

## IUL - Università Telematica degli Studi

### DIPARTIMENTO SCIENZE UMANE

#### MONITORAGGIO INTERMEDIO SULLE ATTIVITÀ DI RICERCA: 1 Gennaio - 31 Agosto 2019

L'anno 2019 ha rappresentato per la IUL l'avvio delle attività previste nel Piano Strategico Triennale 2019-2021 in continuità con quanto già realizzato nel triennio precedente. La nuova progettazione ha coinciso con alcuni passaggi fondamentali per il consolidamento e la crescita dell'Università. E' infatti proprio alla fine del 2018 che sono stati istituiti gli organi statutari ancora mancanti, e in particolar modo il Dipartimento Scienze Umane, che raccoglie e sistematizza le iniziative di ricerca condotte fino ad ora e dà nuovo impulso a un quadro di sviluppo della ricerca coerente con gli indirizzi strategici dell'università.

In particolare per gli aspetti relativi a ricerca e innovazione sono individuati i seguenti obiettivi:

- **R.A** Promuovere l'eccellenza della produzione scientifica
- **R.B** Sviluppare la capacità di autofinanziamento delle attività di ricerca

Lo sviluppo delle attività di ricerca e la promozione dell'eccellenza della produzione scientifica è consolidato dall'individuazione di n. 4 assegnisti di ricerca, selezionati attraverso apposito bando che hanno come programma di ricerca:

- La crisi dei sistemi scolastici e la scuola del futuro;
- Il *social learning* e le attività interattive online nella didattica universitaria;
- Servizi educativi, scuola dell'infanzia e scuola primaria: un ripensamento costante e necessario alla luce dell'attuale ricerca pedagogica;
- La comunicazione generativa: applicazioni di settore per un'innovazione di sistema

È inoltre in fase di espletamento il bando per la selezione di n. 1 ricercatore TD dei settori 10/G1 - Glottologia e linguistica - e L-LIN/01 - Glottologia e linguistica per la realizzazione delle attività di ricerca previste dal Progetto di interesse nazionale (PRIN bando 2017 - prot. 2017K79S7T)

Le linee di indirizzo seguite dalla IUL nelle attività di ricerca nel primo semestre del 2019 sono riconducibili a questi aspetti:

#### 1 – Diversificazione delle partnership di ricerca.

Un Ateneo come la 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. L'Ateneo, infatti, identifica la propria *mission* anche nella partecipazione alla Terza missione, che rappresenta la possibilità di contribuire all'innovazione sociale, economica, tecnologica e culturale di un Paese. Solo così è possibile contribuire all'evoluzione delle metodologie della ricerca e alla valutazione di efficacia e di impatto degli output e degli outcome nei processi. In tutte le ricerche realizzate, inoltre, si è valutata la possibilità di creare dispositivi di formazione, affinché alla ricerca-azione possa essere associata la possibilità di organizzare nuovi percorsi formativi.

Dando seguito a questa linea di sviluppo, la IUL nel 2019 ha proseguito, o intrapreso progetti di ricerca molto rilevanti con diversi partner:

- Aziende private di diversi settori (si vedano allegati);
- Con Università italiane, fondazioni, associazioni eUSR (si vedano allegati);
- Progetti di ricerca Erasmus.

## 2 – ampliamento delle aree tematiche della ricerca.

L’orizzonte strategico della IUL è ancorato a una visione ampia del mondo della scuola e della formazione, con una forte attenzione allo sviluppo delle figure professionali che già vi operano e alla crescita di nuove professionalità. Lo sfondo integratore è dato dal miglioramento continuo e dall’innovazione dei sistemi educativi, dallo sviluppo del capitale umano e dalla promozione del benessere e dell’inclusione.

Le ricerche della IUL condotte nel 2019 si sono focalizzate su alcuni aspetti di questo quadro d’insieme, privilegiando in particolare i temi dello sviluppo della persona in diversi contesti, da quello aziendale a quello scolastico e sociale. Le ricerche realizzate rientrano nell’ambito della ricerca sociale e utilizzano strumenti tipici di questo approccio alla ricerca. La metodologia della ricerca sociale è costituita dall’insieme degli strumenti, delle tecniche e delle strategie di rilevazione e analisi dei dati - in breve dalla “cassetta degli attrezzi” - di cui si dispone per svolgere una ricerca empirica, per cercare conferme alle proprie ipotesi o per descrivere in modo appropriato una specifica realtà sociale, alla luce delle categorie conoscitive della sociologia.

Possiamo quindi aggregare le ricerche 2019 su alcuni temi centrali che riguardano:

- Lo sviluppo di competenze, con una particolare attenzione alle competenze trasversali e al supporto alle eccellenze, sia nei contesti scolastici che in quelli aziendali (Scheda: 1;4; 10);
- Il benessere della persona e dell’organizzazione e dei contesti sociali, attraverso la sperimentazione di metodi di diagnosi e modelli di intervento (Scheda:2; 3; 6; 8, 12);
- Lo sviluppo di modelli di formazione efficaci, con una particolare attenzione all’e-learning e alla possibilità di utilizzare le tecnologie digitali (ad esempio la realtà aumentata); (Scheda: 7; 8; 9, 11);
- La leadership e il management delle istituzioni scolastiche (scheda 5, 11).

L’obiettivo che accomuna le ricerche è lo sviluppo di modelli di intervento efficaci, capaci di avere un impatto sui soggetti individuati come portatori di interesse.

## 3 – Adozione di una molteplicità di approcci, di metodi e di strumenti

Le ricerche intraprese si caratterizzano per la molteplicità degli approcci adottati, frutto anche della diversificazione delle partnership di cui al punto 1. La metodologia viene scelta in ragione dei risultati attesi, che a loro volta sono molto diversi in funzione degli obiettivi dei progetti. Se quindi tutti i progetti hanno avuto come tratto comune una fase iniziale di ricerca in letteratura sui temi del progetto, con la stesura di appositi rapporti, si sono poi intrapresi percorsi che hanno visto, soprattutto nelle partnership con aziende private, l’adozione di metodi e strumenti che spesso hanno richiesto l’integrazione di competenze e di figure professionali molto diverse tra loro.

