

# Result 1

## The survey

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

## PARTNERS

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

LOREM IPSUM DOLOR SIT AMET

## Sommario

Introduzione.....	2
Interviste agli insegnanti – analisi.....	3
Risultati dell'indagine degli studenti.....	4
Conclusioni – Indicatori per il quadro DL.....	13
LEARN MORE: <a href="https://deqf.projectlibrary.eu/">https://deqf.projectlibrary.eu/</a> .....	15

## Introduzione

Recentemente si è assistito ad una proliferazione dei programmi di *formazione a distanza* a causa delle restrizioni di tempo e spazio dei sistemi di apprendimento in presenza causate dalla pandemia globale di Covid-19 che ha costretto un'immediata transizione mondiale dall'insegnamento frontale in classe all'insegnamento online su varie piattaforme. In principio molti insegnanti e formatori, non solo in ambito VET e IVET, sono stati colti impreparati ad affrontare la nuova sfida emergenziale spesso utilizzando i metodi - prevalentemente di tipo trasmissivo

L'obiettivo di questo progetto, denominato Distance Education Quality Framework, è proprio quello di ripensare la *formazione a distanza* come valido strumento da integrare nelle classi ordinarie attraverso un insieme di suggerimenti e approcci specifici destinati al personale docente. Alcuni punti principali di questa ricerca riguarderanno la progettazione efficace dei corsi online e la presenza attiva del docente, lo sviluppo di un senso di comunità online, la partecipazione e la discussione da parte degli studenti, un ricco set di materiali di presentazione online / sussidi di studio e l'inclusione di esercizi di apprendimento basati su conoscenze e problem solving.

Per realizzare questo progetto, i partner coinvolti in questo studio, *Luigi di Savoia, Ufficio scolastico Regionale per l'Abruzzo, Dimitra e Stiftelsen Kursverksamheten vid U-auniversitet* hanno deciso di sviluppare tre *significativi risultati intellettuali*:

- **R1** – Conoscenza della qualità percepita nell'apprendimento a distanza e nell'analisi dei dati;
- **R2** - Toolkit contenente strumenti, approcci didattici, per rendere la Formazione a Distanza più inclusiva e personalizzata rispetto alle esigenze dei discenti;
- **R3** - Implementazione di un quadro di qualità sull'apprendimento a distanza che tenga conto del ciclo di garanzia della qualità EQAVET.

Il primo *risultato intellettuale*, che è il primo prodotto tangibile del lavoro e della cooperazione di questo partenariato strategico per l'istruzione e la formazione professionale. Gli atteggiamenti e le percezioni degli studenti, gli atteggiamenti corrispondenti dell'istruttore del corso, l'esperienza degli istruttori con la tecnologia e la loro capacità di superare i problemi interattivi sono stati trovati come fattori importanti che possono influenzare l'esperienza di formazione a distanza e per questo motivo sono stati profondamente analizzati in questo lavoro. Pertanto, una prima fase di studio e ricerca sulle percezioni dell'apprendimento online è stata fondamentale per sviluppare il progetto. Per fare ciò, i partner hanno deciso di effettuare un'indagine qualitativa rivolta a 400/500 studenti VET - 16/17 anni - nei 3 paesi partner. Il questionario comprendeva 27 elementi, le cui risposte sono state analizzate con l'aiuto dell'Associazione nazionale degli psicologi.

Le aree indagate hanno compreso l'ambito metodologico, gli strumenti digitali utilizzati, la sfera emotiva e motivazionale degli studenti durante le lezioni a distanza, i metodi di valutazione e verifica.

D'altra parte, anche le percezioni sull'insegnamento online erano centrali. Pertanto, è stato organizzato un altro questionario da sottoporre a un numero di insegnanti che varia da 3 a 6 per paese partner per discipline specifiche, come inglese, matematica, letteratura e storia.

Per quanto riguarda le aree indagate in questa indagine, l'accento è stato posto sulle competenze digitali e sulla padronanza tecnica degli insegnanti, sulla loro capacità di adattare le metodologie didattiche *all'istruzione a distanza*, sui contenuti, sui tempi, sulla valutazione e sulla loro capacità di motivare gli studenti e riadattare le loro azioni in base al feedback ricevuto dagli studenti.

