



**IUL - Università Telematica degli Studi**

**DIPARTIMENTO SCIENZE UMANE**

**MONITORAGGIO ATTIVITÀ DI RICERCA 2023**

## INTRODUZIONE

Questa relazione illustra i dati emersi dal monitoraggio delle iniziative del dipartimento e dei progetti di ricerca che hanno avuto luogo nell'anno solare 2023

Nel corso del 2023 i dati del monitoraggio testimoniano una ulteriore e significativa crescita per le attività di ricerca dell'Università.

La verifica intermedia degli indicatori previsti per l'ambito "Ricerca" nel Piano Triennale della Attività (PTA) 2022-2024 si è conclusa al 31 dicembre 2023. Si tratta della seconda verifica annuale che precede il consuntivo triennale degli obiettivi del PTA, previsto per la fine del 2024.

I 6 macro-obiettivi declinati nel PTA 22-24 sono:

- R1 - Migliorare la reputazione dell'attività di ricerca dell'Ateneo;
- R2 - Sostenere la ricerca attraverso i canali editoriali;
- R3 - Finanziare la ricerca di base;
- R4 - Consolidare l'identità intellettuale della IUL;
- R5 - Promuovere progetti di ricerca per lo sviluppo tecnologico;
- R6 - Assicurare la qualità.

Per ciascuno di essi il Dipartimento ha attuato puntuali monitoraggi, sintetizzati al termine dell'anno nella parte dedicata alla ricerca nel documento di revisione del PTA.

Nel 2023 si è consolidata l'attività del Dipartimento, grazie anche all'avanzamento del piano delle assunzioni e all'ingresso di nuove figure di ricercatori e docenti afferenti a un range di SSD sempre più ampio.

Si sono quindi rafforzate alcune aree di intervento:

- **Promozione e supporto dell'internazionalizzazione delle attività di ricerca**, grazie anche alla costituzione di un apposito Ufficio Progetti che svolge attività di scouting e di screening dei bandi europei e di supporto ai gruppi di ricerca impegnati nei progetti. Questa azione del Dipartimento si svolge in costante sinergia con l'attività che l'Ateneo svolge per incrementare le relazioni internazionali, coordinata dalla professoressa Caterina Ferrino, delegata del Rettore per l'internazionalizzazione.

Oltre a incrementare il numero di progetti, questo settore di intervento si ripropone anche di promuovere e sviluppare all'interno dell'Università una cultura della dimensione internazionale, sensibilizzando i docenti e i ricercatori sul valore aggiunto che la partecipazione a progetti europei può apportare anche nella progettazione della didattica.

Per perseguire questo obiettivo si sono avviate iniziative di formazione, incontro e confronto per veicolare all'interno della IUL maggiori informazioni in merito a bandi competitivi nazionali ed internazionali, che costituiscono anche un'importante opportunità di accesso alle fonti di finanziamento. L'Ufficio Progetti dipartimentale non si limita a dare informazioni sui bandi ma studia anche i profili più adatti a comporre i gruppi di progetto per le singole candidature e ne propone la costituzione più utile per associare le competenze necessarie per ciascun progetto. Tutte le attività sono disponibili al link <https://www.iuline.it/internazionalizza/progetti/>.

- **Gestione della conoscenza in un'ottica di trasparenza e accountability**, attraverso la gestione dell'ambiente online per il monitoraggio dei progetti; la condivisione e la diffusione della produzione scientifica dei docenti; la gestione dei documenti relativi alle sedute del Consiglio di Dipartimento, Comitato editoriale, Commissioni di ricerca.

In questa area di intervento si sono sviluppati modelli di documentazione delle attività di ricerca con una collaborazione molto stretta con il settore di gestione e sviluppo tecnologico dell'ateneo. Fondamentale è stato l'avvio del processo di adozione e personalizzazione del software D-Space che ha visto il coinvolgimento costante del dipartimento.

Si è inoltre implementato un format per la valutazione finale dei progetti, per alcuni dei quali è stata promossa una valutazione di impatto. Lo sviluppo delle attività di ricerca e la promozione dell'eccellenza della produzione scientifica è consolidato dai Finanziamenti di ateneo per la ricerca scientifica. Nel mese di marzo è stato emanato un bando dall'Ateneo, al fine di individuare progetti di ricerca di rilevante interesse scientifico che contribuissero ad approfondire le tematiche attinenti ai Corsi di laurea erogati dall'Ateneo. Nello specifico, i progetti ammessi a finanziamento sono: • Ricerca integrata sulle pratiche e i modelli di tutoring nell'insegnamento universitario (tutoraggio disciplinare e di percorso); • Ricerca sui processi di assicurazione della qualità.

• **Diffusione della conoscenza e dei risultati di ricerca**, attraverso il consolidamento del progetto editoriale denominato IUL Press che comprende la pubblicazione della rivista scientifica semestrale e di due collane di libri digitali.

Nel 2023 è proseguita con regolarità la pubblicazione dei due numeri di IUL Research, la rivista scientifica internazionale dell'Università Telematica IUL, ad accesso aperto e peer-reviewed. I flussi della rivista sono gestiti con software Open Journal System (OJS) che costituisce lo standard pubblico e interoperabile più diffuso negli atenei a livello nazionale e globale.

Nel 2023, IV° anno di pubblicazione, la rivista "IUL Research", figura nell'elenco emanato dall'ANVUR come "Rivista Scientifica" per l'Area 11 disponibile al link: [https://www.anvur.it/wp-content/uploads/2022/10/Elenco-rivistescient\\_Area11\\_Vquad\\_101022.pdf](https://www.anvur.it/wp-content/uploads/2022/10/Elenco-rivistescient_Area11_Vquad_101022.pdf). Nel corso dell'anno non è stato pubblicato il bando ANVUR per la candidatura delle riviste in classe A; sussistendo i requisiti minimi contenuti nel nuovo regolamento ANVUR su questa materia, la Direzione si ripropone di sottoporre la candidatura appena verrà pubblicato il prossimo bando. IUL Research continua inoltre ad essere presente in DOAJ (Directory of Open Access Journals), il database più grande delle riviste Open Access (indicizza 16.000 riviste da oltre 120 paesi). Il CTS di rilievo internazionale, il comitato editoriale e la redazione sono stati ampliati. Il sito dedicato alla rivista continua ad essere attentamente aggiornato.

A giugno 2023 è stato pubblicato il V. 4 N. 7 (2023) dal tema: "Esperienze, strumenti e ambienti per la didattica immersiva", disponibile al link: <https://iulresearch.iuline.it/index.php/IUL-RES/issue/view/8>

L'ultimo volume del 2023, pubblicato a **dicembre** è il V. 4 N. 8 (2023) dal tema "Comunità educanti. Ripensare l'istituzione educativa a partire dalle alleanze territoriali" e può essere consultato in <https://iulresearch.iuline.it/index.php/IUL-RES/issue/view/9>.

È proseguita la distribuzione della versione cartacea della rivista. Ogni volume viene inviato a ca 300 indirizzi di interlocutori privilegiati e membri della comunità scientifica. La lista di distribuzione comprende un target fisso (costituito dai membri del CTS e altri esponenti della comunità scientifica) e da un target specifico che viene definito in base al tema del numero.

Anche la casa editrice IUL Press ha consolidato le proprie attività.

Sono stati pubblicati i seguenti volumi, la cui versione open access (epub e pdf) è messa a disposizione dei corsisti, docenti e tutor e che sono acquistabili in versione eBook negli store di Amazon e Ibs (su Amazon anche in versione POD per la stampa on demand):

**"Essere educatori professionali: una ricerca sul campo"**. La ricerca fa riferimento ad una esperienza didattica realizzata nell'anno accademico 2018-2019 presso l'Università Telematica degli Studi IUL. La realizzazione del percorso formativo ha condotto, sin dalle prime fasi, alla realizzazione di una ricerca sul campo, condotta in stretta collaborazione con i formandi, veri protagonisti di un iter in cui risultavano, contemporaneamente, fruitori e attori.

È proseguita inoltre la pubblicazione di volumi, realizzati in continuità con attività dell'Università e come output di attività progettuali. In particolare:

“**Pratiche di insegnamento-apprendimento della filosofia. Dagli Orientamenti alla didattica per competenze**”. Lo studio descritto in questo libro presenta i risultati di una ricerca condotta da ricercatori IUL e docenti universitari e combina riflessione teoretica, ricerca on the desk e ricerca sul 5 campo al fine di indagare quali effetti abbia avuto la prospettiva promossa dal documento sullo scenario nazionale, sia a livello del dibattito teorico suscitato, sia a livello delle buone pratiche che ad esso variamente si richiamano.

**Atti del convegno IARTEM Conference** “Disciplinary and trans-disciplinary knowledge and skills for an uncertain future: Are educational media up to it?”- Firenze, 6-8 Aprile 2022

### **Linee di indirizzo nelle attività di ricerca durante il 2023:**

#### **1. Diversificazione delle partnership di ricerca.**

Un Ateneo come IUL, per sua natura si propone di non limitare la ricerca a un lavoro interno e autoreferenziale, ma cerca la collaborazione e il confronto non solo con altre università ma anche con altri soggetti pubblici e privati, sia in ambito nazionale che europeo e internazionale.

Si è sviluppato il programma del “laboratorio permanente sulla metodologia della ricerca”, con incontri a cui sono invitati in qualità di relatori docenti di altri atenei. Solo così è possibile contribuire all’evoluzione delle metodologie della ricerca e alla valutazione di efficacia e di impatto degli output e degli outcome nei processi in atto. Si sono svolti i seguenti tre webinar:

- 1) 12/12/2022 e 20/02/2023 Prof. Roberto Trincherò: La ricerca in pedagogia: questioni generali del metodo sperimentale
- 2) 12/04/2023 Prof. Giuseppe Scaratti: La ricerca-azione: problemi e prospettive
- 3) 16/02/2024 Prof. Arjuna Tuzzi: L’analisi di dati testuali tramite software: problemi e prospettive

Si è attivato anche un seminario interno di confronto sull’andamento dei progetti di ricerca finanziati dall’Ateneo, tenutosi in novembre 2023, con un’ampia partecipazione di docenti, ricercatori tutor e dottorandi.

#### **Dottorati di Ricerca**

L’ateneo partecipa al dottorato nazionale “Learning Sciences and Digital Technologies” Il corso di Dottorato di interesse Nazionale è ospitato dall’Università di Foggia in una rete con altre 38 università e con un corpo docente composto da 154 professori. Alla IUL afferiscono quattro dottorandi, due con borsa e due senza borsa. Sono membri del collegio dei docenti i professori Immacolata Messuri e Tommaso Fratini.

Nel corso del primo anno di attività, il corso di dottorato organizzato dal dipartimento ha previsto un’ampia serie di opportunità formative:

#### **1. 20 ore di FORMAZIONE LOCALE IN AULA**

#### ***PERCORSO 1- Educational Leadership: sostenere e promuovere comunità professionali di apprendimento***

<b>Data</b>	<b>Docente</b>	<b>Titolo</b>	<b>Modalità</b>	<b>Ore</b>
08/06/2023	Prof. Dario Ianes	La Leadership per l’inclusione	In presenza	ore 4
27/06/2023	Prof. Angelo Paletta	La Leadership per l’innovazione	In presenza	ore 4

20/09/2023	Prof. Roberto Ricci	La valutazione per il <i>decision making</i>	In presenza	ore 4
17/11/2023	Prof. Genc Alimehmeti	Studi di <i>school effectiveness</i> e <i>school improvement</i> : strumenti e metodologie	Online	ore 4
20/11/2023	Prof. Faggioli e Dott.ssa Morini	Leadership condivisa per il cambiamento	In presenza	ore 4

**PERCORSO 2- Social Learning e apprendimento collaborativo online.**

Data	Docente	Titolo	Modalità	Ore
01/06/2023	Prof.ssa Sara Mori	Social Learning e apprendimento collaborativo online	In presenza	ore 2
01/06/2023	Prof. Giorgio Cecchi	Strumenti e metodologie di analisi dei dati di Piattaforma per il successo formativo degli studenti	In presenza	ore 2
01/06/2023	Prof.ssa Anita Macaudo	Interazioni visive negli ambienti di apprendimento online: le prospettive dell'intelligenza artificiale	In presenza	ore 4
05/06/2023	Prof. Stefano Pasta	I tutor come figura chiave per promuovere l'apprendimento collaborativo nell'e-learning	In presenza	ore 2
05/06/2023	Prof. Stefano Pasta	Comunicare e apprendere nel web sociale, tra promozione dell'apprendimento e processi di elezione a bersaglio	In presenza	ore 2
13/07/2023	Proff. Anna Dipace e Andrea Tinterri	Metodologie didattiche per lo sviluppo della dimensione collaborativa	In presenza	ore 4
18/10/2023	Prof.ssa Sara Mori	Strumenti e Metodologie per la valutazione delle competenze trasversali e l'autovalutazione	In presenza	ore 4

**2 - LEZIONI INTEGRATIVE ON LINE:**

*Nell'ambito del primo anno di dottorato, l'Università Telematica degli studi IUL nel periodo dicembre 2022-giugno 2023 ha proposto un calendario di lezioni e formazioni integrative come di seguito dettagliato:*

Data	Docente	Titolo	Modalità	Ore
12/12/2022	Prof. Roberto TRINCHERO	La ricerca in Pedagogia	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
20/02/2023	Prof. Roberto TRINCHERO	Evidence based education: nuove prospettive	online	ore

			Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	2
15-17/03/2023	Corso di Formazione metodologia enABLE	Formazione enABLE	PRESENZA	ore 16
23/03/2023	Prof.ssa Antonella COPPI	Epistemologia dell'educazione - Creatività e Sviluppo di Comunità	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
30/03/2023	Prof.ssa Claudia FABRIZIO	Alcune note introduttive alla linguistica teorica	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
06/04/2023	Prof.ssa Chiara MIRANDOLA	Processi cognitivi e motivazionali nell'apprendimento	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
12/04/2023	Proff. Roberto TRINCHERO e Giuseppe SCARATTI	La ricerca-azione: problemi e prospettive	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
13/04/2023	Prof.ssa Immacolata MESSURI	La ricerca sociale: l'analisi del contenuto	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
20/04/2023	Prof.ssa Immacolata MESSURI	Bilancio pedagogico delle competenze	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
27/04/2023	Prof. Tommaso FRATINI	Le difficoltà di apprendimento su base affettiva	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
04/05/2023	Prof. Stefano ARMENIA	Pensare per Sistemi: la chiave per le moderne organizzazioni intelligenti	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 4
11/05/2023	Prof. Luca RUSSO	La ricerca bibliografica e lo studio delle fonti	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 2
25/05/2023	Prof.ssa Caterina FERRINI	La scrittura scientifica: usi, funzioni, varietà di registri e e testi	online	ore

			Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	2
07/06/2023	Prof. Giuliano VIVANET	Introduzione ai metodi di sintesi della ricerca e alle revisioni sistematiche in educazione	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 1,5
13/06/2023	Prof. Giuliano VIVANET	L'impostazione del protocollo della revisione sistematica e la ricerca degli studi primari primari	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 1,5
16/06/2023	Prof. Giuliano VIVANET	La codifica dei dati e la sintesi dei risultati	online Portale dei Servizi E-Learning dell'Università IUL	ore 1,5

All'approssimarsi della fine del primo anno di attività, si è tenuto un seminario interno in cui i quattro dottorandi hanno presentato alla comunità scientifica di Ateneo gli esiti del loro primo anno del progetto di ricerca e le forme di partecipazione alle altre attività della IUL.

Al termine del 2023 l'Ateneo ha aderito a tre nuovi dottorati di ricerca Ciclo XXXIX a.a. 2023 2024 in

“Digital transformation”,

“Equity diversity and Inclusion”

“Digital humanities”

#### 0. **Ampliamento delle aree tematiche della ricerca**

L'orizzonte strategico della IUL è ancorato a una visione ampia del mondo della scuola e della formazione, con una forte attenzione allo sviluppo delle figure professionali che già vi operano e alla crescita di nuove professionalità. Lo sfondo integratore è dato dal miglioramento continuo e dall'innovazione dei sistemi educativi, dallo sviluppo del capitale umano e dalla promozione del benessere e dell'inclusione. Le ricerche della IUL condotte nel 2023 si sono focalizzate su alcuni aspetti di questo quadro d'insieme, privilegiando in particolare i temi dello sviluppo della persona in diversi contesti, da quello aziendale a quello scolastico e sociale. Le ricerche realizzate rientrano nell'ambito della ricerca sociale e utilizzano strumenti tipici di questo approccio alla ricerca. Dal volume complessivo dei progetti si evince una tendenza di crescita costante, sia nel numero dei progetti in corso, sia nel numero di ricercatori attivi nei gruppi di progetto, sia negli SSD di afferenza. Per avere un quadro analitico dei risultati ottenuti nel 2023 in riferimento agli obiettivi specifici per l'area della ricerca, si rimanda al documento di revisione del Piano Triennale delle Attività 2023.

Il Direttore del Dipartimento

(Massimo Faggioli)

<b>PROGETTI FINANZIATI DA IUL</b>	<b>10</b>
Il valore e l'utilizzo dei giochi da tavolo (boardgames) nello sviluppo delle competenze organizzative e manageriali	11
Gamification e Serious Game per costruire mondi a misura di futuro sostenibile ed accessibile. Analisi conoscitiva e Formazione di educatori/insegnanti/genitori nella fascia 0-6	15
Critical Thinking to Improve Problem Solving. PATHS for Business Companies	24
Strategie e strumenti di gamification per promuovere auto-apprendimento e apprendimento cooperativo nell'e-learning	27
Superare le sfide dell'Università: Metodo di studio efficace per studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA)	31
RIME. Raccontare il Territorio con la Media Education	34
A+L (AppIUL): comunicazione digitale etica ed efficace	39
L'e-tutoring nella didattica telematica universitaria. Una ricerca-azione per la formazione professionale degli e-tutor	45
La didattica collaborativa online nella scuola: promuovere la relazione e la partecipazione attiva in rete nel contesto della pandemia Covid-19	52
Parole in movimento per una didattica integrata: il modello PATHS applicato al contesto universitario	58
Qualità e partecipazione in Ateneo: ricerca sulla conoscenza e la consapevolezza dei processi di AQ e sul coinvolgimento degli studenti	64
<b>PROGETTI NAZIONALI</b>	<b>69</b>
Community Leadership condivisa per il cambiamento	70
Promuovere il successo formativo degli studenti nelle università online: Learning Analytics per il miglioramento della didattica	74
La fiducia in gioco. Un corso di formazione per operatori sportivi sull'abuso minorile	79
<b>PROGETTI INTERNAZIONALI</b>	<b>85</b>
DICE - Digital Community Engagement Accelerator for student learning and socio-economic impact	86
EDUREFORM - Education Reform for Teachers	89
GEASA - Upgrading Global Education Across Subject Areas	94
MICRAG - How "micro" can aggression be?	98
EXCALIBUR - EXpanding Content And Language Integrated learning through BUilding a sustainable future in Realtime	101
E-le.G.A.N.T.S. - E-Learning Gamified and Networked Training for Startupper	103
PROTECT: PROMoting The prevention and Elimination of workplaCe mobbing and harrasmenT	105
ODLEP Optimizing Distance Learning Educational Programs	106





## **PROGETTI FINANZIATI DA IUL**

## **Il valore e l'utilizzo dei giochi da tavolo (boardgames) nello sviluppo delle competenze organizzative e manageriali**

### **RESPONSABILE SCIENTIFICO**

Stefano Armenia

### **GRUPPO DI RICERCA**

Stefano Armenia

Immacolata Messuri

Thomas De Angelis

Lara Balleri

### **FINALITÀ**

Vale notare che i campi della simulazione e del gaming hanno acquisito una crescente rilevanza già da diverso tempo (Faria et al., 2009; Crookall, 2010 e 2012) e si sono certamente molto evoluti negli ultimi tempi. Al giorno d'oggi, la "simulazione e il gioco" sono riconosciuti come un ben definito campo di ricerca che supporta l'apprendimento a livello individuale, di gruppo ed organizzativo (Bayeck, 2020), sono ampiamente utilizzati nei programmi di formazione educativa e manageriale (Crookall et al., 1987; Sauvé et al., 2007; Barnabè, 2016) e si sono infine dimostrati essere anche un modo molto efficace per coinvolgere le parti interessate nella condivisione delle informazioni e nella co-definizione dei quadri di riferimento (Jahangirian et al., 2010). In questo contesto, la letteratura scientifica ha recentemente dedicato grande attenzione ai "*serious games*", ovvero giochi che mirano ad affrontare sfide reali legate, ad esempio, al mondo degli affari (i.e., Barnabè et al., 2017), venendo quindi sviluppati con un obiettivo primario diverso dal semplice intrattenimento (Neill, 2009). Diversi studi hanno evidenziato il potenziale e i benefici dei serious games (ad esempio, Dörner et al., 2016) e un'ampia letteratura fornisce esempi in diversi ambiti e programmi (i.e., Muratet et al., 2009; Bellotti et al., 2013; Hart et al., 2020).

Sia l'ambito che i concetti dietro al tema del "Gaming" sono ampi e sono dunque necessarie alcune definizioni. Come sottolinea Crookall (2010), *"la simulazione/gioco comprende una serie di metodi, conoscenze, pratiche e teorie, come la simulazione, il gioco, il serious game, la simulazione al computer, la simulazione computerizzata, la modellazione, la modellazione basata su agenti, la realtà virtuale, il mondo virtuale, l'apprendimento*

*esperienziale, la teoria dei giochi, il gioco di ruolo, lo studio di casi e il debriefing*". Questo elenco di giochi e metodologie di gioco chiarisce che sono disponibili varie opzioni (si veda anche Maier e Gröbler, 2000 e van Daalen et al., 2014), che tuttavia perseguono obiettivi molto diversi e comportano esperienze di apprendimento molto diverse (Rouwette et al., 2004). In particolare, in questo studio l'attenzione si concentra esclusivamente sui giochi da tavolo dove è maggiore l'interazione "fisica" tra i giocatori. Un "serious game" è sviluppato con un obiettivo primario diverso dal semplice intrattenimento (Neill, 2009) e mira ad affrontare sfide reali legate al mondo degli affari (ad esempio, Barnabè et al., 2017), fornendo così un "mezzo" in cui gli studenti applicano la materia a contesti reali (Guillén-Nieto & Aleson-Carbonell, 2012). Si ritiene che l'istruzione e la formazione rimangano i settori di utilizzo più diffusi per i serious games (ad esempio, Alvarez e Djaouti, 2010, Fox et al., 2018), essendo questi strumenti particolarmente utili per migliorare i risultati, l'attenzione, la fiducia e i livelli di soddisfazione dei discenti (ad esempio, Alshammari, 2020). I serious games sono anche visti come un modo valido e utile per coinvolgere varie parti interessate (ad esempio, Keijser et al., 2018) e si dice che abbiano molti punti di forza rilevanti, soprattutto se consideriamo i giochi giocati dal vivo attraverso l'interazione fisica dei partecipanti; in questo contesto, un'esperienza di gioco vivace, coinvolgente e interattiva è spesso raccomandata dalla letteratura, in particolare per aumentare la motivazione e l'impegno dei discenti (ad esempio, Larson, 2020). Più recentemente, i serious games sono stati sempre più utilizzati per favorire l'apprendimento sia a livello individuale che di gruppo, nonché per sostenere processi di condivisione e co-creazione di conoscenza all'interno di team e organizzazioni (ad esempio, Jean et al., 2018). E' stato inoltre discusso ed argomentato come i boardgames siano a tutti gli effetti ed in via nativa dei serious games e come la definizione stessa di serious game sia pleonastica rispetto al potenziale formativo e di apprendimento di quello che a volte viene definito come un "semplice" gioco da tavolo (Armenia et al. 2019<sup>1</sup>; Armenia et al. 2021<sup>2</sup>).

## **DOMANDE DELLA RICERCA**

Le domande cui questo progetto intende rispondere sono le seguenti:

1. Quali sono i boardgames che possono essere utilizzati nell'ambito della formazione manageriale ed organizzativa?
2. Che corrispondenza c'è tra le suddette specifiche competenze (organizzative e manageriali) e le tipologie di boardgames esistenti e le relative meccaniche di gioco?

## **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Obiettivi della presente ricerca sono dunque i seguenti:

- Analizzare i giochi esistenti (attraverso il DB di BoardGameGeek) e le relative meccaniche di gioco e tipologie di boardgame per poter estrarre informazioni circa le competenze manageriali e organizzative sviluppabili
- Individuare un set di boardgames funzionali a potenziare competenze manageriali ed organizzative specifiche che consentano di raggiungere l'obiettivo prefissato (ad esempio le condizioni di vittoria, in

un gioco), puntando dunque sulla definizione di una strategia funzionale al raggiungimento di tali obiettivi e sulla declinazione operativa di essa attraverso la definizione di una sequenza di azioni concrete per la sua attuazione. Giochi diversi implicano obiettivi diversi e quindi anche esperienze di apprendimento diverse (ad esempio un gioco cooperativo prevede un'esperienza ben diversa da uno competitivo)

- Puntare al potenziamento delle proprie strategie di apprendimento attraverso l'apprendimento esperienziale iterativo che passa dalla partecipazione al gioco su più sessioni. In questo senso, il boardgame è un ambiente di apprendimento interattivo a tutti gli effetti e che consente di sperimentare anche strategie alternative (What-if analysis) in un ambiente risk-free (concetto del micromondo), con conseguente sviluppo (anche iterativo) di strategie per il perseguimento di obiettivi (personali, di gruppo, organizzativi).

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Il progetto prevede una classica metodologia di ricerca che procede attraverso 1. analisi dello stato dell'arte; 2. Analisi dei dati e definizione requisiti/challenge/gaps; 3. Sviluppo modelli/strumenti; 4. Sintesi delle conclusioni. Non è prevista una fase di test a causa del ridotto respiro dell'azione progettuale. Specifiche metodologie utilizzate sono le seguenti:

- Metodi e Tecniche di Data Science
- Desk Research

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

1. Accesso ed estrazione dati dal DB del sito BoardgameGeek (<https://boardgamegeek.com/>)
2. Utilizzo di "R" (programma open source di statistica free) per le analisi statistiche

## **RISULTATI ATTESI**

I risultati attesi ed in esito da questa ricerca sono i seguenti:

1. La dimostrazione che i boardgames siano a tutti gli effetti ed in via nativa dei serious games e come anche la definizione di serious game sia pleonastica rispetto al potenziale formativo e di apprendimento di un "semplice" gioco da tavola (ex Fase 1)
2. L'identificazione dei più interessanti Curricula nei ambiti organizzativi e manageriali a livello nazionale che fanno utilizzo di gamification e giochi da tavola (ex Fase 1)
3. L'identificazione di un set di boardgames funzionali a potenziare competenze manageriali ed organizzative specifiche tramite una mappatura delle suddette competenze su una griglia di riferimento (ex Fasi 2-3)

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

I risultati verranno divulgati attraverso la partecipazione ad eventi congressuali e la pubblicazione in riviste internazionali indicizzate (almeno una conferenza ed un journal peer-reviewed). Inoltre i risultati finali del progetto verranno sottomessi al Comitato di Redazione di IUL-Press e pubblicati in forma di volume di ricerca, e resi quindi disponibili nella library dell'Ateneo.

### **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

## **Gamification e Serious Game per costruire mondi a misura di futuro sostenibile ed accessibile. Analisi conoscitiva e Formazione di educatori/insegnanti/genitori nella fascia 0-6**

### **RESPONSABILE SCIENTIFICO**

Antonella Coppi

### **GRUPPO DI RICERCA**

Antonella Coppi

Tommaso Fratini

Immacolata Messuri

Serena Greco

Elisabetta Scaglioni

Gabriella Calvano

Andrea Ligabue

Ilenia Fronza

### **FINALITÀ**

La scuola di oggi, nei suoi diversi segmenti, si trova a fare i conti con la presenza delle nuove tecnologie sia per l'uso delle strumentazioni didattiche, sia per la predisposizione del pensiero che esse attivano. Accanto a questo assunto se ne pone un altro, legato alla scelta competente di insegnanti, di educatori, di famiglie di come accogliere la portata culturale che le tecnologie digitali stanno configurando e quali approcci e strategie saper mettere in campo per sfruttarne le potenzialità e valutarne punti di forza e di debolezza nei diversi contesti e momenti dell'educazione e della crescita di ogni bambino e bambina.

L'apprendimento basato sulla prospettiva ludica coadiuvata dalle nuove tecnologie costituisce un interessante approccio educativo ormai affermatosi in tutto il mondo, volto a stimolare il coinvolgimento di insegnanti ed alunni su piani e livelli diversi (apprendimento children-based; approccio costruttivista; esperienze sociali condivise; pensiero sistemico, ecc.)