Sotto questo profilo possiamo individuare progetti basati prevalentemente su:

- Metodi della ricerca sociale, quantitativi e qualitativi (Scheda: 1; 4; 5; 9; 10, 12);
- Metodologie di indagine di natura psico-sociale (Scheda: 2; 6; 8);
- Metodologie di sviluppo e di testing di prototipi (Scheda 3; 4; 7).

## ALLEGATI: SCHEDE DELLE RICERCHE

### SCHEDA N° 1

**TITOLO:** IWDPD - Innovation in Window and Door Profile Designs

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Il presente progetto di ricerca intende indagare l'innovazione nel campo dei serramenti per conto della Serramenti Falchetti Srl, azienda romana che produce e commercializza infissi in legno lamellare.

A partire dal *desk research*, dallo studio dell'azienda, del sistema gestionale (software Archimede) e del Macchinario 4.0 e dai dati estrapolati dall'intervista semi-strutturata al responsabile della società nella prima fase della ricerca, è stato prodotto materiale empirico sulla cui base si è potuta acquisire conoscenza nuova rispetto alla situazione dalla quale l'indagine è partita.

Sin dalla prima fase di studio di base sperimentale, dal confronto team di ricerca e rappresentanti dell'azienda si è individuata, infatti, la possibilità di sviluppare un percorso di ricerca basato sul *Design Thinking* (DT), un approccio metodologico che permette di “progettare con le persone per le persone”, una lettura del design in chiave strategica.

**REFERENTE IUL:** Concetta Russo, Chiara Giunti

**GRUPPO DI RICERCA:** Concetta Russo, Gloria Bernardi, Chiara Giunti, Sara Mori.

**PARTNER:** Serramenti Falchetti S.R.L. con sede in Via Aurelio Rossi, 4 Int.2 - 00136 – Roma, società che si occupa della produzione e commercializzazione di serramenti in legno lamellare.

**FINALITÀ e OBIETTIVI:** Investigare scientificamente il fenomeno dell'innovazione in tutta la sua dimensione olistica. In particolare, la ricerca sarà collegata al metodo di innovazione del DT nei suoi aspetti tecnici, di business e umani.

**DOMANDE DELLA RICERCA:** L'oggetto della ricerca pertanto è la connotazione del livello di innovazione dei prodotti e dei processi (conoscenze scientifico-sperimentali in materiali o tecniche realizzative), considerando le due dimensioni principali dell'innovazione, quella tecnologica e quella dei significati, cioè il senso che il prodotto assume relativamente alla sfera emotiva e psicologica di ogni consumatore.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** Metodologia della ricerca sociale nei contesto socioeducativi.

**STRUMENTI:** Osservazioni in classe, interviste semi strutturate con i docenti, lettura e analisi dei disegni.

**PROCESSI/FASI:**

1. Incontro preliminare con gli insegnanti delle classi coinvolte e con il DS: presentazione della ricerca agli insegnanti. I ricercatori esporranno le finalità del progetto in termini educativo - didattici.
2. Svolgimento del laboratorio di disegno creativo come ambiente ludico e sicuro dove i bambini possano sentirsi liberi di sperimentare e sentire la consistenza dei colori e dei materiali scelti per immaginare di stare 'dentro al disegno' e viverlo pienamente.
3. Raccolta, lettura e analisi dei disegni realizzati nella Fase 2. La lettura terrà conto della scelta dei colori e dei materiali utilizzati, delle forme realizzate, l'enfasi delle dimensioni, le proporzioni, la collocazione spaziale.
4. Meta-riflessione sui disegni. *Come hai fatto a farlo? Cosa hai scoperto? Cosa ti è piaciuto di più fare? In quanti altri modi avresti potuto farlo? Come possiamo andare avanti?*

**RISULTATI ATTESI:** Accrescere l'efficacia dei processi creativi e innovativi. Favorire la familiarizzazione da parte degli insegnanti degli strumenti e della metodologia fornita dalla disciplina del DT. Presentare il concetto di DT come approccio di ricerca mirato all'individuazione di una soluzione innovativa.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Pubblicazione scientifica

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/08/2019:** Progettazione di laboratori di disegno creativo rivolti agli bambini di due classi di una scuola primaria.

**AZIONI REALIZZATE:** individuazione della scuola primaria che parteciperà alla ricerca con il coinvolgimento di due classi terze. Stipula della convenzione tra IUL e la scuola primaria.

**OGGETTI PRODOTTI:** Report intermedio 2018

## SCHEDA N° 2

**TITOLO:** Digital Transformation: la comunicazione interattiva

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Il presente progetto di ricerca intende esaminare la realtà organizzativa del call center 'Youtility' per rilevare il livello di soddisfazione dei propri dipendenti rispetto al sistema di gestione che l'azienda ha sviluppato. Dopo una lunga ricerca di mercato e un test sulle piattaforme di gestione customizzabili, che non ha portato a risultati soddisfacenti per l'azienda, il management aziendale ha infatti deciso di creare un'innovazione di prodotto e di processo, realizzando un intelligente e innovativo CRM (*Customer Relationship Management*) in grado di ottenere le *performance* per la gestione efficace del lavoro in azienda, imperniato sul *contact center* multi-profilo e multi-utente. Il sistema messo a punto supporta logiche IP e di *business intelligence* per circa 2000 utenti presenti presso la sede di Roma.

**REFERENTE IUL:** Concetta Russo, Chiara Giunti

**GRUPPO DI RICERCA:** Concetta Russo, Matteo Coppi, Gianluca Torrini, Chiara Giunti

**PARTNER:** Youtility Center S.R.L.

### **FINALITÀ:**

- Indicare eventuali strade percorribili per migliorare le caratteristiche del CRM prima del lancio sul mercato;
- Indagare le possibilità offerte dal sistema CRM coinvolgendo i lavoratori, diretti fruitori del sistema, nella sua implementazione.

### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

- Quali sono le potenzialità dello strumento innovativo CRM già prodotto da Youtility?
- Quale è il know-how acquisito da Youtility?
- La R&S può far emergere esigenze e potenzialità non sfruttate o ancora ignote all'azienda?

### **OBIETTIVI:**

- Esaminare la realtà organizzativa del call center Youtility per rilevare il livello di soddisfazione dei propri dipendenti rispetto al sistema di gestione CRM;
- indicare eventuali strade percorribili per migliorare le caratteristiche del CRM prima del lancio sul mercato;

- indagare le possibilità offerte dal sistema coinvolgendo i lavoratori, diretti fruitori del sistema.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** metodo della ricerca quali-quantitativa.

**STRUMENTI:** interviste semi-strutturate, questionari a risposta multipla, interviste in profondità.

**PROCESSI/FASI:**

1. Ricerca di base

2: Ricerca applicata.

**RISULTATI ATTESI:** Gli esiti della ricerca potrebbero consentire la predisposizione di un modello replicabile in Contact Center e Call Center di strumenti sperimentali di comunicazione, andando a interagire sia sul livello tecnologico sia sull'ottimizzazione dei processi aziendali.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** pubblicazione scientifica.

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/08/2019:** predisposizione degli strumenti di indagine che saranno applicati nella successiva fase del progetto.

**AZIONI REALIZZATE:** Analisi teorica-esplorativa del software CRM. Somministrazione di un questionario pilota a 20 dipendenti del call center Yutility per rilevare il livello di soddisfazione rispetto al sistema di gestione CRM.

**OGGETTI PRODOTTI:** Report 2017.

### **SCHEDA N° 3**

**TITOLO:** Approccio outside-in e customer experience per un nuovo modello di Agenzia di comunicazione

**REFERENTE IUL:** Sara Mori, Matteo Coppi

**PARTNER:** Arkage

**FINALITÀ:** la ricerca vuole dar vita a un sistema di conoscenza che possa guidare il processo creativo e avvicinarlo ai processi sociodemografici e comportamentali delle personas di riferimento.

#### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

- Come è possibile creare campagne pubblicitarie efficaci attraverso un approccio outside-in?
- Come è possibile identificare la popolazione a cui indirizzare le campagne advertising? Come è possibile formare l'azienda all'utilizzo dei nuovi paradigmi marketing?

**OBIETTIVI:** In seguito alla ricerca di base, verranno individuati processi virtuosi da sviluppare in Azienda che permettano di creare una modalità operativa in grado di coniugare approccio outside-in, esperienza della singola persona e dati statistici.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** È stata realizzata una ricerca di sfondo, finalizzata a ricostruire le principali teorie ed approcci in materia di customer care e a individuarne le dimensioni di innovazione. Per rilevare le opinioni e le pratiche diffuse tra dipendenti e collaboratori di Arkage è stato costruito un questionario online, strutturato con domande chiuse, che è stato compilato da 17 rispondenti. Un secondo questionario, rivolto ai clienti, non è stato analizzato data l'esiguità dei rispondenti.

**STRUMENTI:** ricerca di base; questionario online.

#### **PROCESSI/FASI:**

1. Ricerca bibliografica su: Modello outside-in, best practice; dal target alle personas; la customer experience al di là del concetto di cliente;
- 2.1 Creazione di questionari da distribuire internamente a Arkage per conoscere il livello di sensibilità all'argomento e individuare le attività che management e dipendenti praticano per colmare la distanza concept/personas. Analisi dei dati;
- 2.2 Sulla base degli elementi emersi nella fase precedente, individuazione dei tool e degli strumenti utili alla raccolta dati.

Individuazione di strategie e di best practice di raccolta dati destinati al consumatore, in primis di carattere digitale grazie, per esempio, ai Social Media o ad attività di Gamification.

Progettazione di Focus Group e di attività di analisi del comportamento dell'utente cliente.

Progettazione di uno strumento/dashboard che possa integrarsi nelle procedure quotidiane di lavoro dei creativi e che metta insieme i dati raccolti.

**RISULTATI ATTESI:** Analisi dello status artis; analisi della sensibilità di Arkage sull'approccio outside-in.

**AZIONI REALIZZATE al 31-08-2019:**

- Ricerca di base: in fase di consegna
- Somministrazione questionario: effettuata
- Analisi dei questionari: effettuata in fase di consegna

**CRITICITÀ RILEVATE:**

Il questionario per i clienti, pensato per confrontare i loro punti di vista con quello dei creativi e per indagare i loro bisogni, non ha avuto un numero di risposte sufficienti per consentire un'analisi statistica. Verranno comunque restituiti all'azienda.

**OGGETTI PRODOTTI:** Ricerca di base, questionario e analisi dei dati



## SCHEDA N° 4

**TITOLO:** Trasparenza nel mercato Internet Media attraverso la tecnologia Blockchain

**REFERENTE IUL:** Sara Mori, Matteo Coppi

**PARTNER:** Arkage

**FINALITÀ:** La Ricerca vuole esplorare lo status artis e i processi politici nazionali che riguardano la Media Transparency e la tecnologia Blockchain, analizzando poi le dinamiche di organizzazione interna dell'Azienda in merito a questi temi.

Alla luce dei risultati della prima parte verrà progettato un sistema di Knowledge Management che pone al centro una metodologia di analisi quantitativa, con i dati reperibili dagli Analytics dei diversi ambienti di comunicazione, e con una qualitativa, basata sull'expertise dei dipendenti dell'Azienda. Tale attività mira alla progettazione di un tool che possa rendere trasparente il processo per la realizzazione della campagna mediatica.

### DOMANDE DELLA RICERCA:

- Quali sono le normative che influenzano la filiera pubblicitaria?
- Quali sono i modelli più utilizzati per valutare le campagne pubblicitarie online e offline?
- Quali sono le metriche di misurazione maggiormente utilizzate per le iniziative di online advertising?
- Quale interesse riscuote in Italia la Media Transparency?
- Quali possibili applicazioni possono essere sviluppate attraverso sistemi di Intelligenza Artificiale e tecnologia blockchain nel settore dei Media?

