di impegnarsi in un apprendimento pratico ed esperienziale e di sviluppare un'ampia gamma di competenze preziose. Anche se ci sono sfide associate alla creazione e al mantenimento di questi spazi, come i requisiti di risorse e gli sforzi di coordinamento, i vantaggi di promuovere la collaborazione interdisciplinare e lo sviluppo di abilità pratiche li rendono una componente vitale delle moderne strategie educative. Integrando efficacemente gli spazi transdisciplinari nei loro programmi, le istituzioni educative possono preparare gli studenti ad affrontare problemi complessi del mondo reale e ad avere successo in un mondo in rapida evoluzione.



ARTIT



3.4 Spazi culturali di apprendimento



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Photo Courtesy of Frederick University, Cyprus

Gli spazi culturali, come biblioteche, musei e gallerie, offrono ambienti ricchi e coinvolgenti per l'apprendimento. Questi spazi sono ideali per integrare i contesti culturali nell'istruzione, valorizzare la creatività e offrire agli studenti opportunità uniche di confrontarsi con l'arte, la storia e la società. Come esempi e strategie per l'integrazione includono:

1. **Biblioteche:** Utilizzare le biblioteche come centri di ricerca, studio e collaborazione. Le biblioteche possono ospitare gruppi di lettura, conferenze speciali e presentazioni multimediali. Offrono accesso a vaste risorse, tra cui libri, media digitali e materiali d'archivio, a supporto di un'ampia gamma di discipline accademiche.
2. **Musei:** Collaborazione con i musei per creare esperienze di apprendimento interattive. I musei possono offrire visite guidate, laboratori ed esposizioni speciali adattate ai programmi didattici. Queste attività consentono agli studenti di confrontarsi direttamente con manufatti storici, opere d'arte e reperti scientifici.





3. **Gallerie:** Utilizzare le gallerie d'arte come spazi di ispirazione e creatività. Le gallerie possono ospitare mostre di studenti, conferenze di artisti e progetti artistici collaborativi. Questi eventi offrono agli studenti l'opportunità di presentare il proprio lavoro e di confrontarsi con la comunità artistica.
4. **Centri culturali:** Collaborare con i centri culturali per offrire una gamma diversificata di programmi ed eventi. I centri culturali possono offrire corsi di lingua, festival culturali e arti performative, arricchendo l'esperienza educativa con un'ampia comprensione di diverse culture ed espressioni artistiche.

Pro	Contro
<ul style="list-style-type: none"> ● Esperienze di apprendimento migliorate: Gli spazi culturali offrono esperienze di apprendimento immersive e coinvolgenti che possono approfondire la comprensione e l'apprezzamento delle varie materie da parte degli studenti. ● Accesso alle risorse: Questi spazi offrono l'accesso a risorse e competenze uniche che potrebbero non essere disponibili nelle aule tradizionali. ● Coinvolgimento della comunità: L'utilizzo di spazi culturali favorisce i 	<ul style="list-style-type: none"> ● Sfide logistiche: L'organizzazione dei viaggi e il coordinamento delle attività negli spazi culturali possono essere complessi dal punto di vista logistico e richiedere molto tempo. ● Costi e accessibilità: L'accesso ad alcuni spazi culturali può comportare dei costi e potrebbe non essere facilmente accessibile a tutti gli studenti, in particolare a quelli delle aree rurali o poco servite. ● Qualità e rilevanza variabili: La qualità e la rilevanza delle mostre e dei programmi possono variare, limitando





collegamenti tra le istituzioni educative e la comunità in generale, promuovendo la consapevolezza culturale e l'impegno civico.

- **Ispirazione e creatività:** L'esposizione all'arte, alla storia e alla cultura in questi spazi può ispirare la creatività e il pensiero critico degli studenti.

potenzialmente il loro valore educativo.

- **Conflitti di orario:** Allineare gli orari degli spazi culturali con quelli accademici può essere impegnativo e richiede un'attenta pianificazione e flessibilità.

Gli spazi culturali offrono vantaggi significativi per l'educazione all'arte e al design, fornendo ambienti ricchi e coinvolgenti che migliorano l'apprendimento, la creatività e la consapevolezza culturale. Sebbene esistano sfide legate alla logistica, ai costi e all'accessibilità, i vantaggi dell'utilizzo di biblioteche, musei, gallerie e centri culturali come risorse educative superano di gran lunga questi ostacoli. Integrando gli spazi culturali nei loro programmi di studio, le istituzioni scolastiche possono offrire agli studenti esperienze di apprendimento uniche e coinvolgenti che ampliano le loro prospettive e ispirano l'innovazione. Questi spazi svolgono un ruolo cruciale nel mettere in contatto gli studenti con il patrimonio culturale e artistico delle loro comunità, favorendo una comprensione e un apprezzamento più profondi del mondo che li circonda.



ARTIT

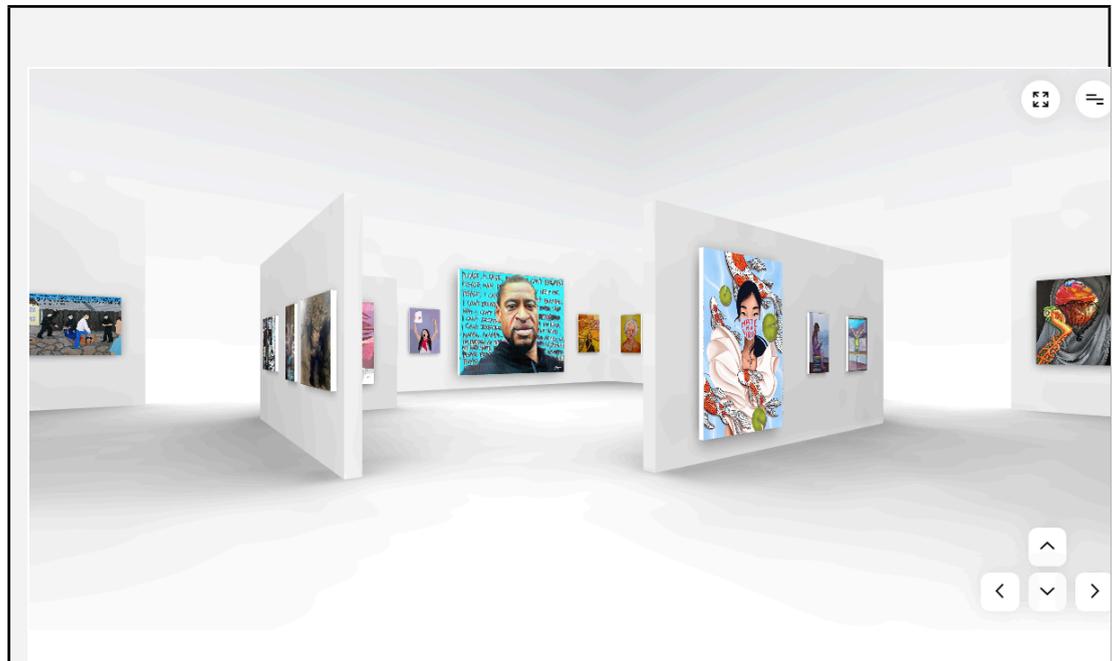


3.5 Spazi di apprendimento online



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Artit virtual exhibition on Equal in Dignity & Rights

Gli spazi online, comprese le piattaforme virtuali e gli ambienti digitali, offrono opportunità flessibili e accessibili per l'apprendimento a distanza. Questi spazi consentono alle istituzioni educative di fornire contenuti in modo asincrono, di supportare diverse esigenze di apprendimento e di fornire risorse accessibili da qualsiasi luogo. Esempi e strategie di integrazione sono:

1. **Aule virtuali:** Utilizzo di piattaforme come Zoom, Microsoft Teams o Google Classroom per condurre lezioni dal vivo, discussioni e progetti di gruppo. Le aule virtuali possono replicare molti aspetti delle aule tradizionali, offrendo al contempo la flessibilità dell'accesso remoto.
2. **Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS):** implementazione di piattaforme LMS come Moodle, Canvas o Blackboard per ospitare i materiali del corso, i compiti e le valutazioni. Questi sistemi possono supportare l'apprendimento asincrono, consentendo agli studenti di accedere ai contenuti e completare i compiti al proprio ritmo.
3. **Workshop e webinar online:** Organizzazione di workshop, webinar e conferenze online con esperti di vari settori. Questi eventi possono





essere registrati e resi disponibili per una visione successiva, ampliandone la portata e l'impatto.

4. **Biblioteche e risorse digitali:** Accesso a biblioteche digitali, banche dati e altre risorse online. Questi strumenti possono supportare la ricerca e l'apprendimento in un'ampia gamma di materie, offrendo agli studenti l'accesso a una vasta gamma di informazioni.
5. **Strumenti interattivi e simulazioni:** Utilizzare strumenti interattivi, simulazioni e laboratori virtuali per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti. Questi strumenti possono fornire una pratica pratica pratica in materie come le scienze, l'ingegneria e il design senza la necessità di materiali fisici.

Pro e contro pratici

Pro	Contro
<ul style="list-style-type: none"> ● Flessibilità e accessibilità: Gli spazi online consentono agli studenti di imparare al proprio ritmo e di accedere ai materiali da qualsiasi luogo, rendendo l'istruzione più flessibile e inclusiva. ● Efficacia dei costi: Le risorse digitali e le aule virtuali possono ridurre i costi associati alle infrastrutture fisiche e ai materiali. ● Scalabilità: Le piattaforme online possono ospitare un gran numero di studenti, rendendo più facile la scalabilità dei programmi educativi e il raggiungimento di un pubblico più ampio. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Divario digitale: L'accesso all'apprendimento online può essere limitato da fattori quali la connettività a Internet, la disponibilità di dispositivi e l'alfabetizzazione digitale, aggravando potenzialmente le disuguaglianze educative. ● Riduzione dell'interazione sociale: La mancanza di presenza fisica può ridurre le opportunità di interazione sociale e di collaborazione, che sono aspetti importanti dell'esperienza di apprendimento. ● Problemi tecnici: Le difficoltà tecniche, come i malfunzionamenti del software





<ul style="list-style-type: none"> • Contenuti aggiornati: Gli ambienti digitali consentono di aggiornare e diffondere rapidamente i contenuti didattici, garantendo agli studenti l'accesso alle informazioni e alle risorse più recenti. 	<p>o le interruzioni della piattaforma, possono interrompere il processo di apprendimento e causare frustrazione sia per gli studenti che per gli educatori.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sfide di coinvolgimento: Mantenere il coinvolgimento degli studenti in un ambiente virtuale può essere una sfida, che richiede metodi di insegnamento innovativi e strumenti interattivi per mantenere gli studenti motivati.
--	---

Gli spazi online offrono opportunità significative per l'educazione all'arte e al design, offrendo ambienti di apprendimento flessibili, accessibili e scalabili. Sebbene esistano sfide legate al divario digitale, alla riduzione dell'interazione sociale e a problemi tecnici, i vantaggi dell'integrazione di aule virtuali, sistemi di gestione dell'apprendimento e risorse digitali nei programmi educativi sono sostanziali. Questi spazi consentono alle istituzioni di raggiungere un pubblico più ampio, di fornire contenuti aggiornati e di supportare le diverse esigenze di apprendimento. Sfruttando il potenziale degli spazi online, le istituzioni scolastiche possono migliorare la loro offerta e garantire agli studenti l'accesso a esperienze di apprendimento flessibili e di alta qualità che li preparino a un mondo in rapida evoluzione.

L'integrazione di spazi di apprendimento alternativi nei programmi didattici rappresenta un approccio lungimirante all'istruzione che si allinea ai principi della Nuova Bauhaus europea. Sfruttando i punti di forza unici degli spazi verdi, pubblici, transdisciplinari, culturali e online, le istituzioni scolastiche possono creare ambienti di apprendimento ricchi, diversi e coinvolgenti. Questi spazi non solo migliorano i risultati educativi, ma preparano anche gli





studenti a navigare e contribuire a un mondo sempre più complesso e interconnesso. Affrontando le sfide pratiche e massimizzando i benefici di ogni tipo di spazio, gli educatori possono promuovere un paesaggio educativo più inclusivo, sostenibile e innovativo.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



4. Panoramica delle implementazioni di successo di spazi di apprendimento alternativi in tutta Europa

L'Europa ha visto numerose implementazioni innovative di spazi di apprendimento alternativi che hanno avuto un impatto significativo sui risultati educativi. Questi spazi esemplificano le migliori pratiche per integrare sostenibilità, inclusività e tecnologia nell'istruzione. La sezione seguente presenta 5 casi di studio che evidenziano le pratiche innovative e il loro impatto sui risultati dell'apprendimento.



Pictures retrieved from [Unsplash](https://unsplash.com)



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



1. **Programma educativo del Rijksmuseum²**, Paesi Bassi: Il Rijksmuseum di Amsterdam ha sviluppato un programma educativo che sfrutta la sua vasta collezione d'arte per insegnare agli studenti la storia, la cultura e l'arte. Il programma comprende visite guidate, laboratori e sessioni interattive che incoraggiano gli studenti a confrontarsi con le opere esposte.
 - **Impatto:** Il programma ha migliorato la comprensione del patrimonio culturale e del contesto storico da parte degli studenti, favorendo un più profondo apprezzamento per le arti. Ha inoltre migliorato il pensiero critico e le capacità di osservazione degli studenti che analizzano e interpretano le opere d'arte.
 - **Lezioni apprese:** L'inserimento di artefatti culturali nelle esperienze di apprendimento può rendere la storia e l'arte più tangibili e coinvolgenti per gli studenti. L'interazione diretta con gli oggetti esposti favorisce un legame più profondo con il materiale.

2. **Scuole forestali, Danimarca³**: Le scuole forestali danesi utilizzano gli ambienti naturali come aule, enfatizzando l'apprendimento esperienziale all'aperto. Queste scuole incorporano nel loro programma di studi attività come passeggiate nella natura, osservazione della fauna selvatica e progetti ecologici.
 - **Impatto:** È stato dimostrato che le scuole forestali migliorano il benessere degli studenti, le competenze sociali e la consapevolezza ambientale. Gli studenti sviluppano un forte legame con la natura e imparano importanti abilità di vita come il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi.
 - **Lezioni apprese:** L'apprendimento in ambienti naturali può migliorare significativamente l'impegno e il benessere degli studenti. Inoltre, promuove la gestione dell'ambiente e le abilità



² Per saperne di più: <https://www.rijksmuseum.nl/en/education> (Accesso: 19 maggio 2024).

³ Per saperne di più consultare: Warden, C. (2010). La natura dell'apprendimento: Using Forest Schools and Woodland Experiences to Enhance Learning in Children and Adults. Routledge (Accesso: 19 maggio 2024).



pratiche che sono utili anche al di fuori della classe.

3. **Fablab Barcelona, Spagna⁴** : Il Fablab Barcelona fa parte dell'Istituto di Architettura Avanzata della Catalogna (IAAC). Offre un maker space attrezzato con strumenti di fabbricazione digitale, dove gli studenti e il pubblico possono conoscere e impegnarsi in processi di progettazione e produzione innovativi.
 - **Impatto:** Il Fablab Barcelona ha facilitato numerosi progetti interdisciplinari, incoraggiando la collaborazione tra architetti, designer, ingegneri e la comunità locale. Ha migliorato le competenze pratiche e favorito l'innovazione.
 - **Lezioni apprese:** Gli spazi per i maker, dotati di strumenti avanzati, possono ispirare creatività e innovazione offrendo opportunità di apprendimento pratico. Questi spazi sono efficaci nel promuovere la collaborazione interdisciplinare e lo sviluppo di competenze pratiche.

4. **Approccio di Reggio Emilia, Italia⁵** : L'approccio di Reggio Emilia enfatizza una filosofia educativa incentrata sul bambino, utilizzando l'ambiente come terzo insegnante. Le scuole progettate secondo questo approccio sono caratterizzate da spazi aperti e flessibili che incoraggiano l'esplorazione e la collaborazione.
 - **Impatto:** Questo approccio ha prodotto alti livelli di coinvolgimento e creatività degli studenti. I bambini imparano attraverso progetti che integrano varie discipline, favorendo una comprensione olistica dei concetti.
 - **Lezioni apprese:** Ambienti di apprendimento flessibili e aperti che privilegiano l'iniziativa e l'esplorazione degli studenti possono portare ad alti livelli di impegno e creatività. L'integrazione dell'ambiente fisico nel processo di apprendimento arricchisce le esperienze educative.



⁴Per saperne di più: <https://fablabbcn.org/about-us> (Accesso: 19 maggio 2024).

⁵ Per saperne di più: Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2011). *I cento linguaggi dei bambini: L'esperienza di Reggio Emilia in trasformazione*. Praeger.





5. **La scuola verde, Slovenia**⁶ : L'iniziativa Green School in Slovenia incorpora la sostenibilità in ogni aspetto dell'ambiente scolastico. Gli edifici scolastici utilizzano materiali eco-compatibili e il programma di studi prevede un'ampia educazione ambientale, con la partecipazione degli studenti ad attività come il giardinaggio, il riciclaggio e i progetti di risparmio energetico.
- **Impatto:** Gli studenti della Green School sviluppano un forte senso di responsabilità ambientale e conoscenze pratiche sulla vita sostenibile. La scuola ha anche registrato miglioramenti nell'impegno degli studenti e nel rendimento scolastico, attribuiti all'approccio pratico e integrato all'apprendimento.
 - **Lezioni apprese:** Inserire la sostenibilità nel tessuto delle istituzioni educative può avere un impatto profondo sugli atteggiamenti e sui comportamenti degli studenti. Esperienze pratiche di sostenibilità possono migliorare l'apprendimento degli studenti e promuovere una cultura di gestione dell'ambiente.



Le migliori pratiche negli spazi di apprendimento alternativi in tutta Europa evidenziano l'impatto significativo che gli ambienti innovativi possono avere sui risultati educativi. Incorporando spazi culturali, naturali e tecnologicamente avanzati nel processo di apprendimento, queste iniziative hanno migliorato il coinvolgimento degli studenti, favorito la creatività e promosso la collaborazione interdisciplinare. Le lezioni apprese da questi casi di studio sottolineano l'importanza di ambienti di apprendimento flessibili, inclusivi e sostenibili che preparino gli studenti alle sfide del futuro. Queste implementazioni di successo servono come modelli preziosi per le istituzioni educative che cercano di innovare e migliorare i propri spazi di apprendimento.

⁶ Per saperne di più: Špes, T., & Šimenc, M. (2015). *Educazione allo sviluppo sostenibile in Slovenia: Scuole verdi come comunità di apprendimento*. Journal of Teacher Education for Sustainability, 17(2), pp. 90-101.



5. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Grecia

La Grecia ha esplorato attivamente l'integrazione di spazi di apprendimento alternativi nel suo quadro educativo per allinearsi alle moderne esigenze educative e agli obiettivi di sostenibilità. Questa sezione fornisce una panoramica dello stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Grecia, comprese le politiche, i dati e i casi di studio pertinenti. Valuta inoltre i punti di forza della Grecia e raccomanda quali tipi di spazi di apprendimento alternativi il Paese dovrebbe capitalizzare, dato il suo particolare contesto geopolitico, storico e culturale. La Grecia ha attuato diverse politiche e iniziative per promuovere l'integrazione degli spazi di apprendimento alternativi nell'istruzione. Le politiche principali includono:

1. **Strategia nazionale per l'istruzione e l'apprendimento:** Enfatizza la trasformazione digitale, la sostenibilità e l'inclusività dell'istruzione (Ministero dell'Istruzione e degli Affari religiosi, 2021).
2. **Strategia di crescita verde:** Include componenti educative che promuovono la consapevolezza ambientale e l'uso di spazi verdi nelle scuole (Ministero dell'Ambiente e dell'Energia, 2020).
3. **Coalizione per le competenze digitali e l'occupazione in Grecia:** Mira a migliorare le competenze digitali di studenti ed educatori, sostenendo l'uso di piattaforme di apprendimento digitale (Commissione europea, 2021).
4. **Programmi di educazione culturale:** Sostenuti dal Ministero della Cultura e dello Sport, questi programmi incoraggiano la collaborazione tra scuole e istituzioni culturali (Ministero della Cultura e dello Sport, 2021).



5.1 Dati e implementazioni attuali

- ❖ **Numero di iniziative:** Secondo dati recenti, in tutta la Grecia ci sono più di 70 iniziative che prevedono spazi di apprendimento alternativi,



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



con una concentrazione significativa in aree urbane come Atene e Salonicco (Ministero dell'Istruzione e degli Affari religiosi, 2021).

- ❖ **Impegno degli studenti:** I sondaggi indicano che l'85% degli studenti che partecipano a questi programmi riferisce un maggiore impegno e soddisfazione per le loro esperienze di apprendimento (Gouscos, Meimaris, & Sofos, 2020).
- ❖ **Investimenti:** Il governo greco, insieme a finanziamenti privati e dell'UE, ha investito circa 50 milioni di euro nello sviluppo e nel sostegno di spazi di apprendimento alternativi negli ultimi cinque anni (Commissione europea, 2021).

L'integrazione di spazi di apprendimento alternativi nei contesti educativi sta guadagnando slancio a livello globale e la Grecia non fa eccezione. Questi spazi - che vanno dalle aree verdi e pubbliche agli ambienti culturali e digitali - offrono ambienti diversi e innovativi che favoriscono esperienze di apprendimento migliori. Questa sezione presenta un'analisi spaziale completa di tali iniziative in Grecia, che comprende osservazioni, mappature e una revisione spaziale. L'analisi si basa su una combinazione di visite in loco, relazioni sui programmi educativi e ricerche accademiche sull'efficacia degli ambienti di apprendimento alternativi. Le osservazioni per questa analisi si basano su dati raccolti in varie scuole e programmi educativi in Grecia. Le fonti principali includono i rapporti della scuola Ellinogermaniki Agogi, l'iniziativa Scuole aperte di Salonicco e il Centro culturale della Fondazione Stavros Niarchos (SNFCC).



Mappatura

La mappatura delle iniziative di apprendimento alternativo rivela una distribuzione diversificata in tutta la Grecia, con una concentrazione nei principali centri urbani come Atene, Salonicco e Heraklion. Queste aree beneficiano di migliori infrastrutture, finanziamenti e accesso alle istituzioni culturali, facilitando l'implementazione di spazi educativi innovativi.