Orientato allo sviluppo delle competenze delle insegnanti/educatrici e genitori nel segmento 0-6 anni sui temi del *Gamification e Serious Game* e dell'educazione sostenibile, verso lo sviluppo futuro di un *Centro Permanente di Eccellenza per Studi e Ricerche sui temi del Serious Game<sup>1</sup> e Gamification<sup>2</sup> in ambienti educativi e formativi analogici e digitali*, la presente proposta di ricerca intende offrire una prima analisi conoscitiva dello stato dell'arte in ordine agli approcci educativi ludici analogici e digitali nelle prime età della vita, riscontrabili come presenza ormai irrinunciabile nei contesti formali della scuola e in quelli non formali della

famiglia.

Il progetto di ricerca intende, inoltre, promuovere una riflessione in prospettiva educativa sullo stato dell'arte della formazione degli insegnanti e degli educatori, costruendo una *mappatura* dei bisogni formativi evidenziati e legati ai temi del *gioco serio analogico e digitale in relazione all'educazione sostenibile*<sup>3</sup>: tale lavoro ha l'obiettivo di dare contezza di quali siano da considerarsi le competenze necessarie irrinunciabili e sufficienti alla progettazione in classe di approcci educativi che si avvalgono del Gamification e del Serious Game rivolti alla prima infanzia, con particolare attenzione ai temi dell'educazione alla sostenibilità.

Tale fase prevede il coinvolgimento di un campione di insegnanti/educatrici e genitori selezionato all'interno del *Sistema Integrato zeroisei* della città di Grassano/Antella (FI).

A questo seguirà la proposta tecnico-pratica del progetto, costituita dall'attivazione di un *Laboratorio denominato "Gamification e Serious Game per costruire mondi a misura di futuro sostenibile e accessibile" per la formazione* sui temi sopra indicati, attraverso il quale insegnanti/educatori e genitori possano fare esperienza e dare contezza di bisogni formativi emergenti e competenze precedentemente acquisite, applicabili in prospettiva tecnico-pratica all'educazione dell'infanzia: lo scopo è quello di progettare approcci educativi specifici orientati alle dinamiche interconnesse al gioco analogico e digitale come strumento di apprendimento e processo dinamico. Tale fase verrà co-progettata anche con la collaborazione scientifica del *Game Science Research Center - IMT School for advanced Studies*, Lucca – IT

e del *Playful Learning Lab - University of St. Thomas*, Minneapolis, USA che hanno maturato una esperienza approfondita e pluriennale nell'ambito della progettazione e produzione di Edugame. Il *Laboratorio di Gamification e Serious Game per costruire mondi a misura di futuro sostenibile ed accessibile*" costituisce un "progetto pilota" per l'Università Telematica degli Studi IUL: tale esperienza intende configurarsi come prodromica all'avvio di un *Centro Permanente di Eccellenza di studi e Ricerche sui temi del Gamification e Serious Game in ambienti educativi e formativi digitali ed analogici*, offrendosi come anello di congiunzione tra i Centri di Ricerca Nazionali ed Internazionali che affrontano tali temi sotto prospettive diverse (scienze cognitive, commerciali, ecc.).

*- Motivazioni che sottendono alla proposta di ricerca: attualità e prospettive del Gamification e Serious Game in ambienti educativi per l'Infanzia e l'educazione alla sostenibilità*

Se una volta al bambino di 8 mesi la mamma usava dare il "ciuccio" per calmare le richieste insistenti, oggi invece si offre il cellulare, con immagini e colori in movimento, jingle musicali che richiamano i personaggi di storie fantastiche, dove la presenza o meno di voci narranti che dipanano storie raccontate secondo scansioni veloci e suoni delle più disparate tessiture armoniche, sono ben lontane dalle narrazioni che accompagnavano i racconti contenuti in un albo illustrato. Se è, quindi, questo l'ambiente attuale nel quale è immerso e cresce il bambino sin dalla prima infanzia, le agenzie educative ne hanno preso davvero atto? Hanno operato adeguamenti educativi e in special modo hanno stimolato ed orientato le occasioni di formazione docente alle conoscenze e competenze necessarie ad indicare la strada corretta dell'apprendimento anche alle famiglie,

primo anello della catena educativa? In questo contesto, quale ruolo giocano i temi legati all'educazione alla sostenibilità sin dalle prime età della vita? Il mondo digitale disegnato dagli adulti, ma abitato anche dai bambini, dagli adolescenti supporta quella necessità di garantire a tutti un'educazione di qualità sin dalla prima infanzia, come investimento sul futuro dell'intera comunità?

Seppur siano ormai numerose le evidenze scientifiche che ci mostrano come i primi 6 anni di vita – e ancor più i primi 1000 giorni – siano determinanti per la crescita individuale e il futuro delle persone perché legate alla qualità delle esperienze vissute, alla ricchezza delle opportunità a cui si è avuto accesso, ai buoni incontri e alle buone relazioni avute in questo arco temporale che incidono sullo sviluppo cognitivo, senso motorio, emotivo, relazionale e sociale, le ricerche nel campo della *Gamification* e dell'uso dei *Serious*

*Game* in percorsi educativo-formativi del segmento 0-6, non sono stati altrettanto indagati ed approfonditi, ancor di più se orientati ai temi dell'educazione alla sostenibilità. Quest'ultimo, e le conseguenze dei cambiamenti climatici, sono un argomento non più rimandabile: garantire la sostenibilità di un mondo futuro equo e innovativo costituisce uno degli aspetti prioritari da garantire a tutti, cominciando dalla prima infanzia (Calvano, 2017).

Rifacendosi alle ultime indagini OCSE PISA, esse ci consegnano un'informazione importante non sottovalutabile: aver frequentato dai 2 ai 4 anni programmi per la prima infanzia ha risultati positivi nelle competenze logiche e creative rilevate 10 anni dopo. Anche Malaguzzi (1996) quasi 30 anni or sono, scriveva: “*l'immaginazione e la logica, come la socializzazione, il sentimento, la creatività e l'estetica hanno cento radici e cento geni*” (Malaguzzi, 1996), richiamando la necessità di non sottovalutare l'allora nascente relazione educativa con i primi computer.

Alcuni studi longitudinali internazionali e nazionali (Sabouret et al., 2022), riportano quanto la frequenza ai servizi educativi di qualità della fascia di età *zerosei* abbiano vantaggi a lungo termine per la crescita futura dei bambini, che si mostrano maggiormente aperti a contesti educativi capaci di incrementare competenze sociali e relazionali ed anche nella formazione del pensiero divergente e critico con l'obiettivo di creare prossimità tra i bambini e le bambine, i genitori, gli educatori e i contesti di gioco, di vita e di apprendimento.

E nella stessa direzione vanno le indicazioni delle Agende politiche internazionali che negli ultimi anni sono divenute più attente alle questioni della prima infanzia. A livello italiano si è operato sul fronte della qualità dei servizi e della loro organizzazione complessiva introducendo il DLGS 65/2017 che istituisce il *Sistema integrato zerosei* e fornisce inquadramenti e riferimenti metodologici con gli *Orientamenti nazionali per i servizi educativi per l'infanzia e le Linee pedagogiche del sistema integrato zerosei*. Parimenti le misure e gli investimenti previsti dal *PNRR* hanno assegnato alta priorità all'ampliamento dell'offerta 0-6 anni con investimenti corposi per la costruzione o ristrutturazione di nidi, scuole dell'infanzia e poli dell'infanzia. Tali azioni normative invitano a riflettere sulle implicazioni pedagogiche promosse nell'ambito del Sistema Integrato e sulla necessità di offrire opportunità di formazione ed aggiornamento agli insegnanti/educatori su approcci pedagogici innovativi e motivanti per lo sviluppo della prima infanzia: il gioco e le nuove tecnologie è, appunto, uno di questi.



Le Agenzie educative rivolte a questo segmento di crescita, svolgono un ruolo sociale fondamentale per la società tutta facendosi promotrici della costruzione di comunità educanti, che promuovano per i bambini e le bambine, e per le giovani famiglie, una possibilità di partecipazione sociale ed educativa consapevole, ed un apprendimento radicato e per tutta la vita. I Servizi educativi costituiscono il primo tassello del *lifelong learning* per promuovere la socialità, la partecipazione, la relazione nel processo di crescita e di formazione del senso di sé individuale anche in prospettiva ecologica e cronologica (Bronfenbrenner, 2002). Il “Serious game” (SG), concetto apparentemente ossimorico, ci viene in aiuto? Esso rimanda ad un’attività seria in un contesto di gioco, senza finalità di intrattenimento. Si tratta, quindi, di un gioco “in cui l’educazione (nelle sue varie forme) è l’obiettivo principale piuttosto che l’intrattenimento” (Michael, Chen, 2005, p. 17). Ma su questo nulla di nuovo! Già agli inizi del 1900, Maria Montessori, aveva intuito che lasciando spazio al divertimento, alla passione, alla creatività e alla condivisione, il bambino riusciva ad imparare in modo più efficace, in quanto si confrontava concretamente con la realtà circostante, permettendogli di conoscere se stesso e sviluppare nuove abilità e competenze derivanti dall’esperienza diretta del mondo. La vera novità, dunque, da cosa emerge? Essa si situa negli strumenti, nei supporti, nei materiali, nelle strategie con le quali il gioco serio viene proposto come volano di conoscenze fondate sull’approccio ludico-tecnologico e nelle sue innumerevoli opportunità di sviluppo orientato dal pensiero creativo. Il SG ha trovato di recente un terreno favorevole per la sua applicazione in differenti contesti: non solo gli ambiti formali dalle scuole all’università, fino alle proposte per la terza età, rivolgendosi anche allo sviluppo degli apprendimenti nei contesti non formali, nei luoghi di lavoro, prevedendo lo sviluppo parallelo della dimensione formativa/educativa e quella ludica (Breuer, Bente, 2010). Esso costituisce, quindi, un valido strumento di apprendimento e di sviluppo professionale e personale oltre che di comunità (Sedano, Islas, et al. 2013) che merita di essere indagato e sviluppato nell’ambito dei contesti educativi zerosei.

Quanto sopra sottende alla proposta di progetto, che affronta la necessità di indagare approcci educativo formativi attraverso l’uso delle strategie di gioco educativo, di edutainment, sia in *modalità analogica che digitale*, per un apprendimento attivo individuale e di comunità degli insegnanti/educatori che dei bambini. Avvalendosi di queste nuove strategie fondate su una sorta di “intrattenimento educativo” l’apprendimento nella prima infanzia trova nuovi e più motivanti vie di sviluppo della conoscenza, finalizzate ad educare divertendosi e manipolando strumenti di gioco analogici spesso prodromici a quelli digitali.

Da questo assunto si può dedurre la "necessità" di includere orientamenti educativi fondati sull’edutainment del processo di apprendimento sia dell’adulto che del bambino, per assicurare un apprendimento duraturo, trasferibile ad altri contesti e a differenti gradi di istruzione, volti ad offrire l’opportunità, attraverso progetti e percorsi costruiti sul gioco serio, occasione di contatto con contenuti nuovi, a volte già familiari, capaci di rispondere a necessità formative contingenti e nate in contesti formali, e anche non formali, in presenza di ambienti sia analogici che digitali. Ne emerge l’assunto pedagogico che la via ludica all’apprendimento alla conoscenza può essere rappresentata da un gioco attraverso il quale i bambini e le bambine scoprono la realtà che li circonda, sperimentano nuove abilità e conoscenze, in relazione alle loro potenzialità e alle loro

intelligenze, in una cornice dinamica interattiva, che tiene i bambini in una relazione attiva. La pedagogia del segmento educativo 0-6 ha oggi il compito di prendersi cura dello stare al mondo del bambino in modo olistico e alla professione dell'educatore sono richieste competenze e conoscenze di strumenti adeguati, aggiornati e innovativi, che facilitino l'esperienza, l'affettività e la relazione.

Attraverso esperienze di Gamification e Serious Game condivise e co-progettate, l'educatore è in grado di interrogarsi consapevolmente sulle finalità del suo lavoro, aprendosi al confronto costruttivo tra colleghi e con le famiglie e i bambini, sul significato di ciò che si è e che si fa e sul proprio rapporto con l'ambiente e sul proprio contributo alla società. Nel tessere relazioni e nel programmare attività, l'educatore, l'insegnante, il bambino, i genitori devono fare tesoro delle opportunità offerte dal territorio, delle occasioni di crescita culturale, di divertimento e di solidarietà sociale: il Sistema Integrato zero-sei in questa prospettiva costituisce non solo un'area poco esplorata ma anche quel valore sociale oltre che educativo, che costituisce un habitus fondante per una società futura equa, solidale, consapevole e sostenibile.

## **DOMANDE DELLA RICERCA**

*Gamification e Serious Game per l'infanzia possono costituire strumenti efficaci per l'educazione e la formazione di docenti, bambini, educatori e genitori per costruire un mondo a misura di futuro sostenibile ed accessibile per tutti?*

A questa domanda di ricerca principale si connettono una serie di sotto-domande specificatamente collegate alle differenti azioni previste nell'ambito dell'indagine. Nello specifico se ne riportano alcune:

### **AZIONE 1 – Per un quadro teorico di riferimento**

1. Quale è lo stato dell'arte della ricerca nazionale ed internazionale sul tema del
2. Nella prima infanzia, con particolare attenzione al segmento 0-6? • Come le agenzie educative a livello nazionale ed internazionale stanno operando politiche educative per la prima infanzia sui temi della sostenibilità attraverso studi e ricerche nell'ambito del gioco digitale ed analogico?
3. Nell'ambito dell'educazione del segmento zero-sei nel nostro Paese, le agenzie educative hanno preso atto degli orientamenti pedagogici attuali in ordine ai temi del Gamification, Serious game, edutainment?
4. Il "serious game" (SG), concetto apparentemente ossimorico, ci viene in aiuto? • In riferimento al segmento zero-sei e all'apprendimento attraverso il gioco serio, quale ruolo giocano i contesti educativi non formali della famiglia nei processi di apprendimento?

**AZIONE 2 – Analisi dello stato della formazione in Italia su questi temi e dei bisogni formativi degli insegnanti/educatori.**

1. Quale letteratura specifica sulla formazione insegnanti possiamo rintracciare sui temi della sostenibilità attraverso Gamification e Serious Game, con attenzione al segmento 0- 6?
2. Esistono percorsi formativi strutturati per gli insegnanti/educatori che coinvolgono la fascia 0-6 rispetto a questi temi a livello nazionale ed internazionale?
3. Quali sono i bisogni formativi specifici evidenziati dagli insegnanti/educatori su questi temi?
4. Quali competenze si rendono necessarie agli insegnanti/educatori nel poter progettare approcci educativi fondati su Gamification e Serious Game e l'educazione alla sostenibilità nella prima infanzia?
5. Come si orientano le occasioni di formazione docente alle conoscenze e competenze necessarie ad indicare la strada corretta dell'apprendimento e della crescita del bambino alle famiglie, primo anello della catena educativa?
6. Tali approcci all'educazione in una prospettiva ludica analogica e digitale possono sostenere insegnanti/educatori nel loro percorso di supporto alla crescita individuale di bambini e bambine e delle loro famiglie?
7. In questo contesto, quale ruolo giocano i temi legati all'educazione alla sostenibilità sin dalle prime età della vita nei contesti formali e non formali?
8. Nell'ambito dell'educazione sostenibile, sono presenti educatori/docenti formati? I giovani laureati sono formati?
9. La conoscenza che offriamo loro è informata?
10. Che tipo di utilizzo fanno di queste informazioni? Sono lettera morta? Oppure se ne fa bagaglio professionale?

### **AZIONE 3 – Laboratorio di progettazione di gioco serio: dal progetto formativo al corso di perfezionamento**

1. Laboratorio di produzione dei contenuti. Esperienze di narrazione: quali esempi e quale stato dell'arte?
2. Come si struttura un Laboratorio online per la produzione di giochi analogici e digitali (la narrazione che sottende al progetto di gioco serio) per lo sviluppo dell'educazione alla sostenibilità?
3. Quali sviluppi può avere il Laboratorio nell'ambito di questi temi di ricerca presso la IUL
4. Quali sviluppi potrebbe avere il Laboratorio nell'ambito della formazione ed aggiornamento degli insegnanti/educatori del sistema integrato *zerosei*? Il percorso formativo sui temi della sostenibilità connesse al gioco analogico e/o digitale per il segmento 0-6.
5. Quale impatto potrebbe avere un tale percorso in termini di Internazionalizzazione e Terza Missione dell'Ateneo?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Il Progetto di ricerca si propone di raggiungere i seguenti obiettivi specifici:

- Analizzare lo stato dell'arte della ricerca nazionale ed internazionale in ordine agli approcci di *Serious Game* dedicati all'infanzia, e specialmente al segmento 0-6 con attenzione agli ambienti digitali ed analogici;
- Indagare lo stato attuale della formazione degli insegnanti/educatori del segmento 0-6 in ordine ai temi del *Serious game e della Gamification* anche a seguito dei nuovi orientamenti dettati dal riordino del segmento (Sistema integrato 0-6), in riferimento ai contesti formali e non formali;
- Indagare lo stato dell'arte degli approcci educativi alla sostenibilità nell'infanzia anche alla luce delle politiche educative messe in atto nel nostro Paese, frutto di esperienze ed indicazioni internazionali;
- Indagare i bisogni formativi evidenziati dagli educatori al fine di orientare esperienze Laboratoriali organizzate ad hoc anche alla luce dei risultati di una mappatura dello stato dell'arte;
- Costituire un *Laboratorio pilota* quale opportunità per esperire conoscenze acquisite ed abilità in ordine ai temi oggetto della ricerca in prospettiva tecnico pratica; • Declinare i risultati dell'esperienza laboratoriale e delle analisi sopra enunciate in esperienze formative e di aggiornamento, attraverso l'istituzione di un *Corso di Perfezionamento o di Master per insegnanti, educatori e genitori sui temi oggetto della ricerca*.
- *Attraverso l'esperienza del Laboratorio pilota creare le basi per la creazione di Centro di Eccellenza Permanente di studi e Ricerche sui temi Gamification e Serious Game in ambienti educativi e formativi digitali ed analogici, offrendosi come anello di congiunzione tra i Centri di Ricerca Nazionali ed Internazionali che affrontano tali temi sotto prospettive diverse (scienze cognitive, commerciali, ecc.) come Game Science Research Center - IMT School for advanced Studies, Lucca - IT; <https://gamescience.imtlucca.it/Playful Learning Lab - University of St. Thomas, Minneapolis, USA> - <https://www.playfullearninglab.org/>;*
- *Costituire un Centro di Eccellenza Permanente quale punto di riferimento scientifico e formativo per la Scuola e il Sistema Integrato 0-6 a livello nazionale ed internazionale.*

Tale Centro avrebbe la peculiarità non solo di costituire *un unicum* nell'ambito delle Università Telematiche avvalendosi delle collaborazioni internazionali utili alle azioni di **Internazionalizzazione** in special modo per l'Università IUL, ma anche costituire un'importante azione di **Terza Missione dell'Ateneo** per le molteplici funzioni di connessione e sviluppo sul territorio locale e nazionale che esso potrebbe stimolare.

La realizzazione di tale *Centro Permanente di Eccellenza* necessita, naturalmente, di un impegno economico specifico e dedicato, il quale potrebbe essere il risultato di una campagna di fundraising e/o di un finanziamento Interno IUL ad hoc.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Denotata come ricerca empirica, la metodologia più adeguata alla ricerca è quella dell'approccio *Mixed Methods*. Con metodi misti, non si intende riferirsi ad un semplice affiancamento di metodi qualitativi e quantitativi, piuttosto si vuole cercare di superare la dicotomia tra ricerca quali e quantitativa, rispondendo all'esigenza di garantire un pluralismo metodologico di "modi di vedere multipli" (Greene, 2007). Tale approccio deriva dall'esigenza di ottenere inferenze migliori, utilizzando fonti di dati diverse per incrementare la validità dei dati, oppure ancora, la considerazione dell'opportunità di raggiungere un livello superiore di comprensione dei fenomeni, che può mancare con l'utilizzo di un unico metodo di ricerca. Pertanto, ad una prima fase denotata dall'approccio di tipo qualitativo attraverso l'utilizzo degli strumenti di ricerca dell'intervista e dei focus group, si accosta la necessità di raccogliere dati quantitativi anche attraverso la somministrazione di un questionario alle insegnanti/educatrici [nella fase "2"] del progetto, orientando la metodologia verso aspetti quali-quantitativi che combinano strumenti di ricerca qualitativa, volta a raccogliere gli elementi che compongono il fenomeno oggetto di analisi e comprendere i bisogni e le motivazioni che lo contraddistinguono e i modelli cui fanno riferimento, e strumenti di ricerca quantitativa, mirati a validare gli insight emersi dalla fase qualitativa, misurando comportamenti e attitudini delle persone e classificando i dati con metodi statistici.

Tale approccio ha come obiettivo di ottenere una visione più completa e affidabile del fenomeno oggetto di analisi per offrirne una conoscenza in profondità.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

- Interviste strutturate e semi-strutturate ai partecipanti;
- Focus group;
- Costruzione di un questionario in ingresso, in itinere e finale (open-ended) per la raccolta delle indicazioni sulle conoscenze delle educatrici e delle insegnanti del segmento 0-6 sui temi in oggetto e sulle metodologie di approccio educativo.
- Osservazione attraverso una griglia costruita ad hoc da utilizzare nella fase Laboratoriale.
- Analisi dei dati quantitativi attraverso i software di analisi statistica (es. SPSS, ecc).

## **RISULTATI ATTESI**

L'attività di ricerca intende produrre uno studio aggiornato sullo stato della formazione dei docenti, degli educatori e delle famiglie sul tema dell'educazione alla sostenibilità sin dalla prima infanzia, sviluppata attraverso l'utilizzo del gioco e delle nuove tecnologie. Intende, inoltre, mettere a sistema quanto elaborato su questi temi dalle politiche e dalle agenzie educative, a livello nazionale ed internazionale, in termini di adeguamenti istituzionali e formazione docente, attraverso il sussidio di una mappatura che funga da volano per la realizzazione di percorsi formativi costruiti sui risultati delle indagini e delle interviste ai partecipanti.

Tali percorsi, sempre aperti all'aggiornamento costituiranno una delle azioni promosse dal *Centro Permanente di Eccellenza di Studi e Ricerche sui temi del Gamification e Serious Game in ambienti educativi e formativi digitali ed analogici* al quale si intende dare avvio con questo studio.

Come possibili sviluppi futuri della ricerca, il *Centro* e l'offerta formativa ad esso connessa, diverrà il punto di riferimento scientifico e di formazione per la Scuola e il Sistema integrato 0-6 a livello nazionale, oltre ad offrire un importante sviluppo all'Ateneo IUL in termini di *Internazionalizzazione* e di *Terza Missione*.

## **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La diffusione dei risultati avverrà secondo diverse modalità:

- Feedback in itinere ai partecipanti.
- Partecipazione e presentazione a convegni scientifici nazionali ed internazionali dei risultati della ricerca (in itinere e finali).
- Pubblicazione di articoli scientifici su riviste scientifiche nazionali ed internazionali del settore.
- Organizzazione di un Convegno Internazionale promosso dalla IUL sui temi della ricerca comprendente la presentazione dei risultati in forma mista.
- Pubblicazione di un volume monografico o in curatela comprendente anche eventuali contributi scientifici presentati dai relatori del convegno.

La nascita del *Centro Permanente di Eccellenza di Studi e Ricerche sui temi del Gamification e Serious Game in ambienti educativi e formativi digitali ed analogici* sarà subordinata ad un impegno economico dedicato.

## **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

## **Critical Thinking to Improve Problem Solving. PATHS for Business Companies**

### **RESPONSABILE SCIENTIFICO**

Tommaso Fratini

### **GRUPPO DI RICERCA**

Samuele Calzone

Matteo Borri

Tommaso Fratini

### **FINALITÀ**

Quando usiamo l'espressione "pensiero critico" intendiamo descrivere il pensiero intenzionale orientato a raggiungere un obiettivo (Diane Halpern, *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking*, 2013) che utilizziamo per risolvere i problemi, formulare inferenze e prendere decisioni. Il pensiero critico è considerato una soft skill che, attraverso la raccolta di prove, l'analisi dei fatti, l'osservazione di un evento di diverse prospettive, consente di comprendere questioni complesse, senza rimanere imprigionato in pregiudizi ed errori di ragionamento. Questa soft skill, che il World Economic Forum considera una delle 10 principali competenze trasversali da sviluppare entro il 2025, risulta dunque importante e necessaria per la crescita personale e professionale, e tale traguardo deve trovare un suo percorso peculiare a partire dall'educazione. Molti studi si sono occupati di come educare all'uso del pensiero critico nella scuola, ritenendolo ad esempio un processo di problem solving basato su una evidence-based knowledge che produce importanti risultati in termini di miglioramento del clima scolastico e dell'apprendimento. Il progetto di ricerca PATHS (a Philosophical Approach to Thinking Skills), sviluppato da INDIRE, ha elaborato e diffuso, negli anni, in oltre 1.300 scuole di ogni ordine e grado del territorio nazionale, un metodo per sviluppare il pensiero critico che ha ottenuto risultati positivi (Borri&Calzone, *La filosofia come risorsa educativa. A Philosophical Approach To Thinking Skills*, Carocci, 2023). Lavorare su questa soft skill, come ben rilevato da molte ricerche fin dalla metà degli anni '50 del secolo scorso, ha un impatto anche sulla performance scolastica. Ad esempio, l'ormai classico esperimento di Glaser (*An Experiment in Development of Critical Thinking*, in "Teachers College Record: The Voice of Scholarship in Education", 1942, vol. 43) ha dimostrato un miglioramento dei risultati nei test per misurare le abilità cognitive (Otis Quick-Scoring Mental Ability Test e Watson-Glaser Tests of Critical Thinking) degli studenti (grade 12) che hanno lavorato sul pensiero critico in classe, rispetto al gruppo di controllo che seguiva un normale programma di studio: il pensiero critico sviluppava, dunque, "l'atteggiamento di essere disposti a considerare in modo ponderato i problemi e gli argomenti che rientrano nella propria esperienza" (Glaser, p 175). In altre parole, sembra che le soft skills siano un fattore predittivo del successo scolastico e anche professionale, come già nel 1918 aveva intuito Chalers Mann nel suo *A study of Engineering Education*.

Recentemente alcuni studi (Rapporto Deloitte, Soft skills for business success, 2017) hanno approfondito questa intuizione: due terzi dei posti di lavoro in Australia entro il 2030 richiederanno alte competenze trasversali che gli attuali lavoratori non sembrano avere. Per i datori di lavoro, scrive Kate Davidson (Employers Find ‘Soft Skills’ Like Critical Thinking In Short Supply, The Wall Street Journal, August, 20, 2016), il pensiero critico è una competenza non ancora diffusa e acquisita dal mondo professionale. Per questo motivo, secondo l’indagine realizzata da PIESSEPI e Nomisma in collaborazione con G.I.D.P./H.R.D.A. Gruppo Intersettoriale Direttori del Personale, condotta sui responsabili delle risorse umane, il 42% delle aziende italiane coinvolte nello studio tra il 2020 e il 2022 ha investito nello sviluppo di soft skills e nella formazione del personale. Oltre il 75% del successo lavorativo a lungo termine dipende dalle competenze delle persone, (Stanford Research Institute International e Carnegie Melon Foundation, 2013). A partire da queste considerazioni, la finalità di questo progetto di ricerca è trasferire nel mondo professionale, adattandola al contesto, la metodologia PATHS per potenziare il pensiero critico in modo da insegnare a valutare il rischio (risk assesment), analizzando i pro e i contro di ogni decisione, e a scegliere secondo informazioni corrette ed affidabili. Questa abilità può migliorare l’organizzazione aziendale, in termini di produttività e di soddisfazione dei clienti. Le soft skills, infatti, sono le competenze più richieste per il 91% delle professioni manageriali, per l’86% delle professioni operative e per l’81% delle professioni ingegneristiche (Rapporto America Succeed, The High Demand for Durable Skills, 2021): questo dato può sorprendere, considerando che si tratta di un settore generalmente considerato molto tecnico. Coltivare una cultura del pensiero critico significa, per le imprese, creare un ambiente che favorisca l’innovazione, la creatività e il miglioramento continuo. Per raggiungere questa finalità verrà sviluppata una piattaforma di apprendimento blended learning, fondata sui risultati di un prototipo sviluppato per promuovere PATHS nelle scuole, che tiene conto del contesto professionale nel quale verrà promossa la formazione. La ricerca e le attività formative saranno descritte anche attraverso una video documentazione.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

1. Come insegnare a pensare criticamente in ambito professionale?
2. Come adattare la metodologia PATHS, pensata per le scuole, al mondo professionale?
3. Quali risultati si ottengono sviluppando le soft skills?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

1. Sviluppare un’attitudine critica in ambito professionale che aiuti ad analizzare i problemi, valutare il rischio e promuovere decisioni fondate su informazioni corrette ed affidabili.
2. Sviluppare una piattaforma di formazione blended learning che favorisca l’apprendimento.
3. Creare materiali di formazione per promuovere lo sviluppo del pensiero critico.



## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Verrà utilizzata la metodologia PATHS per parole (<https://formazione.indire.it/paths/i-percorsi>), basata sulla partecipazione degli utenti e sulla discussione di dilemmi etici e di esperimenti mentali. Verranno utilizzati esempi tratti dalla letteratura filosofica e dall'esperienza del progetto di ricerca PATHS.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Piattaforma di blended learning per la formazione

Video lezioni realizzate dal gruppo di ricerca

Testi e documenti per le attività in azienda, realizzati dal gruppo di ricerca

## **RISULTATI ATTESI**

Definizione di un metodo PATHS for Business

Realizzazione di una piattaforma blended learning che favorisca l'apprendimento

Miglioramento delle soft skills aziendali

## **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

I risultati verranno diffusi attraverso:

- la piattaforma di formazione;
- articoli scientifici e partecipazione a convegni e seminari.

## **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

## **Strategie e strumenti di gamification per promuovere auto-apprendimento e apprendimento cooperativo nell'e-learning**

### **RESPONSABILE SCIENTIFICO**

Carlo Maria Medaglia

### **GRUPPO DI RICERCA**

Carlo Maria Medaglia

Andrea Tinterri

Mariasole Guerriero

Sarah Speziali

### **FINALITÀ**

L'obiettivo generale del progetto è quello di migliorare il coinvolgimento degli studenti delle università telematiche nei confronti dei contenuti di apprendimenti, favorendo la partecipazione attiva ai corsi e la prevenzione del dropout accademico, attraverso l'integrazione di elementi di gamification basati sulle *learning analytics* individuali degli studenti.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Da molti anni, la letteratura scientifica evidenzia che gli studenti che prendono in carica e si assumono la responsabilità del proprio apprendimento tendono ad avere migliori risultati. Ciò è vero anche nell'istruzione a distanza (Altmann & Arambasich, 1982; Cooper, 1990; Palaniappan e Noor, 2022); negli ambienti di apprendimento online, lo sviluppo di strategie di apprendimento profonde è legato alla motivazione ed all'esperienza dello studente (Richardson e Newby, 2006) e si manifesta attraverso la fruizione dei materiali didattici e l'uso dei forum (Soffer e Cohen, 2019). Le piattaforme digitali (learning management system, LMS) consentono la fruizione dei materiali di apprendimento in qualsiasi luogo e in qualsiasi momento, promuovendo l'autonomia dello studente, e permettono l'uso di strumenti per favorire la condivisione delle informazioni, quali forum online, discussioni, eccetera. negli ambienti digitali ciò può avvenire in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo tramite le piattaforme web. Inoltre, esse permettono di raccogliere dati (learning analytics) relativi all'apprendimento e ai comportamenti degli studenti. Tuttavia, l'ambiente online può rendere complesso costruire un rapporto e interagire con i propri pari e con i docenti (Bouhnik and Marcus, 2006, Roblyer, 1999, Tyler-Smith, 2005), fattori che possono influire sui risultati di apprendimento e anche portare al dropout accademico (Willging e Johnson, 2009). La *gamification*, definita come l'utilizzo di meccaniche ludiche in contesti non di gioco (Tinterri, 2022) è utilizzata in diversi contesti, compresa l'istruzione superiore e l'apprendimento a distanza. Il

principio della gamification si basa sulla teoria dell'autodeterminazione, che presuppone tre desideri emotivi fondamentali di connessione sociale, autonomia e competenza (Hassan et al. 2019). Questi requisiti forniscono agli studenti una motivazione essenziale per migliorare le loro capacità e aumentare il coinvolgimento nei confronti dell'apprendimento (Hanus e Fox 2015). I risultati di ricerca suggeriscono che la gamification possa avere un impatto positivo sull'apprendimento a distanza; tuttavia, le analisi più recenti della letteratura (Aguilar-Castillo et al., 2021; Looyestyn et al., 20217; Saleem et al., 2022) sottolineano alcune limitazioni:

1. in primo luogo, gli effetti tendono ad essere positivi sul breve periodo, ma non sempre sono altrettanto visibili sul medio e lungo periodo.
2. In secondo luogo, l'efficacia degli interventi di gamification è molto variabile e dipende in larga parte dalle strategie utilizzate. Ad esempio, Sumer e Haydin (2018) individuano 17 strategie di gamification utilizzate nell'apprendimento online.
3. In terzo luogo, strategie di gamification personalizzate rispetto al profilo dello studente sembrano poter essere più efficaci rispetto ad interventi "uguali per tutti". Ad esempio, De la Pena et al. (2021) utilizzano i profili di giocatore definiti da Bartle (2003) per valutare l'efficacia di specifici interventi di gamification in corsi online.

L'elaborazione di percorsi di apprendimento personalizzati attraverso algoritmi predittivi è un approccio molto promettente nell'e-learning (Peng e Fu, 2022; Xiao et al., 2018) e le strategie di gamification possono aiutare ad ottenere dati analitici per costruire la profilazione degli studenti e fornire consigli personalizzati sulle attività da svolgere per rinforzare le proprie strategie di apprendimento. Al di fuori delle attività mandatorie per il superamento dell'esame (incluse le e-tivity), nell'apprendimento online docenti e tutor possono servirsi di una serie di strumenti per aiutare gli studenti a sviluppare la responsabilità del proprio apprendimento: questi possono includere test di autovalutazione, materiali di approfondimento, discussioni su forum online, questionari di autoriflessione, eccetera. La finalità della ricerca è migliorare il coinvolgimento degli studenti dei corsi universitari a distanza nel medio-lungo termine rispetto a: i) accesso ai contenuti di apprendimento; ii) partecipazione attiva ai corsi e iii) ricorso a materiali ed esercizi facoltativi. Le domande di ricerca sono le seguenti:

1. Quali strategie di gamification possono promuovere effetti positivi a medio-lungo termine rispetto ai comportamenti autodiretti degli studenti?
2. Quali strategie di gamification possono rafforzare la cooperazione e l'interazione tra gli studenti all'interno delle piattaforme didattiche (LMS)?
3. Come è possibile utilizzare le indicazioni provenienti dai learning analytics derivanti dalle attività di gamification per proporre suggerimenti e definire percorsi di apprendimento personalizzati per gli studenti?

## **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- Promuovere il coinvolgimento degli studenti delle università online nei confronti dei materiali didattici, favorendo auto-apprendimento e deep learning (apprendimento profondo)
- Promuovere l'apprendimento cooperativo all'interno dei corsi delle università online attraverso l'interazione tra pari e l'interazione tra studente e docente (o tutor)
- Migliorare le metodologie didattiche all'interno dell'Ateneo attraverso lo sviluppo di linee guida per l'integrazione della gamification nei corsi online
- Sviluppare linee guida d'Ateneo per l'integrazione della gamification nei corsi a distanza
- Migliorare l'inclusione e le occasioni di personalizzazione degli apprendimenti nell'online learning attraverso l'individuazione di "profili" di studente rispetto alle strategie di gamification.

## METODOLOGIA DEL PROGETTO

La metodologia prevalente del progetto è quella della ricerca-azione e prevede la realizzazione di uno studio-pilota a disegno quasi sperimentale con gruppo di controllo non equivalente (Fig. 1) in un campione di corsi di insegnamento dell'Ateneo, utilizzando le fasi del modello di *e-learning system development* descritto in Strmecki et al. (2016) che comprende le fasi di analisi, design, sviluppo, implementazione e valutazione. Per l'analisi di impatto del progetto sarà svolta un'indagine a metodi misti.

## STRUMENTI DELLA RICERCA

- Piattaforma Moodle per l'implementazione delle strategie di gamification personalizzate.
- Plugin e strumenti di gamification disponibili in Moodle, come Level Up!, e eventualmente da altre fonti, se appropriato.
- Learning analytics di Moodle per la raccolta e l'analisi dei dati e per guidare la personalizzazione delle strategie di gamification.
- Sondaggi e interviste (in modalità CAWI) per raccogliere feedback quali-quantitativo dagli studenti e dai docenti. Strumenti di analisi dei dati, come software di statistica, per l'analisi dei risultati del progetto.

## RISULTATI ATTESI

1. **Miglioramento del coinvolgimento degli studenti nei confronti dei materiali didattici:** Ci si attende un miglioramento >25% dell'adesione ai materiali facoltativi del corso (ad. Es. numero di studenti che rispondono a quiz autovalutativi, risposta a sfide o challenge proposte dal docente o tutor, etc.) misurati tramite learning analytics di Moodle e un miglioramento del 10% nel numero di studenti che si presentano ai primi appelli disponibili nelle sessioni d'esame rispetto al gruppo di controllo.
2. **Aumento dell'apprendimento cooperativo:** Ci si attende un miglioramento >20% nel numero di messaggi nei forum nei corsi del gruppo sperimentale rispetto al gruppo di controllo.

3. **Sviluppo di linee guida per l'integrazione della gamification:** Il progetto produrrà un set di linee guida su come integrare efficacemente elementi di gamification nella progettazione dei corsi online d'Ateneo.
4. **Miglioramento dell'inclusione e personalizzazione dell'apprendimento:** Attraverso le rilevazioni del questionario, le learning analytics ed il confronto con il gruppo di controllo, si cercherà di identificare i diversi profili degli studenti in rapporto alle strategie di gamification, con l'obiettivo di proporre in futuro percorsi e suggerimenti personalizzati per migliorare l'inclusione.
5. **Creazione di un modello replicabile:** Il progetto mira a creare un modello di utilizzo della gamification nell'apprendimento online che può essere replicato, sia all'interno dell'Ateneo che in altri contesti di istruzione superiore a distanza.

#### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

1. Un report di best practices per l'integrazione di strategie di gamification nei corsi IUL, a beneficio di docenti e tutor dell'Ateneo.
2. Una pubblicazione scientifica su rivista scientifica nazionale o internazionale per riportare la sperimentazione e l'analisi di impatto della stessa.
3. Partecipazione a convegni, congressi e seminari di interesse nazionale e internazionale per disseminare i risultati della ricerca.

#### **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

## **Superare le sfide dell'Università: Metodo di studio efficace per studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA)**

### **RESPONSABILE SCIENTIFICO**

Chiara Mirandola

### **GRUPPO DI RICERCA**

Chiara Mirandola

Ginevra Gargano

Sara Mori

Michela Freddano

### **FINALITÀ**

Il presente progetto ha l'obiettivo di indagare l'impatto di un percorso formativo/training di gruppo - rivolto a studenti con una diagnosi di Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA) - sugli apprendimenti (valutati attraverso prove standardizzate di studio ed esiti degli esami) e su aspetti emotivo/motivazionali (valutati attraverso questionari self-report). Il training di gruppo intende focalizzarsi su aspetti quali: conoscenza delle principali difficoltà legate allo studio negli studenti universitari con diagnosi di DSA, organizzazione dello studio, creazione di mappe concettuali di supporto allo studio, acquisizione di strategie di elaborazione attiva del materiale e di modalità di ripasso funzionali.

Data la letteratura sull'efficacia di training specifici per bambini con diagnosi di DSA (e.g., Friso, Amadio, Paiano, Russo & Cornoldi, 2012), il progetto si prefigge di estendere la ricerca a studenti universitari. Pochissime ricerche sono state condotte per testare l'efficacia di training orientati allo studio nella popolazione di studenti universitari. I primi risultati sono promettenti in termini sia di miglioramento delle strategie legate allo studio, sia di aumento di emozioni positive studio-relate (Juklova, 2012; Meneghetti et al., 2021). Nel presente progetto, in particolare, si intende valutare la realtà di studenti iscritti ad un'Università telematica – teatro formativo in cui gli studenti con DSA possono trarre vantaggio dalle tempistiche personalizzate di studio (i.e., la possibilità di seguire le lezioni in modalità asincrona secondo le proprie disponibilità e risorse), ma al contempo in cui possono percepirsi in maggiore difficoltà nell'organizzazione del materiale di studio fornito online.

Il presente progetto, pertanto, si prefigge di valutare i possibili vantaggi per studenti con difficoltà di apprendimento di un training volto ad approfondire le migliori strategie di studio per affrontare un percorso di studi universitario online. I vantaggi sono da intendersi sia a livello del miglioramento negli apprendimenti di nuovi contenuti, dovuto all'applicazione di strategie più efficaci, sia a livello di una più elevata autoefficacia personale correlata ad emozioni positive.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Un intervento di gruppo focalizzato sulle strategie di studio può essere di beneficio agli studenti con un disturbo specifico dell'apprendimento?

Ci si può aspettare che suddetto percorso incida non solo sugli apprendimenti ma anche sulla motivazione personale e sulla percezione di autoefficacia?

Un intervento di gruppo online, può essere considerato una scelta d'elezione anche per gli studenti con difficoltà di apprendimento?

Un intervento di gruppo, che preveda momenti di confronto e attività condivise, può essere maggiormente d'aiuto rispetto ad un percorso individuale?

Pensare ed elaborare insieme strategie organizzative, per la costruzione di mappe e per il ripasso attivo, lasciando spazio al confronto e alla condivisione del proprio esperito, può essere più vantaggioso rispetto ad un percorso individuale?

## **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Il presente studio si propone di accompagnare gli studenti nella scelta e nell'utilizzo, consapevole e flessibile, delle strategie di studio più funzionali e aderenti alle loro caratteristiche. Inoltre promuove l'acquisizione di abilità organizzative e di elaborazione attiva del materiale che coinvolgano prevalentemente i punti di forza di ciascuno. Infine, si pone l'obiettivo di fornire una metodologia efficace per la costruzione di mappe concettuali o scalette, che possano essere utilizzate dagli studenti come strumento compensativo in sede di esame. Si auspica che la promozione di tali aspetti possa avere delle ricadute indirette e positive sulla motivazione e sulle soft skills degli studenti - ovvero tutte quelle abilità emotivo/sociali/motivazionali altrettanto importanti nel sostenere lo studente nel proprio percorso accademico. Il progetto ha altresì l'obiettivo di rispondere in modo efficace alle sempre maggiori richieste di presa in carico pervenute presso l'Ufficio DSA dell'Università telematica degli studi IUL.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Lo studio prevede l'organizzazione di 6 incontri di gruppo online a cadenza settimanale e della durata di 90 minuti, tenuti da uno psicologo. Gli incontri sono rivolti a studenti in carico presso l'Ufficio studenti con disabilità e disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) dell'Università degli studi IUL. Il numero massimo di partecipanti per incontro è di 7 studenti. In caso di elevata adesione da parte degli studenti si proporranno due percorsi in parallelo. Il gruppo sperimentale sottoposto ad intervento di gruppo verrà confrontato con un gruppo di controllo composto dagli studenti afferenti al Servizio con una presa in carico standard (i.e., eventuali colloqui di monitoraggio individuali di supporto allo studio). Gli studenti del gruppo di controllo saranno inseriti in una lista d'attesa e potranno a loro volta prendere parte al percorso di gruppo in un secondo momento.

In ciascun incontro di gruppo viene trattata una tematica di riferimento, nello specifico: organizzazione, comprensione e ascolto del materiale di studio, sottolineatura, elaborazione del materiale, costruzione delle mappe, ripasso. Durante ciascun incontro viene prevista una fase di presentazione della tematica trattata unita ad una fase di lavoro e confronto in gruppo, includendo attività pratiche.

Tra un incontro e l'altro verranno assegnate alcune attività da svolgere a casa, utilizzando il proprio materiale di studio, con la finalità di sperimentare e consolidare le strategie proposte durante l'incontro.

Lo studio prevede l'implementazione di misurazioni pre- e post- percorso di abilità legate alle tematiche trattate durante le attività di gruppo. Per quanto riguarda le analisi dei risultati e la valutazione di ricaduta, dato l'esiguo numero di partecipanti coinvolti, verrà esplicitato il valore di effect size ritenuto opportuno per valutare la ricaduta (Pellegrini, et al, 2018). Verrà inoltre proposta una misurazione delle abilità cognitive di base, utilizzano le Standard Progressive Matrices, somministrate individualmente ai partecipanti, come variabile di controllo. Inoltre verranno proposti questionari self report volti ad indagare l'approccio allo studio, le emozioni legate allo studio, il livello di ansia e resilienza e le abilità trasversali (soft skills): questi ultimi, insieme ad una prova di studio, verranno proposti mediante somministrazione collettiva. L'intervento si profila dunque come uno studio di caso che può essere ampliato una volta verificata la fattibilità e l'effettiva ricaduta.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Per la valutazione pre e post delle abilità si propone di utilizzare:

- Questionario sull'approccio allo studio (QAS - AMOS Meneghetti, De Beni, Moè, Cornoldi, Fabris, Zamperlin, De Min Tona, 2023): finalizzato a rilevare cinque dimensioni implicate nello studio che riguardano la capacità di organizzazione personale, il grado di elaborazione attiva del materiale, la capacità di autovalutazione, le strategie di preparazione alla prova e la sensibilità metacognitiva.
- Prova di studio (PS - AMOS Meneghetti, De Beni, Moè, Cornoldi, Fabris, Zamperlin, De Min Tona, 2023): finalizzata ad indagare le modalità e l'efficienza del tempo di studio. Verranno somministrate due prove equivalenti, una al pre e una al post test.
- Questionario autovalutativo delle emozioni legate allo studio (Mega, Moè, Pazzaglia, Rizzato & De Beni, 2007)
- BESSI -45 form Self report (Soto, Napolitano e Roberts, 2019): finalizzato alla valutazione delle soft skills.
- Questionario Ansia e Resilienza (QAR - AMOS Meneghetti, De Beni, Moè, Cornoldi, Fabris, Zamperlin, De Min Tona, 2023): per rilevare il livello di ansia in situazioni di studio (fattore ansia) e la capacità dello studente di affrontare situazioni di studio particolarmente impegnative (fattore resilienza).

Come misura di base delle abilità intellettive degli studenti verrà somministrato il seguente test: Standard Progressive Matrices (SPM – Raven 1993).

## **RISULTATI ATTESI**

Un miglioramento delle abilità di studio di studenti universitari con diagnosi di DSA in termini sia di ricaduta positiva sugli apprendimenti (voti agli esami; prestazione migliore alla prova di studio della batteria AMOS) sia di aumento delle proprie competenze emotivo-motivazionali (misurate attraverso questionari self-report). Fronteggiamento delle sempre maggiori richieste di presa in carico presso il Servizio DSA dell'Università degli studi IUL.

## **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La diffusione dei risultati prevede diverse azioni:

- Partecipazione a convegni scientifici nazionali (es. AIRIPA, Associazione Italiana per la Ricerca e l'Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento) o internazionali (es. EARLI SIG 16, Metacognition and Self-regulated learning)
- Scrittura di articoli scientifici con la casa editrice IUL Press
- Eventi pubblici di diffusione

## **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi



## **RIME. Raccontare il Territorio con la Media Education**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

21/07/2021 - 30/06/2024

### **REFERENTI IUL**

Alessia Rosa

### **GRUPPO DI RICERCA**

Paola Nencioni

Sara Mori

Alessia Rosa

Giuseppina Rita Jose Mangione

Michela Bongiorno

### **FINALITÀ**

Il libro di testo è tradizionalmente lo strumento di apprendimento per eccellenza all'interno dei contesti scolastici, tanto da configurarsi come guida sicura per gli insegnanti nella trasmissione del sapere. Nel corso del tempo il suo ruolo rassicurante è andato progressivamente integrandosi con le nuove tecnologie, ricevendo un forte impulso dalla legge n. 133, del 6 agosto 2008, il cui articolo 15 stabilisce il passaggio, entro l'anno scolastico 2011-2012, dai classici volumi cartacei per la scuola a libri di testo «nelle versioni a stampa, online scaricabile da internet, e mista».

Accanto alle produzioni digitali delle case editrici si assiste a un'ampia diffusione di supporti educativi, capaci di integrarsi nella didattica sostenendo quelle pratiche di lettura e scrittura in precedenza di solo appannaggio dei libri di testo.

La rivoluzione digitale ha trasformato in profondità il materiale didattico, soprattutto per i bambini, in un percorso che va dagli oggetti fisici a quelli digitali (Ponticorvo et al., 2019). Spesso i docenti utilizzano gli strumenti digitali integrandoli con il libro di testo, ma più solitamente progettano e realizzano i contenuti di loro interesse, e ancor più di rado coinvolgono gli studenti.

Il presente lavoro di ricerca intende esplorare le modalità di realizzazione, e le potenzialità, di percorsi media educativi che coinvolgono i docenti in attività di produzione di narrazioni digitali inerenti le realtà territoriali limitrofe.

Colonne portanti della presente proposta di ricerca divengono quindi: il digital-storytelling, le attività di formazione e co-progettazione con le docenti di percorsi interattivi (svincolando l'attività da un mero utilizzo strumentale), la valorizzazione del territorio e la realizzazione di prodotti digitali da realizzare con gli allievi.

Il digital-storytelling, inteso come l'arte di narrare storie anche attraverso l'interazione di più fonti digitali (Bruschi, 2017), rappresenterà lo sfondo integratore attraverso il quale, a partire da una carta geografica o dalla rappresentazione di uno spazio fisico, i docenti potranno condurre gli studenti in percorsi di esplorazione attraverso molteplici OER (Open Education Resource). Attraverso la progettazione di proposte narrative di questo tipo i docenti sono supportati nel definire una struttura ben organizzata della conoscenza, da apprendere e rendere esplicita attraverso uno schema epistemico. Ciò facilita sia il docente nell'identificazione delle idee più rilevanti sia il discente ad ancorare tutte le informazioni che riceve (Hattie, 2008).

Il digital storytelling, in uno scenario educativo che si rivolge al territorio, permette inoltre la gestione di esperienze di scuola aperta in grado di raccordare la valorizzazione del patrimonio storico e culturale con attività di didattica in outdoor dove la narrazione viene costruita in maniera partecipata da docenti e dagli stessi studenti. Queste esperienze inserite nel curriculum permettono di realizzare quel curriculum locale, e non localistico, che costituisce la carta di identità delle scuole collocate nei territori che hanno la necessità di rafforzare il senso di appartenenza degli studenti e percorsi in verticale su temi di interesse comune.

Attivare esperienze fuori dalla scuola fa sentire sempre più urgente la necessità di costruire curricula adeguati e utilizzare la programmazione come strumento di progettazione. Come sostenuto già da De Bartolomeis nel suo *Fare scuola fuori dalla scuola*, il rapporto scuola-territorio non si attua semplicemente visitando musei, frequentando biblioteche o facendo ricerche sul campo, ma è necessario approntare un piano che specifichi quali mutamenti nel regime scolastico si auspicano e con quali mezzi sia possibile andare al di là dei rapporti ordinari con le realtà molto varie del territorio per sviluppare azioni educative significative (De Bartolomeis, 2018).

La volontà di partire dagli spazi limitrofi alla scuola, ma esterni ad essi, si spiega con l'intento di coinvolgere anche i bambini nelle attività di produzione, saranno essi stessi a raccontare il loro territorio. L'esplorazione digitale si integrerà infine con proposte ludiche finalizzate a monitorare la comprensione degli utenti e fornire feedback, intesi come informazione di ritorno funzionali a ricalibrare il proprio percorso in un clima sfidante e nell'ottica della personalizzazione.

Inoltre, le nuove tecnologie, usate in modo consapevole, possono rendere le bambine e i bambini documentatori attivi e protagonisti del loro fare esperienza. Gli strumenti digitali, usati in modo da valorizzare gli aspetti di collaborazione e le potenzialità creative possono diventare strumenti utili per arricchire lo storytelling (Mariani, 2018).

Usare i media in modo consapevole, scoprirne le caratteristiche e le potenzialità, possedere le tecniche offerte dagli strumenti digitali, può consentire ai bambini di sperimentare contesti cognitivi nuovi e plurali, caratterizzati da ipertestualità e multimedialità. (Cambi, 2010).

Quanto sopra brevemente descritto verrà coprogettato in prima istanza tra i docenti e il gruppo di ricerca all'interno di un percorso di formazione e poi realizzato in classe con i bambini all'interno di un percorso media educativo (Ceretti, Felini, 2006).

La realizzazione dei prodotti digitali si baserà su EULALIA, un'applicazione Android che mira a sviluppare una metodologia per l'insegnamento / apprendimento utilizzando metodologie inclusive e multisensoriali basate su

sfondi integratori e su interfacce utente tangibili (TUI), quest'ultime non contemplate nel presente lavoro di ricerca, ma possibile evoluzione di utilizzo per gli insegnanti.

Aspetto centrale di EULALIA è infine la possibilità di co-creazione degli scenari con insegnanti e studenti, all'interno di un sistema collaborativo basato su OERs (Open Educational Resources).

I prodotti digitali realizzati diverranno strumenti di condivisione tra le scuole attraverso la pagina social del progetto.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

- Un gruppo di docenti della scuola primaria, supportato da esperti, è in grado di co-progettare e costruire contenuti didattici digitali funzionali alla valorizzazione del territorio?
- Un gruppo di docenti della scuola primaria, supportato da esperti, è in grado di sperimentare con gli alunni attività media educative di storytelling geolocalizzato su mappe territoriali?
- L'apprendimento all'aperto e in natura (outdoor education) può trarre beneficio da soluzioni di digitali e interactive storytelling per la pianificazione di esperienze didattiche ubique e legate al territorio?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Sperimentare percorsi di co-costruzione, tra docenti e tra docenti e alunni, di testi digitali con finalità educative orientate alla scuola aperta al territorio.

### **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

La presente attività di ricerca intende attingere dagli strumenti di lavoro dalla prospettiva propria mixed methods massimizzando le peculiarità proprie della ricerca formazione.

Per quanto concerne l'approccio mixed methods, nelle realtà di ricerca è oggi ampiamente diffusa la consapevolezza che interrogativi di ricerca differenti richiedano strategie di ricerca differenti (Johnson, Onwuegbuzie, 2004), affermazione per nulla ovvia fino pochi anni fa, a causa del dualismo imposto dalla "guerra dei paradigmi" (Gage, 1989). Caratteristica chiave delle strategie mixed methods è quella di utilizzare in modo sinergico approcci qualitativi e quantitativi in differenti momenti della medesima ricerca, allo scopo di trovare le migliori risposte possibili all'interrogativo che ha originato la ricerca stessa. In tale prospettiva i risultati prodotti hanno per loro natura un maggior grado di affidabilità, dato che i vantaggi di un approccio compensano i limiti dell'altro (Trincherò, Robasto, 2019).

Per quanto concerne la Ricerca-Formazione (R-F) anche quest'ultima contempla percorsi di ricerca empirica che si avvalgono di metodologie di ricerca differenziate, e parallelamente, propone di promuovere la professionalità degli insegnanti attraverso la costruzione di percorsi di ricerca condivisi, in un quadro di collaborazione inter-istituzionale. Tale procedura si pone la duplice finalità di sviluppare la professionalità degli insegnanti e,

parallelamente, di verificare l'effettiva ricaduta dei risultati nella realtà scolastica e formativa. Possiamo in definitiva affermare che l'approccio proprio delle Ricerca-Formazione ben si adatta agli intenti della presente ricerca in quanto si propone come trasversale ai molteplici e più specifici approcci metodologici di ricerca accompagnandoli, senza snaturarli, ma adattandosi ed esplicitando le diverse procedure che sono peculiari di quell'approccio, garantendo infine il necessario rigore metodologico per tutto il percorso comune di ricerca (Asquini, 2018).

### **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Nella ricerca saranno utilizzati strumenti quantitativi e qualitativi. E nello specifico:

- Questionari di rilevazione delle pratiche da parte dei docenti
- Questionari di gradimento dei bambini
- Strumenti di rilevazione delle competenze rivolti ai bambini
- Focus group rivolti ai docenti
- Analisi delle documentazioni

### **RISULTATI ATTESI**

Il presente lavoro di ricerca intende indagare le strategie di progettazione di narrazioni digitali inerenti le realtà limitrofe alla scuola, sia da parte dei docenti, per produrre strumenti in grado di rispondere a necessità di personalizzazione del gruppo classe, sia da parte degli allievi all'interno di percorsi media educativi.

Si intende inoltre coprogettare e produrre con le scuole contenuti didattici digitali che potranno essere scambiati tra scuole differenti.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La diffusione dei risultati si articolerà attraverso le seguenti azioni:

- partecipazione a convegni scientifici nazionali ed internazionali (sui quali è stato previsto specifico budget);
- documentazione dell'attività di ricerca all'interno del sito IUL Ricerca;
- scrittura di articoli scientifici e di un libro con la casa editrice IUL Press;
- costruzione di una pagina facebook;
- condivisione attraverso il web delle mappe realizzate dalle scuole;
- evento conclusivo di presentazione dei risultati.