**OBIETTIVI:** La ricerca prevede di produrre una mappa delle conoscenze e delle pratiche utilizzate da Arkage in merito alla condivisione dei risultati delle campagne Advertising per dar vita all'architettura dell'informazione e alla struttura di una dashboard destinata ai clienti Arkage, dove possano meglio comprendere, i numeri, i risultati e le dinamiche dell'Advertising Digitale.

**STRUMENTI:** ricerca di base; questionario online.

### FASI:

1. Il concetto di Media Transparency. Blockchain: da BitCoin all'adv. Politiche di utilizzo Blockchain in Italia.

2.1. Creazione di questionari da distribuire internamente a Arkage per conoscere le modalità di condivisione dei dati risultanti dalla campagne Adv. Analisi dei dati raccolti.

2.2: Analisi dei modelli per la valutazione delle campagne advertising e progettazione dell'architettura di un sistema di valutazione aziendale. Realizzazione di un'architettura dell'informazione per un portale interno di aggiornamento e consultazione sui temi della Media Transparency. Creazione di un questionario destinato ai clienti Arkage per valutare l'importanza del concetto di Media Transparency. Analisi dei dati raccolti. Ideazione e architettura dell'informazione di una dashboard ad uso dei clienti Arkage per la valutazione dei costi/impressions/comportamento degli utenti su campagne advertising precedenti

**RISULTATI ATTESI:** Analisi di contesto sulla base della letteratura esistente sui temi della Media Transparency e delle nuove frontiere dell'adv, comprendendo le ultime politiche dell'utilizzo della metodologia Blockchain in Italia.

Realizzazione dell'architettura dell'informazione e la struttura di una dashboard destinata ai clienti Arkage, dove possano meglio comprendere i numeri, i risultati e le dinamiche dell'Advertising Digitale.

**AZIONI REALIZZATE al 31-08-2019:**

- Ricerca di base: in fase di consegna
- Somministrazione questionario: effettuata
- Analisi dei questionari: effettuata in fase di consegna

**CRITICITÀ RILEVATE:** Il questionario per i clienti, pensato per confrontare i loro punti di vista con quello dei creativi e per indagare i loro bisogni, non ha avuto un numero di risposte sufficienti per consentire un'analisi statistica generalizzabile. Verranno comunque restituite.

**OGGETTI PRODOTTI:** Report di Ricerca di base; questionario e analisi dei dati

## SCHEDA N° 5

**TITOLO:** Percorsi di sviluppo nella carriera docente verso il middle management scolastico

**REFERENTE IUL:** Massimo Faggioli

**GRUPPO DI RICERCA:** Serena Greco; Paola Nencioni

**PARTNER:** Università degli studi di Bologna- Dipartimento di Scienze Aziendali (Partner principale)

- USR Emilia Romagna;
- USR Friuli Venezia Giulia;
- USR Lazio;
- USR Piemonte;
- USR Toscana;
- Fondazione Agnelli.

**FINALITÀ:** Il progetto di ricerca è finalizzato allo studio della “leadership intermedia” all’interno delle scuole italiane quale presupposto per il riconoscimento di profili e ruoli organizzativi di middle management anche nella prospettiva di uno sviluppo differenziato della carriera docente. Oltre a qualificare il profilo professionale delle figure di middle management, il progetto di ricerca mira a quantificare la numerosità e il costo del personale con tale profilo. In particolare, alcune domande di ricerca riguardano la natura e l’entità dei fondi per finanziare la costituzione di una leadership intermedia nelle scuole e/o reti di scuole.

### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

La ricerca intende andar oltre l’attenzione alla leadership del Dirigente Scolastico e affrontare il tema della valorizzazione dei docenti quali leader per l’apprendimento promuovendo:

- l’identificazione delle figure docenti che nella scuola svolgono attività di leadership in ambito pedagogico–didattico e in ambito gestionale –organizzativo;
- la definizione degli standard professionali ai diversi stadi delle nuove e differenziate figure di leadership della docenza;
- la formazione e reclutamento delle figure di middle management;
- modalità e strumenti di valutazione e selezione.

**OBIETTIVI:** Il progetto di ricerca prevede una pubblicazione finale e la possibilità di avviare un corso di formazione dedicato alle figure di middle management, la cui progettazione sarà definita sulla base dei risultati emersi.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** Si sono utilizzati i Metodi Misti.

- Metodologie quantitative di tipo campionario sulla base dell'elaborazione di n.2 questionari somministrati a Dirigenti Scolastici e docenti che rivestono incarichi nella scuola oltre alla docenza. I questionari sono stati somministrati durante l'a.s. 2018 e analizzati entro il mese di dicembre 2018.

- Metodologie Qualitative: Focus Group: i Focus group sono stati realizzati in seguito all'analisi quantitativa dei questionari, nel periodo Gennaio-Aprile 2019, allo scopo di approfondire alcune figure quali: il primo collaboratore del Dirigente; il referente per l'Alternanza scuola lavoro; il referente per l'Autovalutazione; il referente per l'Inclusione; il referente per l'elaborazione PTOF; il Coordinatore di Dipartimento; il Coordinatore di Plesso; il referente per la Formazione docenti ; l'Animatore digitale; il referente per il Curricolo/Sviluppo apprendimenti.

**STRUMENTI:** Questionari; Focus Group

**PROCESSI/FASI:**

1. Analisi della letteratura e confronto delle esperienze internazionali;
2. Realizzazione degli strumenti;
  - n. 3 pre test del questionario DS e Docenti con gruppi di studio (Valdarno, Rimini e Lecce), somministrazione dei questionari;
3. Realizzazione degli strumenti per la conduzione e Focus Group
4. Analisi dati e stesura rapporti
5. Disseminazione.

**RISULTATI ATTESI:**

- Pubblicazione;
- Realizzazione di un Convegno;
- Realizzazione di un corso di formazione.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** pubblicazioni; articoli scientifici; convegno.