5.2 Casi di studio e lezioni apprese



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Caso di studio 1. Programma Eco-School della scuola Ellinogermaniki Agogi

Descrizione: Ellinogermaniki Agogi è una scuola privata greca che ha abbracciato il programma Eco-School, che integra l'educazione ambientale nel suo curriculum. Il programma è completo e prevede vari spazi verdi come giardini scolastici, aule all'aperto e stazioni di riciclaggio. Gli studenti sono coinvolti attivamente in progetti di sostenibilità che vanno dalla piantumazione e manutenzione di giardini alla conduzione di controlli sui rifiuti e di attività di riciclaggio. La scuola collabora anche con organizzazioni ambientali locali per migliorare l'esperienza educativa.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668





Μελετήσαμε
τις ενεργειακές κλάσεις 10 συσκευών του ίδιου είδους και **συγκρίναμε** την κατανάλωση ενέργειας.

Μοντέλο 8



Μοντέλο 9



Μοντέλο 10







Επιλέγουμε συσκευές με ενεργειακή απόδοση ανώτερης κλάσης.

Κάνουμε οικονομία!
Προστατεύουμε τον πλανήτη μας!

Immagini recuperate da <https://www.ea.gr/ergasies/2021/dimotiko6.asp> (sito web della scuola che presenta i compiti degli studenti)

Impatto: Il programma Eco-School dell'Ellinogermaniki Agogi ha avuto un profondo impatto sia sugli studenti che sulla comunità scolastica in generale. Gli studenti hanno sviluppato un forte senso di responsabilità ambientale e competenze pratiche legate alla sostenibilità. I livelli di coinvolgimento sono aumentati grazie all'approccio pratico degli studenti all'apprendimento dell'ecologia e della conservazione. Il programma ha portato anche a un miglioramento del rendimento scolastico, in particolare

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



nelle materie scientifiche, poiché gli studenti possono applicare le conoscenze teoriche in contesti pratici.

Lezioni apprese

- Apprendimento esperienziale: I progetti pratici negli spazi verdi aumentano il coinvolgimento degli studenti e la conservazione delle conoscenze.
- Gestione ambientale: Coinvolgere gli studenti in iniziative di sostenibilità favorisce una cultura di responsabilità e di coscienza ambientale.
- Coinvolgimento della comunità: I partenariati con i gruppi ambientalisti locali possono arricchire il programma di studio e fornire ulteriori risorse e competenze.



Caso di studio 2. L'iniziativa Scuole aperte di Salonicco

Descrizione: L'iniziativa Scuole aperte a Salonicco mira a trasformare gli edifici scolastici in vivaci centri comunitari accessibili al pubblico al di fuori del normale orario scolastico. Questi centri ospitano una serie di attività educative e culturali, come mostre d'arte, spettacoli musicali e laboratori. L'iniziativa mira a rendere le scuole una parte centrale della vita della comunità, incoraggiando l'apprendimento permanente e l'interazione sociale.



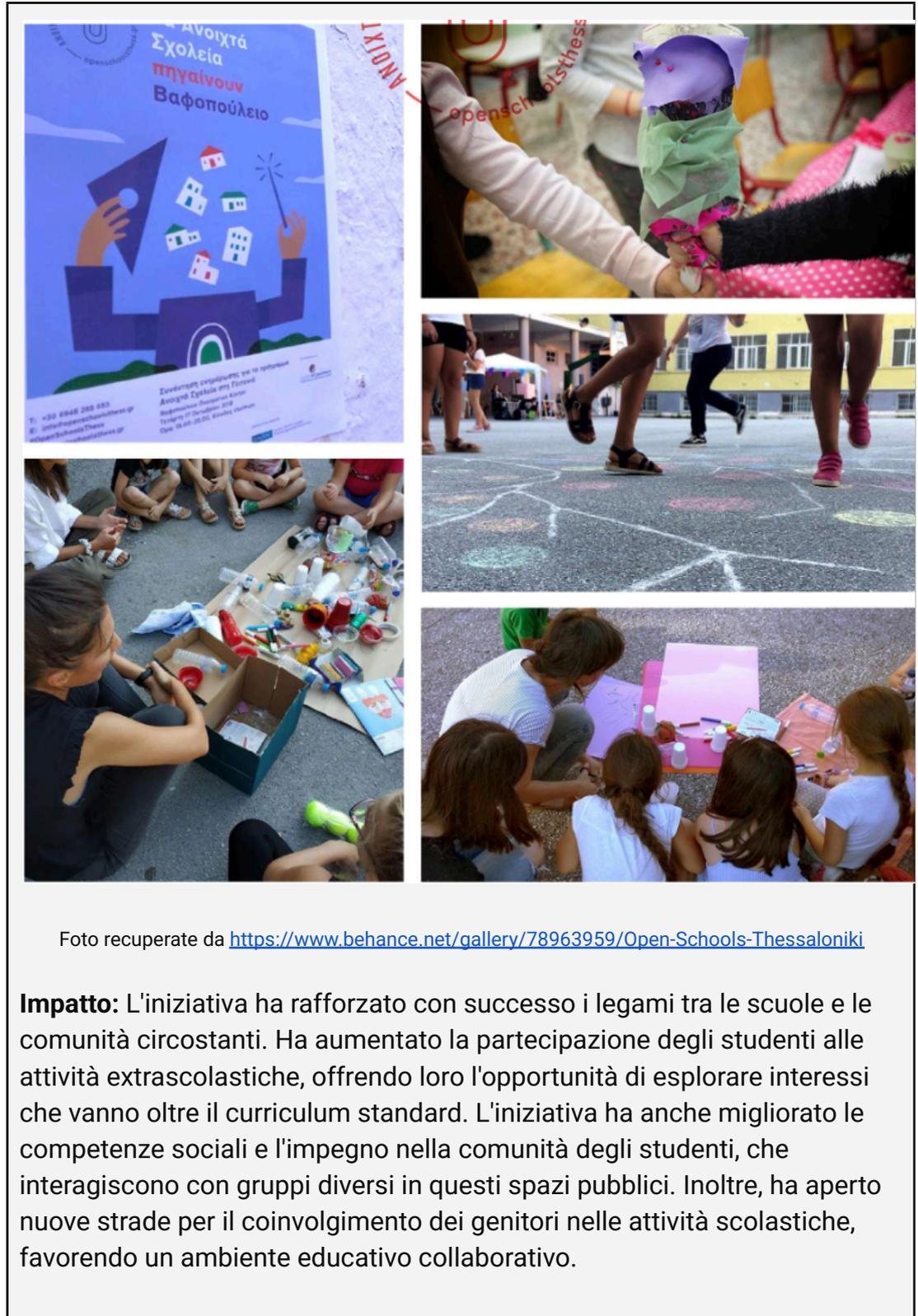


Foto recuperate da <https://www.behance.net/gallery/78963959/Open-Schools-Thessaloniki>

Impatto: L'iniziativa ha rafforzato con successo i legami tra le scuole e le comunità circostanti. Ha aumentato la partecipazione degli studenti alle attività extrascolastiche, offrendo loro l'opportunità di esplorare interessi che vanno oltre il curriculum standard. L'iniziativa ha anche migliorato le competenze sociali e l'impegno nella comunità degli studenti, che interagiscono con gruppi diversi in questi spazi pubblici. Inoltre, ha aperto nuove strade per il coinvolgimento dei genitori nelle attività scolastiche, favorendo un ambiente educativo collaborativo.





Lezioni apprese:

- Coinvolgimento della comunità: L'utilizzo degli spazi scolastici per attività comunitarie favorisce il senso di appartenenza e migliora le esperienze educative.
- Coesione sociale: I programmi che incoraggiano l'interazione tra gli studenti e la comunità in generale possono migliorare le competenze sociali e i legami comunitari.
- Utilizzo delle risorse: La massimizzazione dell'uso delle strutture scolastiche al di fuori dell'orario normale può fornire ulteriori opportunità di apprendimento e sostenere lo sviluppo della comunità.



Caso di studio 3. Il Centro culturale della Fondazione Stavros Niarchos (SNFCC)

Descrizione: L'SNFCC di Atene è un complesso culturale all'avanguardia che comprende la Biblioteca nazionale greca e l'Opera nazionale greca. Offre un'ampia gamma di programmi educativi e laboratori per gli studenti, utilizzando i suoi spazi verdi e le sue strutture all'avanguardia. Il centro è stato progettato per essere uno spazio inclusivo per l'apprendimento e lo scambio culturale, fornendo risorse per una varietà di attività educative.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Foto recuperate da <https://www.snfcc.org/en/snfcc/our-work> (sito web SNFCC, attività)

Impatto: L'SNFCC è diventato una pietra miliare per l'educazione artistica e culturale ad Atene. I suoi programmi hanno promosso un più profondo apprezzamento per le arti tra gli studenti, offrendo esperienze culturali di alta qualità che sono sia educative che stimolanti. Gli studenti hanno accesso a risorse quali spazi per spettacoli, ampie biblioteche e mostre interattive, che migliorano il loro apprendimento e la loro creatività. L'approccio inclusivo del centro garantisce che queste opportunità siano disponibili a studenti provenienti da contesti diversi.

Lezioni apprese:

- Integrazione culturale: L'integrazione delle istituzioni culturali nel quadro educativo può fornire esperienze di apprendimento ricche e multidimensionali.
- Accessibilità delle risorse: strutture e risorse di alta qualità possono migliorare significativamente i risultati educativi.
- Inclusività: La progettazione di programmi accessibili a tutti gli studenti promuove l'uguaglianza e amplia la portata dell'istruzione.





Caso di studio 4. Piattaforma di apprendimento digitale della scuola Arsakeio Tositseio

Descrizione: La Scuola Arsakeio Tositseio ha sviluppato una piattaforma di apprendimento digitale completa per supportare i suoi programmi educativi. Questa piattaforma offre un'ampia gamma di corsi online, risorse digitali e strumenti interattivi che rispondono a diverse esigenze di apprendimento. La piattaforma è stata progettata per essere facile da usare e accessibile, fornendo agli studenti opportunità di apprendimento flessibili che possono essere adattate ai loro orari e preferenze individuali.

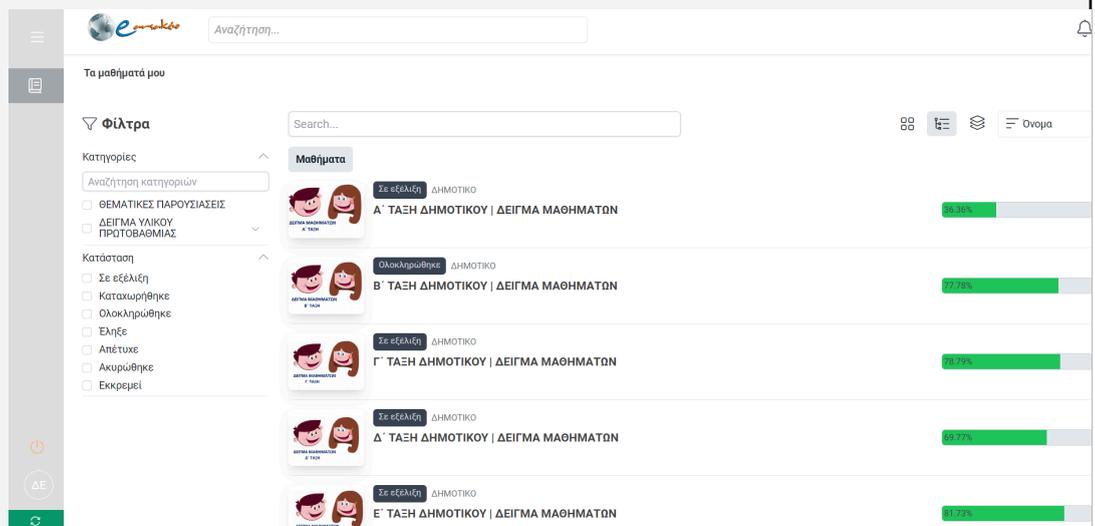


Immagine recuperata da

[https://www.e-arsakeio.gr/start?type=courses&sort\[0\]\[field\]=name&sort\[0\]\[dir\]=asc&page=1&size=10&groupByCategory=false](https://www.e-arsakeio.gr/start?type=courses&sort[0][field]=name&sort[0][dir]=asc&page=1&size=10&groupByCategory=false) (piattaforma di apprendimento digitale, pagina corsi in corso)

Impatto: La piattaforma di apprendimento digitale ha migliorato significativamente l'alfabetizzazione digitale degli studenti, dotandoli di competenze essenziali per il mondo moderno. Ha migliorato l'accessibilità, consentendo agli studenti di continuare la loro istruzione a distanza e in modo flessibile, il che è stato particolarmente vantaggioso durante i periodi di interruzione, come la pandemia COVID-19. La piattaforma ha anche





consentito esperienze di apprendimento personalizzate, in cui gli studenti possono progredire secondo i propri ritmi e accedere a un'ampia gamma di risorse. La piattaforma ha anche permesso esperienze di apprendimento personalizzate, in cui gli studenti possono progredire secondo i propri ritmi e accedere a un'ampia gamma di risorse personalizzate in base alle loro esigenze specifiche.

Lezioni apprese:

- Alfabetizzazione digitale: l'implementazione di piattaforme di apprendimento digitali complete può migliorare le competenze tecnologiche degli studenti e prepararli alle sfide future.
- Flessibilità: Le piattaforme digitali offrono opportunità di apprendimento flessibili, rendendo l'istruzione più accessibile e adattabile alle esigenze individuali.
- Personalizzazione: L'adattamento delle risorse didattiche alle esigenze dei singoli studenti può migliorare l'impegno e il rendimento scolastico.



5.3 Valutazione e raccomandazioni

I punti di forza unici della Grecia la posizionano bene per il successo dell'integrazione di spazi di apprendimento alternativi nel suo quadro educativo. La posizione geopolitica strategica del Paese, che funge da ponte tra l'Europa e l'Asia, offre uno scenario ideale per iniziative educative interculturali. Questo vantaggio geografico può facilitare scambi e collaborazioni educative diverse, arricchendo l'esperienza di apprendimento con un ampio spettro di prospettive e pratiche culturali (Ministero dell'Istruzione e degli Affari religiosi, 2021).

Inoltre, il ricco patrimonio storico e culturale della Grecia offre opportunità impareggiabili per integrare la formazione culturale nel processo di apprendimento. Sfruttando i suoi musei, siti storici e centri culturali, la Grecia può offrire agli studenti esperienze di apprendimento coinvolgenti che li

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



mettono in contatto con le loro radici culturali. Questi ambienti non solo favoriscono una comprensione più profonda della storia e delle arti globali, ma ispirano anche la creatività e il pensiero critico. L'integrazione degli spazi culturali nei programmi di studio può aiutare a preservare e promuovere la ricca eredità culturale della Grecia, educando al contempo le generazioni future (Ministero della Cultura e dello Sport, 2021).

I diversi paesaggi naturali del Paese offrono anche significative opportunità di apprendimento esperienziale attraverso gli spazi verdi. Giardini, parchi e aule all'aperto possono essere utilizzati per promuovere l'educazione ambientale e la sostenibilità. Questi ambienti sono ideali per l'apprendimento pratico, consentendo agli studenti di confrontarsi direttamente con la natura e di sviluppare competenze pratiche in materia di ecologia e conservazione. Questo approccio non solo migliora il coinvolgimento degli studenti e i risultati dell'apprendimento, ma instilla anche un senso di gestione dell'ambiente, fondamentale per affrontare le sfide ecologiche contemporanee (Ministero dell'Ambiente e dell'Energia, 2020).

Data la crescente enfasi sulla trasformazione digitale, la Grecia dovrebbe continuare a investire nelle piattaforme di apprendimento digitale. Queste piattaforme possono migliorare l'accessibilità e fornire opportunità di apprendimento flessibili, rispondendo alle diverse esigenze degli studenti. Espandendo iniziative come le Scuole aperte di Salonico, che utilizzano centri comunitari e spazi pubblici, la Grecia può promuovere l'inclusione e l'impegno della comunità nell'istruzione. Tali iniziative promuovono l'apprendimento permanente e la coesione sociale rendendo le risorse educative più accessibili a un pubblico più vasto. L'enfasi sugli spazi digitali insieme agli spazi verdi e culturali creerà un quadro educativo equilibrato e innovativo che sfrutta i punti di forza unici della Grecia e si allinea con gli obiettivi educativi contemporanei (Gouscos, Meimaris, & Sofos, 2020; Commissione europea, 2021).

Concentrandosi su queste aree, la Grecia può costruire un sistema educativo solido e lungimirante che non solo onora il suo patrimonio storico e culturale, ma abbraccia anche il futuro. Questo approccio olistico fa sì che l'istruzione in Grecia non si limiti all'eccellenza accademica, ma promuova anche individui a tutto tondo, culturalmente consapevoli, attenti all'ambiente e dotati di competenze digitali. Grazie a investimenti strategici e a un'attenta





integrazione di questi spazi di apprendimento alternativi, la Grecia può diventare un punto di riferimento per un'istruzione innovativa e inclusiva nel XXI secolo.

6. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi a Cipro

Cipro, un Paese noto per la sua ricca storia, la cultura variegata e i paesaggi urbani in evoluzione, ospita una rete crescente di spazi di apprendimento alternativi che stanno ridisegnando il panorama educativo del design, dell'architettura e delle arti. Questi spazi, che vanno dalle innovative piazze pubbliche e dai festival culturali agli orti urbani sperimentali e alle installazioni didattiche temporanee, forniscono un terreno fertile per l'apprendimento esperienziale e guidato dalla comunità. Favoriscono un ambiente in cui creatività, sostenibilità e impegno sociale si intersecano, creando centri vibranti per lo scambio culturale e la collaborazione interdisciplinare.



ARTIT



In centri urbani come Nicosia e Limassol, spazi all'aperto come **piazza Eleftheria** e la **passeggiata di Molos** sono diventati aule viventi in cui si fondono design urbano, arte pubblica e interazione sociale. Questi spazi pubblici non sono solo punti di riferimento architettonici, ma anche luoghi attivi per l'educazione alternativa, che ospitano laboratori, conferenze pubbliche, mostre ed eventi comunitari che incoraggiano l'apprendimento al di là delle tradizionali pareti delle aule. Integrando il design moderno con i contesti storici e culturali, questi spazi invitano residenti, studenti e visitatori a esplorare le possibilità della pianificazione urbana, della sostenibilità e del design inclusivo in un contesto reale.

Il progetto **Gardens of the Future** di Nicosia esemplifica come gli orti urbani possano fungere da ambienti di apprendimento esperienziale, promuovendo pratiche sostenibili e consapevolezza ecologica. Questi spazi offrono esperienze pratiche di progettazione sostenibile, permacultura e resilienza comunitaria, colmando il divario tra teoria e pratica.

Cipro abbraccia anche il concetto di ambienti di apprendimento temporanei e flessibili, come si vede nel **Pop Up Festival di Nicosia**, dove il **Frederick**



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



University Pop-Up Campus ha creato uno spazio educativo temporaneo all'interno di un festival culturale. Questa iniziativa ha fornito una piattaforma unica per l'apprendimento interdisciplinare e il coinvolgimento della comunità, sottolineando l'adattabilità delle pratiche educative e l'importanza di collocare l'apprendimento all'interno della sfera pubblica.

Inoltre, istituzioni come il **Museo del Teatro di Limassol** offrono un'esplorazione mirata del patrimonio teatrale cipriota, unendo la conservazione culturale alla programmazione educativa per coinvolgere sia gli studenti che il pubblico in generale nella comprensione dell'evoluzione delle arti dello spettacolo.

Questi spazi diversi e innovativi a Cipro dimostrano il potenziale della reimmaginazione di ambienti pubblici, culturali e urbani come piattaforme dinamiche di apprendimento. Evidenziano l'importanza dell'inclusività, della sostenibilità e della comunità nell'istruzione, mostrando come l'apprendimento possa essere profondamente inserito nel tessuto sociale e fisico delle città. Gli spazi di apprendimento alternativi di Cipro offrono un modello convincente di come il design, la cultura e l'istruzione possano unirsi per promuovere comunità creative, sostenibili e impegnate.

Più formalmente, Cipro sta abbracciando la riforma dell'istruzione per allinearsi alle esigenze educative contemporanee, nonché agli obiettivi di sostenibilità e alla richiesta di trasformazione digitale. I documenti politici chiave che sostengono l'impegno di Cipro nella riforma dell'istruzione includono:

- **La Strategia di apprendimento permanente di Cipro 2021-2027**, preparata dal Ministero dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport e della Gioventù. La Strategia di apprendimento permanente di Cipro 2021-2027 aspira a fornire un quadro strategico a lungo termine per lo sviluppo di una società basata sulla conoscenza, in cui tutti i cittadini avranno opportunità di apprendimento per le loro conoscenze, abilità e attitudini, che faciliteranno il loro progresso personale e sociale, lo sviluppo professionale, l'inclusione sociale, la resilienza e il loro benessere. Il CyLLLS 2021-2027 è stato approvato dal Consiglio dei Ministri il 30 settembre 2022
<https://digitalcoalition.gov.cy/wp-content/uploads/2023/06/Cyprus-Lifelong-Learning-Strategy-2021-%E2%80%93-2027-1.pdf>





- **La Strategia digitale per Cipro 2020-2025** (adottata nel giugno 2020) è il documento politico chiave per accelerare la trasformazione digitale di Cipro. L'attuazione della Strategia digitale è coordinata dal Vice Ministero della Ricerca, dell'Innovazione e della Politica digitale (DMRID). La Strategia digitale per Cipro 2020-2025 si basa su una chiara visione del cambiamento. La visione prevede che Cipro diventi una società adatta al futuro e un'economia basata sulla conoscenza abilitata dalle tecnologie digitali ed emergenti che guideranno la crescita economica sostenibile, la prosperità sociale e la competitività internazionale.

