



IUL - Università Telematica degli Studi
DIPARTIMENTO SCIENZE UMANE
MONITORAGGIO ATTIVITÀ DI RICERCA
I semestre 2024

INTRODUZIONE

Questa relazione illustra i dati emersi dal monitoraggio delle iniziative del dipartimento e dei progetti di ricerca che hanno avuto luogo nel primo semestre dell'anno solare 2024.

Nel corso del primo semestre del 2024 i dati del monitoraggio testimoniano una ulteriore e significativa crescita per le attività di ricerca dell'Università Telematica IUL.

Ecco in sintesi i risultati nelle principali aree di intervento:

- **Promozione e supporto dell'internazionalizzazione delle attività di ricerca**, si è consolidato il lavoro dell'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 Ferrini, 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 sperimentato per la prima volta il protocollo di valutazione finale dei progetti.

• **Diffusione della conoscenza e dei risultati di ricerca**, attraverso il consolidamento del progetto editoriale IUL Press che comprende la pubblicazione della rivista scientifica semestrale e di due collane di libri digitali. Nel 2024 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 2024, V° 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.

La rivista è candidata, secondo quanto previsto dal bando ANVUR per l'inserimento in classe A. 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 2024 è stato pubblicato il V. 5 N. 8 (2024) dal tema: "Esperienze, di valutazione nella scuola primaria", disponibile al link: <https://iulresearch.iuline.it/index.php/IUL-RES/issue/view/8>

È proseguita la distribuzione della versione cartacea della rivista. Ogni volume viene inviato a circa 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.

Linee di indirizzo nelle attività di ricerca durante il 2024:

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.

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 secondo anno di attività, il corso di dottorato organizzato dal dipartimento ha previsto un'ampia serie di opportunità formative.

Nel 2024 l'Ateneo ha avviato la partecipazione a tre nuovi dottorati di ricerca Ciclo XXXIX a.a. 2023 2024 in:

- Digital transformation
- Equity diversity and Inclusion
- Digital humanities

Il Direttore del Dipartimento

Massimo Faggioli

PROGETTI FINANZIATI DALL'ATENEO.....	6
Il valore e l'utilizzo dei giochi da tavolo (boardgames) nello sviluppo delle competenze organizzative e manageriali.....	7
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.....	12
Critical Thinking to Improve Problem Solving. PATHS for Business Companies.....	34
L'inclusione sociale attraverso lo sport nella disabilità cognitiva: una ricerca nel contesto scolastico.....	39
Strategie e strumenti di gamification per promuovere auto-apprendimento e apprendimento cooperativo nell'e-learning.....	42
Superare le sfide dell'Università: Metodo di studio efficace per studenti con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA).....	47
A+L (AppIUL): comunicazione digitale etica ed efficace.....	52
L'e-tutoring nella didattica telematica universitaria. Una ricerca-azione per la formazione professionale degli e-tutor.....	58
La didattica collaborativa online nella scuola: promuovere la relazione e la partecipazione attiva in rete nel contesto della pandemia Covid-19.....	65
Qualità e partecipazione in Ateneo: ricerca sulla conoscenza e la consapevolezza dei processi di AQ e sul coinvolgimento degli studenti.....	72
PROGETTI NAZIONALI.....	75
Community Leadership condivisa per il cambiamento.....	76
Promuovere il successo formativo degli studenti nelle università online: Learning Analytics per il miglioramento della didattica.....	80
La fiducia in gioco. Un corso di formazione per operatori sportivi sull'abuso minorile.....	85
PROGETTI INTERNAZIONALI.....	91
DICE - Digital Community Engagement Accelerator for student learning and socio-economic impact...	92
E-le.G.A.N.T.S. - E-Learning Gamified and Networked Training for Startupper.....	98
PROTECT: PROMoting The prevention and Elimination of workplaCe mobbing and harrasmenT.....	102
ODLEP Optimizing Distance Learning Educational Programs.....	105
I-PATHS Intercultural Philosophical Approach to THinking Skill.....	107



PROGETTI FINANZIATI DALL'ATENEEO

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 Größler, 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. 2019¹; Armenia et al. 2021²).

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

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Il progetto ha terminato le fasi di ricerca preliminare e raccolta degli strumenti necessari, con lo sviluppo di una pubblicazione mirata alla mappatura del contesto di ricerca sulla gamification nel contesto dello sviluppo delle competenze organizzative e manageriali.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

- Nelle prime fasi si è svolto un approfondito processo di ricerca a tavolino mirato alla comprensione dell’attuale status sulla ricerca in materia di gamification come strumento per lo sviluppo di competenze specifiche nell’educazione di secondo livello e/o professionale. Tale ricerca è stata divisa in una fase di ricerca in italiano e una in inglese, per meglio cogliere sia il contesto nazionale che quello internazionale, fornendo quindi una visione più olistica.
- Sulla base di tale ricerca, è stata preparata una pubblicazione per la “European Conference on Games Based Learning” (ECGBL), intitolato “An analysis of existing boardgames for managerial education” (Non ancora pubblicato) sintetizzante dei risultati ottenuti dalla ricerca iniziale.

- È stato svolto inoltre, un'analisi approfondita del Database Open Access di giochi da tavolo “Board Game Geek” (BGG), in modo da identificare i giochi esistenti che meglio rispondono agli obiettivi della ricerca; i risultati di questa analisi sono stati sviluppati in un database filtrato, il quale verrà pubblicato in Open Access.
- Infine, sono stati acquisite delle licenze per il software di modellazione “Stella”, in modo da facilitare lo sviluppo di risultati successivi.

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

DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

01/11/2023 - 01/10/2025

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 affermato 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 Game¹ e Gamification² 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 sostenibile³*: 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 zerosei* della città di Grassina/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 genesi" (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 state l'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/;](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 offrire 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

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

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. Le ultime indagini OCSE PISA ci consegnano un'informazione importante: aver frequentato dai 2 ai 4 anni programmi per la prima infanzia ha risultati positivi nelle competenze logiche e creative rilevate 10 anni dopo. Alcuni studi longitudinali internazionali e nazionali,

riportano quanto la frequenza di servizi educativi *zero sei* di qualità abbiano vantaggi a lungo termine particolarmente significativi per la crescita futura dei bambini, maggiormente aperti a contesti educativi capaci di incrementare competenze sociali e relazionali nella gestione della relazione, nella formazione del pensiero divergente e critico. E nella stessa direzione vanno le indicazioni delle Agende politiche internazionali che negli ultimi anni sono divenute più attente alle questioni della prima infanzia. *L'Agenda 2030 dell'ONU*, la nuova *Strategia del Consiglio d'Europa sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza (2022-2027)*, *l'European Child Guarantee* tracciano le priorità dell'agire con e per la 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 zero sei* e fornendo inquadramenti e riferimenti metodologici con gli *Orientamenti nazionali per i servizi educativi per l'infanzia e le Linee pedagogiche del sistema integrato zero sei*. 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 del sistema integrato e sulla necessità di offrire opportunità di formazione ed aggiornamento agli insegnanti/educatori.

Si riportano di seguito le *Domande di Ricerca* su cui poggia il progetto

- Quale è lo stato dell'arte della ricerca nazionale ed internazionale sul tema del 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 su tali temi?
- 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, edunteinment?
- Il "serious game" (SG), concetto apparentemente ossimorico, ci viene in aiuto? - Tali approcci all'educazione di sviluppare il pensiero creativo di insegnanti/educatori e attraverso di loro, quello infantile?
- Quali sono i bisogni formativi specifici evidenziati dagli insegnanti/educatori su questi temi? - Quali competenze si rendono necessarie agli insegnanti/educatori nel poter progettare approcci educativi fondati su.. per la prima infanzia?
- 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?
- 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?

PROCESSI/FASI:

- 1) Analisi dello stato dell'Arte (letteratura nazionale e internazionale) in merito al tema della sostenibilità veicolato attraverso come oggetto di educazione/formazione delle insegnanti educatrici nel segmento 0-6, attraverso
- 2) Selezione di un campione di insegnanti/educatrici da formare.
- 3) Definizione delle attività di Design Game:
- 4) Analisi, elaborazione e discussione dei risultati della fase di progettazione come azione di formazione degli insegnanti/educatori nella fascia 0-6;
- 5) Progettazione del Gioco educativo

6) progettazione di un corso di perfezionamento sui processi per insegnanti.

Il progetto vede una durata complessiva di due anni dal momento dell'approvazione. Si articola in 5 fasi:

1. Definizione o identificazione di un framework per la creazione dei questionari e dell'analisi dei dati di piattaforma;
2. Creazione del questionario per i tutor;
3. Definizione di un quadro concettuale finalizzato ad analizzare un efficace percorso di tutoring, analisi dei dati e selezione del campione per la fase qualitativa.
4. Creazione degli strumenti qualitativi ed approfondimenti qualitativi.
5. Indicazioni per la definizione di un percorso di formazione in entrata per il tutoring online e diffusione dei risultati.