In sostanza, R1 risulta essere un'analisi della qualità percepita *dell'istruzione a distanza* basata sulle percezioni degli intervistati del questionario. Sulla base delle informazioni raccolte dall'indagine degli studenti, il partenariato predisporrà un toolkit (R2) che è il secondo risultato tangibile di questo progetto consistente in una raccolta fondamentale di risorse per gli insegnanti impegnati nella formazione a distanza. L'ultimo paragrafo di questa analisi mostra le aree critiche che emergono dai risultati dei questionari. L'individuazione di queste aree ha portato allo sviluppo di una serie di indicatori essenziali per lo sviluppo del framework (R3) che rappresenta l'ultimo output intellettuale del progetto.

Le sezioni seguenti illustrano in dettaglio i risultati di questa ricerca.

## Interviste agli insegnanti – analisi

Gli insegnanti percepiscono di possedere buone competenze digitali e una conoscenza complessivamente adeguata degli strumenti, supportata da una formazione continua che solo nel 30% dei casi è stata condotta in modo indipendente nell'autoformazione. Il passaggio alla formazione a distanza è stato per molti fonte di stress soprattutto a causa del poco tempo in cui si è dovuto riorganizzare il lavoro e della consapevolezza che DL introduce aspetti di cambiamento che pongono una nuova sfida per gli insegnanti. A tal fine, lo scambio di idee e il supporto tra colleghi sono stati molto utili per gestire i nuovi strumenti di insegnamento e acquisire nuove capacità di problem solving (learning by doing).

Tutti gli insegnanti intervistati affermano di aver sviluppato un piano per l'istruzione a distanza che è stato generalmente rivisto su base settimanale o plurigiornaliera sulla scia della definizione e / o del miglioramento delle attività a distanza. La maggior parte delle scuole (90%) ha fornito dispositivi informatici agli studenti. In caso di scarsa connessione o altri problemi, gli insegnanti indicano che sono state utilizzate modalità alternative di lavoro, come l'utilizzo di dispositivi personali o la fornitura di attività asincrone all'interno di aule virtuali nelle piattaforme di e-learning (LMS) adottate dalle singole scuole, condividendo compiti e materiali con gli studenti.

Al contrario, la progettazione delle attività a distanza solo nella metà dei casi ha considerato le competenze digitali precedenti dei discenti, che sono state considerate essenziali, mentre l'altra metà degli insegnanti indica che tali competenze non sono state sempre recuperate o prese in considerazione in relazione a uno sviluppo curricolare delle competenze digitali.

Tuttavia, il 60 per cento degli insegnanti ritiene che l'esperienza maturata nella didattica possa rivelarsi utile nell'insegnamento una volta passata l'emergenza pandemica. Pertanto, DL è percepito come un elemento di innovazione didattica per una scuola di qualità.

Nella fase di valutazione, poi, il 70% dei docenti dichiara di prendere in considerazione l'intero processo di valutazione, indicando, in alcuni casi, motivazione, continuità e qualità della partecipazione come aspetti del processo. Al contrario, il resto degli intervistati concentra la valutazione solo sui risultati. Per la maggior parte degli insegnanti, le competenze digitali entrano nella valutazione dell'apprendimento in modo integrato con le competenze disciplinari, la cosa più interessante è che il 50% degli intervistati considera le abilità creative nell'uso degli strumenti digitali come parte della valutazione. Entrambi, aspetti formativi e sommativi, sono presi in considerazione nella valutazione, con una varietà di mezzi/strumenti, strutturati e non strutturati.

Per tre quarti dei docenti, inoltre, i risultati della valutazione costituiscono un feedback per ricalibrare le attività di apprendimento nel corso dell'anno, mentre quasi tutti i docenti dichiarano che questi risultati sono utili per pianificare le attività dell'anno successivo. In ogni caso, tutti gli insegnanti tengono conto di possibili interferenze contestuali e fattori relativi alla situazione degli studenti a casa nella valutazione; Pertanto, flessibilità e ulteriori opportunità di condurre test e verifiche sono state offerte agli studenti, ma soprattutto, tutti gli insegnanti hanno compiuto sforzi per aiutare gli studenti a superare le difficoltà che sono sorte.