<https://dsf.dmrid.gov.cy/wp-content/uploads/2022/11/Digital-Strategy-2020-2025.pdf>

- **Strategia per l'educazione e lo sviluppo sostenibile e transizione verde 2030**. Il Ministero dell'Istruzione, dello Sport e della Gioventù prevede un approccio globale e olistico all'ESD, che integri l'istruzione formale, non formale e informale e l'apprendimento permanente. Prevede inoltre la creazione di istituzioni educative sostenibili, in linea con gli aspetti sociali, pedagogici e organizzativi della sostenibilità. In linea con queste indicazioni strategiche, l'Istituto Pedagogico di Cipro e il Ministero dell'Istruzione hanno intrapreso diverse iniziative per promuovere lo sviluppo di spazi di apprendimento alternativi sotto forma di aree verdi.

https://unece.org/sites/default/files/2022-05/Item.4a_framework_ESD_implementation_2021-2030_A.Zachariou.pdf



6.1 Dati e implementazione attuale

Cipro è uno dei pochi Paesi che ha integrato l'educazione allo sviluppo sostenibile dal 2008, attraverso il Piano d'azione nazionale per l'educazione all'ambiente e allo sviluppo sostenibile (NAPEESD). Il Piano d'azione nazionale per lo sviluppo sostenibile si rivolge a tutti i livelli dell'istruzione formale, informale e non formale in modo sistematico e conciso.

Apprendimento permanente e trasformazione digitale



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Nel maggio 2022, il Parlamento cipriota ha approvato gli emendamenti alla **legge sull'apprendimento permanente**, che mira ad ampliare l'accesso all'istruzione continua e alla formazione professionale per gli adulti. La legge sostiene anche lo sviluppo di piattaforme di apprendimento digitale, consentendo ai cittadini di tutte le età di acquisire nuove competenze attraverso percorsi educativi alternativi e flessibili.

Nel 2023 il Ministero dell'Istruzione ha lanciato l'**iniziativa "E-learning per tutti"**, che promuove l'apprendimento digitale e misto nelle scuole primarie e secondarie. L'iniziativa prevede di dotare le scuole delle infrastrutture tecnologiche necessarie, di offrire programmi di formazione per gli insegnanti e di incoraggiare l'uso di risorse online e di strumenti digitali in classe.

Spazi verdi e pubblici per l'apprendimento

Un altro aspetto importante della riforma educativa di Cipro è l'integrazione degli spazi verdi e pubblici nel processo di apprendimento. Ispirate dall'agenda **degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)** del Paese, le scuole hanno iniziato a utilizzare parchi, giardini botanici e piazze pubbliche come ambienti di apprendimento alternativi. Questi spazi offrono opportunità di apprendimento all'aperto, educazione ambientale ed esperienze pratiche legate alla sostenibilità.



Nel 2021, il Ministero dell'Agricoltura, dello Sviluppo Rurale e dell'Ambiente ha lanciato l'**iniziativa "Scuole verdi"**, che sostiene le scuole a trasformare le loro aree esterne in spazi ecologici dove gli studenti possono imparare la biodiversità, l'agricoltura e le pratiche sostenibili. Questa iniziativa fa parte di uno sforzo più ampio per promuovere l'apprendimento esperienziale e la consapevolezza ambientale tra gli studenti.

ARTIT



Spazi culturali e coinvolgimento della comunità

Cipro ha un ricco patrimonio culturale, che si riflette nel suo approccio all'istruzione. Il Ministero dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport e della Gioventù incoraggia attivamente l'integrazione di istituzioni culturali come musei, teatri e siti storici nel quadro educativo. **Il Programma di educazione culturale**, istituito nel 2022, promuove partenariati tra scuole e istituzioni



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



culturali, consentendo agli studenti di confrontarsi con le arti, la storia e il patrimonio in modo significativo.

L'iniziativa "Imparare attraverso il patrimonio", iniziata nel 2020, si concentra sull'utilizzo di punti di riferimento storici e siti archeologici come spazi educativi. Le scuole partecipano a visite guidate, laboratori e attività interattive che consentono agli studenti di esplorare la ricca storia e il patrimonio di Cipro, collegando l'apprendimento in classe con le esperienze del mondo reale.

6.1 Casi di studio e lezioni apprese

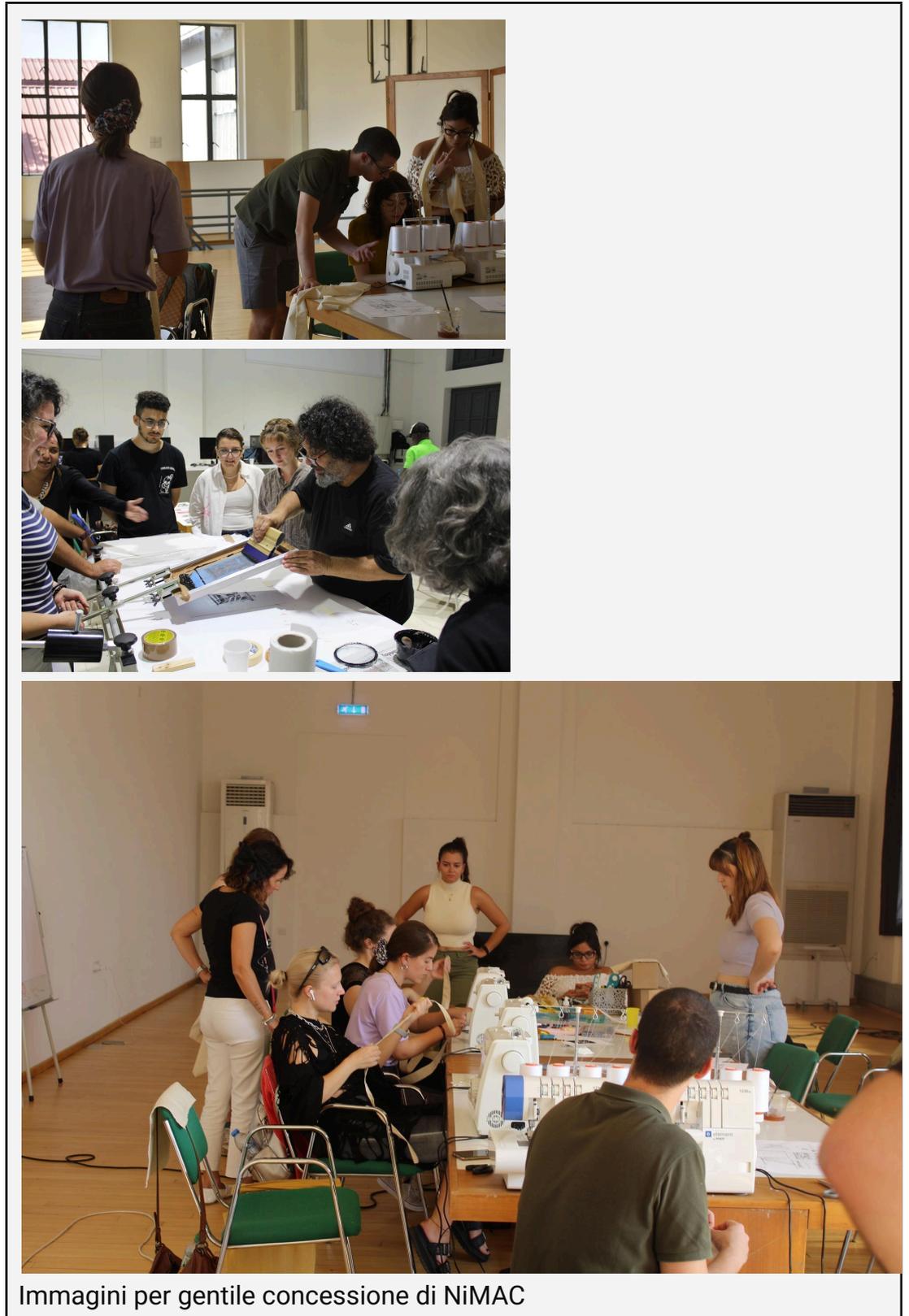
Caso di studio 1. NiMAC (Centro artistico comunale di Nicosia)

Descrizione: Il NiMAC è un importante spazio artistico di Nicosia che collabora con artisti, designer e istituzioni locali e internazionali. Il centro offre un'ampia gamma di programmi educativi, workshop e mostre, che spesso incorporano elementi di design, architettura e arti digitali. Il centro funge da centro di apprendimento e sperimentazione creativa, colmando il divario tra l'istruzione formale e l'apprendimento informale.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Immagini per gentile concessione di NiMAC



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Impatto: Il NiMAC ha avuto un profondo impatto sulla comunità artistica e del design locale e regionale, fornendo una piattaforma dinamica per l'apprendimento e lo scambio. Ha facilitato una migliore comprensione delle tendenze e delle pratiche del design contemporaneo tra i partecipanti e il pubblico. I workshop e i forum del NiMAC hanno ispirato una generazione di designer esponendoli a nuove idee e prospettive internazionali.

Lezioni apprese: Il NiMAC dimostra l'importanza della collaborazione con istituzioni e artisti internazionali per ampliare la portata dell'educazione al design locale. Inoltre, evidenzia l'efficacia dell'integrazione del design con altre forme d'arte e discipline, creando un'esperienza di apprendimento più olistica. Il modello del NiMAC dimostra i vantaggi di fornire uno spazio fisico in cui teoria e pratica si intersecano.

<https://nimac.org.cy/>



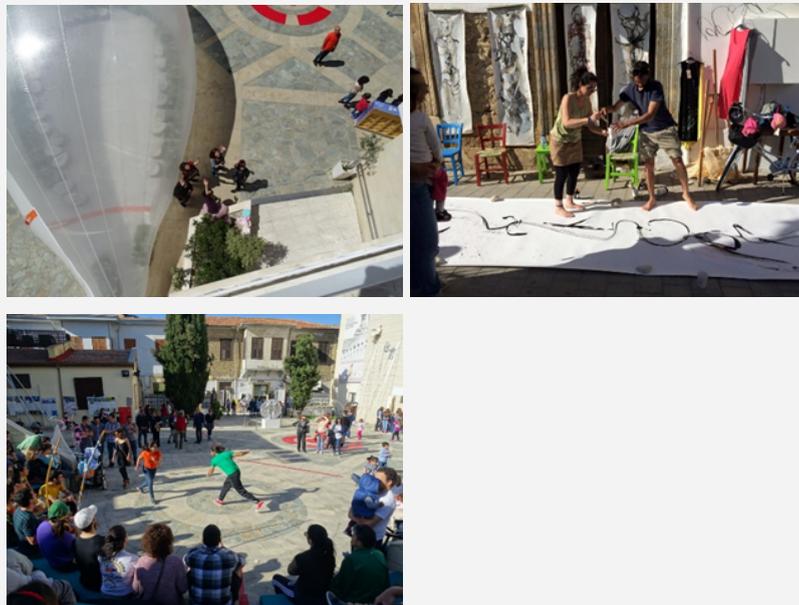
Caso di studio 2. La Fondazione culturale della Banca di Cipro

Descrizione: La Fondazione culturale della Banca di Cipro è un'importante istituzione dedicata alla conservazione e alla promozione del patrimonio culturale cipriota. Situata a Nicosia, la fondazione ospita una ricca collezione di manufatti, manoscritti e opere d'arte che abbracciano secoli di storia cipriota. Offre una serie di programmi educativi, mostre e opportunità di ricerca volte ad approfondire la comprensione del pubblico dello sviluppo storico e culturale di Cipro. Attraverso le sue varie iniziative, la fondazione svolge un ruolo cruciale nel colmare il divario tra passato e presente, offrendo approfondimenti sui mestieri tradizionali, sugli eventi storici e sulle pratiche culturali.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Bank of Cyprus Cultural Foundation, Green Urban Lab Project, aprile 2015, foto per gentile concessione di Urban Gorillas.

Impatto: La Fondazione culturale della Banca di Cipro funge da importante risorsa educativa, offrendo esperienze di apprendimento interattivo attraverso mostre, laboratori e programmi educativi. Consente a visitatori, studenti e ricercatori di confrontarsi con la storia e la cultura cipriota in modo pratico, rendendo il passato accessibile e rilevante per il pubblico contemporaneo. L'impegno della fondazione nella divulgazione didattica favorisce un maggiore apprezzamento del patrimonio culturale e incoraggia la conservazione delle conoscenze e delle pratiche tradizionali.

Nel 2023, il BoCCF ha istituito il programma "Aisthiseis" (Sensi), che sottolinea la necessità di accessibilità e inclusività negli spazi museali, integrando adattamenti permanenti come il linguaggio dei segni e altre visite specializzate, audioguide, stazioni tattili, repliche di manufatti e guide in Braille. Queste modifiche facilitano l'impegno dei gruppi vulnerabili all'interno dei musei, ma offrono anche un'esperienza multisensoriale agli eventi. Nel programma annuale della Fondazione sono stati introdotti laboratori specializzati per vari gruppi, a testimonianza dell'impegno della BoCCF nel creare un ambiente inclusivo e culturalmente arricchente per





tutti i visitatori. I suddetti laboratori, condotti da professionisti qualificati, riguardano vari argomenti, tra cui l'arteterapia, l'educazione museale, l'argilloterapia, la narrazione esperienziale e la scrittura creativa.

Lezioni apprese: La Fondazione culturale della Banca di Cipro sottolinea l'importanza di integrare la conservazione culturale con la programmazione educativa. Dimostra come i musei e le istituzioni culturali possano fungere da ambienti di apprendimento attivo che coinvolgono il pubblico in modo significativo. La fondazione dimostra che, offrendo esperienze interattive ed educative, le istituzioni culturali possono svolgere un ruolo cruciale sia nella conservazione della storia che nella promozione di una più profonda comprensione del patrimonio culturale. Sottolinea inoltre il valore degli approcci collaborativi in campo educativo, in cui la comprensione storica e le moderne metodologie di apprendimento convergono per creare esperienze arricchenti e d'impatto. Anche le collaborazioni e i partenariati con organizzazioni nazionali e internazionali attraverso i programmi del BoCCF (Aisthiseis) e i progetti finanziati (come RelnHerit e i-School) si sono dimostrati di grande importanza.

<https://www.boccf.org/en-gb/>



Caso di studio 3. Piazza Eleftheria (Πλατεία Ελευθερίας), Nicosia

Descrizione: Piazza Eleftheria è un importante spazio pubblico di Nicosia progettato da Zaha Hadid Architects. Si tratta di un'area urbana trasformativa che fonde gli elementi storici delle mura veneziane con un design moderno e aperto, creando uno spazio multifunzionale che incoraggia l'interazione pubblica e l'apprendimento. Il progetto della piazza comprende ampie aree pedonali, spazi verdi, giochi d'acqua e un ponte innovativo che funge sia da percorso pratico che da connettore simbolico tra la parte vecchia e quella nuova della città.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

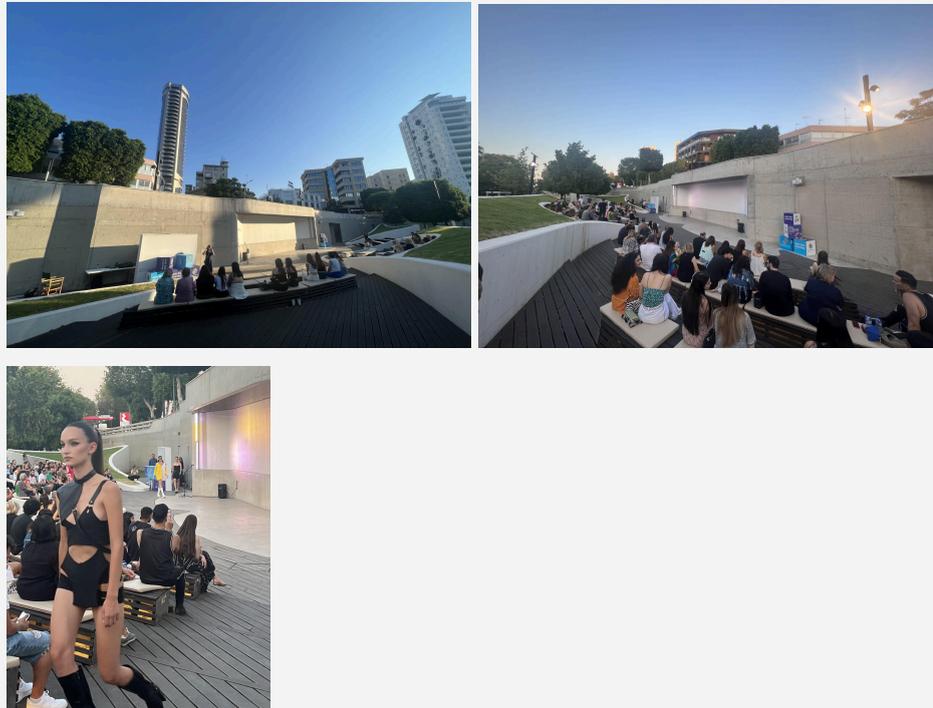
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



L'Università Frederick e il Comune di Nicosia hanno organizzato un evento #BeActive il 25 settembre 2023.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Università di Frederick, sfilata di moda, giugno 2023



Impatto: Piazza Eleftheria è diventata un ambiente dinamico per l'apprendimento alternativo, dove si intersecano design, storia e pianificazione urbana. Viene utilizzata come aula aperta per gli studenti di architettura e design che ne studiano l'integrazione dei principi modernisti con il contesto storico. Nella piazza si tengono spesso workshop, conferenze pubbliche e mostre, che offrono opportunità di apprendimento informale sul design urbano, sull'arte pubblica e sulle dinamiche socio-culturali degli spazi cittadini.

Lezioni apprese: Piazza Eleftheria dimostra il potenziale degli spazi pubblici come ambienti di apprendimento interattivi che vanno oltre le aule tradizionali. Dimostra che gli spazi urbani ben progettati possono favorire l'impegno della comunità e fungere da piattaforma per l'educazione pubblica all'architettura, alla storia e al design. Questo spazio evidenzia anche l'importanza dell'accessibilità e della multifunzionalità nella creazione di ambienti di apprendimento inclusivi in ambito urbano.



Caso di studio 4. Giardini del futuro

Descrizione:

Gardens of the Future è un'iniziativa innovativa e comunitaria con sede a Nicosia, Cipro, che fonde design sostenibile, arte ambientale e principi di permacultura. Il progetto, che funge sia da spazio di apprendimento sperimentale che da laboratorio vivente, reimmagina il giardinaggio urbano attraverso la collaborazione tra designer, artisti, urbanisti, architetti e residenti locali. Con un'attenzione particolare ai rifiuti zero, alla sostenibilità e alla resilienza urbana, Gardens of the Future promuove un approccio pratico e interdisciplinare all'apprendimento, favorendo al tempo stesso un legame più profondo con la natura e il benessere della comunità.

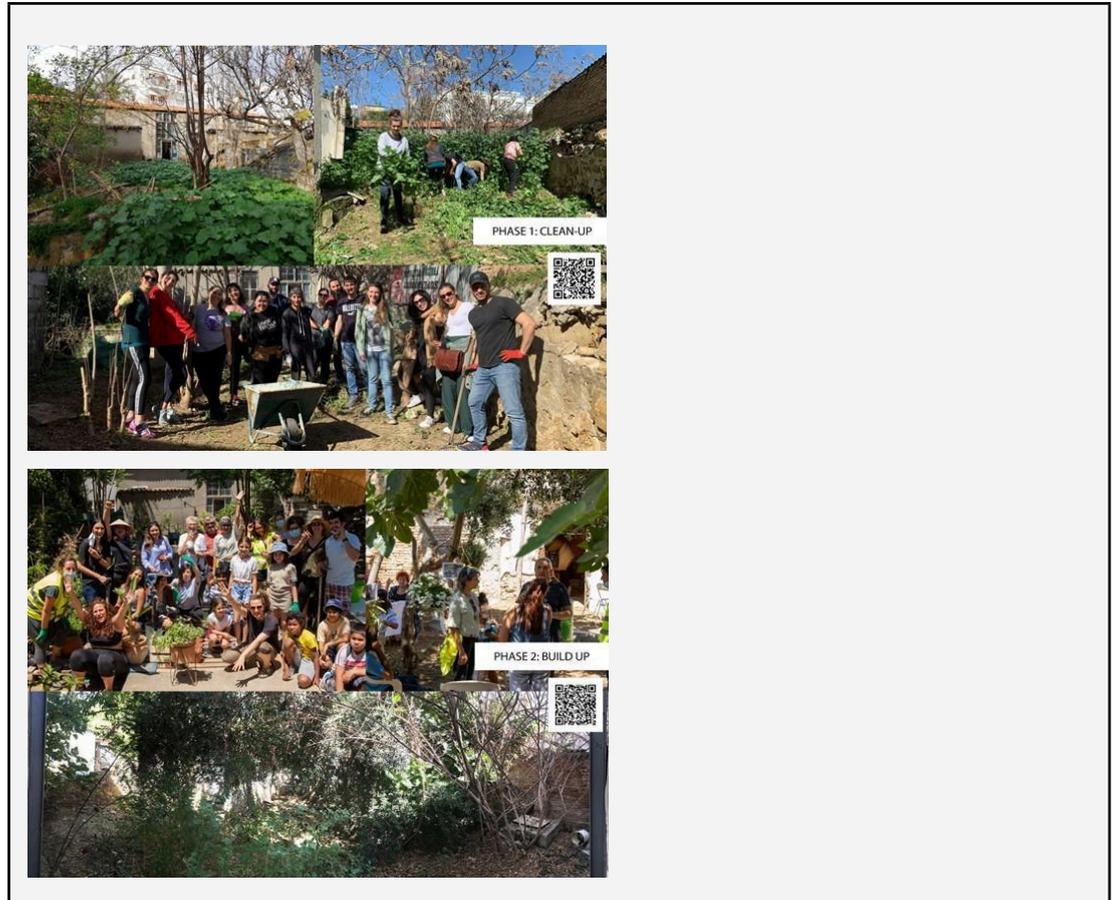
Impatto:

L'iniziativa ha trasformato l'educazione al design integrando la consapevolezza ecologica nella pratica. Oltre all'estetica, Gardens of the Future affronta questioni urgenti come il cambiamento climatico, la resilienza urbana e lo sviluppo sostenibile attraverso progetti collaborativi. Coinvolgendo la comunità locale in workshop, discussioni pubbliche e processi di progettazione partecipata, il progetto non solo migliora gli spazi verdi urbani, ma alimenta anche un senso di proprietà e di gestione. Il progetto sottolinea l'interconnessione tra ambiente, design e benessere, ponendosi come modello di vita urbana consapevole.