STATO DI AVANZAMENTO

L' Orientato del progetto allo sviluppo delle competenze delle insegnanti/educatrici nel segmento 0- 6 anni, ha proceduto con azioni volte ad offrire:

1) una prima analisi conoscitiva dello stato dell'arte in ordine agli studi ed approcci dell'apprendimento attraverso il Gamification e il Serious Game nella prima Infanzia, sia nei contesti formali della scuola che in quelli non formali della famiglia, età della vita sempre maggiormente coinvolta nell'utilizzo delle tecnologie sin dai primi mesi.

Incontri del gruppo di ricerca:	
Sostenibilità – analisi della letteratura	Online – Università di Bari

	3 dicembre 2023 Antonella Coppi; Gabriella Calvano; Andrea Ligabue
	13 marzo 2024 Antonella Coppi; Gabriella Calvano; Andrea Ligabue
Game e gamification	14 aprile 2024 - PISA Antonella Coppi; Gabriella Calvano; Andrea Ligabue

	29 maggio - online Antonella Coppi; Gabriella Calvano; Andrea Ligabue
--	---

Questa fase ha occupato i mesi da ottobre 2023 a giugno 2024. L'analisi della letteratura scientifica di riferimento ha portato a sviluppare il tema della sostenibilità in educazione, riportando evidenze relativamente al concetto di sostenibilità.

Esso si è affermato a partire dalla fine degli anni '80 in relazione all'ambiente. In particolare la sua affermazione nel contesto internazionale avvenne all'interno del cosiddetto Rapporto Brundtland nel 1987.

Quel Rapporto rappresentò un elemento di rottura dai paradigmi espressi in passato e contribuì a far divenire la questione ambientale tema politico prioritario e trasversale a tutti i settori. L'avvento del concetto di sviluppo sostenibile iniziò a mettere in discussione la visione antropocentrica dei modelli di sviluppo tradizionali allargando l'interesse agli altri esseri viventi e, soprattutto, alle generazioni future riconoscendo per queste il diritto a poter accedere alle risorse offerte dalla natura. L'apparente priorità che nella parte iniziale di questa trattazione viene data agli aspetti ambientali della sostenibilità deriva dal fatto che la presa di coscienza dei pericoli di autodistruzione derivanti dal modello di sviluppo in atto sia avvenuta proprio a partire dalla rottura epistemica emersa da quel contesto. Nonostante protocolli, piani d'azione e accordi, tale consapevolezza è tuttavia ancora oggi labile e concentrata nelle fasce di popolazione medio-alte sia dal punto di vista economico che del grado di istruzione; in ogni caso vi è, tranne che per alcuni ambiti specifici, una carenza di piani attuativi. La priorità data alle questioni ambientali è pertanto solo apparente in quanto altrettanto importanti sono gli aspetti sociali ed economici dello sviluppo sostenibile. La sostenibilità sociale è infatti la preconditione e il supporto per la sostenibilità ambientale. La sostenibilità economica è a sua volta essenziale per permettere il conseguimento delle prime.

Si può quindi asserire che il concetto di sviluppo sostenibile presenti tre dimensioni di pari importanza: ambientale, sociale ed economica. In assenza di una adeguata distribuzione di risorse, infatti, non si può sviluppare quel reticolo educativo, sociale e culturale che consente di porre adeguata attenzione alle tematiche ambientali. Sviluppo sostenibile significa che povertà, iniquità sociale e degrado ambientale sono piaghe da combattere contestualmente e, assumendo il significato di duraturo, diventa termine di garanzia per le generazioni future e per le altre forme di vita. Per quanto riguarda le scienze educative, la rottura dell'epistemologia della conoscenza avvenuta con l'affermarsi delle teorie della complessità² ha prodotto una rivisitazione, attualizzazione, quando non una *desostanziazione* di molti modelli educativi, teorie di riferimento e visioni delle modalità di apprendimento. Tale rottura ha iniziato a comportare solo recentemente la ridefinizione delle metodologie e delle didattiche anche nel campo dell'educazione corporea, motoria, fisica e sportiva ove si tratta, pertanto, di teorizzare e rendere attuabili concetti che vedano la didattica come

scienza applicata che prefiguri il proprio successo soprattutto in relazione a ciò che avverrà in futuro, ovvero alla continuità di qualsivoglia pratica.

A questo presupposto, la ricerca e l'analisi della letteratura hanno provveduto a raccogliere definizioni e presupposti che specifichino cosa significa “didattica sostenibile”

Per agevolare la ricostruzione storica del concetto di didattica sostenibile intendo da subito proporre una definizione che chiarisca, sul piano didattico-epistemologico, la prospettiva educativa di riferimento: può definirsi sostenibile una didattica delle attività motorie che si ponga, come principali obiettivi, a livello individuale di consentire al singolo di continuare a praticare l'attività, a livello di gruppo di consentire a tutti i soggetti di proseguire l'attività. Per “proseguire l'attività” si intende che il soggetto, con particolare riferimento all'età scolare e pre-scolare, sia motivato a continuare la pratica motoria, fisica, sportiva, in quella o in altre attività e discipline. La misura del successo dell'educatore risiede, pertanto, nella continuità futura della pratica piuttosto che nella prestazione ottenuta. Tale approccio presuppone che la persona non sia sottoposta a pratiche lesive a livello psicologico o anatomico-fisiologico, che la didattica non escluda ma accolga, sia orientante, non mortifichi ma consapevolizzi sulle competenze e sui limiti. Tre chiarimenti appaiono necessari prima di proseguire. L'articolo sarà teso a dimostrare come tali affermazioni, familiari al linguaggio educativo e sovente a rischio di banalizzazione, si declinino in scelte didattiche, apparentemente minime, che tuttavia assumono concreta sostanza dal punto di vista del vissuto dei soggetti coinvolti. A parere dello scrivente, le scelte didattiche, quando contrastanti con i principi della sostenibilità, derivano sovente dall'introiezione acritica di modelli sportivi nel contesto educativo. La traslazione didattica delle pratiche in termini di sostenibilità tende a valorizzare colei o colui che eccelle così come chi esprime minori competenze. La logica, come sarà evidenziato con esempi, non è l'abbassamento dei limiti minimi prestativi (in linguaggio sportivo “l'abbassamento dell'asticella”) ma la modifica strutturale della didattica basata sull'assunzione della non-linearità dei processi di apprendimento, in particolare quelli di gruppo.

A questa prima indagine, il progetto di ricerca ha accostato una fase di riflessione in ordine alla bibliografia ragionata relativamente alla prospettiva educativa e al serious game.

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 sta nei supporti, nei materiali, nelle strategie con le quali il gioco serio viene proposto 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 (Guerini). Costituisce, quindi, attualmente un valido strumento di apprendimento e di sviluppo professionale e personale oltre che di comunità (Breuer, Bente, 2010).

3) Bibliografia ragionata

<p>Bailey, R., Armour, K., Kirk, D., Jess, M., Pickup, I., Sandford, R., et al. (2009). The educational benefits claimed for physical education and school sport: an academic review. <i>Research papers in education</i>, 24(1), 1-27.</p>	
<p>Barker, D., Barker-Ruchti, N., Wals, A., Tinning R. (2014). High performance sport and sustainability: a contradiction of terms?. <i>Reflective Practice</i>, 15(1), 1-11.</p>	
<p>Bateson, G. (1972). <i>Steps to an Ecology of Mind</i>. Chicago (IL): University of Chicago. Trad. it. (1976). <i>Verso un'ecologia della mente</i>. Milano: Adelphi.</p>	
<p>Bateson, G. (1979). <i>Mind and Nature: A Necessary Unit</i>. New York: Hampton. Trad. It.(1984). <i>Mente e natura</i>. Milano: Adelphi.</p>	
<p>Berthoz, A. (2003). <i>La Décision</i>. Paris: Odile Jacob. Trad. it. (2004). <i>La scienza della decisione</i>. Torino: Codice.</p>	
<p>Bjørnarå, H. B., Torstveit, M. K., Stea, T. H., Bere, E. (2016). Is there such a thing as sustainable physical activity?. <i>Scandinavian journal of medicine & science in sports</i>, 26(1), 1-7.</p>	