### **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

È stata conclusa l'attività di Analisi e rielaborazione dei dati raccolti. Una prima stesura di tale prodotto è stata pubblicata nella rivista IUL Research, vol.4 n.8. con un articolo “Spazi di prossimità scolastica narrati attraverso il digital storytelling, tra tradizione e innovazione” a firma di Alessia Rosa, Sara Mori e Michela Bongiorno.

L'attività di ricerca è stata inoltre presentata alla Summer School MED che si è svolta dall'11 al 13 luglio a Modena. Durante un workshop sui temi oggetto della Ricerca, la presentazione ha raccolto un ampio sostegno e supporto dai presenti.

Alla stessa iniziativa formativa sono stati coinvolti alcuni dei docenti che hanno partecipato al progetto RIME in entrambe le scuole. La Summer School è così diventata un momento di incontro e confronto.

Parallelamente è proseguita l'attività di video documentazione con il Dott. Domenico Morreale e i prodotti sono in fase di conclusione. I due video realizzati documentano i progetti realizzati a Savigliano e Tronzano valorizzando sia la dimensione educativa e scolastica che quella territoriale attraverso interviste ai diretti INTERESSATI.

Tali prodotti saranno utilizzati nelle attività di diffusione e disseminazione del progetto.

È stata infine richiesta un'estensione del progetto al fine di scrivere la pubblicazione inerente il progetto RIME.

## **A+L (AppIUL): comunicazione digitale etica ed efficace**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

07/06/2021 - 30/04/2024

### **REFERENTI IUL**

Caterina Ferrini

### **GRUPPO DI RICERCA**

Caterina Ferrini

Letizia Cinganotto

Federico Giuliani

### **FINALITÀ**

La ricerca intende esaminare le caratteristiche del testo scritto tradizionale in relazione al testo scritto di stampo digitale nell'ambito della a) comunicazione aziendale, b) della formazione di età scolare e adulta, c) della comunicazione pubblica; promuovere l'integrazione della multi modalità testuale tipicamente digitale agli strumenti didattici tradizionali per la formazione in lingua materna (L1) e lingua seconda (L2) nell'ottica del raggiungimento di una educazione linguistica democratica (GISCEL, 1975).

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

- a) Indagare se gli apprendenti che si interfacciano con testi tecnologici manifestano competenze linguistiche (e dunque pratiche) inferiori o superiori rispetto agli utenti che si formano sugli strumenti cartacei;
- b) indagare se la testualità digitale possa fornire strumenti all'educazione linguistica dell'italiano come lingua materna (L1) nella scuola pubblica e dell'italiano lingua seconda (L2) all'interno dei Centro Provinciali dell'educazione degli adulti; indagare se l'educazione linguistica digitale possa essere considerata maggiormente efficace e "democratica" secondo la definizione che ne ha fornito Tullio De Mauro (2006).
- c) indagare quali dispositivi linguistici risultano maggiormente efficaci e privi di fraintendimenti.

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Obiettivo del progetto è l'analisi della testualità digitale volta alla elicitazione dei tratti linguistici che possano risultare utili da impiegare per la realizzazione di una App educativa dedicata a processi di formazione e informazione nell'ambito dell'educazione linguistica in età scolare e adulta, nella comunicazione aziendale e nella comunicazione pubblica. Nelle nostre intenzioni le App (una per ogni ambito di interesse individuato) dovrebbero sostituire il testo cartaceo e poter essere fruite dagli utenti sia da computer che da dispositivo cellulare, in modo tale da facilitare i nuclei familiari che non possono acquistare più di un computer e i soggetti che non ne dispongono. La rete internet ha nel periodo pandemico dimostrato di potersi configurare come un potente strumento a livello comunicativo e didattico: 1) perché capace di raggiungere gli utenti a prescindere dalle difficoltà di accesso ai locali aziendali, scolastici o pubblici; 2) perché permette al discente di familiarizzare con linguaggi e strumenti da cui dipenderà la sua vita civile: la digitalizzazione della burocrazia verso la quale il Paese si sta avviando porterà molto presto tutti gli italiani (e non solo i più giovani) a dover fare i conti con la competenza digitale; 3) perché, nella nostra ipotesi, la multi modalit  intrinseca ai testi digitali risulta capace di costruire la competenza linguistica degli apprendenti cos  come intesa da De Mauro (che   competenza non solo di lingua, ma anche "delle lingue, dei linguaggi") e cos  come richiesta dal QCER. La presenza sulla rete di pi  linguaggi (iconico, verbale) attiva processi cognitivi di natura bimodale e sottolinea la dimensione semiotica del linguaggio, esplicitando gli aspetti dell'interazione che non emergono dal solo testo scritto, quali la gestualit , la mimica, la postura, il ritmo, l'intonazione, il tono. Tali potenzialit  promuovono una maggiore autonomia nell'apprendimento e partecipano nello sviluppare abilit  che hanno una forte rilevanza sul piano cognitivo: quella euristica (relativa allo scioglimento di problemi e conseguentemente all'acquisizione di nuove conoscenze), quella esplorativa (capacit  di reperire l'informazione cercata muovendosi), quella interazionale (negoziazione dei significati nell'interazione con l'insegnante o con i compagni) e quella metacognitiva (giungere alla consapevolezza dei propri processi cognitivi) e di rispettare il proprio stile cognitivo.

Obiettivi diversificati nei diversi target individuati dalla ricerca:

- a) Nell'ottica della comunicazione e formazione aziendale la ricerca intende fornire alle imprese le coordinate linguistiche necessarie per la redazione di testi utili alla formazione del personale. La formazione a distanza permette alle piccole, medie e grandi aziende di addestrare anche il personale impiegato in regime di telelavoro e di smart working.
- b) Nell'ottica dell'educazione linguistica in et  scolare e adulta la App sar  rivolta ad apprendenti di italiano L1 della scuola pubblica e a studenti di italiano L2 che frequentano Centri Provinciali per l'istruzione degli adulti. La pandemia da Covid 19 ha messo esplicitamente in luce le difficolt  incontrate dall'istituzione scolastica nel raggiungimento dei discenti in termini sia fisici che educativi. Tuttavia, la scuola e gli educatori in genere "sono chiamati al grande compito di garantire una attivazione paritaria delle capacit  linguistiche di tutti" (GISCEL, 1975). La promozione della testualit  digitale pu  guidare gli insegnati attraverso il superamento di una didattica a distanza fondata sulla mera trasposizione in digitale di un modello didattico trasmissivo ed erogativo. Si prevede

di realizzare una ‘Unità Didattica sperimentale digitale’ di italiano L1 destinata ad alunni madrelingua italiana e con background migratorio a livello di quinta elementare e una ‘Unità Didattica sperimentale digitale’ di italiano L2 destinata a studenti immigrati in Italia a livello di Italiano A2 secondo il QCER (Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue).

c) Nella comunicazione pubblica l’informazione digitale risulta di primario interesse. Il periodo pandemico ha messo in chiara evidenza l’importanza della gestione della testualità che deve essere eticamente corretta e risultare comprensibile per tutte le fasce di popolazione. La sua efficacia in termini di funzionalità comunicativa può ridurre i rischi di mancata comprensione e di strumentalizzazione del messaggio, pericoli testimoniati dai numerosi casi di Fake news circolati. La ricerca intende fornire attraverso la App le coordinate necessarie alla redazione testuale-digitale consapevole in termini di indice di leggibilità e in relazioni ai livelli di competenza culturale necessari per gestire i testi.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

L’indagine avrà riferimenti teorici, ipotesi e metodologie riguardanti: a) l’analisi di linguistica educativa (Tesi GISCEL 1975; De Mauro 2006, 2016; De Mauro, Ferreri 2005; Vedovelli, Casini 2016): studia le questioni relative all’apprendimento e all’insegnamento “della lingua, delle lingue, dei linguaggi” (De Mauro, Ferreri 2005) e lo sviluppo delle competenze e delle abilità linguistico-comunicative in risposta alle sollecitazioni provenienti dalla società; b) l’analisi di linguistica testuale (Werlich 1975; Halliday Hasan 1976; van Dijk 1977; Conte 1977, 1988; Conte, Petöfi, Sözer, 1989; Andorno 2003): quale branca della linguistica teorica, si interroga sulla tipologia dei testi, e sui criteri per differenziare i vari tipi di testi; sulle condizioni di testualità (sulla coesione e sulla coerenza dei testi); c) l’analisi di stampo sociolinguistico (Labov, 1966, Berruto 1995; D’Agostino, 2007): è una branca degli studi linguistici che mette in relazione linguaggio e società. L’assunto fondamentale che ha portato allo sviluppo della prospettiva sociolinguistica sui fatti di lingua risiede nell’osservazione che il linguaggio verbale si realizza nella vita sociale e nei comportamenti interazionali degli individui; d) l’analisi di linguistica acquisizionale (Giacalone Ramat 1986; Giacalone Ramat, Vedovelli 1994; Chini 2004, 2012): analizza l’apprendimento di una lingua seconda e riguarda sia gli studenti inseriti nel percorso scolastico sia gli studenti adulti che si spostano in aree linguistiche diverse da quelle di origine.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Le principali metodologie applicate alla raccolta dei dati includeranno:

- valutazione delle fonti esistenti;
- interviste a testimoni chiave;
- osservazione partecipante all’interno di lezioni/corsi di formazione on line e in presenza;
- analisi documentaria, principalmente incentrata sulle politiche linguistiche educative;



- questionari di autovalutazione online, rivolti a studenti e docenti specificamente dedicati alla fruizione testuale, ma anche all'uso e alla scelta della lingua;
- registrazioni audio-visive di testimonianze di linguistica educativa.

Le aree per la ricerca sul campo saranno scelte come segue: classi scolastiche interessate da considerevole presenza di studenti con background migratorio alle spalle; aree geografiche dei flussi immigratori; imprese interessate da una considerevole presenza di telelavoratori o di lavoratori in smart working.

I dati linguistici saranno sottoposti ad analisi qualitativa in relazione alle ipotesi di ricerca.

### **RISULTATI ATTESI**

- 1) La sperimentazione dello strumento applicativo per la comunicazione digitale nei percorsi di formazione e informazione all'interno dei tre ambiti di interesse.
- 2) Nei prodotti gli indicatori scelti verranno testati su 10 soggetti: 10 soggetti provenienti dalle aziende; 10 soggetti legati alla comunicazione pubblica; 10 soggetti inseriti nel percorso scolastico; 10 soggetti inseriti in un percorso educativo di CPIA.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

Articoli, seminari

### **COMMITTENTE**

Dipartimento

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Nell'ambito del progetto "App(IU'L)", è stata individuata la figura responsabile dell'implementazione dell'app, con particolare attenzione all'addestramento dell'intelligenza artificiale per semplificare testi, seguendo le indicazioni fornite dalla letteratura. Il ruolo specifico è ricoperto da Francesco Mugnai, che ha consolidato e continua a consolidare la sua collaborazione con l'Ateneo nel progetto di costruzione di un corso per l'apprendimento dell'italiano come L2, in collaborazione con l'Università per Stranieri di Perugia.

Il gruppo di ricerca ha affidato all'esperto il compito di implementare l'app educando l'intelligenza artificiale ad eseguire le seguenti funzioni:

Utilizzare per quanto è possibile lessico fondamentale e ad alto uso e non usare mai più di 20/25 parole a periodo).

Vocabolario di internazionale (Tullio De Mauro): <https://dizionario.internazionale.it/>

Troverete le sigle FO, AU, AD accanto alle parole

-Utilizzare le 5 W per scrivere:

Who? Chi

What? Che cosa

When? Quando

Where? Dove

Why? Perché

- Cercare la soluzione linguistica più semplice;
- Essere brevi. Scrivere frasi che non superino, mediamente, le 20 parole;
- Essere precisi e diretti evitando il ricorso a perifrasi;
- Preferire parole concrete a parole astratte;
- Evitare inutili forestierismi, se esistono parole equivalenti in italiano;
- Usare i termini tecnici (quando non evitabili) spiegandoli brevemente con parole del Vocabolario di Base;
- Evitare inutili pseudotecnicismi;
- Evitare l'uso di sigle, abbreviazioni, simboli senza aver dato il loro scioglimento;
- Evitare parole e locuzioni ammiccanti, spesso prive di significato se non contestualizzate;
- Evitare l'uso di formule stereotipate, cristallizzate, prive di significato reale;
- Preferire la coordinazione (o subordinazione limitata) alla subordinazione;
- Evitare la forma passiva nelle frasi e, usandola, esplicitarne sempre il soggetto logico;
- Preferire la forma personale a quella impersonale;
- Preferire la forma affermativa all'uso delle doppie negazioni;
- Preferire ripetere anziché ricorrere alla variatio se con questa si rischia di creare equivoci;
- Fare attenzione agli usi discriminanti della lingua

#### **ATTIVITA' SVOLTE AL 31/12/2023**

Durante la fase successiva della nostra ricerca, abbiamo ampliato il coinvolgimento degli studenti del Corso di Laurea L20 in diverse attività significative.

##### **a. Attività con Studenti L20:**

Abbiamo condotto una messa alla prova di ChatGPT, utilizzando l'intelligenza artificiale per elaborare testi secondo gli indici di scrittura semplificata. Questo esercizio ha permesso agli studenti di interagire con la tecnologia emergente e di valutare l'efficacia dell'intelligenza artificiale nella semplificazione testuale.

##### **b. Organizzazione di Seminari:**

Abbiamo coordinato due cicli seminariali presso l'Università Telematica degli Studi IUL:

"Comunicazione innovativa, multimediale e digitale" (dicembre 2021/gennaio 2022) all'interno del Corso di Laurea Triennale.

"Le parole della guerra, la guerra delle parole" (marzo 2022/aprile 2022) sempre nel contesto del Corso di Laurea Triennale.

**c. Laboratorio di Scrittura:**

Abbiamo proseguito l'attività del laboratorio di scrittura all'interno del Corso di Studi L20 per l'anno accademico 2021/2022, focalizzandoci sul modulo 2 - "Scrittura e professione". Gli argomenti trattati includono scrittura e comprensione, scrittura controllata, Indice di Flesch e Indice di Gulpease.

Per l'anno accademico 2022/2023, abbiamo ripetuto il laboratorio di scrittura con lo stesso modulo, consolidando l'apprendimento degli studenti su scrittura e comprensione, scrittura controllata e l'uso degli indici di Flesch e Gulpease.

**d. Tesi dedicate alla Semplificazione Linguistica:**

Abbiamo incoraggiato e supportato la realizzazione di tesi di laurea dedicate alla semplificazione linguistica all'interno del Corso di Studi L20. Queste tesi contribuiscono a espandere la conoscenza nel campo e offrono un approfondimento sulle sfide e le opportunità della semplificazione linguistica.

Queste attività integrative hanno arricchito il nostro progetto, coinvolgendo attivamente gli studenti e creando una collaborazione dinamica tra ricerca accademica e apprendimento pratico.

- Titolo della tesi: "Comunicazione digitale e semplificazione del linguaggio nella PA: Comune di Perugia". Dott. Michele Giovagnoni, all'interno del Corso di Laurea Triennale "Comunicazione innovativa, multimediale e digitale L20", Università Telematica degli studi IUL. Tesi discussa in data 18 ottobre 2023.
- Titolo della tesi: "Analisi sugli indici di comprensibilità dei programmi di divulgazione a mezzo televisivo nell'Italia degli anni Novanta". Candidato: Tommaso Cambi, all'interno del Corso di Laurea Triennale "Comunicazione innovativa, multimediale e digitale L20", Università Telematica degli studi IUL. Tesi da discutere.
- Titolo della tesi: "Tracce di Burocratese nelle bollette dell'energia elettrica e del gas". Candidato: Massimo Bianchi, all'interno del Corso di Laurea Triennale "Comunicazione innovativa, multimediale e digitale L20", Università Telematica degli studi IUL. Tesi da discutere.

## **L'e-tutoring nella didattica telematica universitaria. Una ricerca-azione per la formazione professionale degli e-tutor**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

01/04/2022 - 31/12/2025

### **REFERENTI IUL**

Paola Nencioni

### **GRUPPO DI RICERCA**

Paola Nencioni

Serena Greco

Sara Mori

Elettra Morini

Francesca Rossi

Giorgio Cecchi

Andrea Nardi

Massimiliano Naldini

### **FINALITÀ**

Molteplici studi a partire dai primi anni Duemila hanno affrontato il tema dell'e-learning e della sua evoluzione (Bonaiuti, 2006; Calvani, 2009; Ranieri, 2011) individuando tre principali generazioni di formazione a distanza (FAD). Esiste un'ampia letteratura relativa all'analisi dei sistemi di terza generazione nei quali si supera la definizione di formazione a distanza per sostituirla con quelle di e-learning e online distance learning, che meglio descrivono la possibilità di apprendere assieme, anche se «distanti per luogo e per tempo», in un rapporto paritetico e di scambio non solo tra discenti, ma tra i diversi soggetti della rete. Nei sistemi di «terza» generazione, si considera infatti il processo sociale come l'idea chiave dello sviluppo della formazione a distanza (Capogna, 2014).

Figura centrale di questo apprendimento come processo sociale è quella del tutor online. La funzione tutoriale svolge infatti un ruolo essenziale nella formazione online dal momento che la didattica erogata in modalità online impone che lo studente sia opportunamente affiancato da figure specialistiche in grado di supportarlo con continuità, di orientarlo nel percorso di studi e nell'utilizzo della piattaforma informatica, di sostenerlo negli aspetti contenutistici, metodologico-didattici e dal punto di vista della motivazione (Ferrari et al., 2021).

Diversi studi teorici (Calvani & Rotta, 2000; De Metz & Bezuidenhout, 2018; Rivoltella, 2006; Rotta &

Ranieri, 2005; Salmon, 2011) hanno nel tempo delineato il ruolo, le funzioni, gli stili di tutorship e le competenze di questa importante figura professionale. Sappiamo che l'e-tutor deve possedere competenze sociali, cognitive, affettive e tecnologiche (Berge, 1995) e che in base alle competenze messe in gioco può assumere diversi ruoli: pedagogico/intellettuale, sociale, manageriale/organizzativo e tecnico (Abdullah & Mtsweni, 2014; Berge, 1992). In relazione agli obiettivi prevalenti della formazione, ai modelli di e-learning adottati e ai diversi stili di tutoraggio messi in campo la figura dell'e-tutor può diversificarsi in e-tutor con funzioni di supporto esterno e mediazione, e-tutor come moderatore/animatore, e-tutor facilitatore, e-tutor come istruttore (Collins & Berge, 1996; Rotta & Ranieri, 2005). Alcune ricerche hanno verificato come un'efficace azione di e-tutoring contribuisca a migliorare le performance e le possibilità di successo formativo degli studenti e svolga un ruolo centrale nel creare un ambiente di apprendimento efficace e motivante (Raviolo, 2020). In molti casi l'e-tutor è l'interlocutore principale degli studenti e diviene a tutti gli effetti un esperto che riduce la distanza tra docenti e studenti (Mirzadeh et al., 2020), rappresentando allo stesso tempo una figura fondamentale di supporto per il team dei docenti e risultando quindi al centro dei processi di innovazione didattica (Vegliante & Sannicandro, 2020).

Negli ultimi anni è quindi emersa la necessità di rafforzare e ripensare il ruolo del tutor nell'ambito dell'e-learning e della didattica online (Halverson & Graham, 2019; Youde, 2020), dove questa figura ha assunto un ruolo sempre più centrale, anche a seguito dei cambiamenti apportati alla didattica e alla formazione online dalla pandemia di COVID-19. In questo contesto si inserisce l'offerta formativa dell'Università Telematica degli Studi IUL. L'ambiente di apprendimento online progettato e realizzato dall'Università si rifà al framework teorico della Community of Inquiry (COI) che riflette un approccio collaborativo-costruttivista all'apprendimento (Benedetti, 2018). Il modello "COI" sviluppato già nel 2000 da Garrison, Anderson e Archer è composto da tre elementi-chiave, attraverso il quale viene sviluppata un'esperienza di apprendimento significativa e collaborativa che si realizza nell'intersezione di tre componenti fondamentali: la presenza sociale, la presenza cognitiva e la presenza didattica. L'elemento cognitivo costituisce il cuore dell'ambiente di apprendimento on line ed è formato dai contenuti di apprendimento. La presenza del docente, anche nella versione di facilitatore, è necessaria per dare una guida e una direzione all'apprendimento. Tra le sue caratteristiche, una delle più importanti è la versatilità e l'abilità di adattarsi facilmente alle esigenze degli studenti. L'idea stessa di apprendimento assume i caratteri di un processo sociale che si sviluppa attraverso l'interazione. L'Ateneo propone un modello che permette al corsista di affrontare lo studio nel modo che preferisce, seguendo un percorso lineare oppure individualizzando fino alla piena personalizzazione dell'approccio ai contenuti attraverso una selezione autonoma. I corsi disponibili sulla piattaforma e-learning, infatti, sono progettati come un insieme di singoli moduli inseriti in una struttura reticolare e mappale. In questo modo il corsista ha la possibilità di personalizzare la formazione secondo il proprio modo di elaborare e organizzare le conoscenze.

Il supporto a queste attività viene garantito da due tipologie di e-tutor che operano nell'ambiente di apprendimento online: il tutor di percorso e il tutor disciplinare. I tutor di percorso hanno il compito

di supportare la motivazione dello studente lungo tutto il percorso didattico, di orientarlo e guidarlo nel corso della sua carriera accademica, modulando adeguatamente il percorso formativo alle caratteristiche di ciascuno. Il tutor disciplinare invece è un esperto, qualificato nella disciplina, che affianca il docente titolare dell'insegnamento, contribuendo al miglioramento continuo della qualità del corso, del servizio offerto e dell'apprendimento degli studenti (Ferrari et al., 2021). Uno dei suoi compiti più importanti è fare sì che lo studente non si senta isolato, riducendo la distanza tra studenti tra studente e docenti, e tra studente e università. Idealmente il tutor disciplinare, supportando l'interazione online dei partecipanti, dovrebbe incentivare la creazione di una vera e propria comunità di apprendimento che favorisca sia il superamento dell'isolamento del singolo che la valorizzazione dei suoi rapporti con il gruppo (Mori et al., in press; Trentin, 1998). Questo aspetto è fondamentale per minimizzare il sentimento di distacco che è comune tra gli studenti che frequentano le università online (Ferrari et al., 2021). Date queste premesse, la finalità generale del progetto è quella di mappare i ruoli, le attività, le interazioni degli e-tutor al fine di intercettare buone pratiche di supporto agli studenti, eventuali difficoltà ed elementi di criticità, possibili elementi da ottimizzare e possibili sviluppi futuri in un'ottica di miglioramento dell'azione di tutoraggio. La mappatura sarà funzionale anche all'elaborazione di un percorso formativo in entrata per gli e-tutor che si apprestano a supportare sia le attività didattiche (come e-tutor disciplinare) sia quelle organizzative e di orientamento (come e-tutor di percorso). Il progetto ha inoltre l'ambizione di consolidare le buone pratiche già in essere e di gettare le basi per la creazione di una vera e propria comunità di pratica finalizzata allo sviluppo professionale, attraverso un processo di "co-costruzione" del percorso formativo e la condivisione con gli e-tutor dei risultati in itinere e finali della ricerca. Questo aspetto è particolarmente rilevante dal momento che la comunità di pratica stimola il desiderio dei suoi appartenenti ad un migliore futuro professionale (Abedini et. al., 2021) sia in termini di soddisfazione (Guan & Frenkel, 2018; Kang & Yang, 2016; Lounsbury et. al., 2007) sia nell'acquisizione di nuove competenze (Abu Bakar et al., 2017).

## **DOMANDE DELLA RICERCA**

- Chi è l'e-tutor IUL rispetto al proprio profilo professionale e agli elementi di interesse verso questo ruolo?
- Qual è la percezione dell'e-tutor IUL relativamente al proprio ruolo, alle proprie competenze e alla propria professionalità?
- Quali sono gli stili, le strategie e le pratiche di tutorship messe in campo dall'e-tutor?
- Quali sono i fattori abilitanti e quali gli ostacoli alla creazione di una comunità di pratica online di e-tutor?
- Le competenze - metodologico-didattiche, socio-relazionali, organizzative e gestionali - in possesso dell'e-tutor possono essere consolidate e ottimizzate con una formazione specifica in entrata, e con quali contenuti?

## OBIETTIVI DELLA RICERCA

Gli obiettivi specifici saranno differenti e scanditi secondo le diverse fasi del progetto: I) profilatura degli e-tutor; II) mappatura della loro attività in piattaforma; III) progettazione e implementazione d un percorso di formazione specifico in entrata che si integri alle opportunità in ingresso già attive ed offerte dall'Università IUL.

La profilatura servirà a conoscere l'universo di riferimento e a individuare il campione al fine di intraprendere un processo di ricerca-azione con l'obiettivo di "costruire insieme" un percorso formativo che risponda alle aspettative, alle esigenze e ai bisogni educativi e di aggiornamento professionale dell'e-tutor. Tale processo dialettico di ascolto e confronto in itinere avrà anche come obiettivo non meno importante quello di incentivare la costruzione di una comunità di pratica e di scambio tra pari nell'ottica del miglioramento sia delle modalità operative degli e-tutor sia delle azioni a supporto degli studenti dell'Università. Una comunità di pratica (Wenger, 2006) quindi come strumento/modalità di formazione tra gli e-tutor e per gli e-tutor che favorisca la creazione, lo scambio e la condivisione di conoscenza. In tal senso l'indagine quantitativa – survey, questionari – avrà come obiettivo primario quello di mappare la comunità e conoscere il campione, mentre l'indagine qualitativa – focus group, interviste – sarà funzionale all'ascolto della comunità e alla successiva realizzazione del percorso formativo.

Il percorso formativo ipotizzato dovrà andare a lavorare sulle tre dimensioni/competenze fondamentali individuate per l'e-tutor online: I) metodologico-didattiche – per quanto concerne l'uso degli strumenti e delle funzionalità di e-learning della piattaforma, le modalità di supporto alla didattica a distanza, i processi di feedback formativo e valutazione degli studenti, la relazione con il proprio docente di riferimento; II) socio-relazionali – per gli aspetti di carattere morale, *di problem solving*, di cura, empatia e interazione sociale con gli studenti (Chien et al., 2016); III) organizzative e gestionali – relativamente all'attività di orientamento e accompagnamento degli studenti per tutti gli aspetti extra-didattici ed extra-disciplinari. Nello specifico la ricerca si pone i seguenti obiettivi:

1. Indagare la composizione della comunità di e-tutor IUL in termini di: genere, età, titolo/i di studio, mansioni, formazione specifica nell'ambito del tutoraggio e del tutoraggio online, esperienze professionali pregresse in qualità di e-tutor in IUL e in altre università, interessi culturali e di ricerca, percezioni sul proprio ruolo all'interno della comunità educante, percezioni rispetto alle competenze necessarie per svolgere con successo il proprio ruolo, aspettative rispetto alla posizione che dovranno ricoprire e ai possibili traguardi professionali.
2. Rilevare le reali pratiche agite degli e-tutor disciplinari e di percorso in termini di ruoli e relazione con i propri studenti e con il proprio docente di riferimento; in termini di strategie/pratiche didattiche attivate a supporto degli studenti (gestione della conoscenza e dei contenuti formativi, monitoraggio delle comunicazioni, attività di moderazione, costruzione del clima classe, allestimento e gestione dei gruppi di lavoro, animazione della comunità online, *scaffolding cognitivo*, metacognitivo ed emotivo, costruzione

di compiti ed e-tivities, feedback formativo e valutazione); in termini di strumenti/funzionalità della piattaforma utilizzate; in termini di modalità di orientamento, accompagnamento e supporto messe in atto (*scaffolding tecnico e organizzativo*, risoluzione di problemi tecnici e/o attinenti all'andamento della carriera accademica).

3. Individuare i possibili fattori abilitanti e i possibili ostacoli allo sviluppo di una comunità di pratica per e tra gli e-tutor, indagando i diversi fattori connessi alla creazione, la condivisione e la disseminazione della conoscenza e delle buone pratiche di tutoraggio all'interno della comunità. Individuare i bisogni formativi e professionali degli e-tutor per la progettazione e l'implementazione di un intervento utile a potenziare le competenze possedute ed ottimizzare le azioni a supporto degli studenti.