Lezioni apprese:

Gardens of the Future dimostra che l'integrazione della sostenibilità nell'educazione porta a un impatto sociale significativo. L'iniziativa evidenzia l'importanza della collaborazione interdisciplinare nell'affrontare sfide complesse e dimostra che approcci pratici ed ecocompatibili possono rafforzare le comunità. Promuovendo la guarigione mentale, fisica ed emotiva, il progetto sottolinea anche il potenziale degli spazi di apprendimento alternativi per catalizzare un cambiamento positivo nel modo in cui viviamo, lavoriamo e ci relazioniamo con l'ambiente.

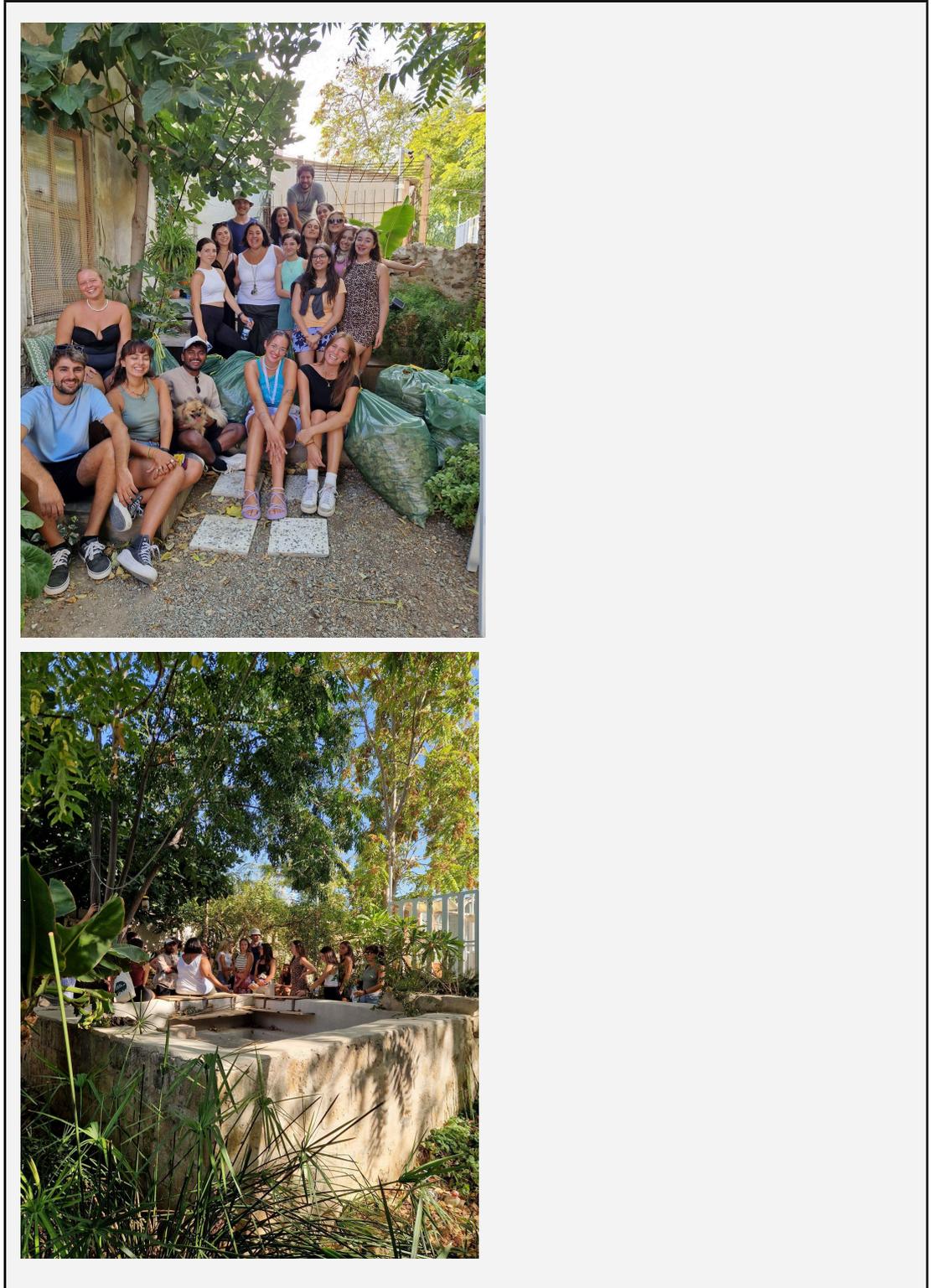




Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Immagini per gentile concessione di Gardens of the Future



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



6.3 Valutazione e raccomandazioni

Cipro ha compiuto passi significativi verso lo sviluppo di spazi di apprendimento alternativi sia nell'ambito dell'apprendimento formale che di quello non formale. Il panorama in evoluzione degli spazi di apprendimento alternativi a Cipro presenta un modello convincente di come l'istruzione possa adattarsi alle esigenze del XXI secolo.

Riprogettando spazi pubblici, istituzioni culturali e centri innovativi, Cipro sta creando ambienti che favoriscono l'apprendimento pratico, l'interazione con la comunità e l'esplorazione creativa. Questi ambienti sottolineano il valore dell'apprendimento esperienziale, la sinergia tra tradizione e innovazione e il ruolo della comunità nel plasmare le esperienze educative.

Sulla base del contesto geopolitico, storico e culturale unico del Paese, nonché delle azioni in corso e delle priorità dell'UE, nel contesto degli spazi alternativi di apprendimento si dovrebbe dare priorità a quanto segue:

1. **Espansione delle piattaforme di apprendimento digitale:** Cipro dovrebbe continuare a espandere le sue offerte di apprendimento digitale, garantendo un accesso paritario agli strumenti digitali, che sarà fondamentale per il successo futuro.
2. **Maggiore utilizzo di spazi verdi e pubblici:** Le scuole e le università dovrebbero collaborare con le municipalità locali per sviluppare aule all'aperto, giardini comunitari ed ecoparchi che possano servire come ambienti di apprendimento tutto l'anno.
3. **Partenariati culturali rafforzati:** Cipro dovrebbe sviluppare ulteriormente i partenariati tra scuole e istituzioni culturali. Sfruttando i siti archeologici, i musei e i punti di riferimento storici del Paese, gli studenti possono acquisire una comprensione più profonda del loro patrimonio culturale, impegnandosi al contempo in un apprendimento interattivo ed esperienziale.

In conclusione, Cipro è ben posizionata per continuare i suoi progressi nell'integrazione di spazi di apprendimento alternativi, favorendo così un ambiente di apprendimento più dinamico e inclusivo che soddisfi le esigenze degli studenti del XXI secolo.





7. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Lituania

Come la maggior parte dei Paesi, la Lituania è consapevole delle tendenze e delle esigenze e cerca attivamente di creare le condizioni giuste per la scienza, l'arte e l'innovazione. In Lituania, i tentativi di integrare spazi di apprendimento alternativi nell'ecosistema educativo e creativo per soddisfare le esigenze educative contemporanee e gli obiettivi di sostenibilità sono stati in alcuni casi troppo lenti. Questo capitolo fornisce una panoramica della situazione attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Lituania, includendo politiche, dati e casi di studio rilevanti. Valuta inoltre i punti di forza della Lituania e raccomanda quali tipi di spazi di apprendimento alternativi il Paese dovrebbe sfruttare, tenendo conto della sua particolare situazione geopolitica, storica e culturale.

La Lituania si basa sui seguenti documenti strategici per l'attuazione di politiche e iniziative volte a promuovere l'integrazione di spazi di apprendimento alternativi nell'istruzione:



- Il Programma nazionale di sviluppo dell'istruzione 2021-2030, preparato dal Ministero dell'Istruzione, della Scienza e dello Sport. L'obiettivo del documento strategico è migliorare i risultati scolastici e ridurre il divario di rendimento; aumentare l'inclusione e l'accessibilità dell'istruzione, garantendo un ambiente sicuro per tutti; adattare il sistema educativo per un'agevole integrazione dei cittadini lituani di ritorno, delle persone di origine lituana e degli stranieri e migliorare le condizioni per la mobilità degli studenti; migliorare la corrispondenza tra le competenze acquisite nel sistema educativo e quelle necessarie per adattarsi al mercato del lavoro e all'ambiente in evoluzione.

- Strategia di politica culturale lituana "Cultura 2030". L'obiettivo fondamentale della Strategia di politica culturale lituana "Cultura 2030" è garantire un contributo significativo della cultura alla creazione di una società lituana armoniosa, di un'identità nazionale ed europea dignitosa, del



benessere sociale ed economico della popolazione, del prestigio internazionale e della competitività dello Stato.

In questo contesto, il Consiglio lituano per la cultura e il Consiglio lituano per la scienza sono attivamente coinvolti, chiedendo l'uso di metodi non tradizionali per promuovere l'innovazione, la creatività e l'integrazione di spazi di apprendimento più diversificati nel sistema educativo.

7.1 Dati e implementazione attuale

Alla luce dei cambiamenti e dell'attuale necessità di ampliare le strutture per l'apprendimento, nel maggio 2023 il Seimas della Repubblica di Lituania ha adottato degli emendamenti alla legge sull'istruzione non formale degli adulti e sull'apprendimento continuo per espandere l'apprendimento permanente nel Paese e introdurre un sistema di servizi unici di conti di apprendimento individuali (IMP). Il sistema IMP, uno dei principali progetti di educazione alternativa, viene sviluppato nell'ambito del progetto "Lifelong Learning!" finanziato dal FSE. Il progetto è attuato dall'Agenzia del Fondo sociale europeo e i partner sono l'Associazione degli istituti di istruzione superiore lituani.



Per sviluppare e implementare il sistema di PMI, nel 2023 sono stati sviluppati o aggiornati documenti legislativi e di orientamento:



- Legge sull'educazione non formale degli adulti e sull'apprendimento continuo della Repubblica di Lituania;



- Ordinanza n. V-599 del 27 aprile 2023 del Ministro dell'Istruzione, della Scienza e dello Sport della Repubblica di Lituania "Sull'approvazione della descrizione del modello del sistema di conti di apprendimento individuale";



- Risoluzione del Governo della Repubblica di Lituania n. 819 del 25 ottobre 2023 "Sull'approvazione dell'elenco dei ministeri e delle misure di finanziamento dell'istruzione non formale degli adulti e dell'apprendimento continuo da essi amministrati da includere nel sistema dei conti di apprendimento individuali, dell'elenco delle aree prioritarie dei programmi finanziati dallo Stato forniti nel sistema dei conti di apprendimento individuali e dell'elenco dei gruppi prioritari di persone che partecipano al sistema dei conti di apprendimento individuali";



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



- Ordinanza del Ministro dell'Istruzione, della Scienza e dello Sport della Repubblica di Lituania n. V-1218 del 18 settembre 2023 "Sull'approvazione delle procedure di garanzia della qualità per i programmi di educazione non formale degli adulti e di apprendimento continuo pubblicati nel sistema dei conti di apprendimento individuali";

- Ordinanza n. V-1515 del 29 novembre 2023 del Ministro dell'Istruzione, della Scienza e dello Sport della Repubblica di Lituania "Sull'approvazione della descrizione della procedura per la gestione del sistema di conti di apprendimento individuali e per il finanziamento delle persone che cercano di migliorare e/o acquisire competenze attraverso questo sistema, nonché per l'organizzazione del concorso per il finanziamento della partecipazione a programmi di educazione non formale degli adulti e di apprendimento continuo".

Il sistema IMP pubblica programmi di educazione non formale degli adulti e di apprendimento continuo che soddisfano i requisiti di garanzia della qualità stabiliti dalla legislazione. Il quadro IMP promuove l'acquisizione di qualifiche e competenze ad alto valore aggiunto da parte delle persone in età lavorativa. È stato sviluppato un sito web dedicato al sistema IMP, www.kursuok.lt, che sarà lanciato nel dicembre 2023. Attualmente sono disponibili 852 corsi. Per il programma sono previsti fino a 12 milioni di euro fino al 30 aprile 2026. Il budget per il finanziamento della formazione nelle aree prioritarie è stato aumentato da 5,4 a 7,4 milioni di euro per il 2024.

Il programma è aperto a persone di età compresa tra i 18 e i 65 anni, lavoratori dipendenti o autonomi, con istruzione superiore o professionale, cittadini della Repubblica di Lituania o stranieri con permesso di soggiorno in Lituania. Non dovete aver frequentato una formazione o, se avete ricevuto un finanziamento, non avete ancora utilizzato l'intero paniere di apprendimento di 500 euro. Se avete utilizzato la piattaforma KURSUOK e avete usato l'intero paniere di 500 euro, non potrete ricevere nuovamente i finanziamenti statali per il vostro programma di apprendimento fino a 5 anni dopo.



7.2 Casi di studio e lezioni apprese



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Caso di studio 1. La nave culturale "Nemunas"

Descrizione: Kaunas 2022, un'organizzazione pubblica senza scopo di lucro, ha trasformato una nave [draga] dimenticata, inutilizzata da oltre 10 anni e pronta per essere riciclata, in un vivace polo creativo e in un parco galleggiante. Il processo di progettazione e realizzazione del progetto ha coinvolto gli utenti del fiume, gli storici, gli artisti, gli specialisti di progettazione del paesaggio e la comunità della regione di Kaunas, che ricordava bene la nave e aveva molte storie da raccontare su di essa, dato che aveva lavorato a lungo sui fiumi della regione di Kaunas. La narrazione ha favorito un forte senso di appartenenza e l'apparizione di un nuovo oggetto culturale europeo in un'area rurale ha favorito un senso di orgoglio per il luogo. Sulla nave Nemunas7 è possibile trovare arte contemporanea professionale, piante pioniere locali, partecipare a vari laboratori sulla sostenibilità, mostre temporanee e concerti regolari. Il progetto è in corso da tre anni ed è stato accolto con grande favore dalla comunità architettonica e del design.

Impatto: Nemuno7 ha migliorato significativamente la qualità della vita dei residenti locali, facilitando l'accesso all'arte contemporanea e alla musica alternativa, facendo conoscere la diversità e il valore delle piante locali e incoraggiando la creatività nel trovare soluzioni sostenibili. Il progetto ha anche contribuito a migliorare la biodiversità e la qualità dei servizi culturali, oltre a esercitare un'influenza economica positiva sul villaggio. Inoltre, il sito è diventato un centro di attrazione per i turisti e gli abitanti del luogo, incoraggiando l'interazione sociale e il consumo culturale.

Lezioni apprese: Questo caso di studio dimostra che la creatività e la cultura possono servire alle imprese per trovare soluzioni sostenibili per progetti nuovi e promettenti. Coinvolgere i residenti nella narrazione è fondamentale per garantire il successo a lungo termine del progetto e preservare l'identità locale.





Foto: Nemuno7



Foto: Nemuno7



Foto: Nemuno7



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.
Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Info: www.nemuno7.lt

Studio di caso 2. Guida all'accessibilità

Descrizione:

Kaunas 2022, un'organizzazione pubblica senza scopo di lucro, da più di due anni organizza laboratori, incontri e formazioni con le comunità di disabili [visivi, uditivi e motori] e di anziani in vari luoghi e spazi pubblici alternativi della città di Kaunas. Nel processo progettuale sono stati coinvolti individui, associazioni di persone con disabilità, organizzazioni di consulenza polacche e un'agenzia di design. L'obiettivo dell'intero processo di apprendimento e cooperazione era quello di sensibilizzare il settore culturale all'accessibilità, alla progettazione universale e alle esigenze della società nel suo complesso, e allo stesso tempo di sviluppare una guida all'accessibilità [regole, linee guida] per il settore culturale [istituzioni, organizzatori di eventi, ecc.] Il sistema di segnaletica per l'accessibilità è stato creato dall'agenzia di design Critical.

Impatto:

Il progetto ha raggiunto una massa critica che crea una città confortevole e felice, sulla base delle raccomandazioni del pubblico, delle comunità interessate, dei progettisti e dei professionisti dell'ambiente. Fa parte di un processo di apprendimento per adattare la città a tutti, al fine di sviluppare un cittadino urbano moderno e uno sviluppatore di città che tenga conto delle esigenze di tutti.

Lezioni apprese:

Questo caso di studio dimostra che l'accessibilità è un processo complesso, che si confronta costantemente con esigenze e possibilità tecniche diverse [soprattutto nei siti del patrimonio culturale]. Il caso di studio ha evidenziato che un approccio sensibile e personale a ogni problema deve essere creativo e coerente, ascoltando le posizioni di tutti e





coinvolgendo la comunità nelle soluzioni.



Foto: kaunas2022



Foto: Martynas Plepys | Kaunas2022



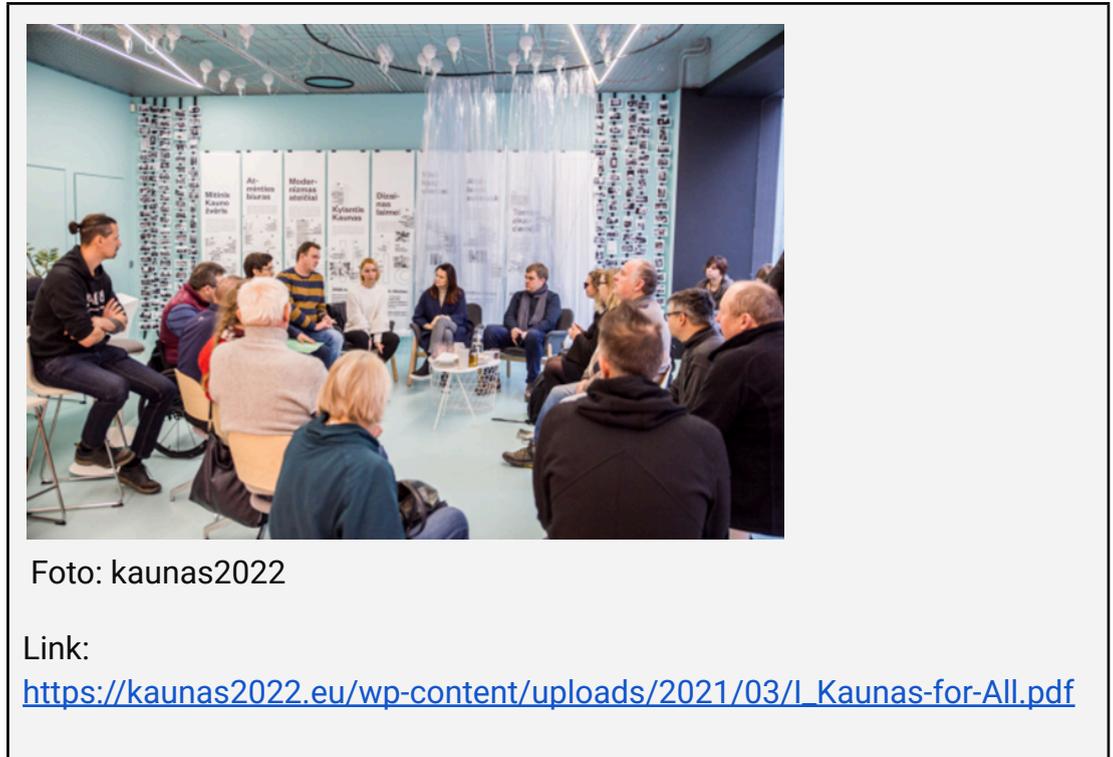


Foto: kaunas2022

Link:

https://kaunas2022.eu/wp-content/uploads/2021/03/L_Kaunas-for-All.pdf


Studio di caso 3. Quartieri contemporanei

Descrizione:

Nel 2019 è stato lanciato il programma Quartieri contemporanei nel distretto di Kaunas. L'obiettivo del programma è aiutare le comunità e le istituzioni a trovare la propria identità, a collegare comunità frammentate e a lavorare insieme per attirare un pubblico - la popolazione locale. Il progetto è stato sviluppato in collaborazione con gli enti culturali e comunitari ufficiali che operano nel distretto di Kaunas. Le istituzioni culturali del distretto di Kaunas hanno espresso la loro volontà di partecipare al progetto presentando una domanda di partecipazione al concorso. Ciascuno dei quartieri partecipanti (15 in totale), insieme ai coordinatori [produttori culturali, curatori], ha intrapreso una ricerca della propria identità. A tal fine è stata condotta una ricerca locale che ha coinvolto la popolazione locale, le istituzioni culturali partecipanti al progetto e i loro partner. Ciò ha permesso di comprendere meglio la storia

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



e le tradizioni delle località e il rapporto degli abitanti con il loro ambiente di vita, la cultura, la comunità e l'arte. Le indagini hanno anche esplorato le sfide affrontate dai quartieri, che hanno un impatto significativo sul microclima locale. La ricerca sul campo è stata condotta utilizzando interviste, metodi di indagine e analisi delle fonti. Il progetto ha coinvolto il Comune di Kaunas, il settore culturale, i centri culturali/comunitari del distretto di Kaunas, le sale ricreative, gli anziani, i partner, gli artisti, i membri della comunità, i gruppi artistici locali (cori, compagnie di danza, ecc.). Dopo aver conosciuto meglio ogni quartiere, aver compreso il rapporto della popolazione con l'arte e la cultura e aver preso in considerazione le sfide, le tradizioni e le aspettative, sono state chiarite le direzioni delle attività, permettendo ai quartieri di sviluppare attività comunitarie creative, coinvolgendo i residenti locali, i rappresentanti delle istituzioni culturali e i partner, gli artisti lituani e stranieri. Queste attività sono state collegate tematicamente in ogni comune e mirano a raggiungere un risultato finale (prodotto), che viene presentato al pubblico durante la bella stagione. Si tratta di vari concerti, festival, spettacoli di circo contemporaneo o presentazioni di mostre avviate e realizzate dalla comunità. Durante l'estate, il distretto di Kaunas si è trasformato in un grande palcoscenico di eventi in cui gli abitanti del luogo hanno celebrato la loro crescente identità e comunità insieme ai loro ospiti.