<p>Borgogni, A., Davi, M. (1997). <i>Percorsi sghembi</i>. Roma: Società Stampa Sportiva. Borgogni, A., Geri, M., Lenzerini, F. (2004). <i>Sport e ambiente. Una relazione sostenibile</i>. Molfetta: La Meridiana.</p>	
<p>Borgogni, A. (2012). <i>Body, Town Planning, and Participation. The Roles of Young People and Sport</i>. Jyväskylä: Jyväskylä University Printing House.</p>	
<p>Borgogni, A., Digennaro, S. (2015). Playing together: the role of sports organisations in developing migrants' social capital. <i>EMPIRIA. Journal of Methodology in Social Sciences Revista de Metodología de Ciencias Sociales</i>, 30, enero-abril, 109- 131.</p>	
<p>Borgogni A. (2015). Altruistic physical activity and city sustainability: a policy-making perspective. <i>Sport Sciences for Health</i> (2015) 11 (Suppl.), S61.</p>	

<p>Borgogni, A. (2015). I diritti inavvertiti: i minori e la pratica sportiva. In A. Tomarchio, S. Ulivieri (Eds.), <i>Pedagogia militante. Diritti, culture, territori. Atti del 29° convegno SIPED</i> (pp. 347-354). Pisa: ETS.</p>	
<p>Canevaro, A., Rossini, S. (1983). <i>Dalla psicomotricità ad una diversa educazione fisica</i>. Torino: Omega.</p>	
<p>Camporesi, S., Knuckles, J. A. (2014). Shifting the burden of proof in doping: lessons from Antonio Borgogni environmental sustainability applied to high-performance sport. <i>Reflective Practice</i>, 15(1), 106-118.</p>	
<p>Carraro, A., Young, M. C., Robazza, C. (2008). A contribution to the validation of the physical activity enjoyment scale in an Italian sample. <i>Social Behavior and Personality: an international journal</i>, 36(7), 911-918.</p>	
<p>Carraro, A. (2012). Valutare il piacere nelle attività motorie: il PACES-It. <i>Giornale Italiano della Ricerca Educativa</i>, V, numero speciale, 259-265.</p>	

<p>Colella, D., Morano, M., Bortoli, L., Robazza, C. (2008). A physical self-efficacy scale for children.</p>	
<p><i>Social Behavior and Personality: an international journal</i>, 36(6), 841-848.</p>	
<p>Colella, D., Morano, M., Robazza, C., Bortoli, L. (2009). Body image, perceived physical ability, and motor performance in nonoverweight and overweight Italian children. <i>Perceptual and motor skills</i>, 108(1), 209-218.</p>	

<p>Colella, D. (2011). Competenze motorie e stili d'insegnamento in educazione fisica. <i>CQIA</i>, 3, 85-93.</p>	
<p>Cooper, K. H. (1968). <i>Aerobics</i>. New York: M Evans & Company.</p>	
<p>Damasio, A. (1994). <i>Descartes' Error: Emotion, Reason, and the Human Brain</i>. New York: Putnam (trad. it. <i>L'errore di Cartesio</i> Adelphi, Milano, 1995).</p>	
<p>Davi, M., Risaliti, M. (2004). <i>Passi di sport</i>. Roma: Società Stampa Sportiva David, P. (2005), <i>Human Rights in Youth Sport</i>. London: Routledge.</p>	
<p>Digennaro, S., Colella, D., Morano, M., Vannini, E., Borgogni, A. (2012). Nuovi profili professionali per gli operatori sportivi. <i>Educazione Fisica nella Scuola</i>, 253, 18- 22</p>	
<p>Digennaro, S., Sterchele, D., Borgogni, A. (2016). Unfolding sport participation in Italy through the Advocacy Coalition Framework. In Llopis-Goig R. (Ed.) <i>Sports Participation in Europe</i>. Barcelona: Oberta UOC Publishing, 359-383.</p>	
<p>Dowda, M., Sallis, J. F., McKenzie, T. L., Rosengard, P., Kohl III, H. W. (2005). Evaluating the sustainability of SPARK physical education: a case study of translating research into practice. <i>Research quarterly for exercise and sport</i>, 76(1), 11-19.</p>	

Edelman, M. G. (1992). <i>Bright Air, Brilliant Fire: On the Matter of the Mind</i> . New York: Basic Books (trad. it. Sulla materia della mente, Adelphi, Milano 1993).	
Edwards, P., Tsouros, A. D. <i>A healthy city is an active city: a physical activity planning guide</i> . Copenhagen: WHO Europe.	
European Commission/EACEA/Eurydice (2013). <i>Physical Education and Sport at School in Europe –Eurydice Report</i> . Luxembourg: Publications Office of the European Union. Retrieved August 18, 2016, from http://eacea.ec.europa.eu/education/eurydice/documents/thematic_reports/150en.pdf .	
Ferrero Camoletto, R. (2005). <i>Oltre il limite</i> . Bologna: Il Mulino. Galimberti, U. (1991). <i>Il corpo</i> . Milano: Feltrinelli.	
Gardner, H. (1983). <i>Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences</i> . New York: Basic Books (trad. it. Formae mentis, Feltrinelli, Milano 1987)	
Goleman, D. (1995). <i>Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ</i> . New York: Bantam Books (trad. it. L'intelligenza emotiva, Rizzoli, Milano, 1997).	
Grahn, K. (2014). Alternative discourses in the coaching of high performance youth sport: exploring language of sustainability. <i>Reflective Practice</i> , 15(1), 40- 52.	
Hardman, K. (2008). Situation and sustainability of physical education in schools: a global perspective. <i>Spor Bilimleri Dergisi</i> , 19(1), 1-22.	
Hardman, K., Marshall, J. (2009). <i>Second world-wide survey of school physical education: Final report</i> . Berlin: ICSSPE.	

<p>Hardman, K., Murphy, K., Routen, A., Tones, S. (2014). World wide Survey of School Physical Education. Final Report 2013. Paris: UNESCO. Retrieved from: http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002293/229335e.pdf- Avril 18, 2016.</p>	
<p>IOC Medical Commission Expert Panel (2007). Consensus Statement “Sexual harassment and abuse in sport”. Retrieved from: http://www.olympic.org/assets/importednews/documents/en_report_1125.pdf. Avril 11, 2016.</p>	
<p>Kirk, D. (2009). <i>Physical education futures</i>. London, New York: Routledge.</p>	
<p>Kirk, D. (2013). Educational value and models-based practice in physical education. <i>Educational Philosophy and Theory</i>, 45(9), 973-986.</p>	
<p>Lanza, M., Salvadori, I. (2013). The role of physical education in the adoption of an active lifestyle by students at the end of secondary school: a survey in north-east of Italy. <i>Journal of International Federation of Physical Education (FIEP Bulletin)</i>, Volume 83 – Special edition Article III, 191-193.</p>	

4) In ordine alla **fase di futura azione educativo-formativo attraverso l’uso delle strategie di gioco, di edutainment**, sia in *modalità analogica che digitale*, per un apprendimento attivo individuale e di comunità degli insegnanti/educatori che dei bambini, avvalendosi dell’edutainment (o intrattenimento educativo) che costituisce uno strumento innovativo nell’apprendimento, perché forma di intrattenimento finalizzata sia a educare sia a divertire. 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, di entrare in contatto con contenuti nuovi, attraverso approcci educativi con i quali ha già familiarizzato e che riscopre in contesti formali, sia in ambienti educativi analogici che digitali.

5) Selezione della Letteratura nazionale ed internazionale (I fase)

<p>Antonacci, F. (2012). Puer Ludens: antimanuale per poeti, funamboli e guerrieri. Milano: FrancoAngeli.</p>	
<p>Bateson, G. (1976). Verso un'ecologia della mente. Milano: Adelphi.</p>	
<p>Braga, P. (a cura di) (2005). Gioco, cultura e formazione. Temi e problemi di pedagogia del l'infanzia. Azzano San Paolo (BG): Edizioni Junior.</p>	
<p>Donatiello, E., Dello Russo, M., Formisano, A., Lauria, F., Nappo, A., Reineke, A., Sparano, S., Barba, G., Russo, P. & Siani, A. (2013). Physical activity and urbanization level in children: results for the italian cohort of the IDEFICS study. Public health I, 27, 761- 765.</p>	
<p>Dunton, G.F., Kaplan, J., Wolch, J., Jerrett, M., Physical environmental correlates of childhood obesity: a systematic review. Obesity reviews, 10, 4, 393-402. Falk, B. (1998). Effects of thermal stress during rest and exercise in the paediatric population. Sports Medicine, 25(4), 221-240.</p>	
<p>Felici, F. (2002). Termoregolazione. In Di Prampero & Veicsteinas (a cura di), Fisiologia del-l'uomo. Milano: Edi-Ermes</p>	
<p>Filippone, B., Vantini, C., Bellucci, M., Faigenbaum, A.D., Casella, R., & Pesce, C. (2007). Trendsecolari di involuzione delle capacità motorie in età scolare: studio longitudinale su uncampione regionale italiano. SdS, Scuola dello Sport, 72, 31-41.</p>	