### **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

In questo disegno di indagine si intende utilizzare un approccio Mixed Methods di tipo sequenziale esplicativo, caratterizzato da una fase quantitativa iniziale in grado di costituire una base dati di partenza, che sarà approfondita attraverso gli strumenti di indagine di tipo qualitativo. Creswell e Plano Clark (2011) individuano quattro disegni misti di base, tra cui è stato scelto di utilizzare il secondo in elenco in quanto meglio si adatta agli obiettivi della ricerca sopra descritti:

1. convergente parallelo, nel quale il metodo qualitativo e quantitativo vengono utilizzati contemporaneamente e seguendo le stesse fasi, per poi essere integrati al termine del processo in sede di interpretazione dei dati;
2. sequenziale esplicativo, che prevede una prima fase quantitativa i cui risultati hanno tra gli altri lo scopo di definire in maniera più pertinente la domanda di ricerca ed il campione di riferimento. A questa fase ne segue una seconda di impostazione maggiormente qualitativa che permette di approfondire e spiegare meglio i risultati ottenuti in precedenza;
3. sequenziale esplorativo, all'interno del quale la prima fase, di tipo qualitativo è costituita con lo scopo di conoscere in maniera approfondita il contesto nel quale poi verrà svolta una seconda fase di approfondimento di tipo quantitativo;
4. disegno integrato, nel quale ad un tradizionale disegno di ricerca (sia esso di tipo qualitativo o quantitativo), si associa la raccolta e l'analisi di un secondo set di dati che permetta di beneficiare di informazioni adeguate per rispondere alle domande di ricerca poste. La letteratura negli ultimi anni ha dimostrato un numero crescente di lavori empirici che si rifanno all'approccio dei Mixed Methods. Con metodi misti, non si intende riferirsi ad un semplice affiancamento di metodi qualitativi e quantitativi, piuttosto si vuole cercare di superare la dicotomia tra ricerca quali e quantitativa, rispondendo all'esigenza di garantire un pluralismo metodologico "modi di vedere multipli" (Greene, 2007). Alla base di questa scelta infatti può esserci l'esigenza di ottenere inferenze migliori, utilizzando fonti di dati diverse per incrementare la validità dei dati, oppure ancora, la considerazione dell'opportunità di raggiungere un livello superiore di comprensione dei fenomeni, che può mancare con l'utilizzo di un unico metodo di ricerca (Johnson & Onwuegbuzie, 2004), offrendo anche, qualora le due fonti di dati si



mostrino discordanti, la possibilità di progettare in itinere una nuova fase per un'ulteriore investigazione del fenomeno. Il gruppo di ricerca propone pertanto di seguire l'approccio dei Mixed Methods (mutuando gli strumenti da entrambe le metodologie di ricerca), in quanto si ritiene essere quello che, combinando insieme i due approcci, risulti il più completo per rispondere alle domande di ricerca.

### **STRUMENTI DELLA RICERCA**

- Survey quantitativa di profilazione degli e tutor.
- Tracciamento e analisi dei dati relativi alle interazioni in piattaforma.
- Interviste semi-strutturate.
- Focus group.

### **RISULTATI ATTESI**

L'attività di ricerca intende mappare la professionalità dell'e-tutor IUL per identificare i tratti distintivi del ruolo, gli strumenti "del mestiere" e le pratiche professionali promosse al fine di garantire il successo formativo dei corsisti. La mappatura dovrebbe far emergere i bisogni formativi dei professionisti che ricoprono il ruolo di e-tutor individuando le dimensioni in cui operare in entrata per garantire l'efficacia del loro operato; inoltre, l'interazione e la riflessione condivisa con il gruppo di ricerca ha l'intento di promuovere e consolidare tra gli e-tutor IUL una comunità di pratica identificando, durante l'arco di tempo in cui la ricerca sarà condotta, anche tempi e strumenti necessari per la crescita della stessa.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La diffusione dei risultati avverrà secondo diverse modalità: feedback in itinere ai partecipanti; partecipazione a convegni scientifici nazionali ed internazionali; pubblicazione di articoli scientifici per riviste scientifiche nazionali ed internazionali; pubblicazione di un libro con la casa editrice IUL Press; evento conclusivo di presentazione dei risultati.

### **COMMITTENTE**

IUL

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Il progetto vede la partecipazione attiva del gruppo di ricerca che si incontra con cadenza regolare per portare avanti le attività. I report degli incontri sono disponibili a questo indirizzo

[https://drive.google.com/drive/folders/1QWTZOJCKDE8WmuDthy6juj7rdNGnUQI0?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1QWTZOJCKDE8WmuDthy6juj7rdNGnUQI0?usp=share_link)

In questo primo semestre del 2023 il gruppo ha seguito il cronoprogramma condiviso in fase progettuale e ha portato avanti le attività previste senza difficoltà.

## ATTIVITA' AL 31/12/2023

- Partecipazione a Helmeto2023 <https://helmeto2023.it/important-dates> Massimiliano Naldini, Giorgio Cecchi e Andrea Nardi.
- Predisposizione dello strumento focus di approfondimento per gli e-tutor che hanno risposto al questionario.
- Definizione delle caratteristiche del campione per il reclutamento dei tutor.
- Avvio delle procedure per coinvolgere tutor nel focus (invio di email informative e di sensibilizzazione, doodle, coinvolgimento della segreteria didattica e del Dipartimento di scienze umane).
- Avvio della collaborazione con la prof.ssa Messuri al fine di progettare in modo condiviso la formazione degli e-tutor. Questa nuova attività ha reso necessaria la richiesta di una proroga delle attività di ricerca.
- Acquisto del software Stata per effettuare elaborazioni statistiche su quanto emerso dai questionari.
- Acquisto del software Nvivo per effettuare elaborazioni statistiche su quanto emergerà dai focus group
- Pubblicizzazione dell'attività di ricerca attraverso il Focus IUL <https://www.iuline.it/le-tutoring-nella-didattica-telematica-universitaria-iul-promuove-una-ricerca-azione-per-la-formazione-professionale-degli-e-tutor/>

## **La didattica collaborativa online nella scuola: promuovere la relazione e la partecipazione attiva in rete nel contesto della pandemia Covid-19**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

02/11/2021 - 30/06/2024

### **REFERENTI IUL**

Sara Mori

### **GRUPPO DI RICERCA**

Serena Greco

Sara Mori

Alessia Rosa

Elena Mosa

### **FINALITÀ**

La struttura progettuale della presente proposta prende forma dai primi risultati del progetto di ricerca in chiusura “Social learning e attività interattive online nella didattica universitaria” condotto all’interno dell’Università Telematica degli studi (IUL) nel corso dell’a.a. 2019-2020 e 2020-2021.

Tale progetto ha analizzato la possibilità di sperimentare attività collaborativa negli insegnamenti universitari online al fine di analizzare le relazioni in piattaforma, la ricaduta sulla motivazione degli studenti e lo sviluppo di competenze socio-relazionali.

I primi risultati della ricerca relativi al primo anno mostrano che in media hanno scelto la modalità collaborativa gli studenti più giovani, dei quali quasi la metà ha meno di 30 anni e in modo specifico gli studenti full time, ossia quelli che studiano soltanto. Complessivamente, chi ha svolto il lavoro in gruppo si dichiara molto soddisfatto e dichiara che rifarebbe la stessa scelta: i principali punti di forza riguardano la percezione di aver imparato di più e di aver lavorato in un buon clima sociale; la criticità maggiore è stata invece riscontrata nei tempi e nell’impegno, che sono stati superiori alle aspettative. Chi ha lavorato in gruppo riporta livelli di condivisione maggiore in tutte le attività previste, a fronte di chi ha seguito individualmente, e dichiara di aver dedicato complessivamente più tempo al corso, anche nelle attività di studio personale.

Interessante notare che emerge una differenza significativa nella percezione delle competenze digitali iniziali degli studenti: chi ha scelto la modalità collaborativa valuta le proprie competenze più elevate degli altri sull’uso sia degli strumenti, sia dei programmi informatici (Mori & Baldi, 2021).

Per quanto riguarda la sfera sociale, emerge con forte rilevanza il fattore relativo alla Coesione sociale (Garrison et al., 2020). Considerando che l'adesione alla sperimentazione era facoltativa e non comportava alcuna penalizzazione durante l'esame, i corsisti e le corsiste partecipanti alle attività collaborative da svolgersi on line risultavano fortemente motivati al confronto tra pari e alla condivisione di una dimensione sociale, accentuata anche dal periodo di distanziamento dovuto alla pandemia, e di quella cognitiva volta alla costruzione di conoscenza tipica delle comunità di apprendimento on line.

Un altro studio che tale ricerca considera come premessa è l'indagine che Indire ha condotto sulle scuole italiane durante il primo lockdown del 2020 volta ad approfondire le pratiche didattiche poste in essere per lo svolgimento della Didattica a Distanza (Indire, 2020).

Dal questionario online è stato possibile ricostruire le modalità didattiche messe in pratica insieme ai loro alunni: le tipologie adottate (attività sincrone, asincrone, laboratoriali e di ricerca offline o risorse per lo studio individuale), la frequenza, il tipo di conduzione delle attività in relazione alle dinamiche di classe e le strategie didattiche applicate.

In relazione alle metodologie maggiormente in uso in DaD, è emerso chiaramente che la maggior parte dei rispondenti al questionario ha trasposto in digitale le pratiche didattiche in uso in classe.

Le "lezioni in videoconferenza" sono state quelle maggiormente utilizzate in ogni ordine di scuola, dalla primaria alla secondaria di primo grado (89,7% alla primaria, 96,7% alla secondaria di primo grado e 95,8% alla secondaria di secondo grado), come pure l'"assegnazione di risorse per lo studio ed esercizi" da svolgere in autonomia (oscillando dal 79,8% alla primaria fino al 78,7% della secondaria di secondo grado e l'80% alla secondaria di primo grado). Una minoranza di docenti, tuttavia, ha sperimentato pratiche laboratoriali in DaD. Tale gruppo corrisponde al 14,5% del campione (549 soggetti su base dati 3.774), cresce al crescere dei gradi scolastici, collocandosi soprattutto nelle scuole secondarie di primo grado. Questo gruppo si caratterizza per il ricorso alle pratiche maggiormente espressive di una didattica di tipo attivo, collaborativa e volta allo sviluppo del pensiero critico e alla metacognizione, con relazioni statisticamente significative ("ricerche online", "costruzione di artefatti digitali", "attività laboratoriale/osservazione", "project work"...).

Questi risultati sono confermati anche dalla ricerca svolta dalla SIRD in cui vengono riportate come criticità "la mancanza di laboratori e attività pratiche online" e la "difficoltà di raggiungere gli alunni" (Batini et al, 2021) . Sempre da questo studio emerge chiaro quanto il ruolo della famiglia sia stato centrale in questo nuovo assetto degli ambienti di apprendimento.

Tale ambito è stato indagato anche dallo studio condotto dalla IUL, in collaborazione con

l'Università di Bath "International Covid-19 Impact on Parental Engagement Study (ICIPES)"

2020. Lo studio, che ha coinvolto 23 paesi, ha previsto la creazione di un questionario con domande chiuse ed aperte volto ad indagare il coinvolgimento dei genitori nel supportare l'attività di studio e di apprendimento durante il primo periodo di lockdown. Dai risultati del campione italiano (genitori di figli e figlie tra i 6-16 anni) è emerso che sono state prevalentemente le donne (madri o nonne) che si sono occupate di seguire e supportare l'apprendimento dei figli durante la DAD, una percentuale nettamente schiacciante, pari al 94%. Oltre il 50% ha dichiarato di aver controllato le e-mail e le indicazioni provenienti dalla scuola "quasi ogni giorno" per fornire un sostegno "tecnico", mediando le indicazioni degli insegnanti da un lato, e dall'altro, ricoprendo un ruolo di sostegno all'apprendimento che fino ad allora non era mai stato richiesto in maniera così netta. Come si può immaginare tale presenza decresce in modo significativo al crescere dell'età dei figli. Alla luce di questo quadro la presente ricerca si pone la finalità generale di approfondire come i docenti e i Dirigenti abbiano sperimentato attività collaborative online al fine di identificare esperienze significative e trasferibili per promuovere la partecipazione attiva e la relazione negli ambienti di apprendimento virtuali. Si intende inoltre approfondire il ruolo del contesto familiare come aspetto centrale per una buona riuscita del processo di insegnamento-apprendimento in tale prospettiva.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

La ricerca, come anticipato, intende esplorare gli interventi didattici e metodologici attivati nelle scuole durante la pandemia, finalizzati a promuovere le relazioni e la partecipazione attiva nei contesti virtuali. Si pensa che sia stato possibile far collaborare gli studenti online così da valorizzare la dimensione relazionale e la partecipazione attiva in un ambiente di apprendimento molto differente a quello a cui la scuola era abituata. Lo studio è guidato dalle seguenti domande:

- Quali strategie sono state sviluppate/attivate per promuovere le attività collaborative in rete nei diversi ordini di scuola?
- Come è stato possibile promuovere la relazione e la partecipazione attiva nell'ambiente virtuale?
- Quali sono i principali strumenti tecnologici utilizzati nei percorsi a distanza per promuovere la relazione e la partecipazione attiva?
- Quali sono le principali metodologie didattiche adottate nei percorsi di didattica a distanza per promuovere la relazione e la partecipazione attiva?
- Quali sono i fattori abilitanti per riuscire nella collaborazione in rete (in termini di caratteristiche del contesto scolastico e del contesto familiare a casa)?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

La ricerca intende indagare come le scuole abbiano sviluppato attività collaborative online (attraverso stanze virtuali, giochi virtuali, materiali di studio o piattaforme) con un'attenzione

particolare allo sviluppo della relazione e di una partecipazione attiva degli studenti ai momenti didattici. Si intende inoltre comprendere quali siano stati i fattori abilitanti di queste attività a casa (disponibilità della famiglia, degli strumenti tecnologici) e a scuola (ruolo del Dirigente e strumenti tecnologici dei docenti). Per quanto riguarda il questionario genitori e le variabili di contesto sarà possibile partire dai risultati del questionario dell'“International Covid-19 Impact on Parental Engagement Study (ICIPES)” 2020 (Osorio-Saez et al, 2021) elaborati a livello internazionale dal gruppo di ricerca dell'Università di Bath, che sta creando un framework sul tema e che ha visto IUL come partner per l'Italia.

Gli obiettivi specifici saranno differenti e scanditi secondo le diverse fasi del progetto.

- Definire un quadro di riferimento della ricerca per la costruzione dei questionari, capace di descrivere le dimensioni della didattica collaborativa, con una particolare attenzione alla valorizzazione della relazione e della partecipazione attiva online;
- Analizzare le esperienze degli stakeholders, esplorando e triangolando il punto di vista di docenti, genitori e Dirigenti;
- Identificare dei criteri per la selezione di esperienze per poter garantire la trasferibilità delle stesse: il lavoro concettuale in tal senso sarà quello di valorizzare le pratiche finalizzate a promuovere la relazione e la partecipazione attiva, sia tra pari, sia tra studenti e docenti.
- Approfondire attraverso strumenti qualitative quelle esperienze ritenute di particolare interesse.
- Diffondere e condividere i risultati in ottica di poter fornire linee guida operative per le scuole sulla base dei risultati.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Approccio metodologico:

In questo disegno di indagine si intende utilizzare un approccio Mixed Methods di tipo sequenziale esplicativo, caratterizzato da una fase quantitativa iniziale in grado di consentire una base dati di partenza, che sarà approfondita attraverso gli strumenti di indagine di tipo qualitativo. Creswell e Plano Clark (2011) individuano quattro disegni misti di base, tra cui è stato scelto di utilizzare il terzo in elenco:

1. convergente parallelo, nel quale il metodo qualitativo e quantitativo vengono utilizzati contemporaneamente e seguendo le stesse fasi, per poi essere integrati al termine del processo in sede di interpretazione dei dati;
2. sequenziale esplicativo, che prevede una prima fase quantitativa i cui risultati hanno tra gli altri lo scopo di definire in maniera più pertinente la domanda di ricerca ed il campione di riferimento. A questa fase ne segue una seconda di impostazione maggiormente qualitativa che permette di approfondire e spiegare meglio i risultati ottenuti in precedenza;

3. sequenziale esplorativo, all' interno del quale la prima fase, di tipo qualitativo è costituita con lo scopo di conoscere in maniera approfondita il contesto nel quale poi verrà svolta una seconda fase di approfondimento di tipo quantitativo;
4. disegno integrato, nel quale ad un tradizionale disegno di ricerca (sia esso di tipo qualitativo o quantitativo), si associa la raccolta e l'analisi di un secondo set di dati che permetta di beneficiare di informazioni adeguate per rispondere alle domande di ricerca poste.

È stato scelto il disegno sequenziale esplicativo poiché meglio si adatta agli obiettivi della ricerca. La letteratura negli ultimi ha dimostrato un numero crescente di lavori empirici che si rifanno all'approccio dei Mixed Methods. Con metodi misti, non si intende riferirsi ad un semplice affiancamento di metodi qualitativi e quantitativi, piuttosto si vuole cercare di superare la dicotomia tra ricerca quali e quantitativa, rispondendo all'esigenza di garantire un pluralismo metodologico ("modi di vedere multipli", Greene, 2007). Alla base di questa scelta infatti può esserci l'esigenza di ottenere inferenze migliori, utilizzando fonti di dati diverse per incrementare la validità dei dati, oppure ancora, la considerazione dell'opportunità di raggiungere un livello superiore di comprensione dei fenomeni, che può mancare con l'utilizzo di un unico metodo di ricerca (Johnson e Onwuegbuzie, 2004), offrendo anche, qualora le due fonti di dati si mostrino discordanti, la possibilità di progettare in itinere una nuova fase per un'ulteriore investigazione del fenomeno. Il gruppo di ricerca propone pertanto di seguire l'approccio dei Mixed Methods (mutuando gli strumenti da entrambe le metodologie di ricerca), in quanto si ritiene essere quello che, combinando insieme i due approcci, risulti il più completo per rispondere alle domande di ricerca e per approfondire le modalità con le quali le scuole hanno attuato pratiche di insegnamento/apprendimento collaborative.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Nella ricerca saranno utilizzati strumenti quantitativi e qualitativi.

Per quanto riguarda quelli quantitativi saranno creati 3 questionari indirizzati a Dirigenti Scolastici, docenti, genitori e saranno somministrati nell'a.s. 2021/2022 attraverso la rete e diffusi attraverso i canali di pubblicizzazione delle Università, della Fondazione e personali. Sarà possibile in questo modo analizzare complessivamente un maggior numero di esperienze, attraverso punti di vista differenti.

Per quanto riguarda quelli qualitativi verranno svolti focus group e interviste con docenti e Dirigenti e genitori di un piccolo campione ritenuto di particolare interesse alla luce delle analisi svolte, approfondendo i tre punti di vista differenti dei tre attori coinvolti. Si prevede dunque di creare uno o più protocolli di intervista e uno o più protocolli Focus- group, secondo come sarà ritenuto opportuno sulla base dei risultati al questionario.

## **RISULTATI ATTESI**

L'attività di ricerca intende identificare, analizzare e valutare le pratiche di didattica collaborativa ideate e sperimentate durante la pandemia di Covid 19 al fine di valorizzare la crescita esperienziale sviluppata dalla scuola durante un periodo socialmente e culturalmente complesso. Si potrebbero così affiancare alle pratiche in presenza proposte di didattica collaborativa attraverso l'uso delle tecnologie ampliando e sviluppando l'offerta educativa, anche per promuovere la relazione e la partecipazione degli studenti in ottica inclusiva.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La diffusione dei risultati avverrà secondo diverse modalità:

- partecipazione a convegni scientifici nazionali ed internazionali, per i quali viene stanziato uno specifico budget;
- la scrittura di articoli scientifici e di un libro con la casa editrice IUL Press;
- la costruzione di una pagina facebook;
- evento conclusivo di presentazione dei risultati.

### **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Le azioni sono state svolte secondo il cronoprogramma.

### **ATTIVITA' AL 31/12/2023**

- Partecipazione al 16th annual International Conference of Education, Research and Innovation Seville (Spain). 13th - 15th of November, 2023 con il contributo "EDUCATIONAL RELATIONS AND DISTANCE LEARNING: A RETROSPECTIVE EVALUATION FROM THE POINT OF VIEW OF PRINCIPALS, TEACHERS AND PARENTS" di S. Mori, S. Greco, A. Rosa, E. Mosa (partecipazione online)
- Pubblicazione atti Mori, S., Greco, S. Rosa, A. Mosa, E. (2023), educational relations and distance learning: a retrospective evaluation from the point of view of principals, teachers and parents: ICERI2023 Proceedings, 8908-8915, doi: [10.21125/iceri.2023.2274](https://doi.org/10.21125/iceri.2023.2274)
- Elaborazione e scrittura libro "Monitoraggio e valutazione dei processi di apprendimento per il successo formativo degli studenti universitari: un modello per gli ambienti di apprendimento online" di Giorgio Cecchi e Sara Mori
- Scrittura contributo: Cecchi, G & Mori, S. (2023). Capitale tecnologico e digitale dei genitori: una costruzione per analizzare le competenze digitali (in via di pubblicazione).





## **Parole in movimento per una didattica integrata: il modello PATHS applicato al contesto universitario**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

01.01.2020 -

### **REFERENTI IUL**

Samuele Calzone

Imma Messuri

### **GRUPPO DI RICERCA**

Samuele Calzone

Imma Messuri

Francesca De Santis

### **FINALITÀ**

L'idea progettuale "Parole in movimento" nasce all'interno dell'insegnamento di "Storia della pedagogia" del Corso di studi L22: lo studio delle principali teorie sull'educazione e la condivisione dei risultati di alcune esperienze didattiche innovative conduce a ritenere l'educazione al pensiero (e in particolare la riflessione critica) uno degli obiettivi verso i quali dirigere la nostra attenzione per migliorare l'apprendimento degli studenti. Scrive il poeta Adriano Accattino, "pensare è impossibile senza il linguaggio e senza la parola" e pertanto dobbiamo "lavorare sulla nostra lingua per renderla più adatta a pensare". Insegnare richiede dunque questo lavoro sulla parola che superi l'ovvietà del dire e il crescente bisogno di opinione (Claudio Magris): "viene sempre di più chiesto a tutti non di offrire i risultati di una loro ricerca [...] bensì di sentenziare su problemi che non conoscono".

Partendo da queste considerazioni, il progetto si ispira al modello PATHS (Philosophical Approach to Thinking Skills - <http://formazione.indire.it/paths>) realizzato da INDIRE e ne elabora una evoluzione in ambito universitario. Concentrandosi su parole comuni (linguaggio ordinario), legate agli insegnamenti del Corso di Studi, la ricerca intende contribuire a promuovere lo sviluppo del pensiero critico, favorendo una riflessione consapevole e facendo della curiosità (e della meraviglia come ricorda Aristotele) uno stimolo per la discussione e il confronto. Il futuro dell'educazione è legato alla capacità di abitare le insicurezze e gestire l'incertezza della nostra condizione umana. Le parole servono per questo, per chiarire il pensiero e non per confonderlo (come ci avvertono Sant'Agostino e San Tommaso): il dire, nella proposta filosofica di Austin, è sempre un fare qualcosa. Insegnare a dire, pertanto, aiuta a pensare e a fare.

L'obiettivo generale è migliorare l'acquisizione di conoscenze specifiche, attraverso l'ampliamento delle competenze trasversali e la consapevolezza del significato sociale del fenomeno sport. Si tratta di mettere al

centro dell'attività didattica una parola associata al mondo del movimento e dello sport, chiedendo ai corsisti di riflettere, secondo una modalità laboratoriale, sui significati del termine individuato. Il docente accompagna la ricerca dello studente con materiale didattico che lo aiuta a decostruire i significati tradizionali, e culturalmente iscritti, che la parola associata al movimento ha assunto nel tempo e a ricostruire, invece, il suo significato autentico e specifico per la disciplina. Lo studente è chiamato ad esporre ed argomentare i risultati della sua indagine all'interno del piano didattico del corso universitario. La proposta, quindi, articola la dimensione culturale e semantica della parola con quella concettuale e disciplinare, collocandone il valore nella specificità del contesto. Il corsista viene aiutato a costruire la conoscenza del fenomeno sportivo attraverso una pratica laboratoriale fondata sulle parole, articolando intorno ad esse il nucleo centrale degli insegnamenti attraverso un approccio critico.

Uno degli elementi oggetto di attenzione è la trasformazione delle parole in relazione ai mutamenti di significato del *fenomeno sport* nel contesto contemporaneo, che diffonde la cultura del benessere, del *wellness*, della cura del sé e del corpo, rimandando a valori e pratiche specifici. Analogamente, la trasformazione tecnologica diffonde l'uso di *device* nella pratica sportiva, dispositivi che integrano corpo e tecnologia. La tecnologia consente una modalità di approccio collettivo allo sport attraverso la condivisione – di gruppo e a distanza – di obiettivi, di traguardi, dei momenti del tempo libero dedicati alla pratica sportiva. Alla luce di tali trasformazioni cambiano le pratiche, i significati, i valori associati allo sport, al movimento e alle parole che le rappresentano. Significati e pratiche che sono differenti, ad esempio, nella cultura sportiva agonistica e professionale, che fonda su un diverso nucleo di valori, diversamente permeabile alle trasformazioni contemporanee.

## DOMANDE DELLA RICERCA

Le domande della ricerca rimandano alla finalità generale e sono, in realtà, uno strumento e uno stimolo che guida la ricerca. La riflessione sulle parole ordinarie legate al Corso di Studi ci aiuta a porre questi interrogativi:

- Noi siamo ancora in grado di distinguere che cosa è importante da cosa non lo è?
- Siamo capaci di riflettere criticamente e di condividere con gli altri i risultati dei nostri pensieri?
- Quanto siamo consapevoli che potenziare il nostro linguaggio significa sostenere la cultura del benessere?

Queste domande aiutano a considerare la disciplina pedagogica un punto di riferimento per lo sviluppo della nostra persona, anche in ambito professionale. Interrogarsi sulle parole aiuta ad insegnare con maggiore consapevolezza e senso critico.

Questa esperienza consente di:

- Aiutare gli studenti a riflettere sulla disciplina, potenziando il lessico specifico associato al movimento e la capacità di esporre un contenuto;
- Aiutare gli studenti a riflettere sulla disciplina, potenziandone la capacità critica in relazione al significato dello sport in società;
- Contribuire allo sviluppo del pensiero critico, supportando gli studenti nella ricerca dei

- significati autentici e nella discussione dei contenuti;
- Supportare l'acquisizione delle conoscenze disciplinari attraverso la dimensione linguistica associata al movimento e la riflessione dialettica sui contenuti dell'insegnamento universitario.

## **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Gli obiettivi del progetto sono:

1. Miglioramento della dimensione linguistica specifica della disciplina;
2. Individuazione di competenze metacognitive nella formazione online;
3. Sviluppo di una capacità critica di analisi e di ricerca dei significati delle parole associate ai movimenti, anche in relazione ai significati sociali e culturali associati all'uso delle parole;
4. Creare un lessico del Corso di studi, attraverso la discussione di parole e dei concetti centrali delle discipline.

La verifica sull'effettivo raggiungimento degli obiettivi avviene attraverso la valutazione delle attività previste dall'insegnamento e dalla discussione in sede di esame della riflessione proposta.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Il metodo di indagine proposto prevede un percorso sperimentale caratterizzato da osservazione, interviste, analisi degli elaborati e delle attività realizzate, monitoraggio qualitativo. Il progetto di ricerca si ispira al modello PATHS (Philosophical Approach to Thinking Skills - <http://formazione.indire.it/paths>) realizzato da INDIRE e ne elabora una evoluzione in ambito universitario, tenendo conto della sperimentazione PATHS avviata nelle scuole secondarie di secondo grado, in collaborazione con la Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione del sistema nazionale di istruzione del Ministero dell'istruzione.

La ricerca utilizza le tecniche che i filosofi usano per argomentare e riflettere (che a volte sono più interessanti dei concetti o delle teorie che spiegano) e le metodologie basate sull'investigazione che stimolano il confronto, la discussione e la formulazione di domande, come l'approccio Inquiry Based Learning. Il progetto prevede un gruppo classe al quale viene richiesto, in un percorso che si articola nelle seguenti fasi di seguito elencate:

- Fase 1, individuare la definizione di una parola comune che richiama concetti centrali del Corso di studi frequentato (attività brainstorming, utilizzando mentimeter);
- Fase 2, discutere, alla luce della condivisione della fase 1 e dei testi indicati dal docente, il proprio punto di vista (attività di rielaborazione personale, utilizzando Padlet);
- Fase 3, confrontarsi con gli altri studenti per approfondire il significato della parola e rivedere la definizione indicata nella Fase 1.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Sono utilizzati testi, immagini, video nella fase di esplorazione dei significati della parola e software per la discussione collaborativa come Mentimeter, Linoit, Padlet.

### **RISULTATI ATTESI**

Riflettere sulle parole è una attività filosofica che, come afferma Wittgenstein, si configura “come un lavoro su sé stessi. Sulla propria concezione. Su come si vedono le cose”. La ricerca promuove un atteggiamento nei confronti dei problemi, una *forma mentis* che consente di orientarsi e di dare senso alle nostre esperienze. L’opportunità di ampliare l’applicazione di questo modello nell’ambito universitario rappresenta, infatti, la possibilità di connettere i percorsi formativi della scuola secondaria di secondo grado ai percorsi superiori. La soluzione è un’opportunità per continuare la sperimentazione in un altro segmento dei percorsi formativi, insistendo sull’aspetto di ricerca-azione dello studente.