Impatto:

Ogni quartiere partecipante ha sviluppato un progetto culturale e creativo che mette in risalto la propria identità e che realizza anche senza la partecipazione di curatori e coordinatori di progetto. Le attività e i progetti emersi sono diventati attività che hanno unito la comunità locale. Il progetto ha decentrato la cultura e coinvolto la popolazione nelle attività culturali. Le opere e le idee realizzate sono state utili per creare un ambiente moderno nel distretto di Kaunas, basato su una sintesi di passato, presente e futuro.

Lezioni apprese:

Il successo del progetto è determinato dagli obiettivi fondamentali stabiliti fin dall'inizio: la costruzione e il mantenimento delle relazioni tra le persone, la coltivazione delle idee dal basso, la periodicità delle attività, l'equilibrio





tra le ambizioni artistiche, l'ascolto della comunità e la decentralizzazione del lavoro, la responsabilizzazione delle comunità nel sostenere le attività creative stesse. Dimostra inoltre che le iniziative culturali basate sulle tradizioni locali possono contribuire a creare un ambiente moderno e sostenibile in cui passato, presente e futuro si fondono.

fatto



Martynas Plepys



Martynas Plepys



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Kaunas2022

Link:

<https://kaunas2022.eu/wp-content/uploads/2023/07/Community-programme-methodology.pdf>



Studio di caso 4. Kaunas emergente

Descrizione: L'organizzazione "Emerging Kaunas" è l'eredità di "Kaunas - Capitale europea della cultura 2022". È un'organizzazione per i giovani, fondata da giovani.

Il gruppo di partecipanti (giovani di età compresa tra i 15 e i 18 anni) è stato selezionato a partire dal 2019 e ogni anno è cresciuto e si è formato, risolvendo sfide creative e poi, nel 2022, avviando e realizzando le proprie idee.

Il programma di apprendimento consisteva in lezioni pratiche, esplorazione della città e lavoro di gruppo. Sfide, relatori ospiti e attività culturali li hanno aiutati a svilupparsi individualmente. I giovani hanno acquisito competenze nella gestione del tempo, nell'efficacia personale, nella leadership, nella gestione dei progetti, hanno avuto l'opportunità di conoscere leader culturali, di essere coinvolti in istituzioni culturali e di entrare a far parte di



una comunità di persone che la pensano allo stesso modo.

I giovani hanno creato qualcosa che prima non esisteva a Kaunas e che non sarebbe esistito senza il loro contributo. In 3-4 anni si è creata una comunità di giovani che sperimenta e sbaglia, creando la città stessa. Il programma per i giovani ha dato vita a progetti di lunga durata come la rivista "Mass", il progetto audiovisivo "Puota", il progetto di moda "Komoda", il progetto fotografico "Randai", il progetto di giochi da tavolo "Žaidžiam Kauną", la piattaforma "Atspindžiai", piattaforma educativa "eNDė", il canale "Serija-F", la serie di eventi "MindfaQ evenings", il "Festival della Mezza Canzone" (PDF), il progetto "NFT" e il più grande festival giovanile degli Stati baltici "Audra", che ogni anno arricchiscono la vita culturale della città.

Impatto:

Il programma Rising Kaunas ha avuto un impatto significativo sul panorama culturale di Kaunas, promuovendo l'impegno e l'empowerment dei giovani. L'organizzazione guidata dai giovani ha creato una piattaforma che consente ai giovani di partecipare attivamente e autonomamente alle iniziative culturali e artistiche, promuovendo nuove prospettive e creatività senza "zii migliori". Il programma ha rafforzato il senso di responsabilità e di coinvolgimento della popolazione giovane, incoraggiandola a plasmare il futuro della propria città. Ha inoltre permesso di far emergere i talenti locali, fornendo opportunità di sviluppo delle competenze, collaborazione e innovazione culturale, contribuendo a trattenere e attrarre giovani professionisti in città.

Lezioni apprese:

Una delle lezioni più importanti di Emerging Kaunas è il potere delle iniziative giovanili di creare un impatto culturale duraturo. Coinvolgendo direttamente i giovani nel processo decisionale e nell'attuazione dei progetti, il programma ha dimostrato che i giovani possono essere leader efficaci nello sviluppo culturale. Un'altra lezione è l'importanza di creare piattaforme che permettano ai giovani di esprimere la propria identità, favorendo un legame più profondo con l'ambiente e la cultura locale. Il programma ha inoltre evidenziato la necessità di sostenere e potenziare continuamente i giovani talenti per garantire la sostenibilità a lungo termine





e l'innovazione nel settore culturale.

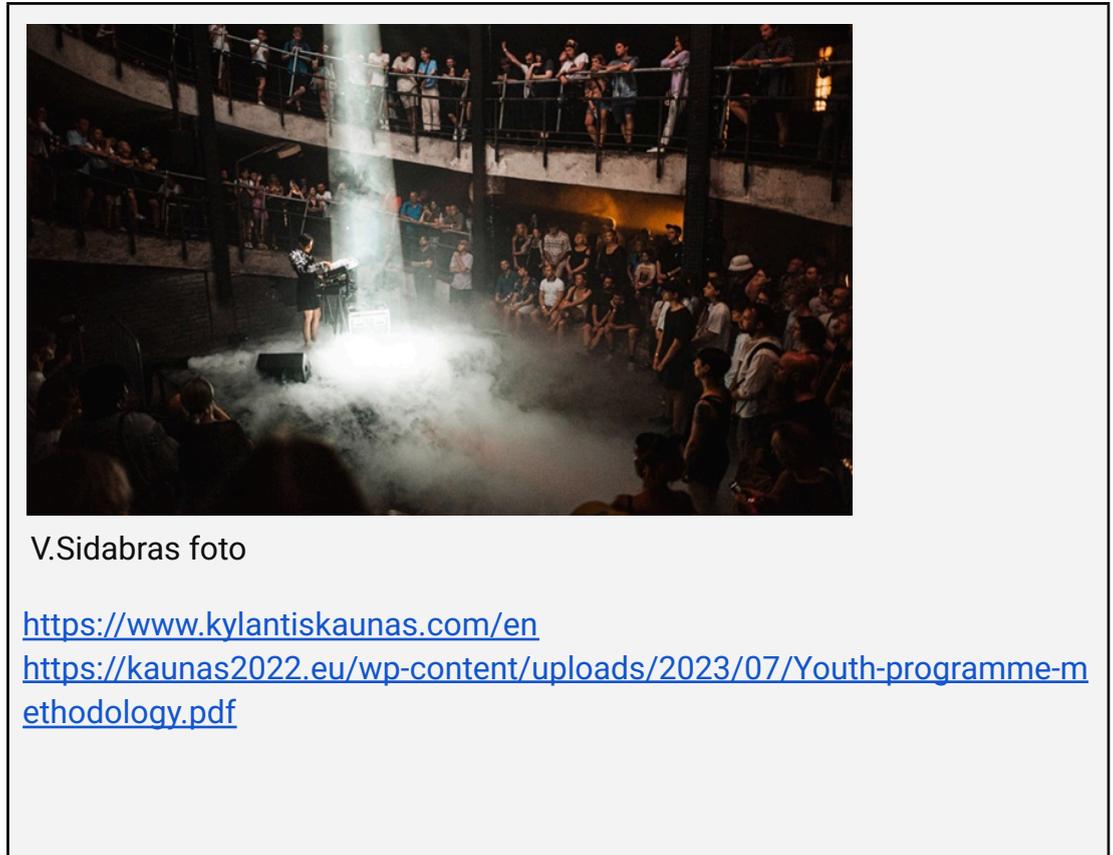


Kylantis Kaunas foto



L.Žemgulis foto





V.Sidabras foto

<https://www.kylantiskaunas.com/en>

<https://kaunas2022.eu/wp-content/uploads/2023/07/Youth-programme-methodology.pdf>



7.3 Valutazione e raccomandazioni

La Lituania ha fatto progressi nell'integrazione di spazi di apprendimento alternativi nel suo sistema educativo, ma il ritmo è stato lento. Il Paese ha diverse politiche strategiche, come il Programma nazionale di sviluppo dell'istruzione 2021-2030 e la Strategia di politica culturale lituana "Cultura 2030", volte a migliorare i risultati educativi e l'inclusività. Per modernizzare gli ambienti di apprendimento sono stati introdotti sforzi come il sistema dei conti individuali di apprendimento (IMP), programmi di educazione non formale per adulti e iniziative come il concorso per gli spazi educativi scolastici. Tuttavia, rimangono delle sfide, tra cui il tempo limitato, l'esperienza e la mancanza di un sistema unificato per integrare gli spazi alternativi nell'istruzione formale.

Raccomandazioni

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Espandere e formalizzare l'integrazione: La Lituania dovrebbe creare un approccio più strutturato all'integrazione degli spazi di apprendimento naturali, interni e virtuali nell'istruzione formale. Ciò potrebbe comportare un migliore coordinamento tra le istituzioni e continui investimenti nelle infrastrutture.

Aumentare la consapevolezza e la formazione: occorre impegnarsi maggiormente per formare gli educatori e le comunità scolastiche all'uso efficace degli spazi esterni e non tradizionali per migliorare i risultati dell'apprendimento.

Migliorare il supporto politico: le politiche esistenti dovrebbero essere rafforzate per incoraggiare l'uso di ambienti di apprendimento alternativi in modo più sistematico, allineandoli alle esigenze educative in evoluzione.

Sfruttare la tecnologia: gli spazi di apprendimento virtuale dovrebbero essere ampliati ulteriormente per raggiungere un maggior numero di studenti e promuovere il pensiero creativo e critico, in particolare nelle aree remote o nelle comunità poco servite.



8. Stato attuale degli spazi di apprendimento alternativi in Italia



L'Italia, un Paese profondamente radicato nel suo patrimonio culturale e nelle sue tradizioni artistiche, sta assistendo a un fiorente movimento di Spazi Alternativi di Apprendimento, che fungono da incubatori per l'innovazione, promuovendo la collaborazione interdisciplinare e contribuendo alla rivitalizzazione delle comunità locali. Le ASL italiane sono spesso:



- **Orientato alla comunità:** radicato nei bisogni e negli interessi locali.
- **Interdisciplinare:** fusione di varie materie e discipline.
- **Si concentra sull'apprendimento esperienziale:** enfatizza l'esperienza pratica e l'apprendimento basato su progetti.
- **Innovativo e creativo:** all'avanguardia nei metodi e nelle tecnologie di insegnamento.
- **Impatto sociale:** contribuire allo sviluppo e alla coesione della comunità.





Ecco alcuni esempi di spicco del ricco arazzo italiano di spazi alternativi di apprendimento, ognuno con un carattere e un obiettivo unici:

- **Makerspaces:** spazi attrezzati con strumenti e tecnologie per la creazione e l'innovazione pratica. Ne sono un esempio il FabLab Torino e il FabLab Catania, che offrono laboratori, corsi e accesso libero alle attrezzature per la fabbricazione digitale.
- **Orti comunitari:** Questi spazi coltivano non solo le piante, ma anche lo spirito comunitario e la consapevolezza ambientale. L'Ortobene di Bari e i Giardini galleggianti di Venezia ne sono un esempio significativo.
- **Centri culturali:** questi spazi ospitano spesso mostre d'arte, spettacoli e programmi educativi. Il Museo MAXXI di Roma e il Museo del Novecento di Milano sono importanti centri culturali che offrono anche iniziative educative.
- **Cooperative sociali:** queste organizzazioni offrono opportunità di formazione e di lavoro a gruppi emarginati, offrendo al contempo servizi alla comunità. Ne sono un esempio le cooperative che si occupano di agricoltura, riciclaggio o assistenza sociale.
- **Spazi di coworking:** pur essendo pensati principalmente per i lavoratori a distanza, molti spazi di coworking in Italia ospitano anche workshop, seminari ed eventi di networking, favorendo lo scambio di conoscenze e la collaborazione.



8.1 Dati e implementazioni attuali

Sebbene i dati precisi sul numero di ASL in Italia siano scarsi, le stime suggeriscono che centinaia, se non migliaia, sono attive a livello nazionale. Questi spazi sono particolarmente concentrati nelle aree urbane con una maggiore richiesta di opportunità educative alternative.

Il governo italiano ha riconosciuto il potenziale delle ASL e ha attuato diverse politiche e iniziative per sostenerne lo sviluppo:

- **Legge 107/2015:** Questa legge ha introdotto il concetto di "terzi luoghi" (*Terzi Luoghi*), che include le ASL, come spazi per l'innovazione sociale e lo sviluppo della comunità.
- **Garanzia Giovani:** Questo programma offre opportunità di formazione e lavoro ai giovani, spesso in collaborazione con le ASL.





- **Iniziative regionali:** Molte regioni italiane hanno programmi propri e opportunità di finanziamento per le ASL, come il progetto "Spazi Attivi" della Regione Lazio.

Sebbene queste iniziative siano promettenti, per sfruttare appieno il loro potenziale sono necessari un sostegno e un riconoscimento più completi da parte di Comuni e Regioni. Spesso nascono da iniziative di base, guidate da comunità locali appassionate nel promuovere lo scambio di conoscenze e lo sviluppo di competenze. Altre ASL sono guidate da attori privati, come imprese sociali o istituzioni culturali, che portano approcci innovativi all'istruzione.

In Basilicata, dove ha sede il Consorzio Materahub, partner del progetto Futures Design Education, le ASL si concentrano spesso sullo sviluppo rurale e sul patrimonio culturale, sfruttando i paesaggi e le tradizioni uniche della regione. Il progetto "Visioni Urbane" della Regione Basilicata, insieme al lavoro svolto con l'Open Design School nell'ambito dell'iniziativa Matera-Basilicata 2019, esemplifica l'impegno della regione a rivitalizzare spazi abbandonati trasformandoli in centri per la creatività e l'impegno della comunità. Questa regione dell'Italia meridionale sta dimostrando un impegno crescente nel promuovere ambienti di apprendimento alternativi. Progetti come gli Heritage Smart Labs esemplificano la natura collaborativa di questi spazi, che combinano sforzi pubblici e privati per preservare il patrimonio culturale attraverso esperienze di apprendimento innovative.

La Puglia è un'altra regione dell'Italia meridionale che, con le sue vivaci città costiere e il suo cuore agricolo, ospita numerose iniziative come "Luoghi Comuni", che sostiene progetti di innovazione sociale guidati da giovani in spazi pubblici sottoutilizzati. Da questo punto di vista, la Puglia è spesso considerata una regione italiana esemplare, che promuove l'innovazione aperta.



8.2 Casi di studio e lezioni apprese

Caso di studio 1. Orto comunitario Noi Ortadini

Descrizione: Noi Ortadini è un vivace giardino comunitario situato nel cuore



di Matera. Nato da un'iniziativa di base, ha trasformato uno spazio urbano abbandonato in un'oasi fiorente. L'orto coltiva un forte senso di comunità, riunendo residenti di ogni età e provenienza per condividere conoscenze, competenze e la gioia del giardinaggio. Offre laboratori di agricoltura biologica, compostaggio e rimedi erboristici, promuovendo pratiche di vita sostenibili.



Immagine recuperata da: www.materahub.com

Impatto: Noi Ortadini ha avuto un profondo impatto sulla comunità locale. Ha rivitalizzato un'area trascurata, migliorandone l'estetica e creando uno spazio verde per il relax e la ricreazione. Il giardino ha favorito un forte senso di appartenenza e di cooperazione tra i residenti, creando capitale sociale. Inoltre, ha contribuito alla sicurezza alimentare fornendo prodotti freschi e biologici alla comunità.

Lezioni apprese: Il successo di Noi Ortadini evidenzia il potere delle iniziative guidate dalla comunità nella trasformazione degli spazi urbani. Dimostra l'importanza di coinvolgere i residenti nella pianificazione e nella gestione di questi progetti per garantirne la sostenibilità a lungo termine. L'attenzione del giardino per l'educazione e la condivisione delle competenze si è rivelata essenziale per responsabilizzare i membri della comunità e costruire capacità.

Link utili: linktr.ee/noiortadini





Caso di studio 2. Centro urbano Spine Bianche

Descrizione: Il Laboratorio Urban Center Spine Bianche è un polo comunitario dinamico situato nel quartiere Spine Bianche di Matera. Occupa un edificio industriale ristrutturato e offre una varietà di spazi per il lavoro creativo, gli incontri sociali e le attività educative. Il centro mira a promuovere l'innovazione e l'imprenditorialità fornendo servizi di supporto, mentorship e opportunità di networking per i residenti e le imprese locali.

L'Urban Center "Spine Bianche" prende il nome da uno dei primi quartieri che furono progettati e costruiti negli anni '50 per ospitare le persone che si allontanavano dai rioni Sassi soprattutto per motivi igienici.

Tuttavia, l'Urban Center è stato costruito in una fase successiva ed è stato prima un asilo, poi un centro per il recupero di giovani con comportamenti devianti (come gli abbandoni scolastici). atterzzatura di interesse collettivo

Negli ultimi anni, il Comune di Matera lo ha trasformato in un "Urban Center" con l'obiettivo a breve termine di ospitare laboratori partecipativi e a lungo termine di ospitare una mediateca.

In passato era un edificio #pilotis, con solo il primo piano.

Nel 2019, anno in cui Matera è stata #ECoC (#EuropeanCapitalofCulture), l'amministrazione pubblica locale ha lanciato il bando "Periferie" per ristrutturare questo e altri edifici della città. Si è voluto trasformare questo in un luogo di lettura, studio e consultazione dei documenti e dei volumi contenuti nelle raccolte librerie di #LeonardoSacco e dell'Associazione Archivio Storico Olivetti. Ora ospita anche un primo piano.

Dal dicembre 2022, la nuova amministrazione (in carica dal 2020) lo ha definito "Urban Center" e lo ha reso disponibile gratuitamente su prenotazione attraverso una piattaforma online.

Da allora si sono svolti numerosi workshop da parte di molte organizzazioni locali.





Immagini recuperate da: [Spazio Spine Bianche - Laboratorio Urban Center \(huboutmatera.it\)](https://huboutmatera.it)

Impatto: Il Laboratorio Urban Center Spine Bianche ha rivitalizzato un'area precedentemente sottoutilizzata e ha creato un vivace centro comunitario. Ha sostenuto la crescita di imprese locali e sociali, contribuendo alla creazione di posti di lavoro e allo sviluppo economico. Il centro ha inoltre svolto un ruolo cruciale nella costruzione del capitale sociale e nella promozione di un senso di comunità tra i residenti.

Lezioni apprese: Il successo del Laboratorio Urban Center Spine Bianche sottolinea l'importanza di riconvertire gli edifici esistenti per creare spazi comunitari vivaci. Evidenzia la necessità di un approccio globale che includa il sostegno alle imprese, l'istruzione e il coinvolgimento della comunità.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Alcune sfide:

- quando lo spazio appartiene al Comune, i tempi diventano più lunghi
- ogni volta che i mandati amministrativi finiscono, tutto deve essere riavviato e questo rende le cose ancora più lente.

Altre fonti:

www.lecronachelucane.it/2022/06/07/presentato-il-nuovo-luc-di-spine-bianche/

Caso di studio 3. EcoVerticale

Descrizione:

L'EcoVerticale è una struttura poliedrica situata a Matera che combina l'ospitalità con l'impegno culturale e comunitario. Lo spazio offre alloggi, dalle suite alle camere in stile ostello, e al contempo funge da centro dinamico per eventi, tra cui concerti, spettacoli teatrali, workshop, conferenze e corsi di cucina. Il design e l'architettura unici dell'EcoVerticale si integrano perfettamente con il paesaggio circostante, riflettendo l'impegno per la sostenibilità e il patrimonio locale.

Impatto:

L'EcoVerticale ha rivitalizzato uno spazio precedentemente sottoutilizzato a Matera, trasformandolo in un fiorente polo culturale e sociale. Offrendo una varietà di servizi ed esperienze, il locale ha attratto sia i turisti che gli abitanti del luogo, contribuendo alla crescita economica e alla vivacità culturale della città. L'impegno dell'EcoVerticale per la sostenibilità e il coinvolgimento della comunità l'ha posizionata come modello di turismo responsabile e di sviluppo locale.

Lezioni apprese:

Il successo dell'EcoVerticale dimostra il potenziale della combinazione di ospitalità e programmazione culturale e comunitaria per creare un modello di business unico e sostenibile. La capacità del locale di adattarsi a





esigenze e pubblici diversi è stata la chiave del suo successo. Concentrandosi su partnership e collaborazioni locali, l'EcoVerticale ha creato un forte legame con la comunità e ha migliorato il suo impatto complessivo.

Fonti:

- Sito web di EcoVerticale: <https://www.ecoverticale.it/>
- Festival Duni: Eco Verticale: <https://festivalduni.it/luoghi/eco-verticale/>

Caso di studio 4. Officina Creativa di Materahub

Descrizione:

Officina Creativa è un progetto innovativo di Materahub che mira a promuovere la creatività, l'alfabetizzazione digitale e l'imprenditorialità tra i giovani. Offre una serie di workshop, corsi e programmi di tutoraggio incentrati su design digitale, produzione video e sviluppo web. Il progetto fornisce anche l'accesso a strumenti e attrezzature per la fabbricazione digitale.

Impatto:

Officina Creativa ha fornito ai giovani le competenze e le conoscenze necessarie per avere successo nell'economia digitale. Ha promosso una cultura dell'innovazione e della creatività all'interno della comunità e ha contribuito a colmare il divario digitale. Il progetto ha inoltre contribuito allo sviluppo di un pool di talenti locali per le industrie creative.

Lezioni apprese:

Officina Creativa sottolinea l'importanza di investire nei giovani e di offrire loro opportunità per sviluppare competenze digitali. L'accesso alla tecnologia e alle attrezzature è essenziale per promuovere la creatività e





l'innovazione. Le collaborazioni con scuole e altre istituzioni educative possono contribuire a raggiungere un pubblico più ampio e a massimizzare l'impatto.