## Risultati dell'indagine degli studenti

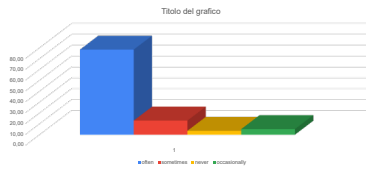
I partner hanno presentato il sondaggio DEQF a quasi 500 studenti VET che frequentano scuole di formazione professionale in diversi paesi: Italia, Grecia, Svezia, Austria. Le domande sono state sviluppate grazie alla supervisione scientifica dell'Ordine Italiano degli Psicologi.

L'indagine mirava all'indagine sulla percezione della DL da parte degli studenti, soprattutto durante il periodo pandemico. Le domande dell'indagine sono state concepite secondo un modello a scelta multipla: (mai, occasionalmente, a volte, spesso)

Inizialmente, lo staff del progetto voleva indagare 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 il proprio PC o tablet. I due indicatori sembrano rappresentare un buon inizio per l'apprendimento a distanza di qualità!

La prima sezione del questionario ha riguardato l'apprendimento e la pratica didattica, concentrandosi sulle diverse attività sviluppate dai docenti in DL.

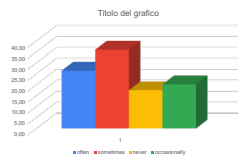
Oral explanation



Indication  
of textbook  
pages to be  
studied



È possibile sottolineare che la maggior parte degli insegnanti non ha fatto tanti sforzi per adattare i contenuti delle loro lezioni DL. Quasi l'80% degli insegnanti ha utilizzato l'approccio delle spiegazioni orali per presentare gli argomenti delle materie come riportato dagli studenti (vedi sopra). Tra questi, oltre il 40% ha dato agli studenti solo l'indicazione delle pagine del libro di testo da studiare. D'altra parte, alcuni insegnanti (circa il 27%) hanno permesso agli alunni di condurre ricerche libere di materiale e informazioni.



Interactive  
whiteboard

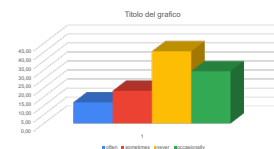


Explanation  
with slides



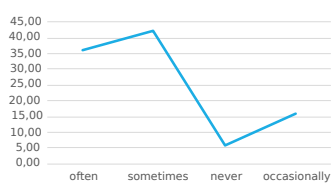
Videos  
made by  
the  
students

Videos  
made by  
teachers

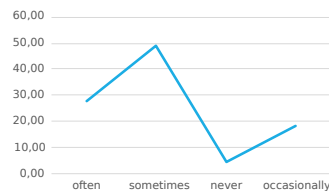


Abbiamo cercato di aggiungere qualche dettaglio in più a questo argomento ponendo ulteriori domande relative alle attività proposte dal docente durante le lezioni di DL. Abbiamo scoperto che il 17,45% degli insegnanti non ha mai usato la lavagna interattiva in classe, mentre il 26,49% di loro l'ha usata. Più del 10% degli insegnanti non ha utilizzato slide o video durante le spiegazioni né promosso la produzione di risorse visive tra gli studenti (mai il 56%).

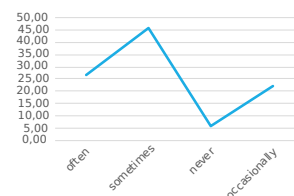
## The contents of the lessons



The contents of the lessons are clear to me



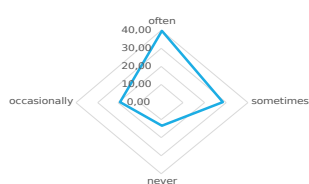
The contents of the lessons are easy for me



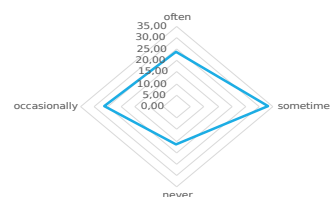
The contents of the lessons are interesting and useful for me

Un gruppo di item ha cercato di indagare quali fossero le percezioni degli studenti in relazione ai contenuti delle discipline presentate in DL. È possibile registrare che per il 35% degli studenti, i contenuti in DL erano "spesso" chiari, per il 28% erano "spesso" facili, per il 26% erano "spesso" utili. Considerando i 3 indicatori: chiaro, facile e utile, si può anche sottolineare che i contenuti sono solo "a volte" chiari, facili e utili per una percentuale di studenti compresa tra il 40% e il 50%. Pertanto, sembra abbastanza chiaro che è necessario prendere in considerazione questi aspetti critici evidenziati dagli studenti per comporre un quadro DL di qualità.