<p>Gray, P. (2015). <i>Lasciateli giocare</i>. Torino: Einaudi. Guerra, M. (a cura di). (2015). <i>Fuori: Suggestioni nell'incontro tra educazione e natura</i>. Milano: Franco Angeli.</p>	
<p>Hanscom, A. (2017). <i>Giocate all'aria aperta! Perché il gioco libero nella natura rende i bambini intelligenti, forti e sicuri</i>. Torino: Il leone verde edizioni.</p>	
<p>Hoffmeister, P.B. (2014). <i>Lasciateli giocare con gli orsi: come far conoscere la natura ai nostrifigli. Una guida coraggiosa</i>. Milano: Fabbri editori. Louv, R. (2006). <i>L'ultimo bambino nei boschi</i>. Milano: Rizzoli.</p>	
<p>Manferdelli, G. & Codella, R. & La Torre, A. (2017). <i>Sport all'aria aperta: i benefici sociali, psi-cologici e fisici che l'ambiente può offrire</i>. SdS, Scuola dello Sport, 114, 51-60.</p>	
<p>Manuzzi, P. (2002). <i>Pedagogia del gioco e dell'animazione: Riflessioni teoriche e tracce operative</i>. Milano: Guerini studio. Martini, F.H., Timmons, M.J., & Tallitsch, R.B. (2008). <i>Anatomia umana</i>. Napoli: Edises.</p>	
<p>Oliverio, A., & Oliverio Ferraris, A. (2011). <i>A piedi nudi nel verde</i>. Firenze-Milano: Giunti.</p>	
<p>Ottella, C., (2017). <i>Fermi! Pericolo di freddo</i>. <i>Bambini</i>, 2, p.11.</p>	
<p>Ponrartana, S., Hu, H.H., Gilsanz, V. (2013) <i>On the relevance of brown adipose tissue in children</i>. <i>Annals of the New York Academy of Sciences</i>, 1302, 24–29.</p>	
<p>Schaffer, H.R. (2005). <i>Psicologia dello sviluppo: un'introduzione</i>. Milano: Raffaello Cortina Editore.</p>	

6) *Disseminazione delle risultanze dei primi dati:*

a) *Partecipazione a convegni:*

- “4 Novembre 2023 – Spielraum – Unibz/BX” – Relatrice con una relazione in Lingua tedesca;
- ETN – UNIBZ/BZ – 1-3 Dicembre 2023 - Relatrice e Chair di sessione **b) Didattica e formazione tenuta sul tema**
- L’oggetto del tema è stato sviluppato durante i corsi di formazione/aggiornamento ‘DIGIMETRO’ - bando competitivo per la formazione dei docenti di ogni ordine e grado vinto da IUL (responsabile Dr.ssa Serena Greco) – 36 ore;
- Si è anche discusso sul tema con gli studenti del corso di Pedagogia delle attività Ludico_Motorie per l’infanzia – Corso di 12 CFU – L-19, IUL;
- Seminario alla cattedra di Pedagogia Generale e Sociale – Facoltà di Lettere - Università di Bari;
- Conservatorio di Pescara – corso di Pedagogia della Musica

C) Pubblicazioni

- Articolo SIPED – in pubblicazione sul volume di ATTI;
- Articolo Spielraum – in pubblicazione Academia Unibz Press
- Articolo IUL Research – n. 10 – dicembre 2024.

Critical Thinking to Improve Problem Solving. PATHS for Business Companies

RESPONSABILE SCIENTIFICO

Tommaso Fratini

DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

01/10/2023 - 31/10/2024

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

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Progetti in attuazione

- Dal 1° luglio 2024 – ancora in corso

Alla luce dell'esperienza di formazione rivolta ai docenti di un Istituto Tecnico Economico, il gruppo di ricerca sta elaborando un modello formativo che può essere proposto in ambito professionale e che ha come scopo il trasferimento al mondo aziendale della metodologia di promozione del pensiero critico in modo da insegnare a valutare il rischio (*risk assesment*), analizzando i pro e i contro di ogni decisione, scegliere secondo informazioni corrette ed affidabili e utilizzare, conoscendone i limiti, gli strumenti di intelligenza artificiale. Questa abilità può migliorare l'organizzazione aziendale, in termini di produttività e di soddisfazione dei clienti. Coltivare una cultura del pensiero critico significa, per le imprese, creare un ambiente che favorisca l'innovazione, la creatività e il miglioramento continuo.

- Dal 13 giugno 2024 – ancora in corso

Percorsi di formazione sulla transizione digitale (PNRR) – Formazione presso IISS Cesare Battisti – Bolzano. Formazione in presenza e a distanza.

Il percorso, rivolto al collegio docenti di un Istituto Tecnico Economico (70 docenti) prevede una formazione specifica per i docenti di 12 h (tra giugno e settembre), mirata alla conoscenza del funzionamento di una IA generativa (GPT), delle sue potenzialità e dei suoi limiti, nonché delle sue implicazioni sociali, etiche e soprattutto didattiche. Sono forniti ai docenti strumenti pratici per promuovere in classe l'apprendimento del pensiero critico e comprendere il funzionamento dell'intelligenza artificiale, attraverso l'analisi dei dati, il riconoscimento dei *bias cognitivi* e la valutazione delle decisioni prese dall'IA. Il percorso prevede inoltre la collaborazione tra i docenti, offrendo momenti laboratoriali di condivisione delle esperienze, delle sfide affrontate e delle migliori pratiche ottenute.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

- Dal 10 ottobre 2023 – 10 maggio 2024

Realizzazione di una *piattaforma di apprendimento blended learning* pensata per le attività di promozione del pensiero critico in ambito aziendale. La piattaforma è stata testata con alcune aziende del territorio fiorentino.

- 1/12/2023 – concluso

Borri M., Calzone S., *Critical Thinking, Pedagogy and Ecology: interactions and perspectives*, intervento al convegno: “EDUCAZIONE TERRITORI NATURA. I care – we care: Rispetto e Responsabilità per l’essere del Pianeta”, 30/11–02/12/2023

Oggi più che mai, la nostra società richiede un atteggiamento critico e responsabile che permette di interpretare e risolvere complessi problemi ambientali e sociali. Questa riflessione, focalizzata sulla necessità di un approccio educativo evoluto e fortemente ancorato a un pensiero ecologico, sottolinea l'importanza dell'educazione come strumento per comprendere e affrontare la decrescita, il consumo responsabile, e le questioni di giustizia ambientale. Lo studio si propone di indagare il ruolo del pensiero critico nei confronti di questioni fondamentali come la relazionalità umana, l'ecologia e l'educazione, integrando le competenze relazionali, ecologiche e pedagogiche per tracciare una nuova direzione per il futuro della nostra pianeta.

L'inclusione sociale attraverso lo sport nella disabilità cognitiva: una ricerca nel contesto scolastico

RESPONSABILE SCIENTIFICO

Tommaso Fratini

DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

01/10/2023 - 31/10/2025

GRUPPO DI RICERCA

Tommaso Fratini

Luca Russo

Chiara Mirandola

Antonella Coppi

Immacolata Messuri

FINALITÀ

Lo sport e l'attività motoria sono ormai riconosciuti come veicoli e strumenti di grande importanza nell'inclusione sociale delle persone con disabilità cognitiva, altrimenti denominata anche disabilità intellettiva (DI). Va sottolineato il ruolo dello sport e dell'attività motoria ai fini della salute, nel combattere l'obesità, ma anche nell'accrescere le competenze cognitive, sociali e affettive, e infine nel contrastare il profondo isolamento sociale delle persone con DI.

Unified Sports, l'apposita sezione di *Special Olympics*, attinente in modo precipuo alle persone con DI, fornisce un ampio contesto per mettere a punto strategie di inclusione attraverso lo sport per la persona con DI. Una letteratura scientifica crescente sta fiorendo a livello internazionale sul ruolo dello sport nei processi inclusivi degli individui con DI.

Nel contesto italiano in misura minore disponiamo di dati e ricerche sull'inclusione tramite lo sport di soggetti con DI nello specifico contesto scolastico.

Il presente progetto di ricerca si propone di affrontare questa lacuna, attraverso un censimento, in una popolazione di insegnanti di scuole del territorio italiano, della conoscenza e dell'uso dei metodi e delle tecniche di inclusione sociale per le persone con disabilità intellettiva. Tale censimento e lavoro di ricognizione sono preliminari da un lato alla risposta per specifiche domande di ricerca, e dall'altro alla futura progettazione di un Corso di Perfezionamento o di Master, da proporre presso l'Università degli Studi IUL, calibrato sull'inclusione sociale nel contesto scolastico di allievi con DI per mezzo dello sport.

DOMANDE DELLA RICERCA

1. Qual è lo stato dell'arte della letteratura sui processi inclusivi degli allievi con DI nel contesto

scolastico tramite lo sport?

