

Impatto dell'ambiente di apprendimento e dell'uso degli strumenti digitali nella vita quotidiana sullo sviluppo delle abilità chiave e delle competenze

Impact of the learning environment and the use of digital tools in everyday life on key skills and competence development

TOPIC ID:

HORIZON-CL2-2025-01-TRANSFO-07

Ente finanziatore:

European Commission
Horizon Europe program

Obiettivi ed impatto attesi:

Risultato atteso:

I progetti dovrebbero contribuire a tutti i seguenti risultati attesi:

1. Fornire analisi dell'impatto degli strumenti digitali nella vita quotidiana sul benessere e sul modo in cui i bambini apprendono.
2. Fornire analisi e raccomandazioni basate su dati concreti su come offrire opportunità per un'istruzione di alta qualità che utilizzi le tecnologie digitali in modo da sostenere il benessere della comunità scolastica (studenti, insegnanti e dirigenti scolastici).

Ambito:

I dispositivi e gli strumenti digitali sono parte integrante della vita dei bambini e degli adolescenti durante la loro crescita. Si discute dell'impatto dell'uso degli strumenti digitali nella vita quotidiana sul benessere (cognitivo, emotivo, sociale) e sullo sviluppo dei bambini, ma le prove sono spesso frammentarie[1]. Le proposte dovrebbero esaminare l'impatto che l'espansione e la normalizzazione dell'uso delle tecnologie digitali (compresa l'IA generativa) nella vita quotidiana da parte dei bambini ha sul loro apprendimento, in un momento della loro vita in cui le competenze di alfabetizzazione e di calcolo si stanno sviluppando e durante l'adolescenza.

Le proposte possono selezionare diversi gruppi target per indagare in che modo i fattori intersecanti influenzano le esperienze dei bambini con gli strumenti digitali, prestando particolare attenzione all'età, al genere, alle disabilità, all'esclusione digitale dei gruppi emarginati e allo status socio-economico. In questo contesto, le proposte dovrebbero indagare in che modo l'ambiente di apprendimento scolastico può supportare l'apprendimento e identificare interventi efficaci per sostenere i bisogni sociali, emotivi e accademici dei bambini. Le proposte dovrebbero concentrarsi sull'istruzione primaria e/o secondaria generale dell'obbligo e potrebbero scegliere di rivolgersi a una o più fasce d'età. Sebbene le istituzioni educative non possano agire in modo isolato, gli studenti trascorrono migliaia di ore all'interno degli edifici, e lo stesso vale per insegnanti e dirigenti scolastici. L'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile (4.a.) sottolinea l'importanza dell'ambiente di apprendimento fisico nelle strutture educative. Le proposte potrebbero esaminare l'impatto degli ambienti di apprendimento sui risultati dell'istruzione e il modo in cui la sua progettazione risponde ai cambiamenti nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Le proposte dovranno proporre metodi che affrontino la complessità dell'argomento oggetto di studio, i dati esistenti e i rapidi cambiamenti nel panorama tecnologico. Le proposte sono incoraggiate a utilizzare approcci con metodi misti e ad approfondire la ricerca interdisciplinare e transdisciplinare nell'educazione (anche dalle discipline SSH), coinvolgendo molteplici prospettive, con l'obiettivo di migliorare l'apprendimento e i contesti educativi. Le proposte possono scegliere su quale aspetto del benessere degli studenti (cognitivo, emotivo, sociale) e dello sviluppo delle competenze concentrarsi. Le proposte dovrebbero includere la voce dei bambini e dei giovani attraverso una partecipazione attiva e significativa e di altre parti interessate pertinenti come parte della raccolta dei dati.

Se del caso, le proposte dovrebbero sfruttare i dati e i servizi disponibili attraverso le infrastrutture di ricerca europee federate nell'ambito del cloud europeo per la scienza aperta, nonché i dati provenienti dai pertinenti spazi di dati. Dovrebbero essere compiuti sforzi particolari per garantire che i dati prodotti nel contesto di questo argomento siano FAIR (Findable, Accessible, Interoperable and Re-usable).

[1] Ad esempio, i telefoni cellulari o gli smartphone potrebbero avere un impatto potenzialmente senza precedenti sullo sviluppo dei bambini, poiché è probabile che la frequenza dell'impegno sia elevata. I possibili impatti includono, ad esempio, il sovraccarico cognitivo, l'aumento della distrazione, l'alterazione della memoria e dei modelli di apprendimento, l'impatto sulla durata e la qualità del sonno, sul benessere delle ragazze e dei ragazzi adolescenti, su attività sociali più ampie, come lo sport o le attività culturali, o sul tempo libero. Ci sono anche preoccupazioni che l'eccessivo tempo trascorso davanti allo schermo possa influire sullo sviluppo sociale ed emotivo dei bambini, portando a dibattiti sulla qualità delle loro interazioni. I recenti risultati dell'indagine PISA evidenziano una correlazione negativa tra l'uso di dispositivi digitali a scuola e il rendimento scolastico.

Criteri di eleggibilità:

Qualsiasi soggetto giuridico, indipendentemente dal suo luogo di stabilimento, compresi i soggetti giuridici di Paesi terzi non associati o di organizzazioni internazionali (comprese le organizzazioni internazionali di ricerca europee) può partecipare (indipendentemente dal fatto che sia idoneo o meno al finanziamento), a condizione che siano state soddisfatte le condizioni stabilite dal regolamento Horizon Europe e qualsiasi altra condizione stabilita nel tema specifico del bando. Per "soggetto giuridico" si intende qualsiasi persona fisica o giuridica costituita e riconosciuta come tale ai sensi del diritto nazionale, del diritto dell'UE o del diritto internazionale, dotata di personalità giuridica e che può, agendo in nome proprio, esercitare diritti ed essere soggetta a obblighi, oppure un soggetto privo di personalità giuridica.

I beneficiari e gli enti affiliati devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti prima di presentare la domanda, per ottenere un codice di identificazione del partecipante (PIC) ed essere convalidati dal Servizio Centrale di Convalida prima di firmare la convenzione di sovvenzione. Per la convalida, durante la fase di preparazione della sovvenzione, verrà chiesto loro di caricare i documenti necessari che dimostrino il loro status giuridico e la loro origine. Un PIC convalidato non è un prerequisito per presentare una domanda.

Contributo finanziario:

Contributo dell'UE previsto per progetto

La Commissione stima che un contributo dell'UE di circa 3,40 milioni di EUR consentirebbe di affrontare adeguatamente questi risultati. Ciò non preclude tuttavia la presentazione e la selezione di una proposta

che richieda importi diversi.

Bilancio indicativo

Il bilancio indicativo totale per l'argomento è di 10,20 milioni di EUR.

Tipo di azione Azioni di ricerca e innovazione

I costi ammissibili assumeranno la forma di una somma forfettaria quale definita nella decisione del 7 luglio 2021 che autorizza l'uso di contributi forfettari nell'ambito del programma Orizzonte Europa – il programma quadro di ricerca e innovazione (2021-2027) – e delle azioni nell'ambito del programma di ricerca e formazione della Comunità europea dell'energia atomica (2021-2025).

Scadenza:

16 September 2025 17:00:00 Brussels time

Ulteriori informazioni:

[wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2025_en.pdf](#)