I risultati attesi riguardano, nello specifico,

- lo sviluppo di una maggiore consapevolezza dell’importanza del lessico;
- l’esercizio di riflessione critica, che serve anche per rafforzare le competenze per la
- redazione delle e-tivity previste nel Corso di studi;
- lo sviluppo di una maggiore conoscenza dei concetti pertinenti nel Corso di studio.

### **MODALITA’ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

Il laboratorio sulle parole viene registrato e reso disponibile per gli studenti del Corso di studio.

In seguito, verranno prodotte delle schede che sintetizzano i nodi principali della riflessione condivisa con gli studenti. I risultati del progetto verranno presentati attraverso una pubblicazione scientifica.

### **COMMITTENTE**

Corso di studio in Scienze motorie, pratica e gestione delle attività sportive dell’Università

Telematica degli Studi IUL

Soggetti coinvolti nella ricerca

Il progetto è rivolto agli studenti dell’insegnamento di “Storia della pedagogia”.

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/01/2024**

I risultati di questo progetto di ricerca confluiscono nel volume “Educazione fisica e pedagogia dello sport. Nuovi orizzonti di ricerca” a cura di Fratini, Russo, Benedetti, in stampa nel 2024, con un intervento dal titolo *Pensiero critico e educazione motoria: un esempio di sperimentazione nel contesto universitario* (Samuele Calzone, Francesca De Santis).

### **ATTIVITA’ AL 31/01/2024**

Le attività realizzate al 31 gennaio sono state le seguenti:

21/12/2020

Laboratorio sulla parola “Corpo”. Sono utilizzati brani di:

- *L'uomo è organo a molte canne*, G. Acone, “Antropologia dell'educazione”,
- *L'uomo è ciò che mangia*, L. Feuerbach, “L'uomo è ciò che mangia”,
- *Tensione fra essere un corpo e avere un corpo*, E. Isidori, “La scienza del corpo”,
- *L'anima come forma del corpo*, Aristotele, “De anima”
- *26 anni e la vecchiaia*, M. Haight, “Come fermare il tempo”,
- *Le dita delle mani*, R. Sennet, “L'uomo artigiano”

15/1/2021

Riflessione con gli studenti sui risultati dell'esperienza laboratoriale

14/12/2021

Laboratorio sulla parola “Allenamento”. Sono utilizzati i brani di:

- *L'arte della ginnastica*, Platone, “La Repubblica”,
- *La palestra è fuori dalle mura*, S. Regazzoni, “La palestra di Platone. Filosofia come allenamento”
- *Allenare la ragione umana*, F. Paglieri, “La cura della ragione. Esercizi per allenare il pensiero”
- *Ars Vivendi*, D. Palmieri, “La filosofia come esercizio spirituale”

20/12/2022

Riflessione con gli studenti sui risultati dell'esperienza laboratoriale: preparazione con gli studenti del laboratorio sulla parola “Gioco”. Il laboratorio si terrà il 26 gennaio 2023

26/01/2023

Laboratorio sulla parola “Gioco”. Sono utilizzati i brani di:

- *Mettersi in gioco non è un gioco*, P. Rovatti, “L'umanità in gioco”
- *Nella società consumistica, quelli che non prendono parte al gioco sono un problema*, Z. Bauman, “Il disagio della postmodernità”
- *Ogni gioco è anzitutto e soprattutto un atto libero*, J. Huizinga, “Homo ludens”
- *per l'uomo adulto e responsabile il gioco è una funzione*, A. Negri, “Novecento filosofico”

Sono stati utilizzati i software Mentimeter, Linoit, Padlet.

17/01/2024

Laboratorio sulla parola “Verità”

- *Mercanti di dubbi. Come un manipolo di scienziati ha oscurato la verità, dal fumo al riscaldamento globale* di Naomi Oreskes, Erik M. Conway
- *Disavventure della verità* di Franca D'Agostino

Riflessione con gli studenti sui risultati dell'esperienza laboratoriale

23/01/2024

Laboratorio sulla parola “Giustizia”

- *La Giustizia come professione* di Gustavo Zagrebelsky
- *L'idea di giustizia da Platone a Rawls* di Salvatore Veca

Riflessione con gli studenti sui risultati dell'esperienza laboratoriale.

## **Qualità e partecipazione in Ateneo: ricerca sulla conoscenza e la consapevolezza dei processi di AQ e sul coinvolgimento degli studenti**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITA'**

01/07/2022 - 01/10/2024

### **REFERENTI IUL**

Luca Russo

### **GRUPPO DI RICERCA**

Luca Russo – Referente scientifico del progetto

Caterina Ferrini

Tommaso Fratini

Immacolata Messuri

### **FINALITÀ**

I processi rivolti ad assicurare il corretto funzionamento degli Atenei non si esauriscono nell'espletamento di procedure standard, ma vanno piuttosto inquadrati all'interno di una forma mentis o più opportunamente all'interno di una cultura della qualità. Come ogni processo culturale, anche quello della Qualità di Ateneo richiede del tempo per instaurarsi e soprattutto una costante pratica condivisa da tutti gli attori che fanno parte del processo. È su questi presupposti che può fondarsi una maggiore consapevolezza e anche un più efficace coinvolgimento degli studenti nei processi di AQ e nel loro miglioramento. E è in tal modo che, in ultima analisi, è possibile promuovere una maggiore partecipazione di tutti i membri dell'istituzione alla vita di Ateneo, favorendo processi di azione condivisa e puntando sulle relazioni umane.

A partire da questa premessa le principali finalità del progetto di ricerca sono:

- Analizzare, attraverso forme di indagine qualitativa e quantitativa, la conoscenza e la consapevolezza dei processi di Qualità di Ateneo da parte di tutte le figure presenti nell'Ateneo IUL che concorrono a vario titolo ad assicurarne la Qualità; estendere le medesime attività di indagine sulla Qualità ad altri Atenei italiani, da coinvolgere nel progetto, per operare un confronto sull'espletamento dei processi di qualità;
- Verificare la conoscenza e la consapevolezza dei processi di AQ negli studenti di Ateneo, al fine di potenziare il loro coinvolgimento;



- Proporre delle azioni di miglioramento della qualità, sulla base dei risultati raggiunti, verificarne gli indici di efficacia, efficienza e impatto attraverso un monitoraggio qualitativo e quantitativo a distanza di tempo dalla messa in essere delle azioni correttive;
- Mettere in atto una ricerca-azione nell'Ateneo IUL che punti sui processi di consapevolezza dell'AQ per migliorare il funzionamento dell'istituzione, con una particolare enfasi sull'apporto delle risorse umane e delle relazioni tra i membri.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Le domande a cui vuole rispondere questa ricerca sono:

- Quanto le persone che operano in Ateneo sono a reale conoscenza del processo di Qualità?
- Quanto sono realmente coinvolte attivamente le figure interne al processo di Qualità?
- Quanta conoscenza del processo di qualità di Ateneo hanno gli studenti?
- Quali le modalità per aumentare il loro coinvolgimento?
- Quali azioni compiono attivamente le figure interne al processo di Qualità?
- Quale concezione e quale consapevolezza dei suoi processi hanno le persone che operano in Ateneo?
- Quanta differenza esiste su queste basi tra l'Ateneo IUL e gli altri atenei?
- Quali azioni migliorative possono essere messe in atto per colmare eventuali differenze?
- Quanto tali azioni possono avere effetto sul miglioramento e sull'espletamento del processo di Qualità, nonché sulla partecipazione attiva delle figure internamente coinvolte, compresi gli studenti?
- Quali sono gli indici di efficacia, efficienza e impatto delle azioni migliorative?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

L'obiettivo principale della ricerca è quello di migliorare e facilitare i processi interni di Qualità di Ateneo attraverso il raggiungimento di 5 sotto obiettivi:

- 1) Conoscere l'attuale stato dell'arte sui processi di Qualità negli Atenei.
- 2) Verificare la conoscenza e la consapevolezza critica dei processi di AQ in Ateneo tra tutti gli attori coinvolti, compresi gli studenti.
- 3) Comparare qualitativamente e quantitativamente le potenziali differenze esistenti tra l'Ateneo IUL e altri Atenei.
- 4) Attuare delle reali e perseguibili strategie migliorative, promuovendo in tal modo una ricerca-azione in Ateneo.
- 5) Valutare l'efficacia.

### **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

La metodologia utilizzata per questa indagine è di natura esplorativa, priva di ipotesi a priori, svolta attraverso ricerca delle fonti, interviste, questionari, checklist, focus group, nonché secondo l'impronta della ricerca-azione.

### **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Lo strumento di indagine utilizzato sarà inizialmente il questionario, elaborato internamente dal gruppo di ricerca e rivisitato comparativamente sulla base di un confronto con potenziali altri strumenti esistenti per l'esplorazione, l'elaborazione e la misura della conoscenza dei processi di Qualità.

Secondariamente, la ricerca si avvarrà anche di altri metodi in uso nella ricerca qualitativa, quali l'intervista narrativa in profondità e il ricorso alla creazione di focus group, intesi come gruppi di discussione su topics e tematiche specifiche, con il fine di pervenire a un accordo previo confronto e discussione. Saranno inoltre utilizzate delle check-list per la valutazione e il monitoraggio costante dello stato dell'arte rispetto agli obiettivi della ricerca. Infine, ci si baserà sulle metodiche della ricerca-azione per promuovere partecipazione e cambiamento sociale nell'istituzione.

### **RISULTATI ATTESI**

I risultati che ci si aspettano da questa ricerca vanno nella direzione di un miglioramento della cultura della Qualità di Ateneo, con relativo beneficio dell'operatività di tutte le strutture interne all'Ateneo IUL. Inoltre, ci si aspetta di elaborare un sistema chiaro e pratico di indagine sulla Qualità di Ateneo che possa essere utilizzato anche da altri atenei italiani, con lo scopo di creare un database Nazionale dal quale ogni ateneo possa attingere informazioni, contribuendo a migliorare il Sistema Universitario Nazionale.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

I risultati delle singole fasi del progetto verranno pubblicati sul sito istituzionale dell'Ateneo IUL, nell'area dedicata alla Ricerca.

I risultati verranno sottomessi al Comitato di Redazione di IUL-Press e pubblicati in forma di articolo scientifico su rivista e di e-book, nonché resi disponibili nella library dell'Ateneo.

Previo parere dell'Ateneo i risultati saranno presentati anche in eventi congressuali e fieristici inerenti alle strategie di miglioramento della Qualità di Ateneo.

### **COMMITTENTE**

IUL Università Telematica degli Studi

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

- Con il gruppo di ricerca si sta procedendo all'individuazione di una figura specializzata nell'analisi dei dati per l'interpretazione delle esigenze formative emerse dal questionario somministrato.

- Il gruppo di ricerca inoltre sta valutando la possibilità di estendere il questionario ai nuovi strutturati entrati da poco con lo scopo di aumentare il bacino di docenti e ricercatori dal momento che il campione di studio è al momento maggiormente rappresentato da personale tecnico amministrativo. Questa scelta inoltre consentirebbe di aumentare il campione.

#### ATTIVITA' AL 31/12/2023

Fase	Attività	Durata	Inizio previsto	Fine prevista	Stato
1	Studio bibliografico della letteratura sui riferimenti nazionali e internazionali sulla Qualità negli Atenei e il coinvolgimento degli studenti nei processi formativi	4 mesi	01/07/22	31/10/22	Fatto
2	Progettazione e messa a punto di un questionario di autovalutazione a risposta chiusa, con una parte specifica a domanda aperta, per valutare la conoscenza e la consapevolezza della Qualità del funzionamento dell'AQ nelle istituzioni di Ateneo, rivolti a docenti, personale amministrativo e studenti	3 mesi	01/10/22	31/12/22	Fatto
3	Prima parte: la somministrazione, rigorosamente in forma anonima, del questionario all'interno dell'Ateneo IUL al personale docente e amministrativo e a un campione di studenti. Seconda parte: conduzione di focus group su piccoli gruppi di soggetti particolarmente interessati al	4 mesi	01/01/23	30/04/23	Fatto

	funzionamento dei sistemi di AQ				
4	Elaborazione dei dati e analisi dei risultati dei questionari, analisi del contenuto delle risposte a domande aperte e in quella dei riscontri qualitativi ottenuti tramite il metodo del focus group	2 mesi	01/05/23	30/06/23	Ancora in corso – individuazione di un referente statistico
5	Estensione della somministrazione del questionario, una volta testata la sua validità nell'Ateneo, al personale di altri atenei potenzialmente da coinvolgere	2 mesi	01/05/23	30/06/23	Ancora in corso sono la scelta delle strutture, ci si orienterà sui singoli dipartimenti più che su un intero ateneo
6	Valutazione e messa a punto delle potenziali azioni migliorative e la preparazione degli interventi da svolgere a tal fine nell'Ateneo IUL	2 mesi	01/06/23	31/07/23	In attesa dell'individuazione dell'esperto di statistica
7	Ricerca-azione: ovvero verranno proposte e applicate delle attività migliorative per potenziare la conoscenza e la consapevolezza dei processi di AQ nell'Ateneo IUL (ad es. seminari, corsi sulla Qualità in continuità con quelli già presentati in passato dall'Ateneo, formazione continua, focus group su temi specifici etc.). In questa fase si prevederanno anche delle brevi valutazioni in itinere per monitorare l'efficacia delle azioni proposte. Il fine è quello di promuovere cambiamento sociale attraverso il corretto utilizzo dei sistemi di AQ	12 mesi	01/09/23	31/08/24	In attesa del punto precedente

## **PROGETTI NAZIONALI**

## **Community Leadership condivisa per il cambiamento**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

01/12/2020 - 30/06/2024

### **REFERENTI IUL**

Paola Nencioni

### **GRUPPO DI RICERCA**

Paola Nencioni

Antonella Turchi

Massimo Faggioli

Serena Greco

Sara Mori

Francesca Storai

Elettra Morini

Valentina Toci

Francesca Rossi

### **FINALITÀ**

Il progetto proposto da Indire nasce in continuità con il progetto europeo L2C a cui l'istituto ha partecipato in qualità di partner e il cui focus è legato al tema della Shared Leadership. Elemento centrale del progetto è la creazione di una community online di interesse sul tema rivolta a Dirigenti Scolastici e Docenti di scuole di ogni ordine e grado. La community si compone di una serie di elementi online che garantiscano una molteplicità di funzioni: la condivisione di materiali e risorse sul tema, una selezione di buone pratiche, la possibilità di partecipare a sessioni di incontro e approfondimento tematico attraverso gli webinar, inoltre il dialogo nei forum e una bacheca/newsletter che possa dare informazioni su eventi, corsi, materiali proposti da diversi soggetti. Lo spazio online offre la possibilità di somministrare questionari rivolti agli stakeholder del progetto. La community è online da Dicembre 2020. Nel primo anno di attività la Community ha registrato un aumento costante delle iscrizioni fino a superare la soglia dei 1000 utenti già al termine dell'estate a dimostrazione dell'interesse da parte delle scuole ad approfondire il tema. Per comprendere la tipologia di utente e per calibrare meglio anche l'offerta di contenuti formativi/informativi sono state fatte alcune elaborazioni statistiche descrittive sulle informazioni richieste al momento dell'iscrizione e riguardanti: la professione/il ruolo svolto all'interno dell'istituzione di

riferimento, la tipologia di funzione strumentale svolta, l'istituzione scolastica di riferimento (per i dettagli si veda l'apposito Report primo anno). Nel primo anno di attività, 2021, gli utenti iscritti all'ambiente sono prevalentemente docenti (complessivamente 566) e dirigenti scolastici (413). Tra i docenti 90 di loro svolgono una funzione strumentale e 61 sono collaboratori del dirigente scolastico.

Azione di disseminazione e sostegno agli stakeholder, in continuità con il progetto L2C. Si intende creare una community allo scopo di diffondere una concezione di Leadership per il cambiamento condivisa e partecipata che preveda il coinvolgimento di tutti gli attori della comunità scolastica: Dirigenti scolastici, docenti, studenti, genitori, altri stakeholder del territorio.

Si intende creare inoltre uno spazio dedicato per il confronto e la condivisione sui temi della leadership sia a livello nazionale che internazionale. Attraverso questo spazio sarà inoltre possibile lanciare sondaggi e somministrare questionari per approfondimenti sui temi di interesse per la ricerca.

## **DOMANDE DELLA RICERCA**

Qual è lo stato dell'arte sulle pratiche di *shared leadership* in Italia?

Quali modelli di leadership per l'innovazione sono presenti nel nostro paese? Coinvolgimento degli stakeholder e apertura al territorio.

## **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Individuare e analizzare le pratiche di *shared leadership* maturate a livello nazionale e internazionale. Sostenere e approfondire il dibattito sulla leadership condivisa come leva per il miglioramento e l'innovazione.

Realizzare un'indagine attraverso strumenti di **Learning analytics e Natural Language Processing** sui temi emergenti dalle interazioni all'interno della community in particolare dei forum. Realizzare indagini attraverso la somministrazione di questionari per approfondimenti sui temi che emergono dal dibattito interno alla community.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Metodi misti basati su ricerche quantitative di tipo campionario e analisi qualitative allo scopo di approfondire alcuni aspetti di carattere più specifico.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Studi e ricerche. Webinar con esperti. Creazione e utilizzo di strumenti quali-quantitativi. Analisi e interpretazione dei dati. Strumenti di Learning Analytics e di Natural Language Processing.

## **RISULTATI ATTESI**

Come indica Micelli (2000) una comunità virtuale è un gruppo di persone che condividono un insieme di pratiche, attività o interessi lavorativi, e che trovano in internet l'ambiente per accedere a specifiche informazioni, per incontrarsi, per interagire e condividere esperienze e conoscenza. Esse traggono benefici dallo scambio di informazioni e dal sistema di relazioni, sviluppando collaborativamente e dinamicamente migliori pratiche, soluzioni e conoscenza.

Il principale risultato atteso è la creazione e il consolidamento di una comunità di pratiche in Italia attorno al tema della leadership condivisa.

## **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La community è disponibile all'indirizzo: [https://www.indire.it/progetto/leadership-condivisa-per-il cambiamento/](https://www.indire.it/progetto/leadership-condivisa-per-il-cambiamento/)  
Per l'accesso è necessario procedere alla registrazione <https://12c.indire.it/registrazione>

## **COMMITTENTE**

Nessun committente convenzione

Soggetti coinvolti nella ricerca

INDIRE

IUL - Dipartimento Scienze Umane

## **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

La Community Leadership condivisa per il cambiamento conta, al 31/12/2023, 1.230 utenti iscritti. L'offerta formativa è composta da 5 corsi/moduli: Scuola come organizzazione che apprende, Leadership condivisa, Leadership per la gestione dell'inatteso, Leadership per l'innovazione, Agorà.

I primi 4 moduli contengono prevalentemente materiali e risorse per l'autoformazione: presentazioni, brevi videolezioni, paper e report nazionali e internazionali. Sono quindi moduli che vengono consultati in maniera mirata in base agli interessi di studio e di ricerca degli utenti. Il modulo Agorà raccoglie invece tutte quelle funzioni che possiamo definire di formazione interattiva: forum, sondaggi, webinar, gruppi di lavoro. È in



quest'ultimo modulo che si sono svolte tutte le attività dell'ultimo semestre (giugno-dicembre 2023) che saranno descritte in dettaglio nel paragrafo successivo.

### **ATTIVITÀ AL 31/12/2023**

A seguito della *call* di raccolta e selezione di esperienze significative di Leadership condivisa realizzate e presentate dalle scuole nei primi mesi del 2023, sono stati attivati, per le scuole vincitrici, due gruppi di lavoro sulla documentazione audiovisiva, realizzati in collaborazione con esperti videomaker afferenti al progetto di INDIRE “La biblioteca dell’Innovazione”.

I **due gruppi** di lavoro hanno avuto l’obiettivo di fornire alle scuole partecipanti gli elementi base per poter procedere in autonomia con la realizzazione della video documentazione delle esperienze progettuali realizzate.

- Il gruppo denominato POST ha lavorato su esperienze già concluse per le quali le scuole avevano già realizzato e raccolto della documentazione video o fotografica da organizzare secondo il format e le linee guide proposte. Il gruppo ha partecipato a due momenti sincroni (18 luglio e 27 ottobre 2023) e a vari momenti di confronto asincrono tramite forum o mail.
- Il gruppo denominato IN ITINERE ha lavorato (e continua a lavorare) su esperienze progettuali che pur essendosi già concluse saranno replicate per una nuova edizione nel corso dell’a.s 2023/24 e potranno quindi essere documentate in corso di svolgimento. Anche questo gruppo ha partecipato già a due webinar, che si sono svolti il 27 ottobre 2023 e il 9 novembre 2023 e sono in programma altri due incontri sincroni uno per il mese di febbraio e l’altro, conclusivo del percorso, all’inizio del mese di giugno.

In piattaforma, all’interno dello spazio riservato ai due gruppi, sono presenti oltre alle registrazioni degli incontri sincroni anche tutti i materiali messi a disposizione delle scuole, i video realizzati dalle scuole del gruppo POST e le prime sceneggiature realizzate dalle scuole del gruppo IN ITINERE.

Entrambi i gruppi hanno funzionato molto bene e le scuole che hanno partecipato si sono dimostrate motivate ed entusiaste di far parte dei gruppi di lavoro.

## **Promuovere il successo formativo degli studenti nelle università online: Learning Analytics per il miglioramento della didattica**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

1/10/2021- 31/12/2024

### **REFERENTI IUL**

Giorgio Cecchi

### **GRUPPO DI RICERCA**

Giorgio Cecchi

Chiara Giunti

Sara Mori

Paola Nencioni

### **FINALITÀ**

Con il termine Learning Analytics (LA) facciamo riferimento a un campo di ricerca sviluppato nel corso del XX secolo e orientato all'analisi dei dati dell'apprendimento (Educational data) prodotti da un Learning Management System (LMS). Tali dati (dati personali, dati di accesso, dati relativi alle interazioni tra gli utenti, ecc.) vengono generati ogni qual volta i corsisti interagiscono con il contenuto di un corso online o con gli utenti iscritti alla stessa piattaforma di e-learning.

Anche in ambito educativo, questi grandi insiemi di dati sono comunemente detti Big Data. poiché le loro dimensioni vanno al di là della capacità dei tipici strumenti software di database utilizzati per l'acquisizione, la memorizzazione, la gestione e l'analisi.

I Big Data nascono dunque dai nostri comportamenti online e rappresentano una fonte preziosa per studiare e comprendere i fenomeni sociali al fine di generare conoscenza e produrre previsioni. Risulta quindi comprensibile come i Big Data stiano assumendo un ruolo da protagonisti anche nei contesti educativi ed in particolare nell'e-learning (Baig, Shuib, & Yadegaridehkordi, 2020) affrontando così alcune delle criticità proprie dei corsi online (Chatti et al., 2012; Daniel, 2015; Siemens, Dawson, & Lynch, 2013). In questo contesto, la mancanza di un contatto fisico tra docenti e studenti, e tra studenti stessi, può far sentire gli studenti isolati e disorientati nello spazio online. Per lo stesso motivo il docente può trovare difficoltà a percepire nei propri studenti difficoltà e perdite di motivazione, eventuali sovraccarichi cognitivi, come anche la qualità della loro partecipazione. L'implementazione di strumenti di LA all'interno di un corso universitario online viene in aiuto per affrontare

queste problematiche in quanto consente al docente una profonda osservazione dell'attività dei propri corsisti offrendo loro feedback formativi individualizzati e non finalizzati al controllo e alla valutazione ma allo sviluppo nei soggetti in formazione del senso di autoefficacia e autoregolazione (Zimmerman, 2000; Pellerey, 2006). Partendo quindi dall'enorme volume di dati resi disponibili da un LMS, i docenti potranno ricavare informazioni per conoscere i comportamenti dei propri studenti nella fase di apprendimento, identificare le loro esigenze di apprendimento e rendere più efficace il proprio insegnamento (Mori & Baldi, 2022).

La presente ricerca si propone la finalità di indagare come attraverso l'impiego di modelli previsionali e descrittivi (modelli di regressione multipla (Chen & Xie, 2020) e logistica (Von Hippel & Hofflinger, 2020), la costruzione di indicatori e la cluster analysis (Cecchi et al., 2021) applicati ai dati provenienti da piattaforme LMS, sia possibile promuovere il successo formativo degli studenti che frequentano corsi universitari online.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Le domande di ricerca coinvolgono due attori centrali nel processo di apprendimento-insegnamento all'interno dei contesti universitari virtuali:

1. In che modo le tecniche e gli strumenti di LA possono contribuire alla prevenzione del drop-out degli studenti che frequentano corsi universitari online?

In letteratura è noto il valore predittivo che possono assumere i dati di tracciamento lasciati in piattaforma dagli studenti, intenzionalmente o attraverso i meccanismi automatici (Conijn et al., 2017; Monllaó, 2020; Strang, 2016). Tali dati, una volta elaborati attraverso tecniche di LA (Agasisti, 2020), permettono al docente di basarsi sull'attività passata dello studente per fare previsioni sul suo successo formativo (Macfadyen, 2010). Partendo da queste premesse, la presente ricerca si interroga sulla possibilità di utilizzare questi dati per restituire agli studenti feedback formativi individualizzati e prevedere, con sufficiente anticipo, scenari futuri al fine adottare misure preventive o offrire esperienze di apprendimento personalizzato costruite sui punti di forza o di debolezza dello studente iscritto a corsi universitari online.

2. In che modo le tecniche e gli strumenti di LA possono contribuire a delineare le attività efficaci svolte da parte dei tutor nell'accompagnamento agli studenti contribuendo al loro successo formativo?

L'utilizzo dei dati della piattaforma rispetto alla figura dei tutor è finalizzato a mappare le pratiche ritenute efficaci e che correlano con un buon successo formativo degli studenti. L'attività di ricerca si inserisce in un progetto più ampio finalizzato a mappare la professionalità dell'e-tutor IUL al fine di identificare i tratti distintivi di questa figura, gli strumenti e le pratiche promosse al fine di garantire il successo formativo dei corsisti.

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

L'obiettivo generale della ricerca è quello di promuovere il successo formativo degli studenti nelle università online attraverso gli strumenti di LA utilizzati per indirizzare scelte tecniche e pedagogiche finalizzate a migliorare i processi di apprendimento e rendere più efficace il processo didattico.

Di seguito sono declinati i due obiettivi specifici:

1. Analizzare, tramite le tecniche di LA, i dati degli studenti che frequentano corsi universitari online al fine di definire modelli di regressione multipla e logistica per valutare l'associazione tra partecipazione e successo formativo degli studenti e lo sviluppo di competenze trasversali che caratterizzano il profilo dei diversi corsi di laurea. Saranno prese ad esame nello specifico competenze trasversali che fanno riferimento alla sfera socio-relazionale.
2. Analizzare i dati dei tutor che provengono dalla piattaforma per supportare il successo formativo degli studenti (Arco-Tirado et al., 2020). Rilevare le reali pratiche agite degli e-tutor disciplinari in piattaforma, in termini di azioni svolte a supporto degli studenti (monitoraggio delle comunicazioni, attività di moderazione, feedback formativo, moderazione nei forum e nei sincroni); scelta degli strumenti/funzionalità della piattaforma utilizzate. Valutazione dell'operato dei tutor da parte degli studenti.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

La metodologia utilizzata sarà quella del confronto, attraverso analisi statistiche, di dati che forniscono in modo oggettivo informazioni sul successo formativo degli studenti, quali abbandono della carriera universitaria e votazione agli esami di profitto, con dati che forniscono informazioni sulle abilità e abitudini di studio, quali il tempo trascorso sulla piattaforma online utilizzata da docenti e studenti per svolgere le attività didattiche e la quantità e la tipologia di attività svolte.

Per quanto riguarda i tutor saranno considerati indicatori quali: numero di interventi postati sui forum didattici. Numero di sincroni moderati. Indicatori sull'efficienza percepita da parte degli studenti.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Al fine di raggiungere i due obiettivi sono previsti alcuni strumenti generali e alcuni specifici:

1. Rispetto al primo obiettivo per sfruttare al meglio il modello di costruzione sociale della conoscenza promosso in IUL, è stato introdotto l'uso di un test standardizzato per misurare le competenze socio-relazionali degli studenti come caratteristiche in grado di influenzare il successo scolastico. Il TPC (Caprera et al., 2016) è un questionario multidimensionale che esplora dimensioni come l'agenticità, cioè la tendenza a svolgere un ruolo attivo nei contesti; la socievolezza, che comprende aspetti come la pro-socialità e la cordialità, la fiducia; l'organizzazione personale, che riguarda il sapersi gestire per raggiungere gli obiettivi, quindi in relazione all'impegno, la coerenza con i ruoli nei contesti sociali; e l'apertura, cioè la propensione al cambiamento e all'innovazione. Si tratta di un questionario self-report composto da 144 item, con una scala di risposta a 7 livelli

(da "completamente in disaccordo" a "completamente d'accordo"). I punteggi dei vari item vengono poi combinati e standardizzati tra loro per ottenere i punteggi in un range da 0 a 100 punti alle varie dimensioni e sottodimensioni.

