



Quadro di riferimento per l'educazione digitale inclusiva

Mathilde Ellyton, Samuel Foli, Basel Hammada,
Jérôme Mallarge, Susanne Durst e Sandra
Rothenberger

Gennaio 2022

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Acronimi

DELT	Digital Enhanced Learning Teaching
EC	European Commission
HEI	Higher Education Institution
ICT	Information and Communication Technology
IDEA	Inclusiveness Digital Access
LTA	Learning, Teaching and Assessment
MOOC	Massive Open Online Course

Riepilogo generale

Il coronavirus (COVID-19) ha evidenziato che una crisi richiede un'azione immediata e decisa da parte delle organizzazioni, indipendentemente dalla loro tipologia. Nel settore dell'istruzione, le università hanno dovuto trasferire i loro corsi online quasi da un giorno all'altro. Molte si sono trovate impreparate a questa transizione che ha impattato sul processo educativo sia per i docenti che per gli studenti, in particolare per quelli che si trovano in circostanze non ideali. La pandemia ha cambiato le regole dell'istruzione superiore ed è ormai certo che la formazione online non sarà più la stessa, né in termini di pubblico né in termini di didattica online.

L'obiettivo del progetto IDEA è di supportare la transizione verso un'educazione digitale più inclusiva, adattando la pedagogia della facoltà. Il progetto è incentrato sul concetto di inclusività, ampiamente ignorato nell'ambiente dell'istruzione online prima della pandemia da COVID-19, e di cui è stato sottovalutato il contributo determinante all'erogazione di un'istruzione digitale di qualità.

Il progetto mira a:

- comprendere e costruire consapevolezza sull'importanza e sulla necessità dell'inclusività nell'educazione digitale;
- sviluppare un sistema di garanzia della qualità che incorpori l'inclusione in tutte le fasi della pedagogia digitale; e
- sviluppare strumenti pratici che guidino i docenti nell'evoluzione della loro pratica pedagogica.

Il presente rapporto dal titolo "Quadro di riferimento per l'educazione digitale inclusiva" è il risultato di un lavoro di mappatura dei requisiti per l'educazione digitale inclusiva e di identificazione dei punti fondamentali che emergono dalla transizione indotta dal COVID-19. I dati sono stati raccolti attraverso una serie di interviste di diversa tipologia e con un'indagine su larga scala che ha coinvolto studenti e docenti dei paesi europei partecipanti al progetto IDEA (Belgio, Bulgaria, Estonia, Francia, Italia e Polonia).

Risultati

L'istruzione online è risultata più flessibile e adatta per gli studenti, specialmente per quelli che non si trovano ai primi anni, al contrario delle matricole che hanno sofferto di più il passaggio al digitale. Trai i diversi gruppi di studenti, in alcuni casi, le donne, gli studenti del paese oggetto di indagine e gli studenti con bisogni speciali sono stati più attivi. I principali svantaggi sono riferibili alla diminuzione della motivazione e del coinvolgimento degli studenti, con un crescente senso di isolamento dovuto alla mancanza di contatto umano, e alla difficoltà nella realizzazione di attività pratiche e congiunte. È stata anche riscontrata una mancanza di empatia con alcuni docenti. Sarebbe stato necessario riprogettare i contenuti, la pedagogia e i metodi di valutazione per un'educazione digital-first, con un approccio più pratico e meno teorico.

I docenti hanno avuto la possibilità di testare diversi strumenti e metodi digitali, alcuni dei quali si sono rivelati efficaci nel coinvolgere e includere maggiormente gli studenti, come le stanze per

sottogruppi e le chat. Tuttavia, il maggior numero di voti è stato attribuito alla formazione frontale, mentre l'approccio ibrido non è stato valutato favorevolmente a causa delle disuguaglianze che genera tra gli studenti collegati online e quelli che si trovano in classe.

Il burnout digitale è stato un problema segnalato sia dagli studenti che dai docenti. Le numerose piattaforme con cui hanno dovuto confrontarsi non ha di certo migliorato la situazione. Un numero significativo di docenti ha auto-dichiarato di non avere competenze digitali adeguate e che lo stato non ottimale dell'infrastruttura tecnologica utilizzata dagli istituti di istruzione superiore ha impattato sul processo educativo.

È stata effettuata un'analisi dei cluster per identificare gruppi omogenei di studenti e proporre consigli più specifici. Sono stati identificati quattro gruppi: gli studenti demotivati, che si impegnano meno nelle lezioni online e hanno un rapporto meno cordiale con i docenti; gli studenti inattivi, in quanto l'attenzione dei docenti era rivolta ad altri; gli studenti attivati digitalmente, che nelle classi online si sono sentiti più motivati a prendere parte alle discussioni; gli studenti maturi, per lo più lavoratori, che hanno trovato l'educazione online soddisfacente e conveniente.

Buone pratiche

La transizione digitale accelerata dalla pandemia da COVID-19, ha posto nuove sfide ai docenti degli istituti di istruzione superiore partecipanti che hanno testato diverse soluzioni per affrontarle. Queste "Buone pratiche" sono state raggruppate in quattro categorie: pedagogia, ambiente, comunicazione e salute psicologica.

Alcune delle buone pratiche relative alla pedagogia includono la necessità di definire in modo chiaro e comunicare con largo anticipo la struttura del corso con largo anticipo, registrare le lezioni e renderle disponibili online, stabilire una metodologia di valutazione da attuare in modo regolare e utilizzare strumenti interattivi. Per quanto riguarda l'ambiente in cui studenti e docenti apprendono/insegnano, e in particolare quello digitale, è emersa come prioritaria la necessità di potenziare l'infrastruttura IT e il supporto fornito al personale e agli studenti e allo stesso tempo di fare formazione sulle competenze digitali mancanti. Inoltre, è stato richiesto agli istituti di istruzione superiore di standardizzare e unificare le piattaforme utilizzate, ove possibile. È stato poi sottolineato come la chiarezza e l'uniformità dei messaggi siano essenziali per migliorare la comunicazione nell'ambiente digitale mentre si parla con studenti e colleghi e come l'organizzazione di eventi su base regolare aiuterebbe a ridurre l'incertezza e lo stress.

Raccomandazioni

Sulla base dei risultati della ricerca e delle buone pratiche identificate, sono state formulate raccomandazioni per migliorare l'inclusione nell'istruzione digitale all'interno degli istituti di istruzione superiore. Di seguito si riportano le considerazioni più importanti:

- Le strategie di inclusione e coinvolgimento nell'educazione digitale devono essere adattate ai diversi gruppi di studenti in base ai loro background, profili e comportamenti.
- La formazione e l'aggiornamento delle competenze del personale e, in una certa misura, degli studenti sono prioritarie. Ci si riferisce non solo alle competenze digitali, ma anche a quelle culturali e interpersonali.
- L'istruzione in presenza rimane essenziale per rendere più umana l'esperienza di apprendimento e implementare attività pratiche.



- Le tecnologie digitali possono favorire la trasformazione delle pedagogie educative e supportare i percorsi di apprendimento, ma non deve essere considerata come unica alternativa.
- I contenuti e i metodi devono essere progettati in modo specifico per gli ambienti online.
- È necessaria una maggiore comprensione e un coordinamento condiviso delle strategie inclusive nell'educazione digitale tra le diverse scuole, dipartimenti, uffici di ammissione e di supporto agli studenti negli istituti di istruzione superiore.