2. Gli insegnanti di educazione fisica in Italia hanno conoscenze approfondite sulla disabilità intellettiva (DI)? Quali tipi di strategie adottano gli insegnanti di educazione fisica, in sinergia con gli insegnanti di sostegno, per includere gli allievi con DI nel contesto scolastico tramite l'educazione fisica e lo sport? I processi di inclusione nel contesto scolastico tramite lo sport, per quanto riferito agli allievi con DI, prevedono un obiettivo bersaglio maggiormente centrato sull'allievo singolo o sul ruolo del contesto? Tali processi inclusivi sono rivolti a potenziare solo l'aspetto motorio, o anche quello cognitivo e quello affettivo e di socializzazione?

OBIETTIVI DELLA RICERCA

1. Svolgere una ricognizione preliminare dello stato dell'arte nazionale e internazionale sui processi inclusivi tramite lo sport, degli allievi con DI nel contesto scolastico.
2. Indagare le principali metodologie e tecniche di inclusione messe in atto dagli insegnanti nel contesto scolastico italiano per favorire processi inclusivi tramite lo sport di allievi con DI.
3. Verificare se tali tecniche mirano di più a sensibilizzare il ruolo del contesto o ad accrescere l'integrazione centrata sull'allievo oggetto dell'intervento.
4. Verificare altresì se tali tecniche sono maggiormente rivolte al potenziamento degli aspetti motori, o anche cognitivi, affettivi e di socializzazione.
5. Accrescere le conoscenze del ricercatore sulla gestione della classe di educazione fisica, con particolare riferimento agli allievi con DI.

METODOLOGIA DEL PROGETTO

Qualitativa, riferita alle tecniche di osservazione nel contesto scolastico e alla metodologia dell'intervista rivolta a un campione di insegnanti.

Quantitativa, riferita all'analisi dei dati di un questionario ad hoc per insegnanti di educazione fisica, in rapporto ai processi inclusivi di allievi con DI, e al lavoro di analisi del contenuto volto alla rilevazione di una tipologia di modalità d'intervento riferite all'inclusione scolastica di allievi con DI tramite lo sport.

STRUMENTI DELLA RICERCA

- Osservazioni nel contesto scolastico durante le ore di educazione fisica con costruzione di una griglia di rilevazione dei dati.
- Costruzione di un questionario ad hoc per valutare le conoscenze dei processi inclusivi da parte degli insegnanti di educazione fisica in rapporto agli allievi con DI.

RISULTATI ATTESI

- Si prevede da parte degli insegnanti di educazione fisica, a macchia di leopardo, la presenza di idee e di spunti, per quanto non riferiti a un corpus di conoscenze sistematizzate, sull'inclusione di allievi con DI nel contesto scolastico tramite lo sport e l'attività motoria. Si ipotizza una prevalenza di tecniche d'inclusione dell'allievo
- con DI nel contesto scolastico basate sull'allievo singolo invece che sul ruolo del contesto. Non si fanno ipotesi sulla prevalenza di tecniche orientate al potenziamento degli aspetti cognitivi, motori o di socializzazione. Si prevede infine, risultato più importante, di raccogliere dati ed elementi per la definizione di una tipologia di tecniche e strategie sull'inclusione scolastica di allievi con DI attraverso lo sport. Tale

risultato è funzionale alla progettazione di un Corso di Perfezionamento o di Master sull'inclusione di allievi con DI nel contesto scolastico tramite lo sport.

MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI

Paper per atti di congresso nelle scienze motorie, nella pedagogia speciale e nella psicologia. Pubblicazione di uno o più articoli su riviste nazionali o internazionali in modalità peer reviewed. Possibile pubblicazione di un report di ricerca presso la collana IUL Research.

COMMITTENTE

IUL Università Telematica degli Studi

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Il progetto ha superato la prima fase di analisi della letteratura scientifica e di reperimento preliminare dei dati. Per il prossimo anno si prevede il raggiungimento della seconda fase incentrata su una ricerca empirica nelle scuole, volta a valutare la preferenza e l'uso di strategie da parte degli insegnanti di inclusione scolastica di allievi con disabilità cognitiva tramite lo sport e il movimento.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

Le attività svolte, aggiornate al 30/06/2024, si sono incentrate sul reperimento e l'analisi della letteratura scientifica prevalentemente nazionale sul tema dell'inclusione nella disabilità cognitiva nel contesto scolastico tramite lo sport. Dall'analisi di tale letteratura emerge un panorama molto variegato di tecniche e strategie di inclusione. È in costruzione un archivio di giochi sportivi, sport e metodi di attività motoria per l'inclusione degli allievi disabili nel contesto scolastico tramite lo sport. Tale archivio attinge dal reperimento di esempi presenti in letteratura, nonché dal contributo di studenti e laureati presso il nostro Ateneo, e ancora di insegnanti nelle scuole. È in corso di svolgimento una analisi del contenuto di tale materiale reperito, funzionale alla messa in atto di un questionario da proporre a un campione di insegnanti nelle scuole. L'analisi del contenuto, in corso d'opera, mette in luce diverse tipologie d'inclusione: principalmente esercizi di movimento, giochi sportivi, sport veri e propri, non del tutto ben differenziati per livello di funzionamento cognitivo.

Il questionario che stiamo mettendo a punto, rivolto alla popolazione degli insegnanti di educazione fisica, si propone di valutare il grado di consapevolezza, in un campione di docenti delle scuole, dei processi d'inclusione della disabilità cognitiva nel contesto scolastico tramite lo sport e le effettive strategie di inclusione utilizzate, a partire da una griglia predefinita.

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 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

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Il progetto è stato avviato a Gennaio 2024. In questa fase è in corso una rimodulazione del gruppo di lavoro e dei carichi di lavoro relativi alle attività in corso, giacchè alcuni membri del gruppo di ricerca non

collaborano più con l'Ateneo. Si stanno riorganizzando le attività per ripartire con le stesse entro la fine del mese di Settembre.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

Le prime attività di ricerca portate avanti hanno focalizzato l'attenzione del progetto sulle problematiche relative all'utilizzo di strumenti di Gamification per la formazione di studenti DSA.

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

RESPONSABILE SCIENTIFICO

Chiara Mirandola

DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

01/01/2024 - 01/01/2025

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 esperimento, 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

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Come accennato brevemente al punto precedente, il progetto ha avuto solo un lavoro di background di ricerca bibliografica e di preparazione dei materiali "dietro le quinte", ma non ha ancora visto l'inizio del training vero e proprio dedicato agli studenti con DSA per due ragioni:

- ritardo enorme con la valutazione da parte del comitato etico (senza la quale non era possibile iniziare la somministrazione sperimentale);
- mancata adesione da parte degli studenti con DSA in questi ultimi tre mesi causa sessione d'esami.

Abbiamo in programma con l'ufficio DSA un meeting di presentazione del progetto/sensibilizzazione degli studenti per settembre/ottobre 2024, confidando di iniziare la raccolta dati all'inizio del nuovo anno accademico.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

- Ricerca bibliografica circa lo "state of the art" riguardante i modelli di intervento più recenti dedicati al training di gruppo di metodo/strategie di studio per studenti universitari con diagnosi di DSA.
- Formulazione, preparazione ex novo, adattamento di alcuni materiali esistenti da somministrare agli studenti in fase di training di gruppo.

Implementazione di tutti i materiali organizzati in sedute gruppali da erogare online a cadenza settimanale per 6 settimane.

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 (negoiazione 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 capacità linguistiche di tutti” (GISCEL, 1975). La promozione della testualità digitale può guidare gli insegnanti 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

Università Telematica degli Studi IUL

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/04/2024

L'applicazione "App(IU'L)" è stata completata nelle sue funzionalità di base, con l'intelligenza artificiale pronta ad eseguire le operazioni di semplificazione testuale previste. Attualmente, rimane da configurare l'interfaccia utente per consentire un accesso agevole e intuitivo da parte dell'utenza generale. Tale interfaccia è in fase di predisposizione e sarà completata nei prossimi mesi, con l'obiettivo di rendere l'applicazione disponibile per l'uso pubblico in tempi brevi.

Nell'ambito del progetto "App(IU'L)", è stata designata la figura incaricata di sviluppare l'applicazione, con un focus specifico sull'addestramento dell'intelligenza artificiale finalizzato alla semplificazione dei testi, seguendo i parametri indicati dalla letteratura accademica. Tale incarico è stato affidato al Dott. Francesco Mugnai, che sta consolidando la collaborazione con l'Ateneo per la creazione di un corso mirato all'insegnamento dell'italiano come L2, in partenariato con l'Università per Stranieri di Perugia.