**AZIONI REALIZZATE:** Sono state realizzate le prime 4 fasi del progetto. Entro dicembre 2019, si prevede di concludere la stesura del rapporto finale e di partecipare all'organizzazione del convegno.

**OGGETTI PRODOTTI:** Ppt; strumenti per la conduzione dei focus group (a cura del gruppo di ricerca IUL); articoli.

## SCHEDA N° 6

**TITOLO:** Family Caregiver Support - Strategies and Tools to Promote Caregivers' Mental and Emotional Health (Erasmus+ Programme)

**REFERENTE IUL:** Mario Campanino

**GRUPPO DI RICERCA:** Mario Campanino, Immacolata Messuri

**PARTNER:** E-C-C Verein fuer interdisziplinare Bildung und Beratung (formazione degli adulti, Austria); SVEUCILISTE U RIJECI, MEDICINSKI FAKULTET (Università, Croazia); INTEGRA INSTITUT, Institut za razvoj clovekovih potentialov (assistenza e counseling psicologico, Slovenia); QUALED občianske zdruzenie pre kvalifikáciu a vzdelávanje (educazione degli adulti, Slovacchia); Center for Social Innovation LTD (innovazione tecnologica, Cipro); NATIONAL UNIVERSITY OF IRELAND GALWAY (Università, Irlanda); INSTITUTO POLITECNICO DO PORTO (Istituto di Istruzione secondaria, Portogallo).

**FINALITÀ:** Il progetto si propone di indagare sul ruolo, le difficoltà e le necessità di supporto formativo di persone/familiari che assistono tra le mura domestiche soggetti con disturbo mentale.

### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

- Come facilitare le conoscenze e le competenze per favorire lo sviluppo personale e la partecipazione alla vita sociale di persone con disabilità psichiatrica medio-grave?
- Come supportare le persone che hanno in famiglia un disabile psichiatrico medio-grave di cui prendersi cura?
- Come supportare le persone che hanno in famiglia un disabile psichiatrico medio-grave ad identificare le fasi delle loro reazioni emotive?
- Come evitare che i disabili psichiatrici medio-gravi vadano incontro a situazioni di isolamento e di burn-out?
- Come aiutare i disabili psichiatrici medio-gravi nel loro sviluppo personale e nella partecipazione alla vita sociale?

**OBIETTIVI:** Realizzare una guida di supporto e un insieme di risorse per l'autoformazione di familiari che assistono soggetti con disturbo mentale.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** Ricerca di base, analisi del contenuto, intervista strutturata e semi-strutturata.

**STRUMENTI:** Questionari, focus group, brainstorming.

**PROCESSI/FASI:**

1. Condivisione di categorie di riferimento per la ricerca di base;
2. Elaborazione di un format di intervento;
3. Realizzazione degli approfondimenti tematici secondo il format di intervento;
4. Disseminazione dei risultati (cartaceo, web).

**RISULTATI ATTESI:** Potenziare il ruolo dei familiari che assistono soggetti con disturbo mentale e fornire loro non solo informazioni di carattere medico facilmente accessibili, ma anche supporto psicologico per i propri bisogni.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Seminari di disseminazione nei paesi partecipanti. Utilizzo della rete Internet (sito di progetto).

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO** AL 31/08/2019 desunte dalla scheda di monitoraggio o da interlocuzioni dirette

**AZIONI REALIZZATE:** Sviluppo dei contenuti dei prodotti di progetto.

**OGGETTI PRODOTTI:** Bozza dei contenuti dei prodotti di progetto.

**La ricerca si concluderà il 31/10/2020.**

## SCHEDA N° 7

**TITOLO:** Guinevere

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Progetto europeo Erasmus Plus 2017-19

**REFERENTE IUL:** Letizia Cinganotto

**GRUPPO DI RICERCA:** Letizia Cinganotto, Fausto Benedetti, Barbara Turchetta, Patrizia Garista, Concetta Russo, Annamaria Cacchione, Andrea Benassi, Imma Messuri.

**PARTNER:**

- Università UCLAN, UK (Capofila)
- IUL, partner
- Università di Istanbul, partner
- Let's Talk online, Belgio, partner
- 3DLES, Paesi Bassi, partner.

**FINALITÀ:** Il progetto è caratterizzato da una serie di Intellectual Outputs finalizzati alla revisione della letteratura, alla ricerca e sperimentazione relativa all'uso della gamification e del game-based learning nella didattica delle lingue straniere. IUL nello specifico ha curato un Intellectual Output relativo ai field test con un gruppo di docenti e studenti in Minecraft e Second Life, nonché due Intellectual Output relativi alla formazione docenti (self-study course e teacher-led course) sulla didattica delle lingue in mondi immersivi, attraverso l'uso della gamification.

**DOMANDE DELLA RICERCA:**

Quale impatto della gamification e del game-based learning in mondi immersivi sulla didattica delle lingue?

**OBIETTIVI:** Ogni Intellectual Output presenta degli obiettivi, dei metodi e dei risultati specifici

**METODOLOGIA PREVALENTE:** desk research; field test; ricerca-formazione; ricerca-azione.

**STRUMENTI:** survey online; interviste online.

**PROCESSI/FASI:** due anni



**RISULTATI ATTESI:** Report relativi a ciascun Intellectual Output.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Partecipazione a vari convegni internazionali, come IATEFL, Liverpool, 2018.

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO:** Il progetto è in fase conclusiva.

**AZIONI REALIZZATE:** Partecipazione a Kick-off meeting a Preston UK; partecipazione a meeting intermedio a Istanbul; Meeting finale a Firenze 11-13 novembre 2019. Realizzazione delle attività previste da progetto in relazione ai vari IO.

**OGGETTI PRODOTTI:** Tutti gli Intellectual Outputs del progetto sono contenuti in una cartella GoogleDrive e saranno mandati alla Commissione Europea come rendicontazione del progetto.