Fonti:

- Sito web di Materahub: www.materahub.com

8.3 Valutazione e raccomandazioni

Negli ultimi anni l'Italia ha assistito a un crescente movimento verso gli spazi di apprendimento alternativi (ASL). Questi spazi, spesso radicati in iniziative comunitarie o istituzioni culturali, offrono opportunità di apprendimento innovative ed esperienziali. Dai makerspace urbani agli orti comunitari rurali, le ASL stanno diversificando il panorama educativo e rispondono alle esigenze locali. Tuttavia, sebbene il potenziale delle ASL sia evidente, persistono sfide quali il finanziamento, il riconoscimento e la sostenibilità.

Matera, con il suo ricco patrimonio culturale e la sua recente riqualificazione urbana, è un ottimo esempio di come le ASL possano contribuire alla rivitalizzazione di una città. Il centro storico della città, con la sua intricata rete di grotte e vicoli, offre uno scenario unico per l'apprendimento esperienziale. Iniziative come l'Open Design School e gli orti comunitari hanno dimostrato il potenziale delle ASL nel promuovere l'innovazione, la creatività e la coesione sociale. Il successo di Matera nell'integrare le ASL nel suo tessuto urbano fornisce lezioni preziose per altre città italiane che cercano di creare ambienti di apprendimento più inclusivi e dinamici. Facendo tesoro dei risultati ottenuti e affrontando le sfide esistenti, Matera può consolidare la sua posizione di esempio di come sfruttare il potere delle ASL per lo sviluppo della comunità e l'eccellenza educativa.





9. Lo spazio alternativo dell'apprendimento - Strumento di valutazione

Sulla base dei dati attuali dell'Unione Europea e dei casi di studio raccolti dai partner di FuturesDesigned, è stata riconosciuta la necessità di uno strumento di analisi spaziale completo.

Lo strumento di analisi spaziale è stato concepito come una guida completa per individui, organizzazioni educative e istituzioni culturali che desiderano creare e implementare spazi di apprendimento alternativi nell'ambito dell'educazione alle arti e al design, in linea con i valori della New European Bauhaus (NEB). Lo strumento valuta questi spazi in base a cinque criteri chiave per garantire che siano efficaci, inclusivi e orientati al futuro.

Quando si valuta uno spazio di apprendimento alternativo, è fondamentale che gli utenti abbiano una chiara comprensione del tipo di attività di apprendimento che intendono svolgere. Sebbene i criteri forniti dallo strumento di analisi spaziale riguardino aspetti fondamentali, soprattutto quelli allineati con i valori della New European Bauhaus (NEB), gli utenti devono considerare la natura dello spazio **in** relazione ai loro obiettivi. Ad esempio, la scelta di un bosco per l'insegnamento degli strumenti digitali potrebbe non essere ideale. Lo spazio può essere fisico, digitale o ibrido e deve essere in linea con gli obiettivi di apprendimento, assicurando che l'ambiente di apprendimento complessivo e le attività previste siano compatibili.

Lo strumento funziona con un sistema di punteggio basato su cinque criteri, che sono:

1. Ambiente fisico
2. Risorse educative e prestazioni
3. Sostenibilità ambientale
4. Considerazioni pedagogiche e,
5. Aspetti comunitari e sociali.

Per ogni criterio, agli utenti viene chiesto di valutare caratteristiche specifiche dello spazio di apprendimento, come l'accessibilità, il coinvolgimento e la





sostenibilità. Le risposte sono tipicamente valutate su una scala, dove ogni aspetto è valutato in base alla sua efficacia o presenza. Il punteggio totale fornisce una valutazione complessiva di quanto lo spazio sia in linea con gli obiettivi di creare un ambiente di apprendimento inclusivo, innovativo e sostenibile. Gli spazi sono considerati adeguati se ottengono un punteggio di 60 o superiore.

- ❖ **Il Criterio 1 - Ambiente fisico** si concentra sull'accessibilità e/o sulla navigabilità dello spazio, assicurando che sia in grado di soddisfare esigenze diverse. Esamina fattori quali la sicurezza, il comfort e l'atmosfera generale, compresa la disposizione dei posti a sedere e il controllo della temperatura, per garantire che l'ambiente non sia solo funzionale, ma favorisca anche un'esperienza di apprendimento positiva e piacevole per tutti gli utenti.
- ❖ **Il criterio 2 - Risorse e prestazioni didattiche** analizza le infrastrutture e gli strumenti disponibili per l'apprendimento, come i materiali, le piattaforme digitali e il livello di coinvolgimento degli studenti. Questo criterio valuta la gamma e la qualità delle opportunità di apprendimento interattivo, assicurando che gli studenti abbiano accesso alle migliori risorse possibili per sostenere il loro percorso formativo.
- ❖ **Il criterio 3 - Sostenibilità ambientale** riguarda l'impronta ecologica dello spazio, con particolare attenzione all'efficienza energetica, alla gestione dei rifiuti e ad altre pratiche eco-compatibili. Promuovendo la sostenibilità, questo criterio contribuisce a creare ambienti di apprendimento che riflettono i valori della gestione ambientale e della responsabilità a lungo termine.
- ❖ **Il criterio 4 - Considerazioni pedagogiche** esamina i modi in cui lo spazio supporta l'apprendimento collaborativo e l'inclusività. Considera in che modo lo spazio promuove il lavoro di squadra e le diverse prospettive, incoraggiando al contempo la creatività e l'innovazione attraverso risorse che ispirano la sperimentazione e il pensiero originale. Questo criterio garantisce che lo spazio non sia solo un luogo di apprendimento, ma anche un terreno fertile per nuove idee e inclusione.
- ❖ **Il criterio 5 - Aspetti comunitari e sociali** valuta le connessioni dello spazio con la comunità in generale. Il criterio esamina il modo in cui lo spazio si impegna con le organizzazioni locali e favorisce le





connessioni sociali attraverso eventi, reti e progetti di collaborazione. Questo criterio sottolinea il ruolo dello spazio nel costruire forti legami con la comunità e nell'incoraggiare la partecipazione sociale, assicurando che lo spazio di apprendimento sia parte integrante dell'ambiente circostante.

10. Revisione degli strumenti di analisi spaziale

I partner di Futures Designed hanno valutato lo strumento su 3 spazi di apprendimento alternativi nei rispettivi Paesi. I risultati dettagliati dell'analisi sono riportati negli allegati.

10.1 Analisi territoriale in Grecia

Artit ha valutato lo strumento di analisi spaziale in tre spazi unici: la Caserma delle Erbe a Leros, lo spazio espositivo digitale di Artit e il Keros Surf Club a Limnos, ognuno dei quali è stato scelto per l'allineamento con specifiche attività di apprendimento. La Caserma era ideale per i laboratori sulla sostenibilità e la coltivazione delle erbe, la piattaforma Artit per i corsi di curatela artistica digitale e il Keros Surf Club per l'apprendimento basato sulla natura attraverso attività interattive e comunitarie. Queste valutazioni hanno fornito indicazioni su come lo strumento si applica a diversi ambienti di apprendimento innovativi.

10.1.1 Caserma delle erbe⁷, isola di Leros

La Caserma delle Erbe di Leros è un sito storico riconvertito in uno spazio culturale ed educativo unico. Il suo connubio tra significato storico e moderno uso adattativo lo rende un luogo ideale da valutare con lo strumento di analisi spaziale. La valutazione di questo spazio ci permette di capire quanto sia in grado di soddisfare le esigenze contemporanee di accessibilità, sostenibilità e coinvolgimento della comunità, preservando al

⁷ <https://caserma.gr/en/home-english/>



contempo il suo patrimonio culturale. Questa valutazione offre spunti per capire come ambienti di apprendimento alternativi possano prosperare in siti storici riconvertiti.

La Caserma delle Erbe di Leros ha ottenuto punteggi elevati nella maggior parte delle aree, in particolare per quanto riguarda la sostenibilità, la pedagogia e l'impegno della comunità, ricevendo ciascuno un punteggio di 5/5. L'uso di pannelli fotovoltaici, i forti sforzi di riciclaggio e la plastica monouso ridotta al minimo riflettono l'impegno per la sostenibilità ambientale. Lo spazio eccelle anche nel supportare attività di apprendimento inclusive, fornendo infrastrutture per il lavoro individuale e di gruppo e accogliendo persone con esigenze speciali. Inoltre, il forte coinvolgimento delle organizzazioni locali e l'integrazione con gli eventi della comunità dimostrano la rilevanza sociale dello spazio e la sua capacità di favorire il coinvolgimento.



Picture retrieved from Caserma's press office



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Tuttavia, la Caserma non è stata all'altezza di alcune aree specifiche. Le opzioni di trasporto hanno ricevuto un punteggio di 3/5 a causa della mancanza di trasporti pubblici, che rende l'accesso più difficile per i visitatori senza auto o bicicletta. Allo stesso modo, le strutture educative hanno ricevuto un punteggio di 3/5, indicando che mentre lo spazio è adeguato per molte attività, alcune risorse specializzate per un apprendimento più complesso potrebbero essere carenti. Nonostante queste carenze, il punteggio complessivo della valutazione è di 93/100, evidenziando l'eccellenza della Caserma come spazio di apprendimento multifunzionale, sostenibile e inclusivo.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Pictures retrieved from Caserma's press office

Dopo l'incontro con il Consiglio direttivo della Caserma delle Erbe, è emerso chiaramente il desiderio di espandere la propria rete e migliorare la propria gamma di attività. Sono particolarmente interessati a sviluppare nuove partnership, sia a livello locale che internazionale, per rafforzare i loro

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668





programmi educativi e professionali. Questa espansione mira a integrare ulteriormente il coinvolgimento della comunità, a introdurre nuove pratiche sostenibili e a esplorare ulteriori collaborazioni interdisciplinari. Questi sforzi permetteranno all'Istituto di continuare a perseguire la sua missione di coniugare la tutela dell'ambiente con il benessere sociale, rafforzando il suo ruolo all'interno della comunità locale e di quella più ampia.



Pictures retrieved from Caserma's press office



In sintesi, la Caserma delle Erbe è uno spazio altamente efficace e multifunzionale, in grado di bilanciare istruzione, formazione professionale, sostenibilità e integrazione sociale. I pochi punteggi inferiori nei trasporti e nelle strutture di apprendimento evidenziano aree di potenziale miglioramento, ma nel complesso rimane uno spazio esemplare.

Nel complesso, Caserma ha ottenuto un punteggio di 88/100, quindi è considerato uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.

10.1.2 Artit, spazio espositivo digitale⁸

Lo spazio espositivo virtuale Artit è una piattaforma digitale innovativa progettata per ospitare e presentare una vasta gamma di opere artistiche.

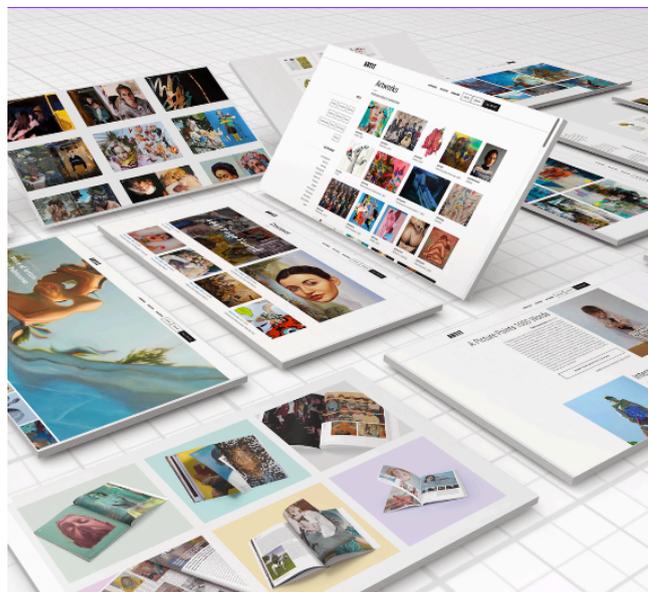
⁸ <https://artit.net/exhibitions>

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Offre ad artisti e curatori uno spazio espositivo flessibile, accessibile e connesso a livello globale. La valutazione dello strumento di analisi spaziale ha lo scopo di esplorare quanto gli ambienti virtuali possano soddisfare le esigenze dell'educazione all'arte moderna e al design, in particolare in termini di accessibilità, coinvolgimento degli utenti e creazione di comunità. Questa valutazione evidenzia il ruolo degli spazi digitali nell'espandere la portata e l'impatto dell'arte e dell'educazione a livello globale.



Pictures retrieved from [Artit website](#)

La valutazione della piattaforma digitale Artit rivela che ha ottenuto un punteggio elevato in diverse aree, in particolare in termini di accessibilità e facilità d'uso. La piattaforma è accessibile da qualsiasi computer e offre funzioni che consentono agli utenti di regolare le dimensioni e la luminosità dei contenuti,

rendendola adatta agli utenti più anziani. Tuttavia, non è completamente accessibile alle persone completamente cieche. Poiché la piattaforma è digitale, non è necessario il trasporto; gli utenti possono accedervi da qualsiasi luogo, sia in un bar che a casa, purché abbiano una connessione a Internet. Questa flessibilità dell'ambiente di apprendimento migliora l'esperienza dell'utente.

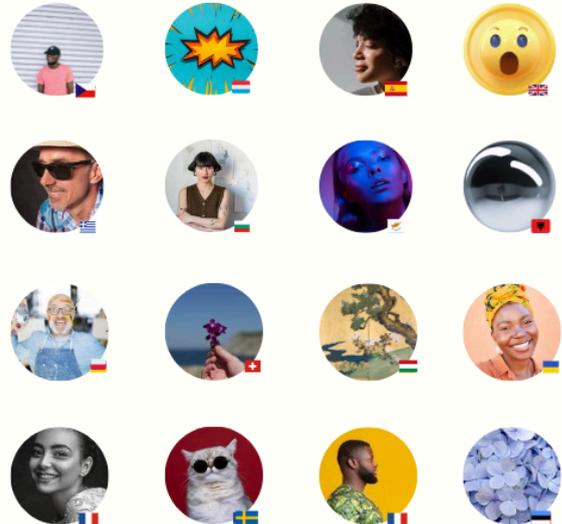




We bridge the art and business worlds together.

Artists of all levels and backgrounds can participate in these opportunities quickly and at no cost, fostering a dynamic and inclusive exchange between the creative community and industry.

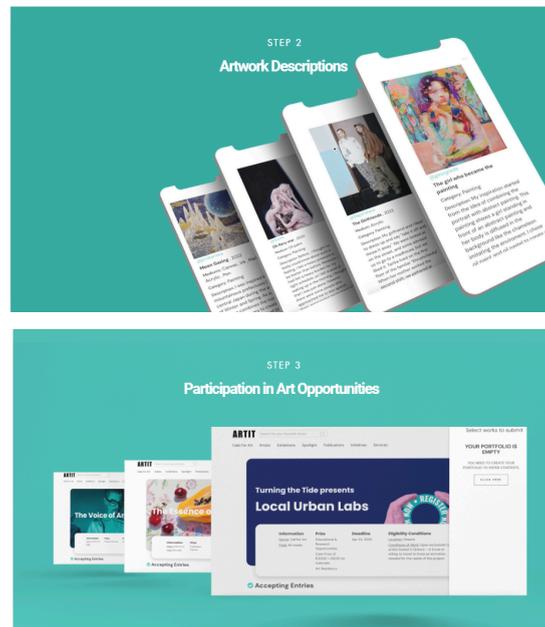
- STEP 1. Portfolio Creation
- STEP 2. Providing Artwork Descriptions
- STEP 3. Participation in Art Opportunities



Pictures retrieved from [Artit website](#)

In termini di risorse e opportunità di apprendimento, la piattaforma si comporta bene su tutta la linea, ottenendo un punteggio di 5/5 in aree quali i contenuti, il coinvolgimento e l'interazione. Tuttavia, presenta alcuni limiti nell'impegno della comunità, in quanto la piattaforma è più globale che locale, il che potrebbe ridurre le opportunità di coinvolgimento della comunità locale. Gli sviluppatori della piattaforma stanno lavorando per migliorare l'esperienza complessiva dell'utente e, sebbene le mostre virtuali siano già disponibili, sono previsti ulteriori miglioramenti.





Pictures retrieved from [Artit website](#)

Nel complesso, la piattaforma digitale Artit ha ottenuto un punteggio di 86/10, per cui è considerata uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.



10.1.3 Keros Surf Club⁹, Isola di Limnos



Il Keros Surf Club sull'isola di Lemnos offre una serie di attività che vanno oltre gli sport acquatici, ponendo l'accento sull'impegno della comunità e sull'apprendimento basato sulla natura. Oltre al kitesurf e al windsurf, il club è profondamente coinvolto in programmi di emancipazione femminile e organizza tutto l'anno campi per bambini e ragazzi. Questi campi offrono diverse attività incentrate sulla costruzione della comunità, sulla gestione dell'ambiente e sulla crescita personale. Il club partecipa anche ai programmi Erasmus+ e opera all'insegna del motto "imparare facendo", offrendo esperienze pratiche e coinvolgenti che favoriscono lo sviluppo delle competenze e la consapevolezza ambientale. Questa valutazione fornisce preziose indicazioni su come i principi educativi possono essere applicati agli ambienti di apprendimento informali e all'aperto.

⁹ <https://www.surfclubkeros.com/>



La valutazione del Keros Surf Club dimostra un'ottima performance su più criteri, soprattutto in termini di accessibilità per le persone con diverse abilità. Lo spazio è altamente accessibile per le persone con disabilità fisiche. Tuttavia, deve affrontare alcune difficoltà con i trasporti pubblici, poiché non vi è un accesso diretto e la posizione è un po' isolata. Nonostante ciò, il club rimane accessibile con mezzi di trasporto privati o di altro tipo.

In termini di strutture, opportunità di apprendimento e sostenibilità, il Keros Surf Club eccelle. Lo spazio offre un ambiente favorevole alle attività individuali e di gruppo, con ampie opportunità di apprendimento pratico relative agli sport acquatici e alle pratiche ecocompatibili. Inoltre, l'impegno del sito per la sostenibilità è degno di nota, con sforzi per promuovere la consapevolezza ambientale tra i partecipanti. Il forte coinvolgimento della comunità e l'attenzione all'inclusività contribuiscono ulteriormente al successo del club, rendendolo uno spazio esemplare sia per scopi educativi che ricreativi.

Nel complesso, il Keros Surf Club ha ottenuto un punteggio di 79/100, quindi è considerato uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.



10.2 Analisi spaziale a Cipro

L'Università di Frederick ha valutato lo strumento di analisi spaziale in tre spazi unici: la Passeggiata di Limassol (Molos), la Galleria Leventis di Nicosia e il Museo del Teatro di Limassol, ognuno dei quali è stato scelto per l'allineamento con specifiche attività di apprendimento.

In generale, il Lungomare di Limassol (Molos) offre uno spazio all'aperto per l'apprendimento interattivo, promuovendo il benessere attraverso installazioni artistiche ed eventi comunitari. La Galleria Leventis offre una ricca piattaforma educativa per l'apprezzamento dell'arte, con mostre e laboratori che collegano le tradizioni artistiche locali e internazionali. Il Museo del Teatro di Limassol promuove l'apprendimento pratico della storia e della produzione teatrale, offrendo esperienze immersive nel ricco patrimonio teatrale dell'isola. Questi spazi evidenziano i modi diversi e



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



innovativi in cui l'educazione può essere integrata nelle istituzioni pubbliche e culturali.

10.2.1 Lungomare di Limassol (Molos), Cipro

La Passeggiata di Molos è un popolare parco costiero di Limassol che si estende sul lungomare della città. Presenta ampi percorsi pedonali, aree verdi, parchi giochi, sculture e palestre all'aperto. Progettato per essere uno spazio accessibile e multiuso, il lungomare di Molos è spesso utilizzato per attività ricreative come jogging, passeggiate, ciclismo e picnic, oltre a ospitare vari eventi pubblici, dai festival alle installazioni artistiche.

La Passeggiata di Limassol, nota anche come Molos, ha ottenuto punteggi elevati nella maggior parte delle aree, in particolare per quanto riguarda l'ambiente fisico, la sostenibilità ambientale e l'impegno della comunità, ricevendo ciascuno 4 e oltre. La Passeggiata di Molos ha avuto un impatto significativo su Limassol, creando uno spazio all'aperto vitale, inclusivo e accessibile che si rivolge a persone di tutte le età. Ha rivitalizzato il lungomare della città, rendendolo un luogo centrale per le attività della comunità e l'apprendimento all'aperto. Il lungomare funge anche da galleria a cielo aperto, con sculture e installazioni artistiche che coinvolgono il pubblico e promuovono gli artisti locali.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Photos Courtesy of Frederick University



Tuttavia, l'area di Molos è carente in alcune aree specifiche. Come spazio pubblico all'aperto, le risorse educative sono scarse, lo spazio è adeguato per laboratori brevi ma non per attività a lungo termine. Questo aspetto è ulteriormente influenzato dall'aspetto esterno delle varie condizioni climatiche di Cipro. Nonostante queste carenze, lo spazio ha ottenuto un punteggio complessivo di 80/100, evidenziando che si tratta di un ambiente adatto e creativo per uno spazio di apprendimento del futuro.

In sintesi, l'area di Molos evidenzia l'importanza di creare spazi esterni multifunzionali che promuovano il benessere, la ricreazione e l'impegno culturale. Mostra come l'integrazione di arte, natura e attività fisica possa favorire un senso di comunità e di appartenenza.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Photos Courtesy of Frederick University

Nel complesso, Molos ha ottenuto un punteggio di 80/100, quindi è considerato uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.



10.2.2 Galleria Leventis, Nicosia, Cipro

La Galleria Leventis sottolinea l'importanza di preservare e mostrare il patrimonio culturale attraverso l'arte. Sottolinea il ruolo delle gallerie come spazi educativi che promuovono l'apprezzamento artistico e la consapevolezza culturale. Curando opere d'arte locali e internazionali, la galleria promuove il dialogo tra diverse tradizioni artistiche e offre una piattaforma per l'apprendimento creativo, l'impegno della comunità e l'esplorazione della storia dell'arte.