## During the lessons ...



During the lessons I get tired



During the lessons I get bored

During the lessons I like to joke

I dati precedenti possono essere abbinati agli elementi relativi al comportamento degli studenti durante le lezioni in DL. Poiché i contenuti non erano sempre chiari, facili o utili, gli studenti si sono stancati o annoiati (40%) e hanno iniziato a scherzare durante la lezione (23%). Solo il 13% del campione ha riferito di non essere mai stanco o annoiato durante le lezioni di DL; inoltre, solo il 16% ha riferito di non distrarsi mai

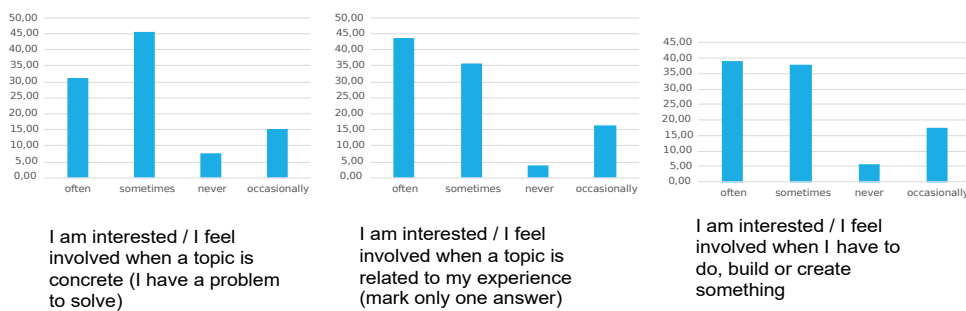
(vedi l'indicatore "durante le lezioni mi piace scherzare"). Dagli ultimi dati è possibile riassumere che, in media, solo il 14% degli studenti intervistati era sempre concentrato durante le lezioni di DL

## DL at home



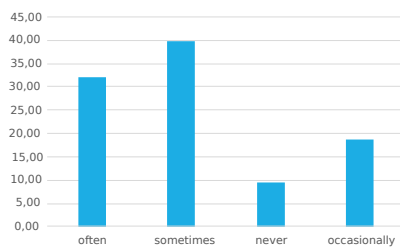
In seguito, ci siamo chiesti perché gli studenti si annoiavano o si distraevano, forse per il rumore circostante. Più del 20% ha detto "spesso"; il 26% ha detto "a volte". Di conseguenza, è possibile presumere che le impostazioni domestiche non fossero sempre appropriate per DL, ma, come si può logicamente dedurre, gli insegnanti non possono fare nulla per migliorare le condizioni di apprendimento durante la DL. L'unica azione possibile da intraprendere è stabilire un dialogo con le famiglie. Anche se i genitori rimangono a casa mentre i loro figli hanno DL, non interferiscono quasi mai. A tal proposito, abbiamo chiesto direttamente agli studenti se i loro genitori li aiutassero con i compiti durante le lezioni, ben il 75% ha risposto "mai".

## I'm Interested...

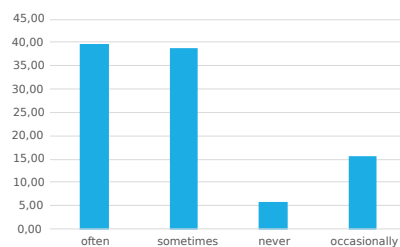


Gli elementi dell'indagine di cui sopra miravano a capire quando e come l'interesse degli studenti è stato mostrato durante DL. Attraverso le risposte degli studenti, è possibile capire quale tipo di metodi o approcci potrebbero essere più efficaci nella DL. Abbiamo scoperto che gli studenti si sentono coinvolti quando un argomento è concreto, è legato alle loro esperienze (spesso il 43%) o potrebbero creare qualcosa (spesso 38%). Le risposte a questi elementi mostrano che gli studenti sarebbero più coinvolti attraverso l'apprendimento cooperativo o approcci di apprendimento basati sui problemi, anche in DL. Questa è la vera sfida del nostro quadro di qualità dell'apprendimento a distanza.