**La ricerca si concluderà a dicembre 2019.**

## SCHEDA N° 8

**TITOLO:** SEARCH - Sport Education for Active and Responsible Citizenship through Health caring

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Il progetto "SEARCH - Sport Education for Active and Responsible Citizenship through Health caring" è indirizzato alla formazione dei giovani cittadini europei ed è pensato per proporre concretamente un intervento che metta a sistema alcune realtà connesse alla diffusione della cultura e pratica sportiva. Il progetto vuole generare una migliore consapevolezza nei giovani sulla rilevanza dei temi legati allo sport, con potenziale effetto di una condotta tendente al benessere, all'inclusione e alla piena cittadinanza. Purtroppo la maggior parte delle persone in Europa ancora non raggiunge i livelli minimi di attività fisica raccomandati dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), in particolare le persone provenienti da contesti socioeconomici bassi, gruppi etnici minoritari e persone con disabilità. Attraverso lo scambio di buone pratiche, la cooperazione e lo sviluppo di progetti che coinvolgono i Paesi dell'UE si vuole fornire una panoramica su tutte le politiche che fungono da ricca fonte di dati per ulteriori analisi. Il potenziamento dell'educazione allo sport deve, infatti, rappresentare un obiettivo centrale di ogni amministrazione solo se si considera l'impatto altamente negativo della vita sedentaria nella società moderna. Oltre al dramma umano legato all'insorgere di alcune patologie per via di cattive abitudini e poco movimento, una scarsa attitudine all'educazione motoria comporta costi sociali elevati poiché le persone che si ammalano necessitano di cure e di supporto da parte del sistema sanitario nazionale. Non si tratta quindi semplicemente di dare maggiore spazio all'attività motoria, ma di intervenire in modo sistemico nella diffusione di una cultura che abbracci lo sport e tutti i suoi valori per poi avere un riscontro nel lungo periodo dal punto di vista economico sotto forma di risparmio della spesa pubblica.

**REFERENTE IUL:** Valerio Giangrande.

**GRUPPO DI RICERCA:** Valerio Giangrande, Mario Campanino, Andrea Scuderi.

**PARTNER:**

- E-C-C Verein fuer interdisziplinäre Bildung und Beratung (Wurnitz – Austria)
- INTEGRA INSTITUT, Institut za razvoj clovekovih potencialov (Velenje Slovenia)
- NATIONAL UNIVERSITY OF IRELAND GALWAY (Galway– Irlanda)
- IES MAYORAZGO (Malaga – Spagna)
- OZEL KUMLUCA SINAV EGITIM KURUMU (Antalya Kumluca – Turchia)
- AKADIMAIKO DIADIKTYO (Panepistimioupol Athina – Grecia)

**FINALITÀ:** Il progetto vuole generare una migliore consapevolezza nei docenti e nei giovani sulla rilevanza del potenziale educativo dello sport come momento formativo. Il rafforzamento dell'educazione allo sport rappresenta un obiettivo centrale per ogni Paese europeo, solo se si considera il livello di sedentarietà nella società moderna. Le ultime ricerche fanno emergere come stia aumentando sempre più la vita sedentaria parallelamente a nuove patologie e costi sociali elevati. Per contrastare tali criticità un approccio a livello europeo è fondamentale in quanto tutti i Paesi condividono le stesse sfide e soluzioni comuni. I principali output del progetto (app, piattaforma, e-learning, handbook) saranno il risultato della collaborazione di tutti i partner. I network che stanno per essere sviluppati comunicheranno e coopereranno tra di loro (attraverso opportuni strumenti on-line) garantendo in questo modo il massimo trasferimento di conoscenze e competenze. Il rafforzamento dello scambio e della disseminazione delle informazioni e delle esperienze raccolte svilupperanno una metodologia di identificazione che rispetto al passato sia più consapevole delle potenzialità e dei benefici della pratica sportiva. Tutto caratterizzato da una forte attenzione verso la comprensione del fenomeno in ambito europeo in modo da rendere gli strumenti elaborati replicabili in altri contesti.

#### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

- Aprire una prospettiva che induca il cambiamento negli schemi comportamentali futuri educando a una vita sana e a una pratica sportiva costante è possibile?
- Cambiare l'approccio alla pratica sportiva dei ragazzi e dei loro genitori può portare a risultati quantificabili a livello di risparmio della spesa pubblica?

Diversamente dalle altre discipline che per sviluppare competenze impiegano molto tempo, lo sport è allo stesso tempo precursore e innovatore. Tramite l'educazione allo sport si possono aumentare precocemente competenze per espansione ovvero delle abilità che poi per imitazione i ragazzi espandono agli altri campi della realtà: uno sforzo ordinato, sistematico che porta a determinati risultati e non importa a che livello, il grado di soddisfazione è talmente elevato da coincidere sempre col benessere. Intervenire su questi punti significa cambiare completamente l'approccio allo sport, al benessere e alla giusta alimentazione di ragazzi e genitori. Si vuole aprire una prospettiva innovativa che attraverso diversi approcci metodologici induca il cambiamento negli schemi comportamentali di tutti educando a una vita sana con una costante pratica sportiva.

#### **OBIETTIVI:**

- Valorizzare l'attività educativa dello sport
- Incoraggiare alla pratica sportiva per controllare i costi nazionali socio sanitari
- Rendere lo sport strumento di inclusione sociale

- Incrementare l'indotto economico legato allo sport
- Trasformare le città in "smart-sport city"

### **METODOLOGIA PREVALENTE:**

Le metodologie prescelte sono considerate multilivello: individuali, di gruppo, all'aperto, a distanza, creative, ma soprattutto per rispondere ai diversi stili di apprendimento sia delle diverse classi di età sia dai diversi livelli di partenza di ognuno. L'obiettivo è coinvolgere i discenti stimolando la partecipazione e la motivazione dei più giovani attraverso percorsi didattici, adeguati alle diverse esigenze con attività laboratoriali ed operative, informatizzazione e gamification.

Tale metodologia interattiva permetterà di:

- creare un contesto significativo, autentico e motivante;
- coinvolgere più capacità e abilità (capacità cognitive, affettive, linguistico-comunicative e sensoriali rendendo l'apprendimento più duraturo);
- sollecitare il processo d'interazione e di socializzazione.