2. Per il secondo obiettivo saranno utilizzati dati da piattaforma e LA: Tempo di presenza sulla piattaforma Moodle; numero di attività svolte in modalità sincrona sulla piattaforma Moodle (partecipazione ai sincroni, interventi nei forum didattici); numero di attività svolte in modalità asincrona (visualizzazione e download del materiale didattico); valutazione degli studenti sulla didattica, i docenti e i tutor.

### **RISULTATI ATTESI**

Complessivamente si intende sviluppare modelli di analisi dei dati provenienti dalle piattaforme LMS (modelli di regressione multipla e logistica) al fine di prevedere il successo formativo degli studenti e gli studenti a rischio drop out e promuovere un processo di insegnamento-apprendimento efficace.

1. Per quanto riguarda il primo obiettivo: identificare modelli per prevenire il drop-out degli studenti e sulla base delle caratteristiche e dei loro comportamenti in piattaforma e potenziare lo sviluppo delle competenze trasversali.
2. Per quanto riguarda il secondo obiettivo identificare un modello che delinei le azioni efficaci dei tutor online.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

La diffusione dei risultati del progetto avverrà attraverso:

1. Per quanto riguarda il primo obiettivo è prevista la pubblicazione di un volume monografico e la partecipazione a convegni nazionali ed internazionali.
2. Per quanto riguarda il secondo obiettivo sono previste la partecipazione a convegni nazionali ed internazionali e, la pubblicazione su riviste nazionali e internazionali.

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Il progetto vede la partecipazione attiva del gruppo di ricerca che si incontra per riportare gli aggiornamenti sullo stato dell'arte sulla scrittura del Libro che riporterà i risultati delle analisi condotte durante il periodo del progetto di ricerca.

### **ATTIVITÀ AL 31/12/2023**

- Conclusione del libro dal titolo: “Monitoraggio e valutazione dei processi di apprendimento per il successo formativo degli studenti universitari: un modello per gli ambienti di apprendimento online”, che è al momento in fase di seconda revisione.
- Partecipazione con relazione alla ISYDE 2023 <https://www.isyde.org/> tenutasi dal 13 al 15 settembre 2023 a Reggio Emilia.
- Scrittura del Paper “Technological and digital capital of parents: a construct to analyse digital skills” che è al momento in fase di seconda revisione.

## **La fiducia in gioco. Un corso di formazione per operatori sportivi sull'abuso minorile**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

23/12/2019 - 30/04/2024

### **REFERENTI IUL**

Tommaso Fratini (Responsabile scientifico)

Immacolata Messuri

Luca Russo

Sara Mori

Marino Mazzocca

Anna Federico

### **GRUPPO DI RICERCA**

Associazione per la mobilitazione sociale Onlus

Unione degli Assessorati alle politiche sociosanitarie, dell'istruzione e del lavoro

Università Telematica degli Studi IUL

### **FINALITÀ**

Il progetto assume la finalità generale e precipua, ad ampio raggio, di accrescere la conoscenza e l'attenzione del fenomeno dell'abuso sui bambini e sui giovani nello sport, da parte degli operatori e dei responsabili direttamente interessati negli ambiti sportivi. La relazione minore/adulto tutore in campo sportivo viene colta in una duplice ottica: come fattore di rischio, in quanto veicolo di un potenziale abuso del minore da parte dell'adulto, e come risorsa e fattore protettivo, tramite i quali il mondo degli adulti può combattere e promuovere la lotta all'abuso minorile, grazie al riconoscimento e la conoscenza delle dinamiche in esso implicate. Il progetto, inoltre, mira a diffondere una cultura di attenzione e sensibilizzazione ai temi dell'abuso minorile nell'ambito degli ambienti sportivi, quali contesti privilegiati della formazione in età evolutiva, e nella comunità in senso più ampio e generale.

In particolare, nello specifico, all'Ateneo IUL pertiene l'organizzazione di un Corso di Formazione per operatori sportivi. Di seguito si indicano a scopo informativo alcuni elementi del progetto di ricerca più ampio, di cui IUL è uno dei partner promotori.

Il progetto complessivo prevede 5 attività principali. IUL è coinvolta in prima linea nell'attività 2.

**L'azione di ricerca-indagine (attività 1)** intende fornire alle strutture sportive uno strumento esplorativo che consenta di rilevare conoscenze, atteggiamenti dei propri dipendenti/collaboratori rispetto al tema dell'abuso dell'infanzia e anche a quello delle competenze possedute in termini di relazioni efficaci e gestione delle emozioni.

Si tratta di uno strumento di autovalutazione, rivolto a tutti gli operatori che lavorano in ambito sportivo con minori (istruttori, assistenti, dirigenti). In forma anonima, lo strumento consentirà di rilevare aree di rischio, punti di forza e di debolezza su cui la struttura sportiva deve puntare per tutelare i minori da qualsiasi forma di abuso e maltrattamento (interno alla struttura e/o esterno ad essa).

I dati rilevati consentiranno in questo progetto, ma anche per iniziative future, di ottenere indicazioni utili per la progettazione formativa (e allo stesso tempo valutarne l'efficacia in termini di apprendimenti). IUL fornirà un contributo di ricerca quale supporto alla messa a punto dello strumento.

**Il percorso formativo (attività 2) (Corso alta formazione)**, nel quale IUL sarà protagonista in prima linea, sarà rivolto agli operatori sportivi coinvolti (sia dirigenti, sia istruttori e altro personale dei centri sportivi). Si prevede il coinvolgimento di circa 200 operatori.

Il percorso prevede l'utilizzo integrato di diversi formati e metodologie didattiche (modalità blended), nonché lezioni (in aula, in classe virtuale, online training, ecc.), attività di autoapprendimento, processi di apprendimento collaborativo nell'ambito di una learning community che faciliterà un contatto costante tra iscritti, docenti e professionisti coinvolti, e consentirà di sviluppare una rete di contatti e sinergie composta, oltre che dai corsisti, da docenti e professionisti del settore.

Il percorso sarà erogato in modalità blended ed è composto da:

- una parte online (ambiente di formazione IUL) per un totale di 500 ore con il riconoscimento di 20 CFU;
- una parte in presenza.

La formazione prevede l'utilizzo di video lezioni, lezioni in web-conference, interventi brevi effettuati dai corsisti in forum, blog e wiki, e-tivity (individuali o collaborative) effettuate dai corsisti con relativo feed-back, materiale interattivo e scaricabile, test di autovalutazione.

Al termine del percorso formativo è previsto lo svolgimento e la discussione di un Project Work finale: l'attività, svolta con il costante supporto online del docente e del tutor, prevede lo sviluppo di un lavoro di ricerca individuale, partendo da uno degli argomenti affrontati durante la didattica del Corso e concordato con il docente e il tutor.

Requisito indispensabile per poter accedere alla discussione finale è aver superato tutti gli esami previsti dai singoli moduli del Corso.

Le tematiche che saranno affrontate riguarderanno:

- L'abuso sessuale e le altre forme di maltrattamento su bambini e adolescenti.
- Contesti e dinamiche dell'abuso.
- Comportamenti e segnali di abuso ai quali prestare attenzione.



- Conseguenze dell'abuso.
- La relazione educativa di aiuto tra minore vittima di abuso e tutore adulto.

**Sarà realizzato un toolkit (attività 3) di attività psico-educative** specifiche che saranno implementate nell'attività sportiva; tali attività sono finalizzate a potenziare l'autostima, la socializzazione, l'intelligenza emotiva dei bambini/ragazzi.

Il toolkit sarà strutturato in moduli suddivisi per fasce d'età (3-6 anni, 7-12 anni, 13-17 anni).

La formazione prevede anche l'addestramento circa l'utilizzo del toolkit da parte degli operatori sportivi che durante l'attività 3 sperimenteranno (per circa 9 mesi) alcune delle attività previste dal toolkit nell'ambito delle rispettive discipline sportive. Il gruppo di progetto monitorerà l'impatto che l'utilizzo del toolkit avrà sul benessere individuale (atleta e istruttore) e del gruppo, attraverso il sistema di monitoraggio e di valutazione.

L'utilizzo del toolkit consentirà di affrontare in modo guidato il tema dell'abuso e del maltrattamento anche nell'ambiente sportivo. Integrare tali attività nei percorsi sportivi consentirà di potenziare alcune life skills dei giovani atleti, fondamentali per proteggersi da eventuali tentativi di abuso e maltrattamento e/o a riuscire a svelarli.

Il progetto prevede **l'implementazione di una campagna di comunicazione e sensibilizzazione (Attività 4)**. Si tratta di un'azione fondamentale in quanto, trasversalmente, risulta necessario affrontare la tematica da un punto di vista culturale, con un'azione di sensibilizzazione territoriale, della comunità e di tutte le persone che ruotano attorno al bambino.

È prevista la distribuzione di materiale informativo e l'organizzazione di un evento sportivo.

L'altra attività mira a narrare il percorso progettuale e prevede la realizzazione di un video-documentario (storytelling) che racconterà passo dopo passo i vissuti e le emozioni dei protagonisti.

Il progetto intende, non per ultimo, **sostenere le organizzazioni sportive ad elaborare e adottare una Child Safeguarding Policy (attività 5)**. Si tratta di uno strumento che consentirà ad ognuno di analizzare punti di forze e debolezza che permettano di ridurre il rischio di abuso e maltrattamento all'infanzia nel proprio contesto organizzativo, con particolare attenzione ad ogni fase dell'attività sportiva, dalla scelta degli operatori alla "messa in sicurezza" degli spazi, dal rischio burn out alla sensibilizzazione dei bambini beneficiari e dei loro familiari. Il codice di condotta, come già avverrà nel piano formativo, attenzionerà una corretta relazione educativa, con principi generali e indicazioni semplici per il personale coinvolto.

La "Child Safeguarding Policy" non riguarda solo la prevenzione, ma anche la gestione di situazioni sospette. Per questo si intende sostenere la governance dell'organizzazione rispetto ad una procedura di raccolta e di gestione delle segnalazioni, da parte dei beneficiari, dei loro familiari e degli operatori e volontari a ogni livello, impegnandosi a diffonderla, a non minimizzare i problemi, a incoraggiare e a garantire la dovuta riservatezza a chi solleva anche solo un dubbio.

Il progetto fornirà le linee guida e strumenti utili per le organizzazioni nell'adottare la Policy anche in base agli standard minimi internazionali per il Child Safeguarding promossi da Keeping Children Safe e mediante consultazioni interne.

Si ribadisce che all'Ateneo IUL è affidata completamente l'attività 2.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Il progetto in modo schematico si propone di rispondere alle seguenti domande:

1. quale conoscenza delle dinamiche di abuso hanno gli operatori a diversi livelli in ambito sportivo?
2. Quale condotta mettono in atto gli operatori di fronte ai casi di abuso minorile nel contesto sportivo?
3. È possibile impiantare un corso di formazione in ambito sportivo per gli operatori, volto a promuovere una conoscenza e delle competenze d'intervento nell'ambito dell'abuso e del maltrattamento in età evolutiva?
4. È possibile, collegandosi ai temi precedenti, ideare e sperimentare un percorso di potenziamento dell'autostima dei minori in ambito sportivo ad uso degli operatori quali adulti tutori?
5. Su queste basi, è possibile svolgere una campagna di sensibilizzazione volta a diffondere una cultura della lotta all'abuso minorile?
6. E infine, è possibile diffondere un codice di condotta nelle società sportive contro l'abuso minorile e a favore di una gestione dei casi di sospetto abuso?
7. All'Ateneo IUL pertiene completamente l'espletamento del punto 3.

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

1. Analisi esplorativa delle conoscenze e vissuti degli operatori sportivi in materia di abusi e maltrattamento di minori.
2. Percorso di formazione e aggiornamento professionale rivolto a dirigenti, responsabili, istruttori sportivi finalizzato a migliorare le competenze di rilevazione, tutela, cura del maltrattamento e abuso all'infanzia.
3. Ideazione e sperimentazione di un percorso di potenziamento dell'autostima rivolto ai bambini e ai giovani in ambito sportivo attraverso la messa a punto di toolkit.
4. Campagna di sensibilizzazione nei confronti dei temi dell'abuso verso minori da mettere in campo attraverso vari canali.
5. Adozione di codici etici e di condotta da parte delle società sportive e un modello procedurale di gestione di casi di sospetto abuso (da parte del proprio personale e/o da parte di genitori o altri).
6. All'Ateneo IUL pertiene completamente l'espletamento del punto 2.

### **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Il progetto, essendo congegnato per agire su molteplici livelli, assume una metodologia mista, composita e plurima, con aspetti qualitativi e quantitativi. Rientrano in quest'ottica in particolare l'analisi dei risultati di dati raccolti tramite questionario, quanto l'impiego della metodologia, cara all'Università degli Studi IUL, della costruzione di corsi di formazione in modalità e-learning. Il progetto implica anche l'impiego di competenze cliniche sulla realtà dell'abuso e del maltrattamento in età evolutiva e sui temi dell'attività sportiva.

### **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Il primo strumento riguarda la costruzione di un questionario di valutazione quale strumento di rilevazione dell'abuso e della condotta nei casi di maltrattamento minorile da parte del personale dei tutori, operatori e allenatori in ambito sportivi, attraverso cui individuare un campione target di soggetti partecipanti a un corso di formazione per operatori in campo sportivo.

Il secondo strumento concerne la messa a punto di un corso di formazione, ad opera in particolare dell'Università Telematica degli Studi IUL, incentrato ad ampio spettro sulle tematiche dell'abuso in età evolutiva, infantile e giovanile, rivolto a partecipanti quali gli operatori nel mondo dello sport. Il corso in modalità e-learning prevede almeno 500 ore da suddividere tra didattica erogativa e interattiva, in presenza e on line.

Il progetto prevede poi anche la costruzione di toolkit, basato su esperienza, conoscenze e competenze sui temi dell'abuso e del maltrattamento ai minori, particolarmente mirato all'ambito sportivo.

### **RISULTATI ATTESI**

Ci si attende di raggiungere il risultato di accrescere le conoscenze e le competenze d'intervento in tema di abuso e maltrattamento sui minori da parte degli operatori sportivi. Una seconda finalità è quella di accrescere le loro capacità d'intervento in termini di conoscenza e padronanza della relazione d'aiuto con i minori vittime di abuso.

Una terza finalità è la fruizione di un toolkit, quale strumento composito di conoscenze ad uso degli operatori e volto al potenziamento dell'autostima di minori coinvolti in attività sportive.

Un ulteriore risultato da acquisire è la divulgazione sul territorio di una cultura di fronteggiamento all'abuso e al maltrattamento sui minori.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

I risultati verranno divulgati attraverso presentazioni a convegni e pubblicazioni su riviste scientifiche, per quanto concerne tutti i vari punti e obiettivi della ricerca, nonché attraverso la diffusione di un toolkit e la pubblicizzazione del progetto ad ampio raggio, facendo leva sui canali di diffusione della IUL e dei partner del progetto, quali in primis l'Unione degli Assessori alle politiche sociali.

### **COMMITTENTE**

Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per le politiche della famiglia

## NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023

Il progetto procede rispettando i passaggi previsti nel piano iniziale.

### ATTIVITA' AL 31/12/2023

Fase	Attività	Durata	Inizio previsto	Fine prevista	Stato
1	<p>Progettazione e messa a punto di un Corso di Perfezionamento per allenatori e operatori sportivi dal titolo <i>La fiducia in gioco. Relazione e cura nei contesti sportivi ed educativi</i>.</p> <p>Il corso, erogato da IUL in modalità on line, prevede la partecipazione di un massimo di 200 partecipanti per una durata di 6 mesi – a partire da luglio 2023 – per un carico didattico di 500 e l’assegnazione di 20 cfu. La conclusione del Corso è stata prorogata al 31 marzo 2024</p>	6 mesi	01/06/22	31/12/22	Fatto
2	Svolgimento del Corso di Perfezionamento	6 mesi	01/07/23	31/03/24	
3	Contributo di monitoraggio al lavoro dei partner di IUL per l’elaborazione di un toolkit di attività psicoeducative finalizzate a potenziare l’autostima, la socializzazione e l’intelligenza emotiva di soggetti in età evolutiva, bambini e ragazzi, con attenzione anche alle differenze di genere.	9 mesi	01/04/23	31/12/23	
4	Contributo di monitoraggio al lavoro dei partner di IUL per l’implementazione di una campagna di comunicazione e sensibilizzazione territoriale sui temi dell’abuso, con un’attenzione al genere. Sono previste la diffusione di materiale informativo e l’organizzazione di un evento sportivo.	9 mesi	01/04/23	31/12/23	
5	Contributo di monitoraggio al lavoro dei partner di IUL per sostenere le organizzazioni sportive ad elaborare e adottare una Child Safeguarding Policy. Si tratta di uno strumento che consentirà ad ognuno di analizzare punti di forze e debolezza che permettano di ridurre il rischio di abuso e maltrattamento	9 mesi	01/04/23	31/12/23	

	all'infanzia, con un'attenzione al genere, nel proprio contesto organizzativo.				
--	--	--	--	--	--

## **PROGETTI INTERNAZIONALI**

## **DICE - Digital Community Engagement Accelerator for student learning and socio-economic impact**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITA'**

01/11/2022 -01/11/2025

**REFERENTI IUL** Tommaso Fratini – Luca Russo

### **GRUPPO DI RICERCA**

IUL - Università degli studi IUL - Italy

ACEEU - Accreditation Council for Entrepreneurial and Engaged Universities - Germany

UAH - Universidad de Alcalá - Spain

HELIX - Romania

### **FINALITÀ**

Creazione di un acceleratore digitale per migliorare il community engagement

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

È possibile accrescere il coinvolgimento degli studenti in una comunità digitale? Un acceleratore digitale può essere costruito a questo scopo? Esso può avere una funzione nella didattica universitaria? Qual è lo stato dell'arte della ricerca in questo ambito? Il progetto può dare un valido contributo alla ricerca in questo ambito?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Il progetto intende migliorare l'apprendimento degli studenti e produrre un maggiore impatto sociale integrando gli elementi di coinvolgimento della comunità digitale nei corsi universitari.

### **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

La metodologia del progetto è mista, con integrazione di competenze didattiche, pedagogiche, informatiche, in materia di economia e ingegneria.

## **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Gli strumenti della ricerca sono informatici e didattici. Includono l'uso di siti web per la disseminazione e costruzione di una survey per accrescere la conoscenza della community in merito al progetto.

## **RISULTATI ATTESI**

1. Due “Digital Community Engagement Value Maps” che possono essere utilizzate dagli educatori universitari e dai direttori dei corsi per Identificare le priorità e le metodologie di apprendimento degli studenti, nonché i fattori chiave per produrre un impatto sociale attraverso pratiche di coinvolgimento della comunità
2. Un "Manuale per la progettazione di corsi di coinvolgimento della comunità digitale" che delinea i diversi passaggi per creare un Corso CE digitale.
3. Una piattaforma “Acceleratore digitale” che guida gli educatori universitari e i direttori dei corsi nel processo di creazione del proprio corso CE digitale
4. Il “Digital Community Engagement Handbook” e il “Best Practice Analysis Report”, con i più esiti positivi del programma di accelerazione.

## **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

Realizzazione sito web [diceaccelerator.eu](http://diceaccelerator.eu)

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Il progetto procede secondo la tabella di marcia predefinita, che porterà alla creazione di un acceleratore digitale, utilizzabile da una comunità di studenti e docenti.

### **ATTIVITA' AL 31/12/2023**

Il gruppo di ricerca IUL è stato coinvolto in tre ambiti di ricerca alla scadenza di fine 2023:

- Strategia di disseminazione del Progetto, con contributo alla creazione di un sito Internet e alla messa a punto di una strategia di pubblicizzazione delle informazioni via via riguardanti lo stato di avanzamento del progetto sui Social Media



- Creazione di Value Maps. Tale obiettivo ha comportato il contributo a un grande lavoro di costruzione di un prontuario di parole chiave con uno schema ad albero, con rimandi a siti internet e alla letteratura specialistica in tema di argomenti quali educazione, sostenibilità, resilienza e sviluppo di comunità, in un'ottica democratica ed educativa.
- Messa a punto di una strategia di sostenibilità: attualmente il gruppo di ricerca IUL sta lavorando alla progettazione di un piano di sostenibilità del progetto, che guardi oltre la durata del progetto. Si prevede infatti che i materiali prodotti da tutto il gruppo DICE restino fruibili on line per almeno tre anni dalla fine della durata del progetto. È allo studio una strategia che faccia sì che i risultati del progetto non vadano poi perduti ma siano fruibili per un'ampia utenza dopo il 2025.

## **EDUREFORM - Education Reform for Teachers**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

1/11/2020 – 14/01/2024

### **REFERENTI IUL**

Letizia Cinganotto

### **GRUPPO DI RICERCA**

Fausto Benedetti

Letizia Cinganotto

Patrizia Garista

Nada Jagodic

### **FINALITÀ**

Il progetto è finalizzato alla diffusione di modelli pedagogici innovativi per la formazione dei docenti sia iniziale che in servizio nelle scuole e nelle università indiane, attingendo dall'expertise e dalle pratiche didattiche e pedagogiche dei paesi partner.

EDUREFORM mira a ripensare e migliorare il sistema educativo per renderlo adatto all'era tecnologica attuale e alle esigenze della 4 Rivoluzione Industriale.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Il progetto propone percorsi e idee innovative per la formazione dei docenti indiani. Le domande di ricerca possono essere così ricondotte:

Come accompagnare le scuole indiane e aiutarle a mitigare l'impatto della 4 Rivoluzione industriale? Come aiutare gli studenti indiani a sviluppare il pensiero critico? Quali modelli pedagogici possono essere mutuati dai paesi partner e adattati al contesto indiano?

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

Gli obiettivi sono definiti nel documento di progetto approvato dalla Commissione Europea.

La quarta rivoluzione industriale (4IR) è si basa sui progressi dell'intelligenza artificiale, sulla robotica, sull'*Internet of things* ecc. Come risultato di questa tempesta tecnologica, la quarta rivoluzione industriale sta

aprendo la strada a cambiamenti trasformativi del mondo dell'istruzione, del lavoro, della politica. Nel 2016, un rapporto congiunto di Citi e Oxford University ha stimato che il 57% dei posti di lavoro sono a rischio di automazione. Secondo il McKinsey Global Institute, l'intelligenza artificiale potrebbe sostituire 800 milioni di posti di lavoro entro il 2030. Come gli economisti Erik Brynjolfsson e Andrew McAfee hanno sottolineato, la rivoluzione potrebbe produrre una maggiore disuguaglianza, rivoluzionando i mercati del lavoro. Con la crescita dell'automazione, l'intelligenza artificiale sostituirà i lavoratori in un'ampia gamma di settori lavorativi. Martin Ford nella pubblicazione "Rise dei robot: Technology and the Threat of a Jobless Future" - afferma che i lavori più a rischio sono quelli che "sono ad un certo livello di routine, ripetitivi e prevedibili", poiché questi compiti sono possibili da replicare attraverso algoritmi di Machine Learning.

L'automazione e la robotica potrebbero essere una risorsa per i paesi con economie caratterizzate da bassa intensità produttiva e forza lavoro altamente specializzata. Al contrario, in un paese come l'India, caratterizzato da innumerevoli opportunità lavorative e da una forza lavoro poco qualificata, la quarta rivoluzione industriale rischia di generare un terremoto nel mercato del lavoro. A causa della bassa età media della popolazione nazionale, ogni anno il mercato del lavoro indiano assorbe 12 milioni di giovani lavoratori. Secondo il rapporto "People Strong", 1,5 milioni di posti di lavoro verrebbero persi ogni anno nel paese a causa dell'automazione. Il rischio è alto, poiché l'aumento del tasso di occupazione potrebbe generare tensioni sociali in una società che è già divisa tra molteplici fratture socioeconomiche, geografiche e religiose. A questo proposito è importante ricordare come il numero globale di persone che vivono sotto la soglia di povertà è costantemente diminuito a causa della grave crescita economica che si sta verificando nel paese.

L'istruzione e lo sviluppo delle competenze sono fattori chiave nel dibattito "uomo o macchina".

I progressi tecnologici in varie industrie porteranno a un aumento della domanda di una forza lavoro più qualificata. I politici dovranno rivalutare l'attuale istruzione e i programmi di qualificazione per preparare meglio i lavoratori. Le organizzazioni civiche possono sostenere i governi in questo processo. E anche se le aziende private di solito non hanno restrizioni sulla tipologia di lavoratori che assumono, hanno l'obbligo morale di aiutare a educare e formare la forza lavoro per prepararla al futuro della società. Particolare attenzione è stata investita nell'istruzione superiore, poiché per preparare con successo la società ai prossimi cambiamenti, il sistema educativo e la tempistica sono fattori cruciali.

Secondo il World Economic Forum, sono necessarie modifiche immediate dei curricula per combinare l'istruzione tradizionale con l'e-learning, spostando le competenze degli studenti verso l'interculturalità, con l'obiettivo di soddisfare la domanda del mercato.

Secondo lo studio condotto dal McKinsey Global Institute sul mercato del lavoro indiano, le soft skills - capacità

critiche, analitiche e creative - diventeranno un must nei settori produttivi indiani. I datori di lavoro richiederanno manodopera capace di analizzare nuovi problemi. Si prevede uno spostamento nella domanda di lavoro dalle competenze di "problem solving" alle competenze di "problem-analysis". Sempre più i compiti di risoluzione dei problemi saranno eseguiti da algoritmi e intelligenza artificiale.

L'obiettivo finale del progetto EDUREFORM è quello di promuovere la consapevolezza nei docenti in formazione e in servizio delle scuole indiane dell'impatto sociale atteso della 4 Rivoluzione industriale.

### **Obiettivi a breve termine**

- Responsabilizzare gli insegnanti indiani futuri e in servizio verso un rinnovamento delle pratiche didattiche.
- Creare i presupposti per mitigare l'impatto della 4IR sulla forza lavoro indiana.
- Condurre sperimentazioni pilota nelle scuole secondarie indiane per aumentare le capacità analitiche, critiche e creative degli studenti.
- Ampliare progressivamente la rete dei partner del progetto EDUREFORM come piattaforma aperta.
- Investire nello sviluppo di attività parallele di capacity building.

### **Obiettivi a medio e lungo termine**

- Mitigare l'impatto delle 4IR sul mercato del lavoro indiano favorendo le capacità critiche e analitiche tra gli studenti indiani della scuola secondaria.
- Disseminare (in mainstream) pratiche di insegnamento volte a favorire il pensiero critico, creativo e analitico tra gli studenti indiani della scuola secondaria.
- Diffondere EDUREFORM come migliore pratica nazionale riconosciuta.
- Aumentare la consapevolezza dell'importanza di questi temi nel mondo accademico e nella società in generale.
- Progettare e realizzare nuove iniziative congiunte indiano-europee e programmare come follow-up delle azioni parallele di capacity building di EDUREFORM.

## **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

Il progetto si basa su una serie di *Intellectual Outputs* assegnati ai vari partner del progetto, cui la IUL ha collaborato. Le riunioni di progetto avvengono periodicamente online e la IUL vi partecipa regolarmente.

Il *peer learning* è una delle metodologie più comunemente utilizzate: i partner presentano di volta in volta un modello pedagogico come buona pratica da sottoporre alla valutazione degli altri partner. Un altro strumento di

lavoro è *l'expert talk*, un webinar tenuto da esperti internazionali su tematiche di interesse per il progetto. L'expert talk tenuto da Letizia Cinganotto per conto della IUL si è tenuto il 26 luglio 2021.

In quest'ultima fase del progetto EDUREFORM, la IUL ha partecipato regolarmente ai vari *management meeting* di progetto, ai webinar di presentazione dei vari *pedagogical tools*, curando la relativa *peer review*, attraverso la compilazione dell'apposita grid. La IUL ha inoltre curato e contribuito alla stesura di alcuni capitoli del toolkit di EDUREFORM che sarà pubblicato in forma di volume cartaceo e distribuito a tutti i partner e alle università indiane in occasione del Development Camp residenziale in programma in India a ottobre 2022. La IUL ha dunque pianificato e organizzato il viaggio e la partecipazione di Letizia Cinganotto e Patrizia Garista all'evento in presenza in India.

### **STRUMENTI DELLA RICERCA**

Webinar, riunioni online tra i partner, expert talk, condivisione di modelli pedagogici e toolkit.

### **RISULTATI ATTESI**

Il progetto si propone la realizzazione di corsi di formazione e MOOC per docenti indiani, sulla base dei modelli pedagogici e didattici condivisi nell'ambito del progetto stesso.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

Il progetto ha un sito dedicato curato da IUL, una pagina Facebook e un canale YouTube.