La galleria Leventis di Nicosia ha ottenuto punteggi elevati nella maggior parte delle aree, ognuna delle quali ha ricevuto un punteggio di 4/5 e oltre, ad eccezione dell'ultima sezione relativa agli aspetti comunitari e sociali, che ha ottenuto un punteggio di 3,25/5. La Galleria Leventis svolge un ruolo fondamentale nell'educazione artistica a Cipro, offrendo opportunità di apprendimento coinvolgenti per studenti, artisti e pubblico. Attraverso le sue



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



mostre, i corsi d'arte e i laboratori specializzati, la galleria crea uno spazio per un impegno profondo con l'arte visiva, incoraggiando i visitatori a esplorare la storia dell'arte, la tecnica e il contesto culturale. I suoi programmi educativi, spesso progettati in collaborazione con scuole e università, mirano a ispirare la prossima generazione di artisti e appassionati d'arte. La galleria sostiene inoltre i talenti artistici locali offrendo una piattaforma agli artisti ciprioti contemporanei per esporre le loro opere, favorendo così un maggiore apprezzamento dell'identità culturale dell'isola.

Sebbene vengano organizzati eventi specifici che coinvolgono la comunità e la galleria sia aperta al pubblico, è stato notato che l'impegno è stato a livello di invito, piuttosto che attraverso iniziative comunitarie. Nonostante le carenze, lo spazio ha ottenuto un punteggio complessivo di 82/100, evidenziando che si tratta di un ambiente adatto e creativo per uno spazio di apprendimento del futuro.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Photos Courtesy of Frederick University



In sintesi, la Galleria Leventis sottolinea l'importanza delle istituzioni culturali nel plasmare l'educazione artistica e l'impegno della comunità. Dimostra che le gallerie possono fungere da potenti spazi di apprendimento, non solo attraverso l'esposizione di opere d'arte ma anche attraverso programmi interattivi e partecipativi. La galleria dimostra che favorire il dialogo tra arte locale e internazionale arricchisce la comprensione culturale e incoraggia il pensiero critico.





Photos Courtesy of Frederick University



Nel complesso, la Galleria Leventis ha ottenuto un punteggio di 82/100, quindi è considerata uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.



10.2.3 Museo del Teatro di Limassol, Cipro



Il Museo del Teatro di Limassol, situato a Limassol, Cipro, è un'istituzione unica dedicata alla conservazione e alla promozione del patrimonio teatrale dell'isola. Il museo espone costumi, copioni, scenografie, oggetti di scena e materiali audiovisivi di varie produzioni, offrendo una visione dettagliata della storia del teatro e delle arti performative cipriote. Il museo non funge solo da archivio culturale, ma anche da spazio educativo dove i visitatori possono esplorare l'evoluzione del teatro a Cipro, dagli spettacoli antichi alle produzioni moderne. Attraverso le sue mostre e i suoi eventi, il museo promuove la comprensione delle arti teatrali e del loro significato nella cultura cipriota.

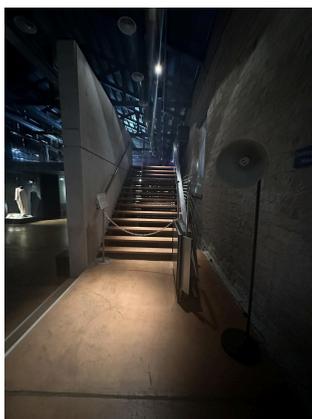
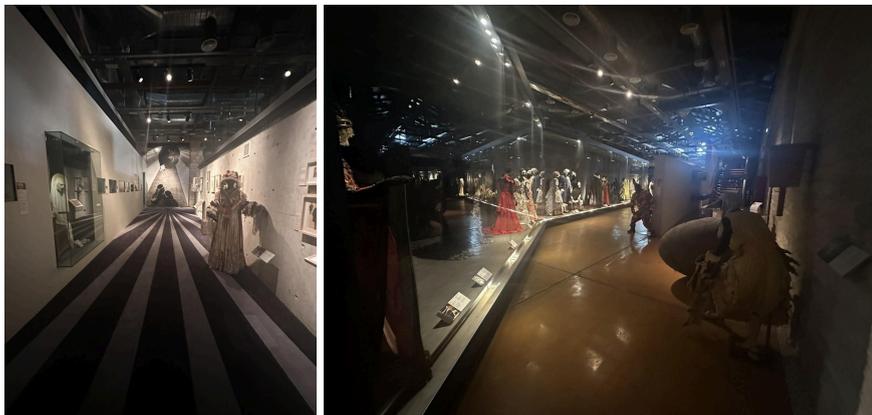


Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Il Museo del Teatro di Limassol ha ottenuto punteggi elevati in Risorse didattiche e prestazioni e in Considerazioni pedagogiche, ricevendo ciascuno un punteggio di 4,5/5. Questo dimostra che lo spazio è un ambiente di apprendimento ben attrezzato. Nel complesso, il Museo del Teatro di Limassol svolge un ruolo fondamentale nell'educazione artistica, fornendo uno spazio immersivo per l'apprendimento della storia e della produzione teatrale. Offre un'opportunità unica a studenti, attori e appassionati di teatro di approfondire la maestria dietro il palcoscenico. Attraverso laboratori, visite guidate e programmi educativi, il museo colma il divario tra lo studio accademico e l'esperienza pratica.



Photos Courtesy of Frederick University



La sostenibilità ambientale è stata una categoria difficile da valutare, poiché lo spazio non comprende grandi risorse energetiche, per cui non sono state evidenziate le prove di fonti energetiche alternative. Nonostante le carenze, lo spazio ha ottenuto un punteggio complessivo di 78/100, evidenziando che si tratta di un ambiente adatto e creativo per uno spazio di apprendimento del futuro.

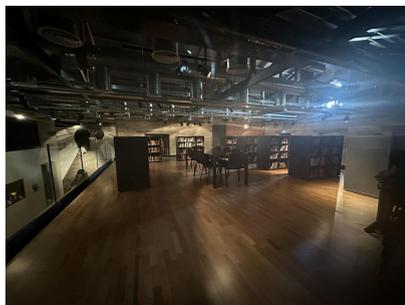
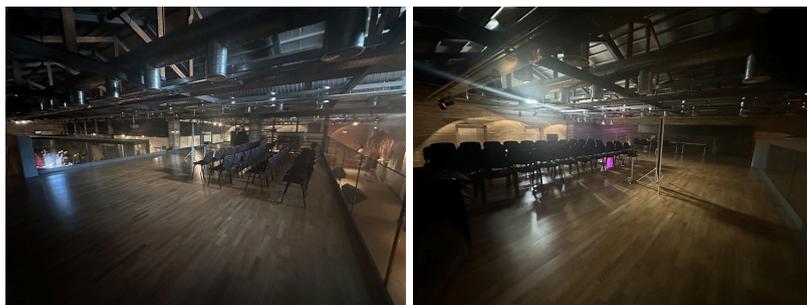


Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



In sintesi, il museo teatrale di Limassol dimostra il valore delle istituzioni culturali specializzate nel preservare le forme d'arte di nicchia, promuovendo al contempo l'educazione e il coinvolgimento. Dimostra che i musei possono fungere da ambienti di apprendimento attivo, offrendo mostre e laboratori interattivi che immergono i visitatori nel processo creativo. Il successo del museo nel promuovere il patrimonio teatrale sottolinea l'importanza di preservare la storia culturale incoraggiando al contempo interpretazioni e pratiche contemporanee. Inoltre, evidenzia il potenziale dei musei nel contribuire alla più ampia narrazione culturale collegando il passato e il presente, offrendo esperienze educative che sono sia informative che di ispirazione.



Photos Courtesy of Frederick University



Nel complesso, il Teatro di Limassol ha ottenuto un punteggio di 78/100, per cui è considerato uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.

10.3 Analisi territoriale in Lituania

Kauno Kolegija ha valutato lo strumento di analisi spaziale presso:

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



1. M. Galleria d'arte temporanea K. Čiurlionis
2. Casa degli artisti di Kaunas
3. Biblioteca Ažuolynas

Ognuno di questi 3 spazi è stato scelto per la sua diversità in:

- Partenariati e attività non tradizionali in corso
- Proprietà e gestione dello spazio

10.3.1. Galleria d'arte temporanea M. K. Čiurlionis

In Lituania sono in pochi a dover presentare il Museo Nazionale d'Arte M. K. Čiurlionis, dedicato al più famoso artista lituano. La Galleria d'Arte Temporanea M. K. Čiurlionis è il pioniere meno conosciuto delle origini di questa galleria, che non si trova nel centro della città, ma sulla Collina dei Gufi a Žaliakalnis. L'edificio, da tempo abbandonato e utilizzato come studio per giovani artisti, sarà riaperto nel 2025 dopo la ricostruzione come spazio per la ricerca, le mostre e le attività creative.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



@ Martynas Plepys | Kaunas2022

L'accessibilità per le persone con difficoltà motorie o visive è attualmente inadeguata. Mentre l'edificio è facilmente accessibile dalla strada e dispone di un parcheggio con posti designati per le persone in sedia a rotelle, l'accessibilità complessiva all'interno dell'edificio è scarsa a causa dei requisiti di conservazione del patrimonio. Inoltre, i cartelli informativi non sono accessibili ai non vedenti.

I collegamenti con i mezzi pubblici rappresentano una sfida, poiché la fermata più vicina si trova a 300 metri di distanza, in fondo a una collina. Tuttavia, il sito è comodamente raggiungibile a piedi, in bicicletta o attraverso una tranquilla zona residenziale. In termini di sicurezza, il sito è tranquillo e ben sorvegliato dai residenti, con un'adeguata illuminazione serale.

Il sito offre un ambiente tranquillo e pulito, situato in un parco con aria fresca e un'eccellente vista sulla città. I locali sono adeguati per le attività di apprendimento, anche se sono stati utilizzati principalmente come spazio espositivo, deposito o studio per i giovani artisti grazie all'ampia luce naturale.



Le opportunità di apprendimento pratico sono attualmente limitate, poiché l'edificio è in fase di ristrutturazione. Sebbene l'edificio appartenga a un'istituzione educativa e sia destinato principalmente a scopi espositivi, le condizioni per l'apprendimento pratico saranno disponibili una volta completati i lavori di ristrutturazione.



In termini di efficienza energetica, c'è un notevole margine di miglioramento e al momento non sono presenti fonti di energia rinnovabile. Gli sforzi di riciclaggio sono continui: diversi materiali vengono selezionati e riutilizzati dagli studenti per progetti creativi.



L'infrastruttura per il lavoro di gruppo esiste ma è in fase di miglioramento. Attualmente le risorse per le attività creative sono modeste, ma dopo i lavori di ristrutturazione si prevede di potenziare le strutture per soddisfare queste esigenze.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Nel complesso, la Galleria d'arte temporanea M. K. Čiurlionis ha ottenuto un punteggio di 75/10, per cui è considerata uno spazio alternativo di apprendimento adeguato.

10.3.2. Casa degli artisti di Kaunas

KAH, che presenta programmi di alto livello artistico, si sforza di stare al passo con le tendenze contemporanee della cultura e dell'arte. L'istituzione organizza la sua attività in modo che gli abitanti di Kaunas e gli ospiti della città possano vedere i migliori programmi di artisti professionisti lituani e stranieri, senza dimenticare le ricerche di giovani artisti.



Martynas Plepys | Kaunas2022

L'organizzazione di questa sede lavora molto con diversi gruppi sociali e persone con disabilità. Situata in una posizione strategica nel centro della città, è accessibile a tutti e vengono apportati continui miglioramenti per accogliere al meglio le persone con disabilità. L'edificio è completamente

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668





accessibile, il che lo rende un ambiente adatto a una vasta gamma di visitatori.

I collegamenti con i mezzi pubblici, pur non essendo perfetti, sono gestibili con una passeggiata di 300-400 metri fino alle fermate degli autobus più vicine. La posizione è facilmente raggiungibile attraverso una piazza cittadina, con marciapiedi ben curati che rendono il sito accessibile a piedi e in bicicletta.

In termini di sicurezza, il sito è tranquillo e sicuro, con telecamere che sorvegliano sia lo stabilimento che gli edifici vicini. Inoltre, la sera è ben illuminato, il che aumenta il senso di sicurezza generale.

Il sito è molto frequentato ma mantiene un'atmosfera tranquilla, con un cortile che si affaccia su un pendio alberato che offre aria pulita e una vista eccellente sia sulla città che sulla campagna circostante. Le strutture sono più che adeguate per le attività didattiche e offrono un'ampia gamma di opzioni per vari scopi educativi.

Vi sono ampie opportunità di apprendimento pratico, con regolari lezioni di educazione non formale, laboratori e una varietà di attività creative e sociali che si svolgono in loco.



L'efficienza energetica è stata migliorata grazie ai lavori di ristrutturazione, ma c'è ancora spazio per ulteriori miglioramenti. Le fonti di energia rinnovabile non sono attualmente in uso, anche se gli sforzi di riciclaggio sono ben avviati, con materiali selezionati che vengono riutilizzati per progetti creativi e per scopi di riciclaggio.

L'infrastruttura per il lavoro di gruppo è disponibile e funzionale e le risorse per le attività creative sono sufficienti, con risorse aggiuntive prontamente disponibili quando necessario.

Nel complesso, la Casa degli Artisti di Kaunas ha ottenuto un punteggio di 84/100, quindi è considerata uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



10.3.3. Nave culturale Nemuno 7

La draga "Nemuno 7", aperta al pubblico nella primavera del 2022, continuerà ad arricchire le rive del fiume Nemunas con iniziative culturali. Durante la stagione calda, l'oggetto unico della tecnologia fluviale e del design del paesaggio ospiterà eventi, residenze d'artista e mostre. Forse diventerà un motivo in più per portare a Zapyškis gli amanti della cultura e dell'arte.



Monika Kiaušaitė | Nemuno7

I trasporti e l'accessibilità sono abbastanza gestibili per questo sito, situato nel villaggio di Zapyškis. È raggiungibile con i mezzi pubblici con orari abbastanza comodi. Inoltre, il sito può essere raggiunto da una pista ciclabile che collega Kaunas a Zapyškis, rendendolo accessibile anche in bicicletta.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



In termini di sicurezza, il sito si trova in una tranquilla zona di campagna ed è dotato di telecamere di sicurezza sulla nave, a garanzia della sicurezza. È ben illuminato durante le ore serali, contribuendo ulteriormente alla sicurezza dell'ambiente.

Nonostante la vicinanza a una strada trafficata, la posizione rimane tranquilla grazie alla distanza dalla strada principale. Offre un ambiente tranquillo nella natura, vicino al fiume, con aria pulita e una splendida vista sul fiume più grande della Lituania, che lo rende un luogo ideale per rilassarsi e concentrarsi.

I locali sono adatti alle attività di apprendimento, anche se sono piuttosto piccoli. A bordo della nave ci sono tre sale e a terra è disponibile un anfiteatro, che offre uno spazio aggiuntivo per riunioni o eventi più grandi.

Le opportunità di apprendimento pratico sono eccellenti, con regolari lezioni di educazione non formale, laboratori e varie attività creative e sociali. L'unica limitazione è che la nave è operativa solo nei mesi più caldi (aprile-ottobre). Al di fuori di questo periodo, l'imbarcazione è conservata nel porto invernale di Kaunas.



L'efficienza energetica è piuttosto limitata, poiché la nave è stata costruita nel 1965 e non è stata progettata con un'elevata efficienza energetica. Le fonti di energia rinnovabile non sono in uso sulla nave, ma gli sforzi di riciclaggio sono continui, con materiali selezionati riutilizzati per progetti creativi e di riciclaggio.

Le strutture per il lavoro di gruppo sono disponibili e funzionali. Le risorse per le attività creative sono sufficienti e, se necessario, possono essere forniti materiali aggiuntivi.

Nel complesso, la nave della cultura Nemuno7 ha ottenuto un punteggio di 69/100, quindi è considerata uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.

10.4 L'analisi territoriale in Italia

Materahub ha valutato lo strumento di analisi spaziale a:



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



4. Orto comunitario Noi Ortadini
5. Laboratorio Urban Center Spine Bianche
6. Ecoverticale

Ognuno di questi 3 spazi è stato scelto per la sua diversità in:

- Tipi di attività di apprendimento svolte
- Proprietà e gestione dello spazio

10.4.1 Giardino comunitario Noi Ortadini

L'orto urbano comunitario fondato dall'associazione Noi Ortadini nel 2020 è uno spazio verde di circa 4.000 metri quadrati, a 20 minuti a piedi dal centro di Matera, quindi non proprio in periferia ma in una posizione liminare della città, da cui si può ammirare una splendida vista sulla campagna circostante.



Drone picture of the community garden seen from above, by Ivan Losacco.

L'accessibilità del sito è abbastanza buona per le persone in sedia a rotelle, anche se c'è ancora margine di miglioramento. Inoltre, i pannelli informativi sono attualmente in fase di prototipo e non sono ancora accessibili ai non



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



vedenti, evidenziando la necessità di ulteriori sviluppi in questo settore.

Le opzioni di trasporto consistono negli autobus urbani, anche se non sono molto frequenti. Inoltre, le informazioni sul trasporto locale non sono ancora integrate in Google Maps, l'applicazione più utilizzata per la navigazione. Tuttavia, queste informazioni possono essere trovate nell'app Moovit, che rappresenta un'alternativa per gli utenti.

In termini di sicurezza, l'area è socialmente sicura, ma il terreno pone alcune sfide, con pendenze e superfici irregolari che potrebbero compromettere la sicurezza fisica, in particolare per le persone con problemi di mobilità. Il comfort è generalmente buono: l'area è abbastanza silenziosa, a parte i rumori occasionali dei residenti locali che usano macchine per tagliare l'erba. I posti a sedere sono comodi, anche se in legno senza cuscini, e la temperatura dipende molto dalla stagione poiché lo spazio è all'aperto.

Le strutture sono adeguate alle attività di apprendimento svolte da Noi Ortadini, anche se l'accesso all'acqua dipende da una fonte privata e non tutti i membri hanno attualmente accesso alle attrezzature. È in programma l'installazione di un capannone con accesso tramite password per garantire un accesso più equo a tutti i membri, rendendo lo spazio più inclusivo.



Quando si tratta di opportunità di apprendimento pratico, il sito eccelle, offrendo una ricchezza di opportunità che meriterebbe un voto "6 su 5", se possibile.



L'efficienza energetica può essere migliorata e, sebbene le fonti di energia rinnovabile non siano ancora in uso, l'organizzazione sta lavorando attivamente per incorporarle nelle proprie attività.



Le strutture di riciclaggio sono presenti, con bidoni artigianali, ma richiedono molta manutenzione e il successo degli sforzi di riciclaggio si basa molto sulla cooperazione dei residenti locali.



L'infrastruttura per il lavoro di gruppo esiste, ma è attualmente in fase di miglioramento. I piani prevedono la costruzione di un "anfiteatro naturale" scavato nella collina per migliorare lo spazio per le attività di gruppo.



Le risorse per le attività creative sono disponibili, ma, come indicato al punto 2.1, devono essere rese più accessibili a tutti i membri. Attualmente sono conservate in uno spazio privato, ma si sta progettando un accesso condiviso attraverso un sistema di chiavi per migliorare l'accessibilità a tutti.



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Nel complesso, il giardino comunitario Noi Ortadini ha ottenuto un punteggio di 87/10, per cui è considerato un adeguato spazio di apprendimento alternativo.

10.4.2 Laboratorio Urban Center Spine Bianche

Questo spazio prende il nome da uno dei primi quartieri che furono progettati e costruiti negli anni '50 per ospitare le persone che si allontanavano dai rioni Sassi di Matera, soprattutto per motivi igienici.

Tuttavia, l'Urban Center è stato costruito in una fase successiva ed è stato prima un asilo nido, poi un centro di recupero per giovani con comportamenti devianti (come la tossicodipendenza). Negli ultimi anni, il Comune di Matera lo ha trasformato in un UrbanCenter con l'obiettivo a breve termine di ospitare laboratori partecipativi e a lungo termine di ospitare una mediateca.

In passato era un edificio pilota, con solo il primo piano. Nel 2019, anno in cui Matera è stata Capitale europea della cultura, l'amministrazione pubblica locale, guidata dal sindaco Ruggieri, ha lanciato il bando "Periferie" per ristrutturare questo e altri edifici della città. Si è voluto trasformare questo in un luogo dove leggere, studiare e consultare i documenti e i volumi delle collezioni di Leonardo Sacco e dell'Associazione Archivio Storico Olivetti. Ora ospita anche un primo piano.

Nel dicembre 2022, la nuova amministrazione guidata dal sindaco Bennardi (in carica dal 2020) lo ha definito "Urban Center" e lo ha reso disponibile gratuitamente su prenotazione attraverso una piattaforma online. Da allora si sono svolti numerosi laboratori di molte organizzazioni locali.

Per maggiori informazioni:

<https://www.huboutmatera.it/spazio-spine-bianche/>

L'accessibilità dell'edificio è buona in termini fisici, ma a livello immateriale ci sono delle sfide. Lo spazio appartiene al Comune e le inefficienze amministrative, soprattutto quando i mandati finiscono, rallentano il processo di prenotazione. Ciò rende sempre più difficile l'accesso e l'uso efficace dello spazio da parte della comunità.

In termini di sicurezza, lo spazio è generalmente sicuro, ma per alcuni aspetti è gestito male. Ad esempio, un'associazione locale ha lasciato all'interno un forno in ceramica, che rappresenta un potenziale pericolo. Senza chiare istruzioni o linee guida sull'uso del forno e delle apparecchiature elettriche,

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668





questo crea un rischio per la sicurezza.

L'adeguatezza delle strutture è limitata. Le associazioni che utilizzano lo spazio devono portare dalle loro sedi attrezzature e strumenti più piccoli, come penne, carta e altri materiali, che non sono forniti in loco.

Le opportunità di apprendimento pratico variano a seconda delle associazioni che utilizzano lo spazio. La natura e la qualità delle attività di apprendimento non sono coerenti, poiché le diverse organizzazioni portano i propri strumenti e metodi.

Le strutture di riciclaggio non sono strutturate in modo chiaro. La gestione dei rifiuti dipende in gran parte dall'iniziativa e dalla responsabilità di chi utilizza lo spazio in quel momento. Allo stesso modo, gli sforzi per ridurre al minimo i materiali non riciclabili dipendono dai singoli utenti e non esiste un sistema coerente per gestire i rifiuti o promuovere il riciclaggio.

