

Contenuti di Educazione Digitale: il successo è un fattore importante nelle decisioni e nell'utilizzo da parte di insegnanti, formatori e dirigenti di scuole/istituzioni

Digital Education Content: success factors in decision making and use by teachers, trainers and school/institution leaders

TOPIC ID:

ERASMUS-EDU-2026-POL-EXP-T01-DIGITAL-CONTENT

Ente finanziatore:

Commissione europea
Programma Erasmus

Obiettivi ed impatto attesi:

La transizione digitale ha portato a un aumento esponenziale della produzione e dell'uso di contenuti educativi digitali (DEC), cioè materiali didattici o di apprendimento resi accessibili tramite formati e strumenti digitali. Questo include, ma non si limita a, libri di testo elettronici, animazioni, materiali testuali/ audio/immagini/video, test elettronici, simulazioni (3D), materiali di apprendimento interattivi (mappe, quiz) e app/giochi mobili. L'abbondanza di tali materiali può stimolare l'innovazione, rendendo i contenuti educativi digitali più creativi, coinvolgenti, interattivi, modulari e incorporati in formati diversi. Allo stesso tempo, la ricchezza di scelta può rendere difficile per insegnanti, formatori e dirigenti scolastici/istitutivi scegliere contenuti educativi digitali che siano meglio adatti ai loro obiettivi pedagogici.

Temi e priorità (ambito)

Questo argomento invita a proposte di progetto che:

- Promuovere e stabilire collaborazione e accordo tra insegnanti/educatori, creatori/fornitori di contenuti educativi digitali e autorità educative sui criteri di qualità necessari per la selezione, creazione, adattamento, utilizzo e valutazione del DEC, utilizzando come punto di partenza le Linee Guida della Commissione Europea su "Fare scelte informate sui contenuti educativi digitali".
- Applicare criteri di qualità sui contenuti dell'istruzione digitale (basati su "Fare scelte informate sui contenuti dell'educazione digitale – linee guida UE per insegnanti e educatori") in contesti reali e verificarne la rilevanza o adattarli, se necessario, proponendo al contempo i metodi più efficaci per condividere esperienze e lezioni apprese con la più ampia comunità degli stakeholder.
- Fornire rafforzamento delle capacità a insegnanti e dirigenti scolastici, sia nella scuola primaria che secondaria, affinché contribuiscano con sicurezza a tutte le fasi decisionali riguardanti il DEC (cioè selezione, creazione, accesso, utilizzo, adattamento e valutazione), coinvolgendoli efficacemente il prima possibile nel processo. Creare connessioni tra insegnanti e dirigenti scolastici e le autorità educative competenti (che siano responsabili dei curricula, dei budget destinati all'acquisizione o creazione, degli appalti pubblici) e dei fornitori pubblici/privati di contenuti educativi digitali.

Attività finanziabili (ambito di applicazione)

1. Applicazione delle Linee guida della Commissione Europea sui contenuti educativi digitali

- Applicare e implementare le raccomandazioni contenute nelle Linee guida della Commissione Europea sui contenuti per l'educazione digitale.

- Proporre, ove opportuno, miglioramenti e strumenti pratici complementari per i livelli EQF 2-4, a supporto dell'uso dei contenuti educativi digitali (Digital Education Content – DEC).

Queste attività possono includere, tra le altre:

- Modelli di buone pratiche su come insegnanti e scuole possano:
 - o condividere valutazioni strutturate sulla qualità dei contenuti educativi digitali
 - o collaborare tra loro e con gli stakeholder.
- Strumenti per facilitare:
 - o l'accesso ai contenuti educativi digitali aperti (come le OER – Open Educational Resources), la loro manutenzione,
 - o la loro condivisione.
- Spazi per:
 - o la sperimentazione,
 - o la co-creazione di contenuti educativi digitali.

