

**BRICKS | PROGETTI**

# **Il progetto ECOLHE Empower Competences for Onlife Learning in Higher Education**

*a cura di:*

**Stefania Capogna e  
Luca Torchia**



Progetti europei, Digitale, Educazione

## E-learning in the European Higher Education Area. Empowering Competences for Onlife Learning in Higher Education<sup>1</sup>

ECOLHE - E-learning in the European Higher Education Area - è un progetto cofinanziato dal Programma Erasmus+ dell'Unione Europea (progetto n. 2020-1-IT02-KA203-079176) nel settore KA203 - Strategic Partnerships for higher education. Il progetto è iniziato l'1 settembre 2020 e si è concluso il 31 agosto 2023. Ha coinvolto partner di diversi paesi: il centro di ricerca DiTES (Digital Technologies Education & Society) della Link Campus University, la Fondazione Link Campus, l'Università di Roma Tre (Italia), l'Università di Patras (Grecia), l'Università di Scienze Applicate "Laurea" (Finlandia), l'Università di Cork (Irlanda), l'Universitat Oberta de Catalunya (Spagna) e la rete EAEC (European Association for Erasmus Coordinators).



Figura 1 - Il logo del progetto ECOLHE

Il progetto aveva l'obiettivo di esaminare in che modo l'idea di uno Spazio europeo dell'*e-learning* (nel più ampio quadro del Processo di Bologna<sup>2</sup>) sia stata tradotta in pratica a livello nazionale, da parte delle istituzioni accademiche. ECOLHE è stato concepito come un progetto di ricerca azione (Lewin, 1946), finalizzato a creare le migliori condizioni per lo scambio di buone pratiche a livello europeo, e per la promozione della cultura e delle competenze digitali nell'ampio campo dell'Istruzione Superiore.

A questo scopo, il progetto ha espletato diverse azioni, tra loro strettamente correlate. A partire da una ricerca sui cambiamenti introdotti dalla rivoluzione digitale nelle università coinvolte nel progetto, ECOLHE ha messo in atto:

- la realizzazione di un corso di formazione per docenti e tutor, volto al miglioramento delle competenze di insegnamento online nella logica del *Lifelong Learning* (LLL), sulla scorta dei suggerimenti avanzati dall'*High-Level Group on the Modernization in HE* (HLGMHE, 2013; 2014);
- la coprogettazione di nuovi percorsi formativi, mediante il coinvolgimento di studenti e *stakeholder* esterni;

<sup>1</sup> L'articolo si configura come una scheda di sintesi della [Pubblicazione Finale](#) del progetto ECOLHE e dei [Proceedings](#) della sua *Final Conference*.

<sup>2</sup> A partire dalla Dichiarazione di Bologna (1999), i Paesi europei iniziarono a sviluppare un programma volto a costruire uno Spazio Europeo di Istruzione Superiore, per affrontare le sfide del digitale adottando un modello di Assicurazione della Qualità condiviso e capace di guidare il miglioramento del *Life Long Learning* attraverso le TIC (ENQA, 2009).

- la stesura di “raccomandazioni” volte a fornire suggerimenti utili a orientare l’università che sempre più si caratterizza come “organizzazione complessa”.



Figura 2 - ECOLHE

Il progetto è stato sviluppato attraverso la realizzazione di 5 [Intellectual Outputs \(IO\)](#) e di una azione di *staff training*.

### **IO1 – Tecnologie Digitali nell’Istruzione Superiore: dalla *vision* Europea alla *governance* delle università<sup>3</sup>**

L’IO1 ha rappresentato il punto di partenza del progetto. La principale attività svolta in questa fase è stata una ricerca (*Digital Technologies in HE: from the European vision to the university governance*) mediante l’approccio dei casi di studio multipli, rappresentati dai diversi partner del progetto<sup>4</sup>. La ricerca ha adottato un approccio *mixed methods*, utilizzando tecniche di natura qualitativa e quantitativa (Amaturo & Punziano, 2016). Essa si è svolta sotto il coordinamento del centro di ricerca DITES della Link Campus University e dell’Università Roma Tre.