## I'm Interested...



I am interested / I feel involved when I can work in group in a virtual room

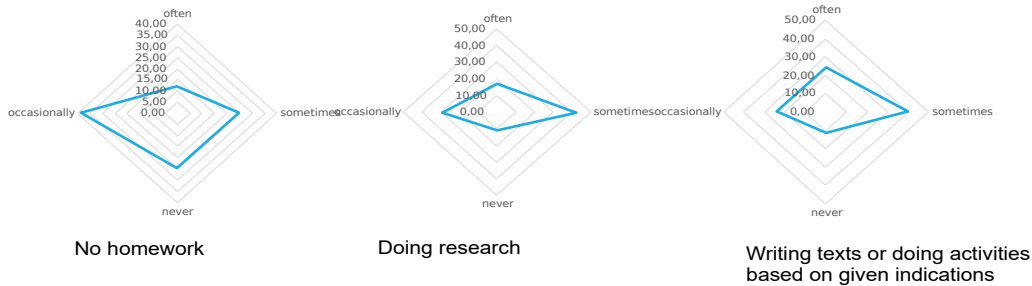


I am interested / I feel involved when someone asks my opinion

È possibile rafforzare la nostra convinzione osservando i risultati degli articoli di cui sopra: la maggior parte degli studenti ha dichiarato di sentirsi più coinvolta se le loro opinioni sono state chieste (il 40% ha risposto "spesso" e il 48% "a volte"), ma non erano sicuri che il modo migliore per mettersi in gioco fosse lavorare nella stanza virtuale (il 32% ha risposto " spesso " e 40% "a volte"). Ciò significa che è necessario riflettere sugli strumenti appropriati che potrebbero consentire l'apprendimento cooperativo in DL. (Fare riferimento a la cassetta degli attrezzi in questa materia).



## Assignment



Una volta approfonditi i sentimenti del campione di indagine durante la presentazione del contenuto, abbiamo voluto capire che tipo di compiti gli insegnanti hanno proposto agli studenti. Non abbiamo fatto alcuna differenza tra compiti sincroni e asincroni, intesi come auto-attività senza l'insegnante o con la supervisione dell'insegnante.

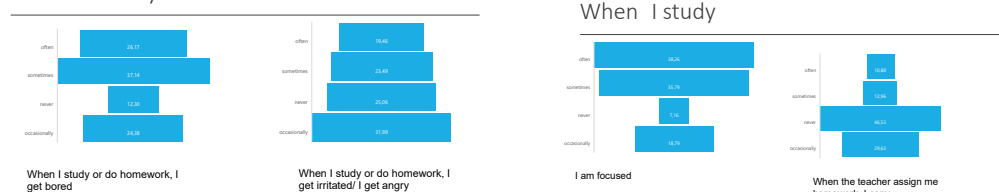
Osservando i seguenti grafici a ragno, è possibile sottolineare che il 24,44% del campione aveva compiti a casa regolarmente e circa il 39% di loro aveva occasionalmente compiti da svolgere o, che tipo di compiti o compiti dovevano fare? La maggior parte degli insegnanti ha dato ai propri studenti ricerche da fare su diversi argomenti (17% "spesso"; 42% "a volte") altri insegnanti hanno proposto attività scritte guidate ("spesso" 24%; "a volte" 40%) come compiti.

## Assignment



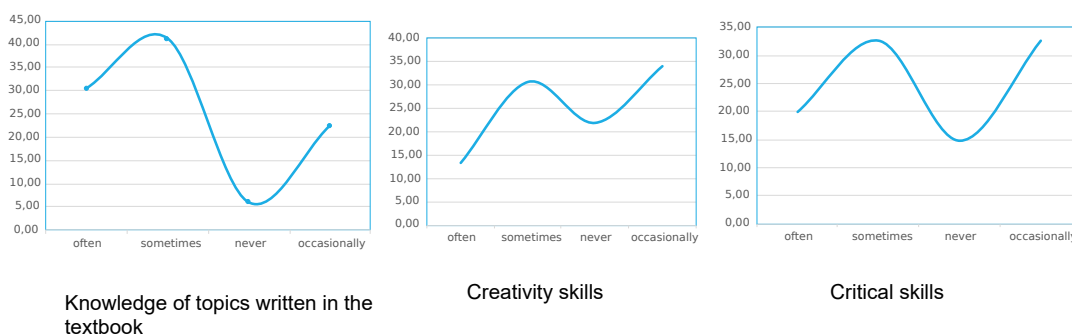
Tuttavia, ci siamo resi conto che la maggior parte degli insegnanti non assegnava compiti volti a migliorare le capacità creative e le capacità critiche. È un dato di fatto, la metà degli studenti (in media) ha riferito di non aver mai avuto attività come giochi di ruolo, giochi, lezioni osimulazioni. Abbiamo ottenuto lo stesso risultato dall'articolo relativo alla creazione di prodotti artistici