Le proposte sviluppate dai partner (inclusi gli enti responsabili delle politiche per l'istruzione digitale) possono scegliere di concentrarsi su:

- istruzione primaria o secondaria (EQF 2-4), oppure
- istruzione scolastica in generale, senza necessariamente coprire tutti i livelli di istruzione.

2. Integrazione dei contenuti educativi digitali nelle politiche educative nazionali

- Contribuire all'integrazione efficace dei contenuti educativi digitali nelle politiche nazionali per l'istruzione digitale degli Stati membri.

- Definire chiaramente:
 - o i canali,
 - o gli strumenti,
 - o e le leve operative

per coinvolgere gli educatori nello sviluppo e nell'attuazione di:

- o strategie,
- o piani d'azione a livello locale, regionale, nazionale o Europeo

Criteri di eleggibilità:

Requisiti di ammissibilità

Per essere idonei, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono:

Requisiti generali

- Essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) attive nei settori:
 - o istruzione e formazione,
 - o ricerca e innovazione,
 - o mondo del lavoro.
- Essere stabiliti in uno dei Paesi ammissibili, ovvero:

Paesi del Programma Erasmus+:

- o Stati membri dell'Unione Europea (inclusi Paesi e Territori d'Oltremare – OCT)
- o Paesi non UE:
 - Paesi SEE (EEA) elencati
 - Paesi associati al Programma Erasmus+

(come da elenco ufficiale dei Paesi partecipanti)

- Per gli Istituti di Istruzione Superiore (HEI) stabiliti nei Paesi del Programma Erasmus+:
 - o essere titolari di un certificato ECHE valido (Erasmus Charter for Higher Education).

Registrazione e validazione

- I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti prima della presentazione della proposta.
- Devono essere convalidati dal Servizio Centrale di Validazione (REA Validation).
- Per la validazione sarà richiesto il caricamento di documenti che attestino:
 - o lo status giuridico,
 - o il Paese di stabilimento.

Altri ruoli nel consorzio

Possono inoltre partecipare altre entità con ruoli diversi, quali:

- partner associati,
- subappaltatori,
- terze parti che forniscono contributi in natura,
- altri soggetti di supporto.

Composizione del consorzio

Le proposte devono essere presentate da un consorzio composto da:

- almeno 5 richiedenti (beneficiari – non entità affiliate),
- provenienti da almeno 3 diversi Stati membri UE o Paesi terzi associati al Programma.

Regole specifiche

- Le organizzazioni di Paesi terzi non associati al Programma possono partecipare solo come partner associati (non come beneficiari o entità affiliate).
- Le organizzazioni di Bielorussia e Russia non sono ammissibili come partner associati.
- Entità affiliate e partner associati:
 - o non contano ai fini dei requisiti minimi del consorzio,
 - o non possono svolgere il ruolo di coordinatore.

Durata dei progetti

- Durata standard: da 24 a 36 mesi
- Sono possibili proroghe:
 - o se adeguatamente giustificate,
 - o tramite emendamento all'Accordo di Sovvenzione.

Contributo finanziario:

Parametri della sovvenzione

I parametri della sovvenzione (importo massimo, tasso di finanziamento, costi totali ammissibili, ecc.) saranno definiti nell'Accordo di Sovvenzione (Scheda Tecnica, punto 3 e art. 5).

Budget del progetto

- Importo massimo della sovvenzione per progetto:

fino a EUR 1.000.000

- Importo della sovvenzione:

La sovvenzione assegnata potrà essere inferiore all'importo richiesto.

- Forma della sovvenzione:

Somma forfettaria (lump sum)

La sovvenzione consisterà in un importo fisso, basato su:

- o una somma unica, oppure
- o un finanziamento non legato ai costi effettivamente sostenuti.
- Determinazione dell'importo:

L'importo sarà stabilito dall'autorità di finanziamento sulla base:

- o del budget stimato del progetto,
- o di un tasso di finanziamento dell'80%.

Scadenza:

8 APRILE 2026

Ulteriori informazioni:

[call-fiche_erasmus-edu-2026-pol-exp_en.pdf](#)