

Newsletter n. 1

DEQF



Distance Education
Quality Framework

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



Co-funded by
the European Union



Partner

USR Abruzzo
Dimitra
Folkuniversitetet
Savoia di IIS
I Consulenti

Autore

USR Abruzzo, Italia



Sommario

1. Cos'è il DEQF	3
1.1 L'indagine	3
2. Il quadro.....	6
2.1 La cassetta degli attrezzi.....	6
PER SAPERNE DI PIÙ: https://deqf.projectlibrary.eu/	8

1. Cos'è il DEQF

Il progetto si concentra sulla didattica a distanza, un approccio ampiamente utilizzato negli ultimi anni a causa della pandemia globale di Covid-19. Molti insegnanti e formatori sia in ambito Vet che IVET (istituti tecnici e professionali, ma non solo) si sono trovati impreparati ad affrontare la nuova sfida emergenziale, spesso utilizzando gli stessi metodi (principalmente di tipo trasmissivo) utilizzati nelle lezioni in presenza. A livello italiano, l'Azienda Regionale per l'Istruzione d'Abruzzo ha presentato un'indagine qualitativa agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado della Regione. E' stato elaborato da un comitato paritetico composto dalla citata Soprintendenza Scolastica Regionale e dall'Ordine Regionale degli Psicologi per indagare la percezione che gli studenti hanno della didattica a distanza. La metodologia della Formazione a Distanza è un prezioso strumento didattico e formativo che, al di là dell'emergenza legata alla pandemia, può essere sfruttato in molti altri contesti come i seguenti:

- Nuove emergenze
- Impossibilità degli studenti di frequentare le lezioni in presenza per cause di forza maggiore (es. gli studenti pendolari a lunga percorrenza potrebbero beneficiare di questa metodologia)
- Aree appartate e scuole di montagna - Formazione continua.

non è un caso che la Commissione Europea abbia recentemente pubblicato il nuovo Piano Educativo Digitale 2021-2027 che stabilisce nuovi obiettivi per la didattica a distanza che deve diventare più "efficace, inclusiva e coinvolgente". Il progetto fa seguito agli obiettivi previsti dal nuovo piano di educazione digitale, puntando sulla centralità dello studente nella didattica a distanza e dell'insegnante visto come guida dei processi, più precisamente come facilitatore e risorsa. Affinché lo studente possa sentirsi protagonista, dovrà mettere in gioco molte delle sue capacità di apprendimento long-life (competenze chiave) in un contesto di apprendimento attivo con particolare riferimento al pensiero critico che il progetto intende sviluppare in un quadro di qualità sulla formazione a distanza. Il framework sarà rivolto a un target di docenti delle scuole professionali e, in fase di test, agli studenti delle scuole professionali (IVET) che hanno bisogno di sviluppare capacità di pensiero critico e di pensiero critico digitale per essere immediatamente pronti ad entrare nel mercato del lavoro. Il Framework sarà sviluppato principalmente in modo trasversale alle discipline attraverso modalità attive che terranno conto dei seguenti approcci: Apprendimento basato sui problemi • Apprendimento basato sull'indagine • Risoluzione dei problemi • Creatività • Alfabetizzazione critica digitale. Un altro pilastro del progetto sarà la QA che avverrà attraverso lo sviluppo di un framework che tenga conto del ciclo EQAVET.