### When I study



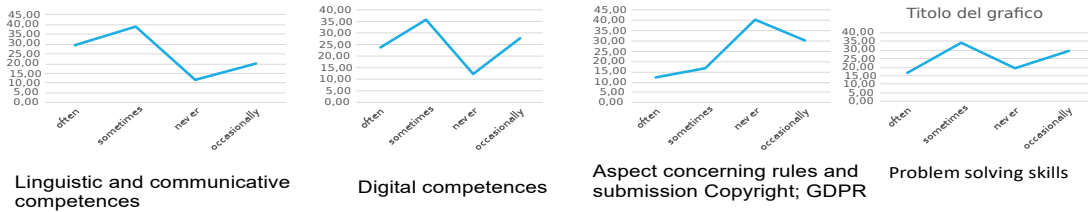
A causa della mancanza di creatività, gli studenti riferiscono di essersi annoiati ("often" 26%; "a volte" 37%); arrabbiato ("spesso" 20%; "a volte" 23%). Nonostante ciò, circa il 38% degli studenti era concentrato durante gli studi.

## Assessment



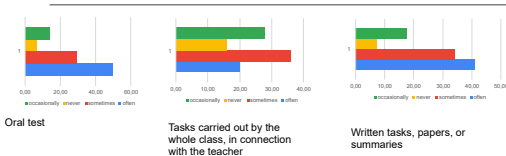
Molti elementi dell'indagine DEQF sono stati dedicati alla valutazione. In primo luogo, il team ha cercato di capire se gli insegnanti valutavano solo contenuti (conoscenze) o contenuti + abilità e quali di queste abilità sono state valutate. Come si può vedere sopra, molti studenti sono stati valutati in base alla loro conoscenza dei contenuti dei loro libri di testo ("often" 30%, "talvolta" 41%). Mentre le capacità creative non sono state valutate molto spesso ("mai" 22%; "occasionalmente" 34%). D'altra parte, le capacità critiche sono state prese in considerazione più frequentemente ("spesso" 20%; "a volte" 32% - il grafico è molto più equilibrato come puoi notare).

## Assessment contents

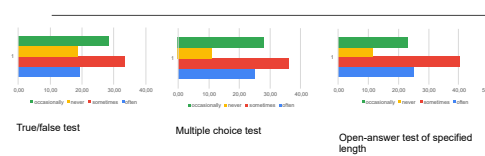


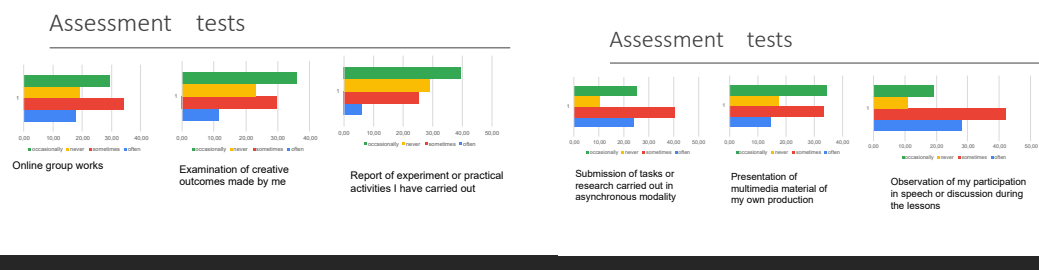
Andando avanti con la nostra riflessione sugli indicatori di valutazione, abbiamo scoperto che le competenze linguistiche e comunicative sono state valutate solo "a volte" per il 39% degli intervistati e frequentemente valutate ("spesso") per il 30% degli intervistati. Possiamo anche osservare che, d'altra parte, i docenti sembrano includere le competenze digitali nella valutazione globale delle performance degli studenti (il 24% ha risposto "spesso" e il 36% "a volte") anche se la maggior parte di loro non ha tenuto conto degli aspetti legati al Copyright e al GDPR (il 40% dei docenti ha risposto "mai"). Possiamo anche notare che le capacità di problem solving non sono state sempre valutate dagli istruttori che invece sarebbero stati cruciali nello sviluppo di un vero approccio di apprendimento cooperativo. Le capacità di problem solving non sono state "mai" valutate dal 20% degli educatori intervistati, il che è in conflitto con ciò che gli studenti hanno dichiarato nel loro sondaggio riportando che il 17% degli studenti è stato valutato nelle loro capacità di risoluzione dei problemi.