Lo scopo dell’intera attività era realizzare un’analisi comparativa tra le istituzioni, afferenti al campo dell’istruzione superiore, assunte come casi di studio (Yin, 2003). In particolare, si è cercato di ricostruire il processo attraverso cui le diverse università sviluppano i loro approcci strategici alla digitalizzazione, nel quadro dei vincoli sovranazionali e nazionali. Sulla base di un dettagliato disegno di ricerca condiviso, ogni istituzione coinvolta ha svolto una ricerca interna, stilando poi un rapporto sui risultati ottenuti<sup>5</sup>. Una volta collezionati i dati di tutti i casi di studio, è stata svolta [l’analisi comparativa](#) dei rapporti nazionali. Quest’ultima ha permesso di estrarre sei temi chiave (sotto forma di *clusters*), fondamentali da

<sup>3</sup> Questo paragrafo riporta un estratto del lavoro di ricerca svolto da Capogna et. al (2022).

<sup>4</sup> Nello specifico, i 6 casi di studio sono: uno per ciascun paese per Spagna, Grecia, Finlandia e Irlanda e due per l’Italia.

<sup>5</sup> Tutti i report nazionali sono liberamente scaricabili dal sito ufficiale del progetto: <https://ecolhe.eu/outputs/>

prendere in considerazione per analizzare i processi di innovazione digitale in organizzazioni complesse quali le università:

1. l'impatto dell'innovazione digitale;
2. le strategie di innovazione digitale;
3. il processo di apprendimento digitale;
4. il processo di innovazione digitale;
5. l'impatto della pandemia sull'esperienza di insegnamento-apprendimento;
6. gli standard internazionali di qualità.

Durante gli anni dell'emergenza COVID-19, tutti gli istituti di istruzione si sono trovati ad affrontare la necessità di trasferire tutti i processi (organizzativi, di insegnamento e apprendimento) all'interno della nuova dimensione a-spaziale, a-materiale e a-temporale dell'online (Capogna et al., 2020). Un'esperienza, questa, che, indipendentemente dallo stato di maturità digitale interno, ha fatto emergere in maniera trasversale numerosi e diversificati problemi. Tuttavia, occorre considerare che non tutti gli Stati partivano dallo stesso livello economico e/o di implementazione delle tecnologie digitali dentro fuori il mondo dell'*Education*. Infatti, dai risultati della ricerca, si evince che le università dei Paesi partner con il più alto *Digital Economy and Society Index* (DESI) manifestano una maggiore consapevolezza e padronanza del processo di innovazione digitale a livello accademico. Le difficoltà rilevate dalle Università, in tutte le sue dimensioni, di fronte a un'esperienza radicale e trasformativa come quella che le istituzioni educative hanno sperimentato durante il periodo pandemico, mostrano che è necessario riflettere in chiave critica sui processi di integrazione, "domesticazione" e normalizzazione del digitale, all'interno dei processi organizzativi e didattici. Tra gli esiti più importanti emersi dalla ricerca-azione svolta in questa prima fase del progetto ECOLHE, si evidenzia l'importanza di condividere le buone pratiche tra esperienze e contesti diversi. Tra gli elementi di maggiore interesse che emergono dalla ricerca vi è la consapevolezza del mondo accademico rispetto al ruolo di orientamento e vigilanza critica che l'università deve mantenere per:

- orientare il cambiamento;
- guidare il miglioramento e promuovere la cultura e le competenze digitali della comunità accademica tutta (personale docente, tecnico-amministrativo, studenti, management intermedio e apicale);
- definire nuove politiche della qualità per l'insegnamento e l'apprendimento all'interno di ambienti digitali;
- promuovere nuovi metodi di insegnamento, volti non solo a potenziare le competenze digitali di studenti e docenti, ma a garantire l'*empowerment* di una generazione che si confronta con l'ignoto determinato dalla IV e V rivoluzione industriale;
- favorire lo sviluppo di competenze *soft* di autodirezione, autoapprendimento, autogestione di studenti e insegnanti; competenze essenziali per muoversi nella nuova condizione antropologica determinata dallo spazio *onlife*.