Il team di ricerca ha conferito al Dott. Mugnai la responsabilità di strutturare l'applicazione secondo le seguenti linee guida, affinché l'intelligenza artificiale adempia a specifiche funzioni:

1. **Lessico e struttura:** Prediligere un lessico di base e ad alto utilizzo, evitando strutture con oltre 20-25 parole per periodo. Riferimento: Vocabolario di Internazionale (Tullio De Mauro): <https://dizionario.internazionale.it/>.
2. **Metodo delle 5 W** (Who, What, When, Where, Why): Utilizzare queste domande come base per la scrittura dei contenuti.
3. **Sintesi e chiarezza linguistica:** Impiegare strutture semplici e concise (massimo 20 parole per frase), evitando perifrasi e adottando un linguaggio diretto e concreto.
4. **Evita di tecnicismi e forestierismi:** Utilizzare, laddove possibile, termini italiani e definire brevemente eventuali termini tecnici impiegati.
5. **Stile e sintassi:** Preferire la forma attiva e affermativa, evitare ambiguità, e adottare uno stile inclusivo e non discriminatorio.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/04/2024

Nella fase successiva della ricerca, il progetto ha visto un potenziamento della partecipazione degli studenti del Corso di Laurea L20 in attività di particolare rilevanza:

1. **Collaborazione con studenti del Corso di Laurea L20:**

Sono state condotte prove applicative con ChatGPT, utilizzando l'IA per la rielaborazione di testi secondo i criteri della scrittura semplificata, consentendo agli studenti di sperimentare l'utilizzo della tecnologia AI nel miglioramento dell'accessibilità linguistica.

2. **Organizzazione di cicli seminariali:**

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

o **"Le parole della guerra, la guerra delle parole"** (marzo-aprile 2022), organizzato nell'ambito dello stesso Corso di Laurea.

o **"Comunicazione innovativa, multimediale e digitale"** (maggio-giugno 2024)

o **Laboratorio di scrittura:**

o Nell'anno accademico 2021/2022, è stato svolto il laboratorio di scrittura con focus sul Modulo 2 - “Scrittura e professione”, incentrato su tecniche di scrittura controllata e comprensione, applicazione degli indici di Flesch e Gulpease. Nel 2022/2023, il laboratorio è stato riproposto con medesimi obiettivi formativi.

o Nell'anno accademico 2022/2023, è stato svolto il laboratorio di scrittura con focus sul Modulo 2 - “Scrittura e professione”, incentrato su tecniche di scrittura controllata e comprensione, applicazione degli indici di Flesch e Gulpease. Nel 2022/2023, il laboratorio è stato riproposto con medesimi obiettivi formativi.

3. **Tesi di Laurea in semplificazione linguistica:**

o Diverse tesi sono state promosse per approfondire le questioni inerenti alla semplificazione linguistica, contribuendo significativamente alla ricerca accademica e all'applicazione pratica nel settore della comunicazione.

Elenchi delle Tesi di Laurea relative alla semplificazione linguistica:

- Tesi: *“Comunicazione digitale e semplificazione del linguaggio nella Pubblica Amministrazione: Comune di Perugia”*, di Michele Giovagnoni, Corso di Laurea Triennale “Comunicazione innovativa, multimediale e digitale L20”, Università Telematica degli Studi IUL, discussa il 18 ottobre 2023.
- Tesi: *“Analisi sugli indici di comprensibilità dei programmi di divulgazione a mezzo televisivo nell’Italia degli anni Novanta”*, candidato Tommaso Cambi, Corso di Laurea Triennale “Comunicazione innovativa, multimediale e digitale L20”, Università Telematica degli Studi IUL, discussione in programma.
- Tesi: *“Tracce di burocatese nelle bollette dell’energia elettrica e del gas”*, candidato Massimo Bianchi, Corso di Laurea Triennale “Comunicazione innovativa, multimediale e digitale L20”, Università Telematica degli Studi IUL, discussione in programma.

Queste attività hanno arricchito il progetto e favorito l’integrazione tra ricerca teorica e apprendimento esperienziale, stimolando un’interazione attiva tra gli studenti e l’ambito della ricerca accademica.

Le tesi sviluppate nell’ambito della semplificazione linguistica e della comunicazione digitale rappresentano un contributo significativo alla ricerca accademica e confluiranno in un volume che sarà pubblicato da IUL Press. Questo libro raccoglierà e organizzerà le tematiche principali emerse, fornendo un riferimento sistematico e aggiornato sul tema della semplificazione linguistica. L’indice del volume comprenderà sezioni dedicate all’analisi degli indici di leggibilità, alle applicazioni pratiche della semplificazione testuale nella pubblica amministrazione, e a casi studio sulle strategie linguistiche nell’ambito della comunicazione pubblica e multimediale.

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 30/06/2024

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/1QWTZOJCKDE8WmuDthy6juj7rdNGnUQ10?usp=s>

hare_link

In questo primo semestre del 2024 il gruppo ha seguito il cronoprogramma condiviso in fase progettuale e ha portato avanti le attività previste senza difficoltà.

ATTIVITÀ AL 30/06/2024

PARTECIPAZIONE A CONVEGNI:

- The Future of Education – Firenze the Future of Education - 14th Edition International Conference 19 - 20 - 21 June 2024 <https://conference.pixel-online.net/FOE> E-tutoring in Online Education: the Case of IUL Telematic University, Massimiliano Naldini, Giorgio Cecchi e Andrea Nardi,
- Third International Conference of the journal "Scuola Democratica" 3-4-5-6, June 2024 · University of Cagliari (Italy) <https://www.scuolademocratica-conference.net> Exploring E-tutor Perceptions and Practice in Online Education: Insight from a Case Study, Andrea Nardi, Massimiliano Naldini e Giorgio Cecchi,
- SEED, International Conference on Sustainable Energy Education Improving professional practice through regional cooperation -July 3-5, 2024 Valencia <https://www.seedconference.eu> What is the best way to communicate with students? An ordered logit regression approach for the study of communication between e-tutors and students in an Italian online University, Giorgio Cecchi, Andrea Nardi and Massimiliano Naldini,
- Predisposizione dell'alberatura di analisi per i Focus di approfondimento per gli e tutor
- Prosecuzione della collaborazione con la prof.ssa Messuri al fine di progettare in modo condiviso la formazione 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 - 31/07/2024

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

ATTIVITA' AL 30/06/2024

- Partecipazione EDULEARN24 “16th International Conference on Education and New Learning Technologies” 1-3 July, 2024, Palma, Spain, con il contributo “FOSTERING ONLINE COLLABORATION AND RELATIONSHIPS: THE VOICE OF TEACHERS, PRINCIPALS AND PARENTS di Mori, S., Mosa, E, Greco, S., Rosa, A.(partecipazione online)
- Pubblicazione atti del Convegno: Mori, S., Mosa, E, Greco, S., Rosa, A S. Mori, E. Mosa, S. Greco, A. Rosa (2024). FOSTERING ONLINE COLLABORATION AND RELATIONSHIPS: THE VOICE OF

TEACHERS, PRINCIPALS AND PARENTS, EDULEARN24 Proceedings, pp. 9509-9513. doi:
[10.21125/edulearn.2024.2297](https://doi.org/10.21125/edulearn.2024.2297)

- Partecipazione “The future of education - 14th edition international conference” Firenze, 20-21 giugno 2024, con la presentazione “Do Remote Activities in Synchronous Mode Help to Improve the Students' Academic Performance? A Binary Logistic Regression Approach” di Giorgio Cecchi e Sara Mori.
- Pubblicazioni atti del Convegno: Cecchi, G & Mori, S. (2024). Do Remote Activities in Synchronous Mode Help to Improve the Students' Academic Performance? A Binary Logistic Regression Approach <https://conference.pixel-online.net/FOE/files/foe/ed0014/FP/8868-ELRN6500-FP-FOE14.pdf>

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



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 scolastico: 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/>

Per l'accesso è necessario procedere alla registrazione <https://l2c.indire.it/registrazione>

COMMITTENTE

Nessun committente convenzione

Soggetti coinvolti nella ricerca

INDIRE

IUL - Dipartimento Scienze Umane

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Negli ultimi mesi di attività del progetto sono state portate avanti le interazioni con le scuole all'interno del gruppo di lavoro riservato alla Documentazione ed in particolar modo nel gruppo di lavoro sulla Documentazione in itinere. Si sono svolti laboratori sincroni sia con tutte le scuole partecipanti al Gdl, per attività di confronto e formazione tra pari, che con singole scuole per attività di sportello e supporto per il completamento del percorso di documentazione partecipata. Allo stesso tempo sono proseguite le interazioni attraverso il forum e soprattutto attraverso la posta elettronica. Nelle cartelle di condivisione materiali sono state uploadate le sceneggiature e alcuni materiali video in corso di elaborazione.

ATTIVITÀ AL 30/06/2024

Si riporta di seguito il dettaglio degli incontri svolti da gennaio a giugno 2024.