Le attività proposte nel progetto saranno uno spazio funzionante come luogo di accoglienza, di inclusione e di apprendimento interattivo.

Il riferimento è a un approccio comunicativo e situazionale che favorisca il passaggio graduale da un primo contesto cognitivamente dedicato ai docenti-formatori, a un secondo contesto cognitivamente concreto e, infine, a un terzo "scenario" dell'apprendimento che è quello cognitivamente più esigente, legato alla fruizione dell'APP e dell'Handbook.

Si prediligerà l'attività laboratoriale attraverso il coinvolgimento diretto, il learning by doing, il problem solving, la progettualità di gruppo, l'apprendimento cooperativo, l'uso di tecniche e metodologie informatiche, giochi didattici e attività di tutoring.

Ogni attività informativa e laboratoriale proposta è pensata per un numero complessivo di almeno 150 alunni o atleti (per Partner) e prevede l'utilizzo delle seguenti metodologie:

*Learning by doing* - ogni attività prevista coinvolge gli alunni in situazioni concrete, in cui i contenuti formativi vengono vissuti, sperimentati, attuati e le conoscenze e le competenze teoriche vengono rese operative.

*Cooperative learning* - per ogni attività una o più situazioni in cui è richiesto il lavoro di gruppo, essendo ferma la convinzione che tale approccio risulti basilare sia per la costituzione di una coesione maggiore tra gli alunni/atleti e docenti/operatori, sia per l'emergere di dinamiche che portano il singolo ad emergere in maniera critica e consapevole all'interno del gruppo.

*Gamification* - utilizzando un approccio metodologico informale e intellettualmente stimolante basato sul "problem solving" gli studenti hanno la possibilità di utilizzare praticamente le conoscenze tecnologiche e scientifiche apprese.

*Action learning* - i discenti imparano ad agire efficacemente partendo dall'analisi e dall'interpretazione delle loro esperienze con l'obiettivo di identificare il processo che ha generato l'apprendimento; l'azione si svolge in contesti reali piuttosto che in contesti di simulazione, gli alunni sono chiamati a lavorare su progetti definiti e l'attività deve essere condotta in modo da coinvolgere tutti i partecipanti del gruppo. La specificità dell'argomento, il carattere dei destinatari e dei loro contesti ha richiesto un'impostazione del tutto innovativa dei metodi formativi. L'approccio trasversale di questo progetto è inteso non solo nel rispetto alle esigenze degli individui ma anche delle singole strutture, amministrazioni e contesti organizzativi. Per riuscirci è stata necessaria una visione d'insieme, un'integrazione tra obiettivi, metodologie, attività e budget, individuando dei riferimenti che favoriscono il rispetto di ciascun aspetto. In tale direzione sono state operate delle scelte di costante monitoraggio organizzativo in ragione del project management e del suo budget, del profilo dei destinatari, del set formativo, degli eventi, del monitoraggio e della disseminazione. Ciò non solo in ragione del singolo utente, ma anche e soprattutto perché tale progetto deve produrre un rapido miglioramento delle condizioni di vita.

Primo passaggio in fase di pianificazione è stato quello di chiarire ruoli e responsabilità:

- definizione progetto, obiettivi, partner, output, monitoraggio e impatto;
- definizione tempi e schema organizzativo;
- accordo tra partner e condivisione line guida progetto;
- programmazione realizzazione output;
- definizione piano interno della comunicazione di progetto per assicurare che i membri del team abbiano le informazioni giuste al momento giusto, in particolare per quanto riguarda l'andamento del progetto e al fine di prendere le decisioni più opportune.

#### **STRUMENTI:**

SEARCH Sport Open Portal (On line web open portal)

SEARCH Mobile APP (Mobile Application)

SEARCH E-Learning Course

SEARCH Handbook

#### **PROCESSI/FASI:**

1. Ricerca;
2. Lancio del progetto/coinvolgimento delle scuole e organizzazioni sportive;
3. Sondaggio online sulla piattaforma;
4. Sperimentazione formazione;
5. Project meeting;
6. Monitoraggio e valutazione;

7. Multiplier Sport Events;

8. Disseminazione.

**RISULTATI ATTESI:** Il sistema europeo si configura come un fenomeno articolato, un mosaico di esperienze, culture, bisogni e aspettative. Tale complessità richiede la cooperazione informale tra gli Stati membri per garantire il costante scambio di buone prassi e la diffusione dei dati riguardanti i risultati conseguiti. Il progetto **“SEARCH - Sport Education for Active and Responsible Citizenship through Health caring”** è un piccolo tassello per integrare le politiche nazionali, aiutandole a raggiungere gli obiettivi comuni, affrontando le sfide per proteggere e migliorare la salute dei cittadini. Ogni partner del progetto incide fortemente sul raggiungimento degli obiettivi sia per le competenze “operative” messe in campo, sia per la creazione di una rete che tenga conto di alcuni valori legati al mondo dello sport che devono poter essere condivisi. Ogni singolo partner del progetto è contemporaneamente produttore e valore aggiunto. La IUL, l’istituto per adulti E-C-C di Wurnitz, la National University of Ireland di Galway e la società Akadimaiko Diadikto di Atene si occuperanno rispettivamente dei 4 output: E-learning, Search Open Portal, Handbook e APP. Gli istituti, Integra di Velenje, les Mayorazgo di Malaga e Ozel Kumluca Sinav Egitim Kurumu di Antalya Kumluca saranno soggetti attivi per quanto riguarda la sperimentazione, gli sport meetings, la disseminazione e la valorizzazione del progetto. Italia, Slovenia, Austria, Spagna, Turchia, Irlanda e Grecia, sette Stati che cooperano per obiettivi realistici e ottenibili, sfruttando le competenze e le buone pratiche di ciascun soggetto coinvolto.