In questa fase, l'indagine ECOLHE ha coinvolto anche 1.148 studenti universitari provenienti dagli istituti assunti come caso di studio (uno in Spagna, Grecia, Finlandia, Irlanda, due in Italia) al fine di realizzare una *survey* sulla loro percezione del digitale nell'ambito della loro esperienza di apprendimento universitario. Durante il sondaggio, agli intervistati è stato chiesto di rispondere a un questionario progettato per esplorare i loro orientamenti rispetto ai temi dell'innovazione didattica, dei risultati e delle esperienze da loro maturati nell'ambito delle università frequentate. L'analisi ha permesso di rivelare cinque fattori latenti che caratterizzano il livello di maturità digitale degli studenti e, di riflesso, del loro ambiente di apprendimento.

1. **Orientamento al digitale** (*Digital Tuning*): questo fattore è composto da dieci variabili che indicano, nella percezione degli studenti, il grado con cui la loro università è in grado di supportare le loro attività di apprendimento rendendo le loro esperienze più efficienti ed efficaci. Dunque, esso indica quanto gli studenti abbiano la possibilità di muoversi all'interno di un contesto di apprendimento *user-friendly*.
2. **Orientamento all'innovazione** (*Teaching Innovativeness*): in base alle variabili da cui è composto, esso indica gli strumenti e i metodi, principalmente digitali, adottati dai professori nei processi di insegnamento.
3. **Competenze trasversali** (*Soft Skills*): esso indica la capacità delle università di insegnare le cosiddette "competenze trasversali" agli studenti.
4. **Orientamento all'occupabilità** (*Employability*): è composto da sette variabili e indica la percezione degli studenti riguardo l'essere inseriti nel mercato del lavoro dopo i loro studi.
5. **Orientamento alle relazioni positive** (*Positive Pelationships*): esso coglie il sentimento positivo e fiducioso degli studenti nell'essere in relazione con gli altri (studenti rispettosi verso i coetanei e/ o a proprio agio con i coetanei).

Sulla base di questi fattori, gli studenti sono stati classificati in sette gruppi, volti a classificare la maturità digitale degli studenti considerando le loro percezioni riguardo i processi di digitalizzazione attivati dalle università che frequentano.

1. **Self-realization Focused** (26.7%). È il gruppo di studenti più grande riscontrato nella ricerca (307). I suoi "membri" risultano interessati a tutti gli aspetti mostrati dai fattori latenti e sono totalmente *digitally tuned*. Dal momento che i fattori latenti sono identificati come le variabili che costituiscono il concetto di "maturità digitale", questo gruppo di studenti risulta generalmente più interessato e consapevole rispetto alle pratiche digitali nell'insegnamento e, probabilmente, esprime una certa maturità/competenza digitale.
2. **Social** (19.6%). Questo gruppo è composto da 225 studenti, perlopiù interessati alle attività relazionali che contornano la loro carriera accademica. Essi sono centrati sulle *soft skills* e sulle relazioni positive tra pari. Non risultano particolarmente focalizzati sull'impiegabilità del loro percorso o sull'innovatività proposta nel quadro dei loro insegnamenti.
3. **Teacher Centred** (15.6%). È composta da 179 studenti che non sembrano interessarsi molto alle relazioni tra pari, né alla dimensione digitale dell'esperienza di apprendimento ma sono, piuttosto, molto focalizzati sul ruolo/proposta del docente.
4. **Job focused** (14.1%). È un gruppo di 162 studenti orientati prevalentemente all'impiegabilità derivante dalla loro esperienza di apprendimento.