- 9 febbraio 2024 III ed ultimo webinar con tutte le scuole coinvolte nel Gdl documentazione in itinere. Illustrazione da parte delle scuole dello stato dell'arte dei propri lavori e presentazione da parte dei video maker del materiale relativo alla "Grammatica della regia" (come selezionare le riprese ed effettuare il montaggio);
- Gruppo di lavoro documentazione in itinere - 3 aprile (Liceo Curie e Liceo Imperia)
- Gruppo di lavoro documentazione in itinere - 5 aprile (Malignani)
- Gruppo di lavoro documentazione in itinere - 19 aprile ore 15.30 (IC Drago Messina)
- Gruppo di lavoro documentazione in itinere - Incontro con Bongiovanni - IC Drago Messina - 3 maggio 2024 ore 17.00

Si è tratto di una serie di incontri "di sportello" con le singole scuole durante i quali è stato possibile visionare i materiali multimediali prodotti, condividere le difficoltà incontrate e proporre soluzioni tecniche e di contenuto. Sono stati momenti di confronto importanti anche per avere un feedback dalle scuole sul percorso di formazione/accompagnamento ricevuto e quindi sul modello formativo proposto. Si prevede di organizzare nei mesi di settembre – ottobre un webinar conclusivo di presentazione di tutte le videodocumentazione realizzate che saranno contestualmente pubblicate anche all'interno della Biblioteca dell'Innovazione (<https://biblioteca.indire.it/>) in una sezione dedicata.

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'agentività, 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 30/06/2024

Il gruppo si riunisce periodicamente. È in programma la partecipazione con relazione invitata alla conferenza Informatization of Education and E-learning Methods: Digital Technologies in Education Krasnoyarsk, Russia 24-27/09/2024. <https://conf.sfu-kras.ru/en/DTE-2024>

ATTIVITÀ AL 30/06/2024

Partecipazione conferenza FOE 20-21/06/2024 a Firenze <https://conference.pixel-online.net/FOE/>

Pubblicazione del contributo: Cecchi, G., & Mori, S. (2024). Do Remote Activities in Synchronous Mode Help to Improve the Students' Academic Performance? A Binary Logistic Regression Approach. In Conference Proceedings 14th International Conference The Future of Education, Filodritto Ed., Firenze, 197-202, ISBN: 979-12-80225-60-3

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, composta 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 composto 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 30/04/2024

Il progetto è virtualmente concluso con l'espletamento e il termine del corso di perfezionamento.

ATTIVITA' AL 30/04/2024

È stato attivato, a partire da luglio 2023, il Corso di Perfezionamento dal titolo La fiducia in gioco. Relazione e cura nei contesti educativi e sportivi. Il corso, erogato dall'Università degli Studi IUL in modalità blended, prevedeva 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 fine del corso è stata prorogata alla data 31 marzo 2024.



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

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

Un "Manuale per la progettazione di corsi di coinvolgimento della comunità digitale" che delinea i diversi passaggi per creare un Corso CE digitale.

Una piattaforma “Acceleratore digitale” che guida gli educatori universitari e i direttori dei corsi nel processo di creazione del proprio corso CE digitale

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

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

Il progetto giunto quasi al termine del secondo anno di attività, è proseguito nel rispetto delle milestone definite. In particolare, le attività previste nel workpackage 3 (task A3- accelerator development) che hanno visto il coinvolgimento anche di IUL, sono state completate; mentre le attività di dissemination (workpackage 5) di cui IUL è responsabile sono proseguite secondo la turnazione stabilita con i partner.

ATTIVITA' AL 30/06/2024

- Redazione e pubblicazione della Sustainability Strategy
- Allineamento news nelle lingue del sito (x 6)
- Pubblicazione news e post social media (Facebook, LinkedIn)
- Aggiunta plug-in per conteggio download report di progetto (x 3)
- Realizzazione dei video per l'acceleratore DICE relativi alla fase 3 “methodology design” e fase 4 “content development”

GEASA - Upgrading Global Education Across Subject Areas

DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

1/11/2021-30/04/2024

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 Societał 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 30/04/2024

Il progetto ha previsto l'incontro conclusivo alla presenza di tutti i partner dal 19 al 21 gennaio 2024 (a Utrecht, presso la sede di IDEA). Nelle settimane successive si sono tenuti incontri tra le referenti IUL, il coordinatore di progetto (ZIP) e il partner Learning Wizard, incaricato di realizzare la piattaforma al fine di condividere e discutere le proposte di multimedializzazione dei materiali avanzate da IUL. In sintesi, sono stati analizzati, sintetizzati e sceneggiati i moduli "Globalization, wealth and poverty", "Noise, news and neutrality", "culture, religion and migration" e "Sustainability and climate". In data 20 marzo 2024 si è tenuto a Didacta il seminario di disseminazione dal titolo Promoting Global Competences Through Debate. The Geasa Project

Link alla news sul sito IUL:

<https://www.iuline.it/iul-partner-del-progetto-europeo-geasa-il-20-marzo-un-evento-di-restituzione-a-fiera-didacta-italia-2024/>

Link all'evento:

https://fieradidacta.indire.it/eventi_2024/promoting-global-competences-through-debate-the-geasa-project/

ATTIVITA' AL 30/04/2024

Il progetto si è concluso in data 30/04/2024, come da proroga allegata.

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.

Capofila IUL

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.

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.)

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

A giugno 2024 è stato concordato con i partner lo spostamento della deadline per l'Application alla Call for Ideas al 15/09/2024.

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> .

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 T3.2 per un totale di € 8.000 per affidare a IUL tutti i moduli del Corso online previsto. In data 20/05/2024 è stata accettata 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.

ATTIVITA' AL 30/06/2024

Formazione e tutoraggio (WP3). Questo WP è il cuore del progetto e riguarda il modulo formativo, è stato strutturato a partire dall'analisi dei bisogni formativi degli studenti o ex studenti dei diversi partner di progetto, sulla base dei corsi di laurea attivi, con un focus particolare sul mondo dell'imprenditoria giovanile, sulle nuove tecnologie, sulle pratiche innovative diffuse di recente nel mondo aziendale e sulla proprietà intellettuale (IP). All'interno dei diversi moduli sono presenti test di valutazione e viene applicata la gamification per creare coinvolgimento tra gli studenti e migliorare la loro performance formativa. Per facilitare i partecipanti nell'utilizzo del percorso formativo e nell'ideazione di idee progettuali in linea con i requisiti di StartCup, è stato implementato un toolkit operativo, ovvero un documento di tipo manuale che include una serie di strumenti, metodologie, glossari e possibilità tecnologiche, che studenti/imprenditori possono utilizzare sia per sviluppare l'idea progettuale sia come base per la progettazione e l'implementazione del progetto aziendale. Finora è stato sviluppato il seguente deliverable:

✓ Sviluppo del modulo di formazione/webinar e del Toolkit sugli strumenti innovativi (gamification) per supportare gli studenti nella promozione dell'autoimprenditorialità e delle start-up.

La formazione degli studenti degli HEI partecipanti (M4-M16) continua fino a questo periodo. All'inizio sono state registrate tutte le esigenze per poter sviluppare un corso integrato. Questo corso di formazione online è composto da argomenti quali economia di base, imprenditorialità, pianificazione aziendale, studi tecnologici approfonditi (nuove soluzioni IT, realtà aumentata, realtà virtuale, realtà mista, apprendimento automatico) e

moduli relativi a nuove metodologie (gamification, tecniche di narrazione, ecc.). Questo corso ha iniziato a essere insegnato da febbraio 2024 negli HEI dei progetti che si trovano in Albania, Kosovo e Montenegro.

✓ Sviluppo della piattaforma di e-learning: repository online (MOOC). La piattaforma è uno dei principali output del progetto, consente di partecipare a un insieme di attività formative strutturate in modo da favorire una modalità di apprendimento autonoma e personalizzata, superando vincoli di spazio e tempo. I corsi già completamente disponibili sulla piattaforma sono fruibili dagli studenti fino a M11 e l'attività è funzionale all'attività di mentorship che accompagnerà gli studenti verso la Call for Ideas. Attualmente sono iscritti alla piattaforma 126 studenti per il corso di Economia e Imprenditorialità, 116 studenti per il corso di Nuove Metodologie e 116 studenti per il corso di Nuove Tecnologie. Hanno partecipato oltre 105 studenti, acquisendo preziose conoscenze e competenze in ambiti cruciali per il loro sviluppo professionale.

Divulgazione e sfruttamento dei risultati (WP5).

Nel periodo di osservazione sono stati sviluppati i seguenti deliverable:

✓ Creazione del sito web del progetto. Sito web del progetto: include la presentazione del progetto, informazioni sui partner, i risultati del progetto. È collegato ai siti web ufficiali dei partner, ai social media e a una sezione dedicata con un modulo di contatto, una sezione FAQ e un abbonamento alla newsletter.