1.1 L'indagine

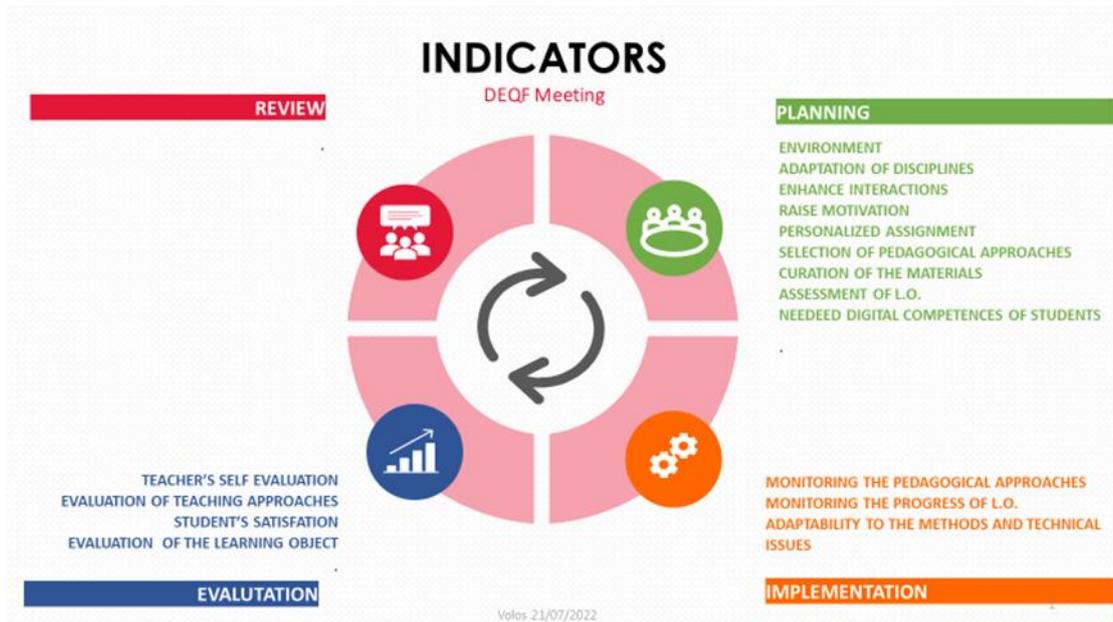


I partner hanno sottoposto l'indagine DEQF a quasi 500 studenti che frequentano scuole di formazione professionale in diversi Paesi: Italia, Grecia, Svezia, Austria. Le domande sono state sviluppate grazie alla supervisione scientifica dell'Ordine degli Psicologi Italiani.

L'indagine ha avuto l'obiettivo di indagare la percezione degli studenti della DL, soprattutto durante il periodo della pandemia. Le domande dell'indagine sono state concepite secondo un modello a scelta multipla: (mai, occasionalmente, a volte, spesso)

In un primo momento, il personale del progetto voleva studiare la composizione del campione, in generale studenti di età compresa tra i 16 e i 17 anni (56% maschi, 44% femmine). Quasi l'85% del campione ha dichiarato di avere una buona connessione internet a casa; inoltre, quasi il 90% di loro aveva un proprio PC o tablet. I due indicatori sembrano rappresentare un buon inizio per un apprendimento a distanza di qualità!

La prima sezione del questionario ha riguardato l'apprendimento e la pratica di insegnamento, concentrandosi sulle diverse attività sviluppate dagli insegnanti in DL. L'indagine, rivolta al campione di discenti, ha offerto una grande opportunità per riflettere sull'urgenza di sviluppare un quadro di qualità del DL. Abbiamo iniziato la riflessione analizzando in modo approfondito i punti critici illustrati dagli studenti, sviluppando alcuni indicatori riferiti al ciclo EQAVET. La garanzia della qualità si basa su 4 fasi: pianificazione, attuazione, valutazione e revisione. L'UE raccomanda vivamente l'uso della AQ nell'istruzione. Per ogni fase e sulla base delle risposte fornite dagli studenti, abbiamo sviluppato alcuni indicatori per migliorare i punti critici evidenziati dagli studenti.



Dal punto di vista degli insegnanti, dovrebbero pianificare i risultati di apprendimento in base alle esigenze degli studenti prendendo in considerazione aspetti specifici, come l'adattamento dei contenuti della disciplina, la cura delle risorse e la selezione di approcci pedagogici. Inoltre, gli insegnanti dovrebbero pianificare strategie o strumenti appropriati per migliorare l'interazione e aumentare la motivazione. Infine, dovrebbero pianificare come valuteranno i risultati dell'apprendimento in termini di categorie di test e tempo appropriato.

Durante la fase di implementazione, i docenti avranno il ruolo di facilitatore e supervisore. È necessario, durante questa fase, monitorare la pertinenza degli approcci pedagogici e il progresso dei risultati dell'apprendimento. Infine, è fondamentale verificare se l'adeguamento ai metodi è andato a buon fine. A questo punto, gli insegnanti potrebbero trovarsi anche a dover affrontare la soluzione di problemi tecnici.

Sin dalla fase di valutazione, l'insegnante sarà in grado di raccogliere gli elementi per rivedere il ciclo fin dall'inizio (fase di pianificazione). È il momento per gli insegnanti di valutare il successo della loro azione di apprendimento e insegnamento. Questo può essere fatto attraverso un processo complesso che riguarda l'autovalutazione degli insegnanti, la valutazione dei risultati dell'apprendimento, la valutazione degli approcci didattici e la soddisfazione degli studenti.