5. **Lone Riders** (10.2%). Si tratta di un gruppo di 117 studenti che mostra una grande autonomia nel muoversi all'interno del contesto di apprendimento nel quale si trova inserito.
6. **Task-oriented** (8.9%). È un gruppo di 102 studenti interessati alla dimensione digitale della loro esperienza di apprendimento. Essi appaiono come pratici ed efficienti, non particolarmente interessati a coltivare *soft skill* e competenze trasversali.
7. **Analogically Tuned** (4.9%). È il gruppo più piccolo (56 studenti), i cui "membri" non sembrano essere interessati ad alcun fattore legato al digitale, se non a questioni riguardanti l'occupabilità. Essi sembrano più orientati alla formazione presenziale piuttosto che a quella mediata dalle tecnologie digitali.

Un'analisi, questa, che conferma ulteriormente le differenze di approccio, motivazioni, esigenze specifiche e metodo di studio che caratterizza quanti vivono un'esperienza di formazione anche all'università. Motivo per cui non si può uniformare offerta e relativa organizzazione standardizzando la didattica su un modello unico.

## **102 & 103 – Insegnamento Online nell'Istruzione Superiore e Strumenti di Coinvolgimento per un Ambiente di Apprendimento Online**

Dopo la ricerca esplorativa svolta nell'ambito dell'IO1, è stato progettato e realizzato un [corso di formazione online](#) dedicato a docenti, ricercatori e tutor (*Online teaching in HE*) afferenti al mondo dell'Istruzione Superiore, finalizzato a promuovere il potenziamento di competenze, metodologie e risorse per l'insegnamento-apprendimento all'interno di ambienti digitali. Il percorso è stato realizzato sotto la responsabilità dell'*Universitat Oberta de Catalunya* (UOC) che, con oltre 25 anni di esperienza nel campo dell'istruzione online, ha definito dieci componenti chiave dell'insegnamento e dell'apprendimento condotto all'interno di ambienti digitali:

1. Ruolo attivo dello studente.
2. Focus sulle competenze.
3. Utilizzo di metodologie attive e collaborative.
4. Ricorso a un'ampia tipologia di attività.
5. Valorizzazione della comunicazione asincrona e sincrona.
6. Integrazione di numerose risorse per l'insegnamento e l'apprendimento.
7. Valutazione continua.
8. Attenzione al ruolo degli insegnanti come guida e facilitatori nel processo di apprendimento online.
9. Attenta pianificazione dell'attività.
10. Cura dell'ambiente di apprendimento e selezione degli strumenti in funzione delle attività/ specificità.

A partire da questi elementi strategici, la UOC ha progettato un corso di formazione pilota per l'istruzione superiore nel quadro del progetto ECOLHE. Durante la formazione, sono stati forniti ai partecipanti non solo contenuti teorici sull'insegnamento online ma sono stati coinvolti anche nella progettazione, implementazione e valutazione delle loro stesse attività in una logica di *peer learning*. L'approccio e le metodologie alla base di tutte le attività sono stati volti a promuovere un ruolo attivo da parte del partecipante.

Il corso è stato strutturato in due attività sincrone e quattro asincrone, gestite congiuntamente dalla Open University della Catalonia e dall'Università degli Studi Link, con un carico di lavoro totale di 30 ore. La sua erogazione è stata strettamente integrata alla realizzazione [dell'IO3](#) (*Engagement tools for HE online learning environment*). Esso aveva come scopo principale lo studio della possibilità di integrare strumenti di *gamification* nell'istruzione superiore, esplorando gli atteggiamenti degli insegnanti nei confronti di simili approcci e metodologie di insegnamento. L'obiettivo di questa attività era quello di capire quali sono i fattori più rilevanti e gli ostacoli all'adozione della *gamification* nell'istruzione terziaria.

### **IO4 - Symbiotic Learning Paradigm (SLP): Competenze, Metodi e Approcci degli Insegnanti nell'Istruzione Superiore**

Nella sua quarta fase, il progetto ECOLHE, sotto la guida dell'Università di Cork, ha utilizzato il [Paradigma dell'Apprendimento Simbiotico](#) per co-progettare un curriculum di studio in ciascuno dei Paesi partner.