Le risorse per le attività creative variano a seconda degli organizzatori dell'evento. Chi progetta le attività deve portare con sé i materiali e le risorse necessarie, il che significa che la disponibilità può variare molto da un evento all'altro.



L'impegno della comunità e le opportunità di coinvolgimento sono carenti. Attualmente il Comune non ha una strategia chiara per coinvolgere la comunità, a differenza di quanto avveniva in passato quando era in carica un Assessore proattivo. Ora l'uso dello spazio dipende in gran parte da contatti privati e la comunità non è adeguatamente informata su se e come può utilizzare lo spazio.



Nel complesso, il Laboratorio Urban Center Spine Bianche ha ottenuto un punteggio di 84/100, per cui è considerato uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.



10.4.3 Ecoverticale



È uno spazio di proprietà privata. È un hotel che ospita eventi culturali. Maggiori informazioni qui: www.ecoverticale.it

L'accessibilità dell'hotel è difficile a causa della sua ubicazione nella zona dei Sassi, una delle aree più inaccessibili della città, caratterizzata da una disposizione verticale e ripida con molte scale. Ciò lo rende difficile da



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



raggiungere, soprattutto per le persone con problemi di mobilità. Tuttavia, la direzione dell'hotel sta compiendo sforzi significativi per compensare questa inaccessibilità fisica. Ha introdotto dispositivi per aiutare le persone non vedenti a navigare nello spazio e si impegna a garantire l'accessibilità in senso lato, soprattutto durante gli eventi.

In termini di trasporto, un autobus urbano si ferma vicino all'hotel, offrendo un'opzione di trasporto pubblico che aiuta a mitigare le sfide poste dall'inaccessibilità del luogo.



EcoVerticale, a cultural space and hotel in Matera



Nel complesso, Ecoverticale ha ottenuto un punteggio di 87/100, quindi è considerato uno spazio di apprendimento alternativo adeguato.

Conclusione

In conclusione, questo rapporto consolidato funge da guida completa per lo sviluppo e l'implementazione di spazi di apprendimento alternativi nell'educazione all'arte e al design, saldamente allineati con i principi della New European Bauhaus (NEB). Attraverso raccomandazioni dettagliate e la documentazione delle pratiche attuali, il rapporto delinea ambienti didattici sostenibili, inclusivi e innovativi, basandosi sulle esperienze di Grecia,



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Lituania, Italia e Cipro. I risultati rafforzano l'importanza di incorporare spazi verdi, aree pubbliche, poli culturali e, in modo critico, spazi digitali nel più ampio panorama educativo. Il passaggio alle piattaforme digitali rappresenta una soluzione sostenibile, inclusiva e scalabile per l'istruzione. Permette agli studenti di impegnarsi in ambienti flessibili e accessibili, sia da casa che in spazi comunitari condivisi, sottolineando la necessità di esplorare ulteriormente le piattaforme digitali nel futuro dell'apprendimento.

Uno dei risultati principali è il ruolo crescente degli ambienti di apprendimento alternativi nel sostenere sia gli studenti che i professionisti in cerca di opportunità di aggiornamento e riqualificazione. Questi spazi offrono flessibilità e accessibilità, rendendoli ideali per lo sviluppo professionale continuo. Inoltre, il rapporto sottolinea l'importanza di promuovere la collaborazione tra educatori, istituzioni e responsabili politici per garantire che le conoscenze siano condivise e applicate in modo efficace.

Un aspetto importante di questo rapporto è l'introduzione dello Strumento di valutazione degli spazi alternativi di apprendimento. Basato su dati provenienti da tutta l'Unione Europea e su casi di studio raccolti dai partner di FuturesDesigned, questo strumento offre un metodo completo per valutare gli spazi alternativi di apprendimento. Lo strumento valuta gli spazi secondo cinque criteri: Ambiente fisico, Risorse e prestazioni didattiche, Sostenibilità ambientale, Considerazioni pedagogiche e Aspetti comunitari e sociali. Fornisce agli utenti un metodo strutturato per valutare ogni spazio e garantire che soddisfi gli obiettivi inclusivi, innovativi e sostenibili dell'ONA.

In sintesi, gli ambienti di apprendimento alternativi, sia fisici che digitali, sono fondamentali per rispondere alle esigenze in evoluzione dell'educazione all'arte e al design. Abbracciando le transizioni verdi e digitali, possiamo creare spazi di apprendimento più sostenibili, inclusivi ed efficaci che contribuiscono a un futuro migliore per l'istruzione e la società.



Allegati

Allegato 1

Caserma delle erbe



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Descrizione	La Caserma delle Erbe di Leros è un sito storico riconvertito in uno spazio culturale ed educativo unico. Il suo connubio tra significato storico e moderno uso adattativo lo rende un luogo ideale da valutare con lo strumento di analisi spaziale. La valutazione di questo spazio ci permette di capire quanto sia in grado di soddisfare le esigenze contemporanee di accessibilità, sostenibilità e coinvolgimento della comunità, preservando al contempo il suo patrimonio culturale. Questa valutazione offre spunti per capire come ambienti di apprendimento alternativi possano prosperare in siti storici riconvertiti.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 5/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 5/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 3/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 5/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 5/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 5/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 3/5
Criterio 3.4 Ridurre al minimo i materiali non riciclabili	Punteggio: 5/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 5/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 5/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 5/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 5/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 5/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 5/5



ARTIT



Allegato 2

Spazio espositivo virtuale Artit	
Descrizione	Lo spazio espositivo virtuale Artit è una

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



	<p>piattaforma digitale innovativa progettata per ospitare e presentare una vasta gamma di opere artistiche. Offre ad artisti e curatori uno spazio espositivo flessibile, accessibile e connesso a livello globale. La valutazione dello strumento di analisi spaziale ha lo scopo di esplorare quanto gli ambienti virtuali possano soddisfare le esigenze dell'educazione all'arte moderna e al design, in particolare in termini di accessibilità, coinvolgimento degli utenti e creazione di comunità. Questa valutazione evidenzia il ruolo degli spazi digitali nell'espandere la portata e l'impatto dell'arte e dell'educazione a livello globale.</p>
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4,25/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 5/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 5/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 5/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 5/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 4/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 3/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 3/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 5/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 5/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 5/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 3/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 3/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 3/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 5/5



Allegato 3

Keros Surf Club	
Descrizione	Il Keros Surf Club sull'isola di Lemnos offre una serie di attività che vanno oltre gli sport acquatici, ponendo l'accento sull'impegno



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



	<p>della comunità e sull'apprendimento basato sulla natura. Oltre al kitesurf e al windsurf, il club è profondamente coinvolto in programmi di emancipazione femminile e organizza tutto l'anno campi per bambini e ragazzi. Questi campi offrono diverse attività incentrate sulla costruzione della comunità, sulla gestione dell'ambiente e sulla crescita personale. Il club partecipa anche ai programmi Erasmus+ e opera all'insegna del motto "imparare facendo", offrendo esperienze pratiche e coinvolgenti che favoriscono lo sviluppo delle competenze e la consapevolezza ambientale. Questa valutazione fornisce preziose indicazioni su come i principi educativi possono essere applicati agli ambienti di apprendimento informali e all'aperto.</p>
<p>Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4,75/5</p>	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 5/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 4/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 5/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 5/5
<p>Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 5/5</p>	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 5/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 5/5
<p>Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 5/5</p>	



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 5/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 5/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 5/5
Criterio 3.4 Ridurre al minimo i materiali non riciclabili	Punteggio: 5/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 5/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 5/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 5/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 5/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 5/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 5/5



ARTIT



Allegato 4

Molos, Limassol	
Descrizione	La Passeggiata di Molos è un popolare parco costiero di Limassol che si estende sul

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



	lungomare della città. Presenta ampi percorsi pedonali, aree verdi, parchi giochi, sculture e palestre all'aperto. Progettato per essere uno spazio accessibile e multiuso, il lungomare di Molos è spesso utilizzato per attività ricreative come jogging, passeggiate, ciclismo e picnic, oltre a ospitare vari eventi pubblici, dai festival alle installazioni artistiche.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 5/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 4/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 4/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 3/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 3/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 3/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 3/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 4,25/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 5/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 4/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 4/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 4/5





Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 4/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 4/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 2/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 4/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 4/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 5/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 5/5



Allegato 5

Galleria Leventis, Nicosia	
Descrizione	La Galleria Leventis sottolinea l'importanza di preservare e mostrare il patrimonio culturale attraverso l'arte. Sottolinea il ruolo delle gallerie come spazi educativi che promuovono l'apprezzamento artistico e la consapevolezza culturale. Curando opere d'arte locali e internazionali, la galleria promuove il dialogo tra diverse tradizioni artistiche e offre una piattaforma per



	l'apprendimento creativo, l'impegno della comunità e l'esplorazione della storia dell'arte.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 5/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 4/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 3/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 4/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 4/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 4,25/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 3/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 4/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 4/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 5/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 4/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di	Punteggio: 5/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



gruppo	
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 5/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 3,25/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 3/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 3/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 4/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 3/5

Allegato 6



Museo del Teatro di Limassol	
Descrizione	<p>Il Museo del Teatro di Limassol, situato a Limassol, Cipro, è un'istituzione unica dedicata alla conservazione e alla promozione del patrimonio teatrale dell'isola. Il museo espone costumi, copioni, scenografie, oggetti di scena e materiali audiovisivi di varie produzioni, offrendo una visione dettagliata della storia del teatro e delle arti performative cipriote. Il museo non funge solo da archivio culturale, ma anche da spazio educativo dove i visitatori possono esplorare l'evoluzione del teatro a Cipro, dagli spettacoli antichi alle produzioni moderne. Attraverso le sue mostre e i suoi eventi, il museo promuove la comprensione delle arti</p>



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



	teatrali e del loro significato nella cultura cipriota.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 4/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 4/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 4/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 4/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 5/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3,25/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 4/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 2/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 4/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 3/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 3/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 5/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 3/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 5/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 3/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 3/5

Allegato 7

M. K. Čiurlionis Galleria temporanea d'arte	
Descrizione	In Lituania sono in pochi a dover presentare il Museo Nazionale d'Arte M. K. Čiurlionis, dedicato al più famoso artista lituano. La Galleria d'Arte Temporanea M. K. Čiurlionis è il pioniere meno conosciuto delle origini di questa galleria, che non si trova nel centro della città, ma sulla Collina dei Gufi a Žaliakalnis. L'edificio, da tempo abbandonato e utilizzato come studio per giovani artisti, sarà riaperto nel 2025 dopo la ricostruzione come spazio per la ricerca, le mostre e le attività creative.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 3/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 4/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 4/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4,25/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 4/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 4/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 4/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 4/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 3/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 3/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 4/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 3/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 4/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 4/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 3/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 4/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 3/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



<p> Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>
---	--------------------------------

Allegato 8

<p> Casa degli artisti di Kaunas </p>	
<p> Descrizione </p>	<p> KAH, che presenta programmi di alto livello artistico, si sforza di stare al passo con le tendenze contemporanee della cultura e dell'arte. L'istituzione organizza la sua attività in modo che gli abitanti di Kaunas e gli ospiti della città possano vedere i migliori programmi di artisti professionisti lituani e stranieri, senza dimenticare le ricerche di giovani artisti. </p>
<p> Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4,25/5 </p>	
<p> Criterio 1.1. Accessibilità </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>
<p> Criterio 1.2. Opzioni di trasporto </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>
<p> Criterio 1.3. Sicurezza </p>	<p> Punteggio: 5/5 </p>
<p> Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore) </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>
<p> Criterio 2 Risorse didattiche e prestazioni Punteggio complessivo: 4,25/5 </p>	
<p> Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>
<p> Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale </p>	<p> Punteggio: 5/5 </p>
<p> Criterio 2.3 Impegno dello studente </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>
<p> Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento </p>	<p> Punteggio: 4/5 </p>





pratico	
Critério 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 4/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 3/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 4/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 4/5
Critério 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 4/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 4/5
Critério 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 4,25/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 4/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 5/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 4/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 4/5



Allegato 9

Nmeuno7	
Descrizione	La draga "Nemuno 7", aperta al pubblico

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



	nella primavera del 2022, continuerà ad arricchire le sponde del fiume Nemunas con iniziative culturali. Durante la stagione calda, l'oggetto unico della tecnologia fluviale e del design del paesaggio ospiterà eventi, residenze d'artista e mostre. Forse diventerà un motivo in più per portare gli amanti della cultura e dell'arte a Zapyškis.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 3/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 5/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 4/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 4/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 4/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 3/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 3/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 3/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 2/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 3/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 4/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 3,5/5	





Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 4/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 3/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 3/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 4/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 3,5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 3/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 3/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 4/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 4/5



Allegato 10



Orto comunitario Noi Ortadini	
Descrizione	L'orto urbano comunitario fondato dall'associazione Noi Ortadini nel 2020 è uno spazio verde di circa 4.000 metri quadrati, a 20 minuti a piedi dal centro di Matera, quindi non proprio in periferia ma in una posizione liminare della città, da cui si può ammirare una splendida vista sulla campagna circostante.
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 4/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 4/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4,75/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 4/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 5/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3,75/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 4/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 3/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 3/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 5/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 5/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 4/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 4/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 5/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 5/5
Criterio 5.2 Partenariati con	Punteggio: 5/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



organizzazioni locali	
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 5/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 5/5

Allegato 11

Laboratorio Urban Center Spine Bianche	
Descrizione	<p>Questo spazio prende il nome da uno dei primi quartieri che furono progettati e costruiti negli anni '50 per ospitare le persone che si allontanavano dai rioni Sassi di Matera, soprattutto per motivi igienici.</p> <p>Tuttavia, l'Urban Center è stato costruito in una fase successiva ed è stato prima un asilo nido, poi un centro di recupero per giovani con comportamenti devianti (come la tossicodipendenza). Negli ultimi anni, il Comune di Matera lo ha trasformato in un UrbanCenter con l'obiettivo a breve termine di ospitare laboratori partecipativi e a lungo termine di ospitare una mediateca.</p> <p>In passato era un edificio pilota, con solo il primo piano. Nel 2019, anno in cui Matera è stata Capitale europea della cultura, l'amministrazione pubblica locale, guidata dal sindaco Ruggieri, ha lanciato il bando "Periferie" per ristrutturare questo e altri edifici della città. Si è voluto trasformare questo in un luogo dove leggere, studiare e</p>



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



	<p>consultare i documenti e i volumi delle collezioni di Leonardo Sacco e dell'Associazione Archivio Storico Olivetti. Ora ospita anche un primo piano.</p> <p>Nel dicembre 2022, la nuova amministrazione guidata dal sindaco Bennardi (in carica dal 2020) lo ha definito "Urban Center" e lo ha reso disponibile gratuitamente su prenotazione attraverso una piattaforma online. Da allora si sono svolti numerosi laboratori di molte organizzazioni locali.</p> <p>Per maggiori informazioni: https://www.huboutmatera.it/spazio-spine-bi-anche/</p>
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4,75/5	
Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 5/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 5/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 5/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4,25/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 3/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 5/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 4/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 3,25/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 4/5





Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 3/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 3/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 3/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4,75/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 5/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 4/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 3/5
Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 5/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 5/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 3/5



Allegato 12

Ecoverticale	
Descrizione	È uno spazio di proprietà privata. È un hotel che ospita eventi culturali. Maggiori informazioni qui: www.ecoverticale.it
Criterio 1 Ambiente fisico Punteggio complessivo: 4/5	



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 1.1. Accessibilità	Punteggio: 4/5
Criterio 1.2. Opzioni di trasporto	Punteggio: 3/5
Criterio 1.3. Sicurezza	Punteggio: 4/5
Criterio 1.4. Comfort (posti a sedere, illuminazione, temperatura, rumore)	Punteggio: 5/5
Criterio 2 Risorse educative e prestazioni Punteggio complessivo: 4/5	
Criterio 2.1 Adeguatezza delle strutture	Punteggio: 3/5
Criterio 2.2 Spazi per l'apprendimento di gruppo/individuale	Punteggio: 5/5
Criterio 2.3 Impegno dello studente	Punteggio: 4/5
Criterio 2.4 Opportunità di apprendimento pratico	Punteggio: 4/5
Criterio 3 Sostenibilità ambientale Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 3.1 Efficienza energetica	Punteggio: 5/5
Criterio 3.2 Fonti energetiche rinnovabili	Punteggio: 4/5
Criterio 3.3 Impianti di riciclaggio	Punteggio: 4/5
Criterio 3.4 Riduzione al minimo dei materiali non riciclabili	Punteggio: 5/5
Criterio 4 Considerazioni pedagogiche Punteggio complessivo: 4,5/5	
Criterio 4.1 Opportunità di lavoro in team	Punteggio: 5/5
Criterio 4.2 Inclusività e sistemazioni per esigenze speciali	Punteggio: 4/5
Criterio 4.3 Infrastruttura per il lavoro di gruppo	Punteggio: 5/5
Criterio 4.4 Risorse per le attività creative	Punteggio: 4/5
Criterio 5 Aspetti comunitari e sociali Punteggio complessivo: 4,75/5	
Criterio 5.1 Impegno nella comunità	Punteggio: 4/5



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668



Criterio 5.2 Partenariati con organizzazioni locali	Punteggio: 5/5
Criterio 5.3 Facilitazione di eventi comunitari	Punteggio: 5/5
Criterio 5.4 Opportunità di coinvolgimento della comunità	Punteggio: 5/5

Riferimenti

- Rijksmuseum. (n.d.). Educazione. Disponibile all'indirizzo: <https://www.rijksmuseum.nl/en/education> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Warden, C. (2010). *La natura dell'apprendimento: Using Forest Schools and Woodland Experiences to Enhance Learning in Children and Adults*. Routledge.
- Fablab Barcellona. (n.d.). Chi siamo. Disponibile all'indirizzo: <https://fablabbcn.org/about-us> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Edwards, C., Gandini, L. e Forman, G. (2011). *I cento linguaggi dei bambini: L'esperienza di Reggio Emilia in trasformazione*. Praeger.
- Špes, T., & Šimenc, M. (2015). *Educazione allo sviluppo sostenibile in Slovenia: Scuole verdi come comunità di apprendimento*. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 17(2), pp. 90-101.
- Alexander, C., Ishikawa, S. e Silverstein, M., 1977. *Un linguaggio di modelli: Città, edifici, costruzioni*. Oxford University Press.
- Bennett, N., Andreae, J., Hegarty, P. e Wade, B., 1980. *Scuole a pianta aperta*. NFER Publishing Company.
- Dewey, J., 1938. *Esperienza ed educazione*. Macmillan.
- Dudek, M., 2000. *Architettura delle scuole: The New Learning Environments*. Architectural Press.
- Commissione europea, 2021. *Nuovo Bauhaus europeo: Informazioni*. Disponibile all'indirizzo: https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en.





- Hofstra, J., 2021. *Progettare per il nuovo Bauhaus europeo: Sostenibilità ed estetica negli spazi di apprendimento*. Design Journal, 24(1), pp.45-56.
- Montessori, M., 1964. *Il metodo Montessori*. Schocken Books.
- Consiglio d'Europa, 2019. *Patrimonio culturale ed educazione: Linee guida per l'apprendimento e l'insegnamento*. Disponibile all'indirizzo: <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/education-and-heritage>.
- Commissione europea, 2020. *Green Deal europeo*. Disponibile all'indirizzo: https://ec.europa.eu/info/strategy/priorities-2019-2024/european-green-deal_en.
- Commissione europea, 2021. *Nuovo Bauhaus europeo: Informazioni*. Disponibile all'indirizzo: https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_en.
- Hofstra, J., 2021. *Progettare per il nuovo Bauhaus europeo: Sostenibilità ed estetica negli spazi di apprendimento*. Design Journal, 24(1), pp.45-56.
- Ellinogermaniki Agogi. (n.d.). Programma Eco-School. Disponibile su: Ellinogermaniki Agogi (Accesso: 19 maggio 2024).
- Comune di Salonico. (n.d.). Iniziativa Scuole aperte. Disponibile all'indirizzo: Scuole aperte di Salonico (Accesso: 19 maggio 2024).
- Centro culturale della Fondazione Stavros Niarchos. (n.d.). Programmi educativi. Disponibile all'indirizzo: SNFCC Education (Accesso: 19 maggio 2024).
- Gouscos, D., Meimaris, M. e Sofos, A. (2020). L'apprendimento digitale in Grecia: Tendenze attuali e direzioni future. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(3), pp. 134-150.
- Ellinogermaniki Agogi. (n.d.). Programma Eco-School. Disponibile all'indirizzo: <https://www.ea.gr/ea/main.asp?id=120&lid=2> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Commissione europea. (2021). Coalizione per le competenze digitali e l'occupazione in Grecia. Disponibile all'indirizzo: https://ec.europa.eu/digital-strategy/our-policies/digital-skills-and-job-s-coalition_en (Accesso: 19 maggio 2024).
- Gouscos, D., Meimaris, M. e Sofos, A. (2020). L'apprendimento digitale in Grecia: Tendenze attuali e direzioni future. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 36(3), pp. 134-150.





- Ministero della Cultura e dello Sport. (2021). *Programmi di educazione culturale*. Disponibile all'indirizzo: <https://www.culture.gov.gr> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Ministero dell'Istruzione e degli Affari religiosi. (2021). *Strategia nazionale per l'istruzione e l'apprendimento*. Disponibile all'indirizzo: <https://www.minedu.gov.gr/> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Ministero dell'Ambiente e dell'Energia. (2020). *Strategia di crescita verde*. Disponibile all'indirizzo: <https://ypen.gov.gr/> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Comune di Salonicco. (n.d.). Iniziativa Scuole aperte. Disponibile all'indirizzo: <https://www.thessaloniki.gr/en/open-schools/> (Accesso: 19 maggio 2024).
- Centro culturale della Fondazione Stavros Niarchos. (n.d.). Programmi educativi. Disponibile all'indirizzo: <https://www.snfcc.org/en/education> (Accesso: 19 maggio 2024).



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

Numero del progetto: 2023-1-CY01-KA220-HED-000160668