✓ Dissemination Interim Report. Include tutti gli output di disseminazione sviluppati nei primi 12 mesi del progetto. I principali risultati di disseminazione, gli strumenti di disseminazione e il riepilogo delle notizie pubblicate. Il webinar Call for Ideas "Call4Elegants" si è svolto lunedì 26 febbraio 2024 alle 15.00 online. Questo webinar faceva parte delle azioni fornite dal progetto e mira a raccogliere idee e soluzioni innovative ed efficaci sull'uso di tecnologie e metodologie emergenti nelle industrie culturali e creative (CCI). L'evento è stato organizzato dal partner capofila IUL con la collaborazione degli altri partner.

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*

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 17/05/2024

Il progetto PROTECT è terminato ufficialmente in data 17/05/2024, dopo l’approvazione di un’estensione di 6 mesi dal termine del progetto originalmente prevista per il 18/11/2023. Dopo la chiusura del progetto, sono previsti due mesi di tempo per la raccolta delle informazioni necessarie al reporting finale, gestito dal coordinatore di progetto. Tutte le attività previste dall’applicazione del progetto sono state concluse entro il 17/05/2024, lasciando solamente questioni di reporting delle ore lavoro e costi sostenuti.

ATTIVITA’ AL 17/05/2024

Le attività svolte dalla IUL per il progetto PROTECT sono le seguenti, suddivise per i singoli Project Results (PR) sui quali si è lavorato durante il periodo di riferimento gennaio – maggio 2024:

PR4, Training of VET professionals on mobbing and harassment prevention:

- La IUL ha fornito un feedback sulla piattaforma online utilizzata per ospitare i materiali al partner responsabile del quadro digitale del progetto (HIP - Romania);
- La IUL ha anche tradotto la piattaforma e il sito web in italiano per supportare l’implementazione del materiale formativo sviluppato nel PR3 sulla piattaforma di apprendimento;
- È stata condotta un’attività di outreach per diffondere il corso e identificare le parti interessate che desiderano partecipare;
- È stato inoltre fornito supporto ai partecipanti italiani al corso fornendo indicazioni su come svolgere il corso e supporto tecnico in caso di piccoli intoppi nella piattaforma digitale.

PR5, Capacity Building for Managers/Employers:

- La IUL ha supportato la disseminazione di tutti i risultati precedenti del progetto realizzando un multiplier event in presenza a Firenze, in cui il progetto è stato presentato nella sua forma completa, con tutti i risultati presentati;

- Inoltre, è stato mostrato il corso di formazione e sono state condotte discussioni sui temi principali del progetto attraverso relatori di IUL e alcuni contributi di esperti esterni;
- Infine, sono stati effettuati controlli finali su tutti i risultati e gli output precedenti del progetto, al fine di garantire che il Progetto PROTECT abbia raggiunto un alto livello di qualità nel suo complesso.

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

Attività IUL:

WP2 - Identifying the critical success parameters

WP3 - Mathematical framework and platform development

"WP4 - Dissemination, ODLEP courses and Policy recommendations"

NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 30/06/2024

La IUL ha concluso le fasi di ricerca a tavolino e sul campo, sulla base delle quali il coordinatore di progetto sta sviluppando i tool necessari alle prossime fasi del progetto. Sulla base dei risultati ottenuti, sono stati sviluppati inoltre diverse pubblicazioni.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

- La IUL ha contribuito alla ricerca in materia di apprendimento a distanza e “matching groups”, fornendo il suo punto di vista come “subject-matter expert” per l’identificazione dei best practices e articoli di alta qualità, utili all’indirizzamento dei successivi step del progetto.
- La IUL ha inoltre contribuito al progetto tramite l’amministrazione di una survey ad un campione di studenti e professori dell’ateneo, in modo da fornire informazioni pertinenti allo sviluppo di un tool di matching tra professori e studenti in base a criteri comprovati nella fase di ricerca iniziale.
- Sulla base di questi primi risultati, il coordinatore di progetto sta sviluppando un “Learning e Management System” (LMS) con capacità di matching tra studenti e professori, tool che sarà oggetto di implementazione e testing nel Work Package 4 (WP4) del progetto.

Al contempo la IUL ha contribuito alla pubblicazione di:

- un paper per la conferenza “INTED 2024”, intitolato “A PROFILE OF THE PREFERRED INSTRUCTOR FOR DISTANCE EDUCATION AS CONSIDERED BY ITALIAN STUDENTS” (doi: 10.21125/inted.2024.2057);
- due paper per la conferenza “EDULEARN 2024”, intitolati: “ASSOCIATIONS AMONG ITALIAN INSTRUCTORS’ PARTICIPANTS PROFILE, DISTANCE EDUCATION EXPERIENCE AND STUDENTS’ LEARNING PREFERENCES” e “CORRELATION ANALYSIS AMONG ITALIAN STUDENTS’ PARTICIPANTS PROFILE, DISTANCE EDUCATION EXPERIENCE AND LEARNING PREFERENCES” (Per il momento non ancora pubblicati).

I-PATHS Intercultural Philosophical Approach to Thinking Skill

I-PATHS - ERASMUS-EDU-2023-VIRT-EXCH

DATA DI INIZIO E DI FINE ATTIVITÀ

01/02/2024 - 31/01/2027

GRUPPO DI RICERCA

Interno:

Antonella Coppi - Coordinatore scientifico

Caterina Ferrini

Michele Negri

Emilio De Tommaso

Mariasole Guerriero + Personale ATA come PM.

Esterno:

Samuele Calzone, Maria Sofia Di Carluccio + numero 7 risorse da contrattualizzare

Partner:

IES (Instituto de Educación Secundaria Santa Margalida

ATA (American TESOL Academy Private)

AVER (La voix de l'enfant rural AVER)

Abstract:

Il modello didattico I-PATHS - un approccio filosofico interculturale all'abilità di pensare - sarà utilizzato nel nostro approccio. Questo concetto didattico, fondato su un approccio filosofico che incoraggia una mentalità critica (Critical Thinking) attraverso la riflessione sulle espressioni quotidiane. L'obiettivo del partenariato è incoraggiare il dialogo interculturale con i Paesi terzi non associati al Programma e aumentare la tolleranza attraverso le interazioni online tra le persone, affidandosi a tecnologie digitali e adatte ai giovani. In particolare, gli obiettivi specifici sono due:

- SO1 - Promuovere vari tipi di scambi virtuali che consentano a un maggior numero di giovani di beneficiare di esperienze interculturali e internazionali.

- SO2 - Migliorare il pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica, in particolare nell'uso di Internet e dei social media, in modo da contrastare la discriminazione, la polarizzazione e la radicalizzazione violenta.

Il gruppo target considera 2.500 studenti partecipanti provenienti da 4 Paesi diversi (Italia, Spagna, Tunisia, Marocco). L'obiettivo è sviluppare il pensiero critico come necessità di basare il proprio pensiero sull'ascolto degli altri, sul riconoscersi come altro da sé: si tratta di aiutare l'individuo a esplorare e conoscere i propri limiti, perché il nostro pensiero può essere critico solo al loro interno, come ci ricorda Kant. Lo sviluppo di questo tipo di atteggiamento va a vantaggio non solo dell'informazione e della capacità di rilevare la competenza di una persona e l'affidabilità di un argomento, ma anche della vita sociale di ciascuno. I risultati di questa strategia rivelano un aumento dell'impegno democratico e della collaborazione nelle attività scolastiche: gli alunni esprimono un senso di appartenenza alla comunità educativa e apprezzano l'importanza della cittadinanza attiva. Secondo il World Economic Forum, il pensiero critico è necessario per la cittadinanza attiva e il suo sviluppo deve essere uno degli obiettivi primari del nostro sistema scolastico, perché è fondamentale per il benessere fisico, mentale e sociale di ogni individuo.

ATTIVITA' SVOLTE AL 30/06/2024

- In corso, su Piattaforma Moodle (<https://i-paths.iuline.it/>), il Training per i Facilitatori.
- È stato definito il calendario del National Training raccogliendo le disponibilità dei partner per l'international training per poi fare il match.
- È stato predisposto l'ambiente virtuale sulla piattaforma che ospiterà il National Training e l'International Exchange Training.
- Il sito e la dissemination strategy a carico di FDR-SJO sono in via di definizione.
- Sono stati caricati n. 3 deliverable sulla piattaforma di EACEA (Project Management Handbook & Risk Management Plan, Quality Assurance Plan, Selection of the words).
- È stato predisposto il Partnership Agreement da condividere a fine luglio 2024 con i partner per poi procedere - proquota e sulla base delle opportune 'trattenute' - al trasferimento delle quote ai partner.