Il *Symbiotic Learning Paradigm* (SLP) è un approccio collaborativo e centrato sullo studente, utile alla co-progettazione di opportunità di apprendimento permanente nell'istruzione superiore. Infatti, nell'approccio SLP, lo studente assume il ruolo di *co-designer*, collaborando con l'insegnante e partecipando attivamente al processo ideativo. Dalle evidenze emerse, l'uso del SLP mostra notevoli punti di forza nella progettazione di un curriculum. Esso ha il vantaggio di mettere gli studenti al posto delle parti interessate nella progettazione dei loro stessi curricula. Inoltre, un simile approccio può fornire una connessione tra gli istituti di istruzione superiore e le esigenze del mondo del lavoro, rendendo gli studenti protagonisti del percorso di innovazione e cambiamento e costruendo corsi maggiormente orientati alle sfide occupazionali del momento. Il paradigma del SLP si propone di creare percorsi di studio più "attraenti" e meno esposti al rischio di abbandono precoce dei corsi da parte degli studenti. Perciò, il *Symbiotic Learning Paradigm* viene considerato uno strumento utile negli istituti di istruzione terziaria per migliorare l'efficacia e l'efficienza dell'apprendimento e del processo decisionale in una logica "student centred".

### **IO5 – Raccomandazioni e Linee Guida per il Corpo Accademico**

Tutti i risultati degli IOs realizzati sono confluiti in un [Report Finale \(IO5\)](#), volto a raccogliere suggerimenti e raccomandazioni per gli Organi Accademici. Il suo intento è quello di fornire utili elementi di analisi e comprensione delle sfide che la transizione digitale impone all'università, concepita come organizzazione

complessa. L'elemento più importante su cui sembra opportuno riflettere riguarda il ruolo strategico dell'istruzione terziaria nella preparazione delle persone alle sfide future, salvaguardando valori quali inclusione, innovazione e apprendimento permanente.

Quanto emerso dai casi di studio suggerisce la necessità di assumere un approccio attivo e progettuale di fronte all'innovazione "imposta" dalla rivoluzione digitale, superando la mera prospettiva reattiva ed adattiva. Allo stesso tempo, è altresì importante analizzare criticamente l'impatto del digitale nella trasformazione organizzativa e didattica del sistema di istruzione terziaria. L'adozione di visioni troppo semplicistiche e/o deterministiche espone al rischio di non considerare (o talvolta valutare in maniera acritica) la rilevanza dell'infrastruttura digitale. Ciò impedirebbe di garantire il necessario supporto tecnico, organizzativo, psico-pedagogico e comunicativo.

Per quanto riguarda nello specifico il mondo dell'*Education*, si apre la necessità di ripensare e ricostruire un nuovo modello didattico e di apprendimento adeguato alla nuova vita *onlife* determinata dalle tecnologie digitali. Tuttavia, tali trasformazioni dovrebbero essere sempre accompagnate da studi e ricerche atti a comprendere gli effetti psico-sociali e organizzativi prodotti dalle stesse, in particolare alla luce della spinta che l'emergenza pandemica ha dato alla transizione digitale. A tal proposito, il lavoro svolto nell'ambito del progetto ECOLHE ha fatto emergere l'esigenza di studiare adeguati standard di qualità in grado di considerare la dimensione umana e relazionale che rappresenta il cuore di ogni processo di apprendimento e di innovazione. In questo senso, pensare e progettare processi e modelli di formazione per i docenti in ingresso e in servizio nell'istruzione terziaria può consentire loro di migliorare cultura e competenze digitali, valutando se, dove e come, le metodologie legate alla *gamification* dei percorsi di apprendimento si rivelano utili e funzionali all'obiettivo di apprendimento e di competenza.