## Assessment tests



## Assessment tests





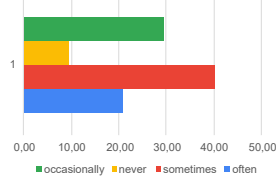
Come secondo passo relativo al campo di valutazione, l'indagine mirava a indagare che tipo di test di valutazione gli insegnanti presentavano ai loro studenti al fine di verificare se fossero correlati alle competenze e alle abilità che gli insegnanti intendevano valutare. Per motivi pratici, abbiamo diviso i modelli di prova in due blocchi: la prima categoria potrebbe essere considerata non appropriata per un DL di qualità; la seconda categoria, secondo la nostra opinione, potrebbe essere utilizzata in un ambiente DL. Sulla base dei risultati, è possibile affermare che la maggior parte degli insegnanti ha presentato test abbastanza tradizionali ai propri studenti. Proviamo ad entrare nel dettaglio, analizzando la prima categoria (test di valutazione non idonei al DL).

Come si può osservare dalle immagini sopra, le prove orali e scritte rappresentano la maggior parte della categoria dei test di valutazione, ma non sono sempre appropriate per la formazione a distanza di per sé. Gli studenti hanno riferito di essere stati valutati spesso attraverso prove orali ("spesso" è stato risposto dal 50% degli studenti e "talvolta" dal 30%); Inoltre le prove scritte sono state spesso scelte dal 41% degli insegnanti. I test vero/falso e a risposta multipla, decisamente non idonei alla DL, sono stati spesso scelti per valutare gli studenti dal 19% dei docenti e, entrando nel dettaglio, ben il 33% dei docenti ha dichiarato di aver "talvolta" utilizzato test vero/falso, e un altro 24% "spesso" ha utilizzato test a risposta multipla.

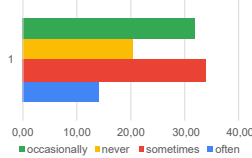
Per quanto riguarda la seconda categoria (appropriata per DL), possiamo notare che i risultati non sono così incoraggianti.

In media è possibile sottolineare che gli indicatori: "a volte" e "occasionalmente" sono predominanti in questa categoria. I dati sopra citati ci inducono a riflettere sull'importanza di formare gli insegnanti a riformulare i test di valutazione in DL.