2. Il quadro

Questo quadro si basa sugli indicatori sviluppati dopo l'indagine. Guiderà come progettare un corso di apprendimento/insegnamento online (dall'analisi dei bisogni alla definizione degli obiettivi di apprendimento, alla sequenza, alla scelta delle strategie di apprendimento e ai formati di erogazione). Si rivolge principalmente a formatori e progettisti didattici che mirano a creare progetti di apprendimento che soddisfino le esigenze degli studenti scegliendo diversi metodi e formati di erogazione. L'insegnante assume il ruolo di un progettista dell'apprendimento mirato piuttosto che di (solo) un implementatore di curriculum. L'insegnante è un designer che traduce le esigenze degli studenti, i quadri curricolari, le strategie didattiche e le risorse in un piano coerente per l'apprendimento. Il quadro di progettazione si basa sui seguenti approcci chiave di qualità:

1. L'apprendimento è migliorato quando gli insegnanti pensano in modo mirato alla pianificazione curricolare. Il framework di progettazione aiuta questo processo senza offrire un processo rigido o una ricetta prescrittiva.
2. Il quadro di progettazione aiuta a concentrare il curriculum e l'insegnamento sullo sviluppo e l'approfondimento della comprensione degli studenti e sul trasferimento dell'apprendimento.
3. La comprensione si rivela quando gli studenti danno un senso e trasferiscono autonomamente il loro apprendimento attraverso prestazioni autentiche. Sei aspetti della comprensione – la capacità di spiegare, interpretare, applicare, cambiare prospettiva, entrare in empatia e autovalutarsi – possono fungere da indicatori di comprensione.
4. Un piano di curriculum/corso efficace viene pianificato a ritroso rispetto ai risultati desiderati a lungo termine attraverso un processo di progettazione in tre fasi (risultati desiderati, prove e piano di apprendimento).
5. Gli insegnanti sono allenatori di comprensione, non semplici fornitori, conoscenze, abilità o attività sui contenuti. Si concentrano sull'assicurare che l'apprendimento avvenga, non solo sull'insegnamento (e sul presupposto che ciò che è stato insegnato sia stato appreso); Mirano e controllano sempre il successo della creazione di significato.

2.1 La cassetta degli attrezzi



La tecnologia può aiutare i progettisti didattici e gli insegnanti a soddisfare le esigenze degli studenti nelle aule tradizionali e negli ambienti dei corsi virtuali. Durante la pandemia di COVID-19, molti insegnanti e progettisti didattici hanno iniziato a cercare risorse da utilizzare per l'erogazione di corsi ibridi e online. Molti hanno scoperto che il costo di alcuni strumenti tecnologici era ben al di fuori dei loro mezzi finanziari per aiutarli a raggiungere i risultati di apprendimento degli studenti. Tuttavia, alcuni strumenti digitali forniscono accesso gratuito agli educatori e sono vantaggiosi per gli studenti. Qui vi presentiamo diversi strumenti che vengono utilizzati nello sviluppo e nell'insegnamento di corsi online. Le linee guida riguardano i criteri più comuni per la scelta di uno strumento digitale

<ul style="list-style-type: none"> • Funzionalità • accessibile da qualsiasi luogo • Deve offrire opzioni mobili • facile da usare per il trainer 	<ul style="list-style-type: none"> • Facile da usare per lo studente • Basso costo o gratuito, modello di prezzo • offre opzioni di personalizzazione • migliora l'apprendimento
<ul style="list-style-type: none"> • supporta l'apprendimento (a)sincrono • soddisfa il GDPR o altri requisiti di sicurezza • si allinea con le politiche scolastiche 	<ul style="list-style-type: none"> • Opzioni per l'analisi dell'apprendimento • Non sono richieste competenze di codifica • scalabilità (per quanti studenti/formatori è possibile utilizzare questo strumento?) • Disponibilità di tutorial su come utilizzare lo strumento • dovrebbe offrire una componente di gamification

DEQF



Distance Education
Quality Framework

PER SAPERNE DI PIÙ :

<https://deaf.projectlibrary.eu/>



Istituto di Istruzione Superiore
Luigi di Savoia CHIETI
ISTITUTO TECNICO E LICEO SCIENTIFICO