Come osservato nella ricerca effettuata durante la prima fase del progetto, la "maturità digitale" di organizzazioni e soggetti si è rivelata un concetto complesso, caratterizzato da molte sfaccettature, che non fanno riferimento alle sole dimensioni *hard* connesse con il campo "digitale". Comprendere la molteplicità delle variabili coinvolte nei processi di trasformazione in atto è necessario per esplorare in profondità un fenomeno così complesso e in continuo divenire e consentire a queste organizzazioni complesse, quali sono le università, di meglio interpretare il loro ruolo di fronte alle sfide dei nostri tempi. Sfide che impongono di interrogarsi sul ruolo strategico che l'università del terzo millennio deve e può svolgere con l'obiettivo primario di disegnare un nuovo modello di università adeguato a rispondere alle pressioni trasformativi della società digitale.

## Riferimenti

Amaturo E., Punziano G. (2016). *I Mixed Methods nella ricerca sociale*. Roma, Carocci

Capogna S., Cianfriglia L., Coccozza A. (cur.) (2020). *Digital Culture for Educational Organizations. Guidelines for Teachers and Education Agencies*. Roma: Eurilink University Press.

Capogna S., Coccozza A., Cecchini G., De Angelis M.C., De Gennaro G., Delli Poggi B., Fonzo C., Greco F., Marinensi G., Musella F., Proietti E., (2022), *Digital Technologies in HE: from the European vision to the university governance*

*Comparative report of national case studies.* IO1 Ecolhe Project at: [https://ecolhe.eu/wp-content/uploads/2023/10/IO1.A3\\_ECOLHE.pdf](https://ecolhe.eu/wp-content/uploads/2023/10/IO1.A3_ECOLHE.pdf)

Capogna S., Mkrides G., Stylianakis V. (2023). *The European Higher Education Area Facing The Digital Challenge.* Pasithee. DOI: <https://doi.org/10.26220/eco.4512>.

Disponibile da: <https://pasithee.library.upatras.gr/ecolhe/article/view/4512/4393>

Capogna S. et. al. (2023). *University governance facing challenges of digital transformation. Some results of the field research.* In ECOLHE International Conference Proceedings Protaras, Cyprus. Pasithee. DOI: <https://doi.org/10.26220/eco.4439>

Disponibile da: <https://pasithee.library.upatras.gr/ecolhe/article/view/4439>.

Lewin K. (1946). *Action research and minority problems.* Journal of Social Issues.

Yin R. (2003). *Case Study Research: Design and Methods.* New York: SAGE Publications.

EHEA (1999), *The Bologna Declaration of 19 June 1999*, Available at: [https://www.ehea.info/Upload/document/ministerial\\_declarations/1999\\_Bologna\\_Declaration\\_English\\_553028.pdf](https://www.ehea.info/Upload/document/ministerial_declarations/1999_Bologna_Declaration_English_553028.pdf) (Last consultation: 27.11.2023)

ENQA (2009). *Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area.* European Association for Quality Assurance in Higher Education, 2009, Helsinki, 3rd edition: [https://www.enqa.eu/wp-content/uploads/2015/09/ESG\\_3edition.pdf](https://www.enqa.eu/wp-content/uploads/2015/09/ESG_3edition.pdf) (Last consultation: 27.11.2023).



**Stefania Capogna**

s.capogna@unilink.it

Università degli Studi Link

Professoressa Associata di Sociologia dei processi culturali, Fondatrice e Direttrice Scientifica del centro di ricerca e sviluppo DiTES (Digital Technologies, Education & Society) e della Rivista Quaderni di Comunità. Persone, Educazione e Welfare nella Società 5.0 (Community Notebook. People, Education & Welfare in the Society 5.0), Università degli Studi Link.



**Luca Torchia**

lucatorchia97@gmail.com

Università di Roma La Sapienza

PhD presso il Dipartimento di Metodi e Modelli per l'Economia, il Territorio e la Finanza dell'Università di Roma La Sapienza. Project developer per il centro di ricerca e sviluppo DiTES (Link Campus University).