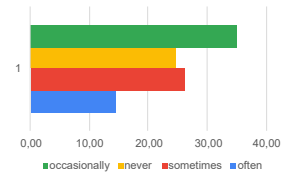
## Cooperative Assessment



My teacher gives me explanation on the mark



I am involved in my self-assessment



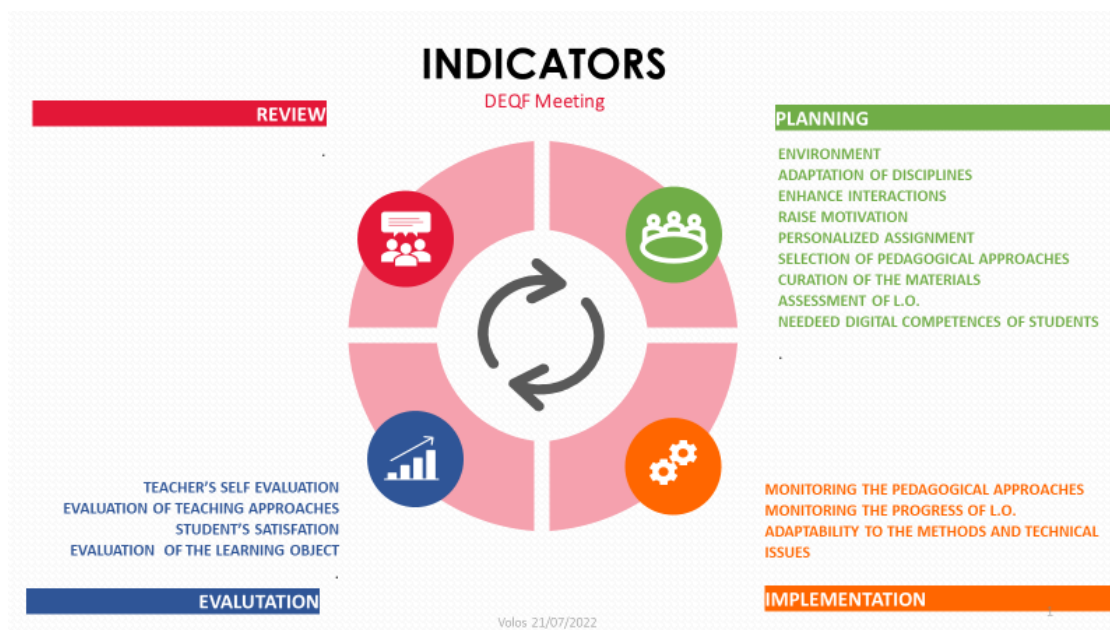
I am involved, also in groups, in peer-assessment with my classmates

Le domande finali dell'indagine DEQF riguardavano la valutazione post-valutazione o la valutazione cooperativa. Abbiamo scoperto che il 10% degli studenti non ottiene alcuna spiegazione dei voti ("occasionalmente" questo accadeva solo per il 30% degli studenti). Inoltre, il 20% degli alunni non è mai stato "iniziato" all'autovalutazione (il 31% solo "occasionalmente"). Infine, un metodo di valutazione tra pari è stato "never" utilizzato dal 24% degli insegnanti e solo il 35% lo ha utilizzato "occasionalmente".

## Conclusioni – Indicatori per il quadro DL

L'indagine rivolta al campione di studenti ha dato una grande opportunità per riflettere sull'urgenza di sviluppare un quadro di qualità DL. Abbiamo seguito la riflessione analizzando in profondità i punti critici illustrati dagli studenti, sviluppando alcuni indicatori riferiti al ciclo EQAVET. La garanzia di qualità si basa su 4 fasi: planning, implementazione, valutazione e revisione. L'UE raccomanda vivamente l'uso della qualità nell'istruzione. Per ogni fase e sulla base delle risposte date dagli studenti, abbiamo sviluppato alcuni indicatori per migliorare i punti critici evidenziati dai discenti.

Di seguito è riportato un diagramma degli indicatori selezionati dal partenariato.



Al fine di sviluppare un quadro di formazione a distanza di qualità, durante la fase di pianificazione è necessario tenere conto dell'ambiente degli studenti a casa, come una buona connessione internazionale, un ambiente tranquillo e la disponibilità di dispositivi digitali. Come intervento preventivo, gli insegnanti dovrebbero misurare le competenze digitali dei loro studenti.

Dal lato dell'insegnante, dovrebbero pianificare i risultati dell'apprendimento in base alle esigenze dello studente prendendo in considerazione aspetti specifici, come l'adattamento dei contenuti della disciplina, la cura delle risorse e la selezione degli 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 attuazione, gli insegnanti avranno il ruolo di facilitatore e supervisore. È necessario, durante questa fase, monitorare la pertinenza degli approcci pedagogici e i progressi dei risultati dell'apprendimento. In particolare, è fondamentale verificare se l'adeguamento al metodo è andato a buon fine. A questo punto, gli insegnanti potrebbero avere anche a che fare con la soluzione di problemi tecnici.

Dalla fase di valutazione, il docente sarà in grado di raccogliere gli elementi per rivedere il ciclo fin dall'inizio (fase di pianificazione). È tempo che gli insegnanti valutino il successo della loro azione di apprendimento e insegnamento. Questo può essere fatto attraverso un processo complesso che si occupa dell'autovalutazione degli insegnanti, della valutazione dei risultati dell'apprendimento, della valutazione degli approcci didattici e della soddisfazione degli studenti.



Distance Education  
Quality Framework

LEARN MORE: <https://deqf.projectlibrary.eu/>



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