I canali istituzionali dell'Università Telematica degli Studi IUL provvedono a rilanciare periodicamente tutte le news relative al progetto.

### **COMMITTENTE**

Progetto Erasmus Plus

RESPONSABILE: Capofila: Project coordinator Università di Chitkaha, India

Partners:

1. Chitkara University
2. Shivaji University
3. Maharaja Sayajirao University of Baroda
4. Chitkara International School
4. CXS Solutions Indian Private limited
5. University of Latvia

6. JAMK University of Applied Sciences
7. University of Hamburg
8. Italian University LinE
9. Liceo Artistico, Musicale e Coreutico
10. Savitribai Phule Pune University

#### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Il progetto si avvia alla fase conclusiva.

Il gruppo di ricerca IUL ha partecipato attivamente a tutte le attività e le operazioni finali, sia di carattere amministrativo, che di carattere scientifico.

#### **ATTIVITA' AL 31/12/2023**

Il gruppo di ricerca IUL è stato attivamente coinvolto nella progettazione e nella partecipazione in presenza alla conferenza finale del progetto, che si è tenuta presso l'Università di Chitkara, in India, il 22 e il 23 novembre 2024. In particolare, IUL ha collaborato alla definizione del programma, anche con interventi in plenaria, nelle sessioni parallele e alla Tavola Rotonda.

IUL ha inoltre curato, in collaborazione con il capofila indiano, la Call for papers per un numero speciale della rivista JELKS, di fascia A e un numero speciale della rivista IUL Research, in corso di pubblicazione.

La IUL ha anche sottoscritto la partecipazione alla University Alliance tra le università europee e le università indiane, garantendo dunque, la continuità a lungo termine del progetto.

## GEASA - Upgrading Global Education Across Subject Areas

### DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

1/11/2021-1/11/2023

**REFERENTI IUL:** Silvia Panzavolta, Elena Mosa

### GRUPPO DI RICERCA

Za in proti, zavod za kulturo dialoga University of Ljubljana

UNIVERSITÀ TELEMATICA DEGLI STUDI IUL

Institut za Afriske Studije / Institute for African Studies INTERNATIONAL DEBATE EDUCATION ASSOCIATION

Learning Wizard d.o.o. za savjetovanje Asociace debatnich klubu, z.s.

Associazione Societal Nazionale Debate Italia Gimnazija Litija

Liceo scientifico statale "Galileo Galilei" - Pescara



### FINALITÀ

L'obiettivo principale di questo progetto è quello di sostenere un'educazione efficace ai problemi contemporanei basata su 4 elementi chiave:

1. Educazione globale - enfatizza la consapevolezza globale, la cittadinanza e la responsabilità, l'importanza della trasformazione verde; supporta gli studenti nell'approccio al mondo da molteplici prospettive e nel

considerare le implicazioni etiche del potere differenziale e dei privilegi in tutto il mondo, creando le basi per un'azione responsabile;

2. Transdisciplinarietà - si concentra sulla creazione di connessioni nell'apprendimento tra le diverse aree disciplinari e tra le diverse prospettive, evitando l'eccessiva specializzazione e la compartimentazione delle conoscenze e consentendo agli studenti di affrontare problemi sfaccettati, di coltivare le competenze intellettuali necessarie nel 21° secolo e di diventare studenti a vita;

3. Metodologia Speech and Debate - metodologia profondamente interattiva che unisce la ricerca indipendente, il lavoro di gruppo, il pensiero critico e la costruzione di argomentazioni basate sui fatti. Metodologia del discorso e del dibattito - metodologia profondamente interattiva che riunisce ricerca indipendente, lavoro di gruppo, pensiero critico, costruzione di argomentazioni basate sui fatti e capacità di parlare e presentare in pubblico, aumentando l'interesse dei giovani per le questioni politiche e altre questioni contemporanee e fornendo loro gli strumenti per proporre soluzioni politiche praticabili;

4. Educazione digitale - consideriamo gli approcci educativi digitali, sempre più importanti, come una risorsa piuttosto che come una necessità, con un enorme potenziale per aiutare gli studenti a eludere gli ostacoli geografici e/o finanziari a un'istruzione di alta qualità e a offrire strutture di apprendimento diverse a studenti con stili di apprendimento differenti.

## **TIPOLOGIA DI PROGETTO**

Il progetto GEASA è un progetto di cooperazione transnazionale che, in quanto KA2, è prevalentemente orientato allo sviluppo di risultati concreti.

Il progetto GEASA è, in particolare, un partenariato strategico per l'innovazione ed è quindi chiamato a sviluppare risultati innovativi e/o svolgere un'intensa attività di diffusione e di valorizzazione di modelli o idee innovative esistenti.

Non c'è, dunque, una vera attività di ricerca, anche se il profilo dei partecipanti (alcuni dei quali sono enti di ricerca o svolgono attività di ricerca) garantisce l'apporto necessario per la tipologia di progetto in questione.

## **RISULTATI ATTESI**

I risultati di questo progetto sono:

- soddisfare la necessità di una metodologia e di strumenti didattici innovativi per supportare gli insegnanti di tutte le discipline nell'affrontare i complessi problemi contemporanei nelle aree della globalizzazione, della sostenibilità, della salute globale, dell'identità e dell'immigrazione, e dell'alfabetizzazione mediatica;
- aumentare il numero di insegnanti in grado di impartire tale educazione globale integrativa e transdisciplinare, concentrandosi sulla produzione di risorse per l'autoformazione;
- sostenere gli insegnanti nell'educare gli studenti alla responsabilità nei confronti delle loro comunità, dell'ambiente e di altre persone in tutto il mondo, anche in contesti in cui l'istruzione scolastica è altamente



politicizzata e le politiche populiste in atto sono l'ostacolo a una significativa riforma dell'istruzione;

- formare direttamente 50 insegnanti per implementare la metodologia sviluppata nelle loro classi, aumentando la qualità dell'istruzione nelle loro scuole e la sua rispondenza alle esigenze degli studenti di oggi;
- contribuire a uniformare il panorama disomogeneo dell'istruzione globale in Europa, traducendo i risultati del progetto in 5 lingue e incoraggiando altre organizzazioni all'interno e all'esterno della nostra rete a tradurre i risultati open-source in altre lingue, rendendo i risultati del progetto il più accessibili possibile;
- consentire a insegnanti, formatori di insegnanti e personale scolastico provenienti da diversi contesti nazionali e locali di utilizzare senza problemi i risultati del progetto sviluppati con la collaborazione e il supporto di partecipanti provenienti da Paesi, contesti (urbani/rurali) e culture diverse;
- sostenere anche gli insegnanti che lavorano in scuole/sistemi educativi in cui l'educazione globale è già presente in una certa misura - dato che il problema principale in questo tipo di contesti è fornire opportunità pratiche agli studenti per ottenere un apprendimento approfondito, il nostro approccio basato sulla metodologia del dibattito fornirà un'esperienza di apprendimento interattiva e immersiva per gli studenti;
- dare accesso a un'educazione globale interattiva e transdisciplinare all'avanguardia per gli studenti europei, aiutandoli a prepararsi ad apprendere, lavorare e vivere come cittadini attivi e responsabili in un mondo sempre più interconnesso; - integrare gli approcci già comuni nell'istruzione superiore (transdisciplinarietà, educazione globale) nell'istruzione secondaria in modo adeguato all'età, aiutando gli studenti del livello secondario nella transizione verso l'istruzione superiore, garantendo migliori risultati educativi.

#### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

- i risultati del progetto verranno tradotti in 5 lingue;
- le organizzazioni all'interno e all'esterno della rete verranno incoraggiate a tradurre i risultati open-source in altre lingue;
- le organizzazioni partner promuoveranno la diffusione dei risultati tramite seminari/workshop e produzione di articoli scientifici;
- i risultati del progetto sono destinati ad un ampio uso presso le scuole in quanto si tratta di "oggetti" con alta spendibilità didattica, ossia:
  1. moduli formativi per insegnanti (testo, risorse multimediali, pubblicazioni);
  2. toolkit per docenti e insegnanti per sviluppare la competenza globale e approcciare i contenuti in maniera interdisciplinare;
  3. piattaforma e-learning.

#### **COMMITTENTE**

Erasmus +, KA2 KA220-SCH - Cooperation partnerships in school education

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Il progetto è stato prorogato fino ad aprile 2024 in quanto ci sono stati dei rallentamenti dovuti ai problemi di salute con uno dei partner.

### **ATTIVITA' AL 31/12/2023**

Nello specifico, IUL, rispetto ai 4 obiettivi del progetto ha contribuito ai seguenti risultati:

1. Moduli di formazione per insegnanti: IUL ha rivisto i Moduli attualmente disponibili preparati dai partner e fatto una proposta, condivisa con i partner, su come adattarli in formato multimediale. La proposta verrà discussa nell'incontro di gennaio 2024 a Utrecht.
2. Toolkit per insegnanti e studenti: IUL ha contribuito ad analizzare il toolkit, insieme agli altri partner e partecipanti, al fine di renderlo utilizzabile da insegnanti e studenti, in particolare da coloro che sono nuovi al tema del curriculum globale. IUL ha partecipato a tutte le riunioni dei partner e al flusso di comunicazione asincrono aventi tale obiettivo.
3. Ambiente di apprendimento digitale: IUL ha realizzato un mock-up di sintesi dei contenuti, suggerendo widget specifici (es. timeline, mappe, videotutorial) in modo che il contenuto possa adattarsi alle varie necessità e bisogni degli utenti.
4. Disseminazione: è stato progettato un seminario a Didacta per valorizzare il lavoro del progetto. Il titolo del seminario è "Promoting Global Competences Through Debate. The Geasa Project".

## **MICRAG - How "micro" can aggression be?**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

01/11/2021 – 31/10/2023

### **REFERENTI IUL**

Mario Campanino

### **GRUPPO DI RICERCA**

Mario Campanino

Gabriele Campanino

### **FINALITÀ**

Molti studi hanno scoperto che le micro-aggressioni hanno un impatto negativo significativo sulla salute mentale e fisica delle persone. È quindi necessario sensibilizzare i cittadini europei e formarli ad essere meglio preparati ad affrontare questo fenomeno. Ciò è particolarmente importante per tutti coloro che lavorano in posizioni pubbliche, ad esempio funzionari pubblici, insegnanti, operatori giovanili o persone che lavorano nei media pubblici.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Dopo che il concetto di micro-aggressione è entrato nel mainstream accademico, le tendenze attuali rivelano che in tempi di cambiamento demografico e valori sociali, accoppiati con l'intensificazione della globalizzazione, sono necessari metodi e pratiche che mostrano modi in cui micro-aggressività e aggressioni sottili, ma potenti, di discriminazione hanno un impatto sulle popolazioni emarginate all'interno del lavoro sociale e dei servizi umani. Il progetto di ricerca MICRAG intende fornire i migliori strumenti di contrasto a questo fenomeno.

### **OBIETTIVI DELLA RICERCA**

L'obiettivo generale è quello di ampliare l'attuale concettualizzazione dell'aggressione e della violenza che esclude le forme di molestie "a bassa gravità" e di dotare i cittadini che lavorano nel settore pubblico di competenze che promuovano l'inclusione, la diversità e l'equità nella loro comunicazione con i loro clienti e di ridurre le barriere legate alla discriminazione, ad esempio al genere, all'età, all'etnia, alla religione, alle credenze, orientamento sessuale o disabilità.

### **METODOLOGIA DEL PROGETTO**

La nostra progettazione dei sistemi didattici applicherà il modello ADDIE (Analisi > Progettazione > Sviluppo > Implementazione > Valutazione), con l'estensione di una fase di pianificazione precedente. Questa struttura aiuta il nostro personale esperto a progettare e sviluppare i programmi di formazione esplorando le esigenze da un lato e i risultati attesi dall'altro. Il lavoro di sviluppo seguirà il modello in avanti che culmina con la valutazione. In questa fase, l'intero materiale sarà testato dal punto di vista di cosa, come, perché e quando delle cose dovevano essere realizzate. Tali prove saranno effettuate nei laboratori del partner informatico con la partecipazione degli altri partner prima della fase di convalida con i beneficiari finali.

### **STRUMENTI DELLA RICERCA**

La prima fase del progetto consiste nella revisione del quadro esistente nei paesi del partenariato. Questo risultato influenzerà lo sviluppo del catalogo, del Resource Pack e dei materiali di formazione. A questo fine, sarà condotta una desk research integrata da interviste strutturate.

### **RISULTATI ATTESI**

Il progetto svilupperà i seguenti risultati: 1) Catalogo che illustra i micro-comportamenti aggressivi e indicazioni di possibili risposte e strategie di comunicazione per tali situazioni. 2) Guida e Risorse di formazione che conterranno le strategie e gli strumenti di comunicazione e argomentazione più efficienti su come sconfiggere vari tipi di micro-aggressione. 3) Una piattaforma elettronica interattiva e podcast per l'accesso a tutti i contenuti e materiali di formazione. 4) Applicazione mobile per smartphone che darà accesso ai materiali.

### **MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI**

Consideriamo le attività di condivisione e promozione all'interno della nostra partnership molto preziose al fine di sensibilizzare il nostro personale. Ci aspettiamo che traggano beneficio da esperienze diverse nei nostri paesi partner che sono stati fortemente colpiti dalla pandemia di COVID-19 e hanno quindi portato a nuovi livelli di micro-aggressione. Il nostro staff avrà l'opportunità di saperne di più e di fare uso di queste conoscenze durante le loro regolari attività professionali. Gruppi target e rispettive attività di divulgazione al di fuori della nostra partnership: 1) I fornitori di servizi pubblici e i loro dipartimenti di formazione continua: saranno in grado di integrare i risultati nei loro programmi interni di formazione professionale continua. 2) Consulenti di lavoro: soprattutto nelle organizzazioni della pubblica amministrazione, i consulenti di lavoro svolgono un ruolo importante. Sono i primi ad essere contattati quando i dipendenti subiscono molestie nei loro luoghi di lavoro e hanno il potere organizzativo e anche politico di reclamare dal miglioramento gestionale dei luoghi di lavoro. Pertanto, consideriamo queste persone come importanti parti interessate a migliorare le condizioni di lavoro. 3) Organizzazioni di formazione professionale: saranno in grado di introdurre il concetto del progetto nelle loro attività di formazione e offrire nuove misure ai loro clienti. Promozione del progetto a livello nazionale nei paesi del partenariato: 1) La maggior parte delle organizzazioni che sono state identificate come partner associati in precedenza hanno già accettato di aderire al progetto come partner strategici e di fornire input e utilizzare i

risultati del nostro progetto. Sono quindi i primi e più importanti gruppi target per la diffusione grazie alle loro reti ampie e mirate e ai contatti stabiliti. 2) Media Giornali, riviste, editori, stazioni televisive e radiofoniche e social media sono i nostri gruppi target per promuovere i risultati del progetto.

## **COMMITTENTE**

EU Commission – ERASMUS+ Netherlands National Agency

## **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/10/2023**

Il progetto ha sviluppato con successo i seguenti prodotti:

1. Catalogo che illustra i micro-comportamenti aggressivi e indicazioni di possibili risposte e strategie di comunicazione per tali situazioni.
2. Guida e Risorse di formazione che contengono le strategie e gli strumenti di comunicazione e argomentazione più efficienti su come sconfiggere vari tipi di micro-aggressione.
3. Una piattaforma elettronica interattiva e podcast per l'accesso a tutti i contenuti e materiali di formazione.
4. Applicazione mobile per smartphone che dà accesso ai materiali. In particolare, IUL ha curato anche il sito multilingue del progetto.

Il progetto è terminato.

## **ATTIVITA' AL 30/10/2023**

1. LANCIO DEL PROGETTO (completata)
2. DESK RESEARCH INIZIALE (completata)
3. REALIZZAZIONE OUTPUT DI PROGETTO (completata)
4. MEETING DI PROGETTO (completata)
5. MONITORAGGIO E VALUTAZIONE (completata)
6. EVENTI MOLTIPLICATORI (completata)
7. DISSEMINAZIONE (completata)
8. RENDICONTAZIONE FINALE (completata)

## **EXCALIBUR - EXpanding Content And Language Integrated learning through BUilding a sustainable future in Realtime**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

1/03/2022 – 28/02/2024

### **REFERENTI IUL**

Andrea Benassi

### **GRUPPO DI RICERCA**

Costituito dai seguenti partner europei:

Tampere University Foundation, Finland [COORDINATOR]  
Università Telematica Degli Studi IUL, Italy  
Universitetet i Tromsø – Norges Arktiske Universitet, Norway  
Landesmedienzentrum Baden-Württemberg, Germany  
Teachergaming LLC, Finland  
Tampereen klassillinen lukio, Tampereen kaupunki/ Lukiokoulutus/ Tampereen klassillinen lukio, Finland  
Hittorf Gymnasium, Germany  
Università per Stranieri di Perugia

### **FINALITÀ**

The Erasmus+ project EXCALIBUR is about sustainability. Learners from different countries will explore this scientific topic in an intercultural setting and with the help of different *linguae francae* (communication languages) and implement prototypical solutions to current problems in virtual worlds.

This brings together the two often separate approaches of content and language integrated learning for English and languages other than English [CLIL(LOTE)] and STEM. In addition, information and media literacy skills will be developed. Learners will acquire the skills necessary to shape our (exponential) future, including the 6Cs of Deep Learning (communication, collaboration, creativity, critical thinking, character and citizenship). At the same time, they will learn to find solutions to one of the fundamental problems that unite the international community and to shape and strengthen Europe together in the age of digital transformation. They will build on similarities and contribute their individual strengths.

The specific goal of this interdisciplinary project is to use different virtual worlds (Minecraft, OpenSimulator, CoSpaces Edu) with the learners and to explore their opportunities and challenges together.

### **DOMANDE DELLA RICERCA**

Trattandosi di Erasmus+, il progetto Excalibur non è un progetto di ricerca vero e proprio. Eventuali ricerche verranno probabilmente applicate in corso d'opera, ma allo stato attuale non sono state ancora esplicitate.

### **COMMITTENTE**

Erasmus+

### **NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/12/2023**

Come già segnalato per altre vie, il progetto Excalibur si è da subito rivelato problematico per via di un pessimo (pressochè inesistente) project management da parte del partner preposto. Il progetto ha subito forti ritardi rispetto al workplan originale, al punto che si è resa necessaria una estensione della scadenza del progetto, che doveva terminare il 28 febbraio di quest'anno. Ma, ad oggi, questa estensione di progetto è stata solo prospettata ma non ancora formalizzata (anche se data per scontata) e non esiste (o non è stato condiviso con i partner) un workplan aggiornato rispetto all'originario.

A partire da ottobre 2023 è comunque avviato il lavoro "sul campo" delle scuole coinvolte nel progetto, comprese le due italiane coinvolte da IUL. È stata quindi svolto un lavoro di coordinamento delle attività di queste due scuole.

**ATTIVITA' AL 31/12/2023**

Giugno 2023 – Partecipazione a riunioni di coordinamento

Settembre 2023 – Preparazione attività sperimentali per le scuole italiane coinvolte

Ottobre / Dicembre 2023 – Coordinamento attività sperimentali delle scuole italiane coinvolte.

## **E-le.G.A.N.T.S. - E-Learning Gamified and Networked Training for Startupper**

**ERASMUS-EDU-2022-CBHE-STRAND-1**

### **DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ**

01/03/2023 - 01/03/2025

### **REFERENTI IUL**

Carlo Maria Medaglia

### **GRUPPO DI RICERCA**

#### **Personale che lavora alle attività scientifiche del progetto:**

##### **Interno:**

Nada Jagodic

Lorenzo Cavallini

##### **Esterno:**

Raffaele Longo (PM) contrattualizzato per un totale di euro 10.000 € per 24 mesi a far data dal 24/11/2022.

Costituito dai seguenti partner europei:

- Ionian University - IURC
- School of Advanced Social Studies - SASS
- The Universiteti i Arteve – UART
- University of Shkodra “Luigj Gurakuqi”
- UNISHK Universiteti "Haxhi Zeka" – UGHZ
- Universiteti per Biznes dhe Teknologji – UBT
- University "Mediterranean" – UNIMED
- University of Montenegro – UOM

#### **Abstract:**

E-le.G.A.N.T.S. mira a stabilire nuove competenze, in materia di conoscenze tecnologiche, strumenti di formazione, condivisione delle conoscenze, networking, arte performativa e capacità di tradurle in opportunità di lavoro, negli istituti di istruzione superiore di tre istituti dei Balcani occidentali mirati a sviluppare una nuova prontezza digitale e a cambiare il rapporto tra curricula, competenze ed eventi performativi in una prospettiva digitale.

Gli obiettivi specifici del progetto riguardano il ruolo degli istituti di istruzione superiore nei paesi partner per lo sviluppo economico e sociale e le loro specifiche capacità di collegare il mondo accademico della cultura e dell'arte, le attività di ricerca al mercato del lavoro e alla società civile.

Il progetto si concentra su tre aspetti chiave:

1. Sviluppare la preparazione digitale negli istituti di istruzione superiore dei partner ristrutturando modelli e contenuti di formazione.
2. Preparare gli studenti HEI in ALB, MNE e KOSOVO al fine di migliorare in modo più efficace la loro (auto) occupabilità e la capacità di accedere all'economia creativa.
3. Sviluppare competenze per affrontare le prospettive occupazionali future e costruire una risposta aggregata internazionale attraverso una trasformazione digitale, che, per definizione, è senza confini e chiede di lavorare a livello globale

I principali output che il progetto si impegna a produrre sono:

- Corso online e toolkit implementato
- Istituire una piattaforma LMS (MOOC) e produrre Learning Objects
- StartCup



Il progetto ha un approccio flessibile al fine di adattare i risultati dell'apprendimento ai bisogni particolari e alle abilità digitali degli studenti partecipanti e sarà strutturato in modo da consentire loro di migliorare le proprie abilità in modo pratico e concreto, acquisendo una comprensione più ampia e lo scambio di migliori pratiche ed esperienze. Gli studenti sono i primi beneficiari del progetto insieme ai docenti e ad altro personale educativo che avrà l'opportunità di integrare gli strumenti digitali nella propria didattica.

**Ruolo IUL:** capofila

**Coordinatore scientifico IUL:** Carlo Maria Medaglia

**Valore totale del progetto:** 395.286€

**Valore quota IUL al netto del cofinanziamento:** 82.456 €

**Cofinanziamento:** 10%

**Valore totale staff cost:** 75.700 €

**Valore staff cost rendicontati:** 0 €

**Attività IUL:**

Capofila Progetto e Lead del WP1 e WP3

WP1. Project management and coordination, quality assurance and evaluation

- 1.1 Overall Management
- 1.2 Preparation of and participation in in-person and virtual Project Meetings
- 1.3 Development of Interim and Final Reports
- 1.4 Development of the Risk Management Plan
- 1.5 Development of the Quality Assurance Plan
- 1.6 Reporting, Monitoring and Scheduling
- 1.7 Internal evaluation by partners
- 1.8 External evaluation by evaluator Leader del WP3

WP3. Training and mentorship

- 3.1 Development of the training module/webinar and Toolkit on innovative tools (gamification) to support students in the promotion of self- entrepreneurship and start-ups
- 3.2 E-learning platform: online repository (MOOC)
- 3.3 Implementation of online mentorship for young innovators (e.g., students, post-graduate, alumni, etc.)

**Status:**

In data 13 dicembre 2023 sono state inviate agli studenti delle Università dei Balcani le credenziali di accesso al Corso Online su Piattaforma Moodle: <https://elegants.iuline.it/login/?lang=en> . Sulla piattaforma è stato caricato il Corso 1 – Economia e Imprenditorialità.

È ancora in corso la firma dell'agreement in corso da parte di alcuni membri del consorzio sprovvisti di firma digitale che stanno provvedendo all'invio a mezzo posta (Status riportato nella tabella in fondo).

Ad ottobre 2023 è stato concordato con i partner coinvolti nel WP3 il trasferimento di budget dagli Atenei del Kosovo UBT e UGHZ verso IUL per le attività T.3.1 e T.3.2 per un totale di € 8.000 per affidare a IUL tutti i moduli del Corso online previsto. È in corso la richiesta di emendamento per approvazione da parte di EACEA. Contestualmente è stata affidata ad una società terza la produzione di n. 30 ore di video-lezioni in inglese, le stesse saranno prodotte anche in italiano per l'utilizzo delle altre attività dell'Ateneo.

## PROTECT: PROMoting The prevention and Elimination of workplaCe mobbing and harrasmenT

### DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

18/11/2021 - 18/05/2024

### REFERENTI IUL

Stefano Armenia

### GRUPPO DI RICERCA

#### Personale che lavora alle attività scientifiche del progetto:

##### Interno:

Massimo Faggioli, Stefano Armenia

##### Esterno:

Thomas De Angelis

Costituito dai seguenti partner europei:

Camera di Commercio di Badajoz, Spagna (Capofila)  
SYNTHESIS Center for Research and Education, Cipro  
Diesis Network, Belgio –  
Instalofi Levante SL, Spagna  
IDEC SA, Grecia  
Symplexis, Grecia  
HIP – Hub for Innovation Policy S.R.L, Romania

#### Abstract:

*Il progetto poggia su due obiettivi principali:*

- *la sensibilizzazione circa il fenomeno di Mobbing e Harassment sul posto di lavoro*
- *e la creazione di strumenti mirati ad assistere le aziende nel contrastare la questione.*

*Per conseguire questi obiettivi, il progetto si articola in quattro Project Results (PR):*

- *La creazione del “Mobbing and Workplace Harassment Code of Conduct (MWHCC) for local businesses”, un codice di condotta mirata a fornire delle linee guida per prevenire e gestire L’Harassment al livello dei business locali.*
- *La creazione del “Online Reporting Tool for female workers about mobbing and workplace harassment”, una applicazione online che permette alle vittime di denunciare le istanze di mobbing e/o harassment.*
- *La creazione del “E-Handbook for Mobbing and Harassment Prevention Training for VET professionals”, un Handbook digitale indirizzato ai professionisti di Istruzione e Formazione Professionale (IFP), contenente una strategia di educazione mirata al prevenire Mobbing e Harassment sul posto di lavoro.*
- *Il “Training of VET professionals on mobbing and harassment prevention”, nella quale i precedenti PR saranno utilizzati per allenare un primo sample di Professionisti IFP. Ruolo IUL: Partner*

**Coordinatore scientifico IUL:** Stefano Armenia

**Valore totale del progetto:** 257.451,00

**Valore quota IUL al netto del cofinanziamento:** €

**Cofinanziamento:** %

**Valore totale staff cost:** €31.030,00

**Valore staff cost rendicontati:** €1.926

## ODLEP Optimizing Distance Learning Educational Programs

### DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

01/02/2023 - 31/10/2025

### REFERENTI IUL

Stefano Armenia

### GRUPPO DI RICERCA

#### Personale che lavora alle attività scientifiche del progetto:

##### Interno:

Immacolata Messuri, Stefano Armenia

Costituito dai seguenti partner europei:

ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI - Grecia (Capofila)

UNIVERSITY OF MACEDONIA, Macedonia

UNIVERSITATEA LUCIAN BLAGA DIN SIBIU, Romania

PANEPISTIMIO IOANNINON, Grecia

UNIVERZITET U NISU, Serbia

#### Abstract:

*Il progetto ODLEP creerà un quadro innovativo ed efficace per selezionare l'istruttore più adatto per un determinato gruppo di studenti per un apprendimento a distanza online competente e di successo. Infine, i partner ODLEP sono dedicati a sviluppare un marchio di istruzione ODLEP che cercherà di promuovere la piattaforma in tutte le forme di istruzione online.*

##### Attività:

- Definire a livello nazionale e internazionale le caratteristiche necessarie per un formatore di lunga distanza
- Considerare e registrare le preferenze, i bisogni, le priorità, le aspettative e gli obiettivi educativi degli studenti internazionali
- Identificare gli istruttori migliori/ capaci da un pool di candidati
- Assegnare l'istruttore compatibile a una classe/ gruppo di studenti al fine di massimizzare la collaborazione, la comunicazione e quindi la performance educativa.

**Ruolo IUL:** Partner

**Coordinatore scientifico IUL:** Stefano Armenia

**Valore totale del progetto:** 250.000,00

**Valore quota IUL al netto del cofinanziamento:** €

**Cofinanziamento:** %

**Valore totale staff cost:** € 28.000,00

**Valore staff cost rendicontati:** €

**Anticipo incassato:** 14.800,00€

**Durata:** 24 mesi

**Data Avvio:** 01/02/2023

**Data Fine:** 31/10/2025

#### Attività IUL:

WP2 - Identifying the critical success parameters

WP3 - Mathematical framework and platform development

"WP4 - Dissemination, ODLEP courses and Policy recommendations"