#### **MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:**

##### MESSAGGI CHIAVE

1. Valorizzare l’attività educativa dello sport.
2. Cambiare l’approccio al movimento e all’alimentazione di ragazzi e famiglie, incrementando l’attività sportiva quotidiana, educando a una vita sana e a una costante pratica sportiva.
3. Ridurre i costi che gravano sul sistema sanitario nazionale.

##### OBIETTIVI

1. Creare consapevolezza all’interno delle scuole e delle società sportive rispetto all’esistenza del progetto e delle sue attività, favorendo un effetto moltiplicatore nei confronti di insegnanti, tutor, allenatori, allievi e famiglie.
2. Aumentare l’attrattiva dell’educazione dello sport grazie alla sua dimensione europea nei confronti della comunità locale e di potenziali studenti, che saranno i “futuri adulti”.
3. Attrarre ulteriori soggetti, per aumentare il numero di partner che potranno offrire opportunità di educazione allo sport.

4. Attrarre stakeholder provenienti dal mondo dell'impresa (associazioni d'impresa, camere di commercio, fondazioni e/o imprese) ed istituzioni, in primis italiane per trasformare le città in “smart-sport city”.
5. Diffondere in altri paesi europei il modello utilizzato sia nella gestione che nella realizzazione del progetto.
6. Incrementare l'indotto economico legato allo sport.
7. Incoraggiare alla pratica sportiva per controllare i costi nazionali socio-sanitari.
8. Rendere lo sport uno strumento di inclusione sociale e di cittadinanza attiva.

#### LIVELLI di disseminazione

- A. Interno alla partnership
- B. Locale
- C. Regionale
- D. Nazionale
- E. Europeo

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO:** In attesa dei risultati EAC – A03 – 2018 per finanziamento progetto (agosto 2019).

#### **AZIONI PREVISTE:**

- Conferenze di lancio e valorizzazione del progetto.
- Stampa di locandine, volantini e materiali informativi da diffondere all'interno di tutte le scuole, e per la presentazione del progetto agli stakeholder.
- Pubblicazione di una breve presentazione del progetto su siti e social networks di ogni partner sia italiano che Europeo con link al sito di progetto.
- Post periodici sui social media con le testimonianze dei partecipanti. Si sottolinea come blog e social media facilitino la comunicazione informale peer-to-peer tra i giovani (più semplicemente il "passaparola"), che in precedenti progetti si è rivelata essere assolutamente valida ed efficiente per la disseminazione del progetto
- Comunicati stampa inviati ai principali quotidiani locali/nazionali di in seguito all'avvio dell'attività
- Incontri di networking per presentare il progetto a partner del mondo istituzionale
- Utilizzo della piattaforma europea Erasmus+ per la disseminazione, con l'obiettivo di entrare tra le best practices che sono selezionate annualmente.

**La ricerca si concluderà nel 2022**

## SCHEDA N° 9

**TITOLO:** Social learning e attività interattive online nella didattica universitaria

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Assegno di ricerca

**REFERENTI IUL:** Massimo Faggioli, Sara Mori.

**GRUPPO DI RICERCA:** Giuseppe Baldi, Massimo Faggioli, Chiara Giunti, Serena Greco, Immacolata Messuri, Sara Mori, Elena Mosa, Paola Nencioni.

**FINALITÀ:** La ricerca ha lo scopo di sperimentare modelli efficaci di apprendimento sociale in rete ed e-tivities che contribuiscano allo sviluppo di competenze professionali, con una particolare attenzione alle abilità trasversali, quali la capacità di collaborazione, comunicazione, metacognizione, problem solving. Il modello formativo innovativo verrà sperimentato all'interno dei corsi di laurea triennale, magistrale e post laurea organizzati da IUL, con l'obiettivo di osservare il contributo apportato allo sviluppo di tali competenze.

### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

Le domande di ricerca toccano diverse dimensioni:

- Come si co-costruisce la conoscenza in rete lavorando in gruppo dentro una classe virtuale?
- Le attività e-learning previste dal modello contribuiscono allo sviluppo delle competenze trasversali dei formatori?
- Come è possibile realizzare forme di didattica collaborativa e partecipativa nella classe virtuale?
- Come è possibile avviare processi di costruzione di comunità online nella didattica universitaria?

### **OBIETTIVI:**

1. Definire in termini operativi il "profilo in uscita" atteso, in accordo con le schede SUA-CdS;
2. Identificare le competenze trasversali chiave del profilo di educatore e formatore;
3. Identificare le competenze trasversali chiave del profilo di docente ed e-tutor
4. Identificare alcuni corsi, all'interno dei percorsi di Laurea Triennale, Magistrale e post laurea, dove implementare un percorso definito di sperimentazione del modello;
5. Sperimentare un modello di osservazione quali-quantitativo del modello attuato.
6. Creare e sperimentare modelli di apprendimento sociale in rete.



**METODOLOGIA PREVALENTE:** Analisi di caso: ricerca di base-elaborazione dei modelli-analisi di contesto.

**STRUMENTI:** Qualitativi e quantitativi (interviste, questionari e test, focus group), analisi dell'ambiente online (strumenti di lavoro e di comunicazione).

**PROCESSI/FASI:**

1. Definizione del modello di formazione in termini operativi;
2. Osservazione ex ante-in itinere-ex post delle interazioni e degli strumenti utilizzati.

**RISULTATI ATTESI:** Rapporti di ricerca intermedi e finali; dati utili allo sviluppo di un modello efficace per la didattica universitaria online.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Partecipazione a convegni e pubblicazioni.

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO AL 31/08/2019:** Le attività svolte in questo primo periodo di avanzamento rientrano nella fase di analisi preliminare e sono state finalizzate ad affinare e precisare, con metodologie collaborative, i contorni generali della ricerca, gli obiettivi, le domande, le metodologie e gli strumenti di lavoro, oltre a impostare un calendario delle attività previste in questa e nelle successive fasi di implementazione del modello e di osservazione. È stata fatta inoltre una ricognizione dello stato della ricerca, per l'ambito di interesse, e una review sistematica della letteratura di riferimento, attraverso parole chiave quali Active learning, Case study based learning, Collaborative Problem-Solving (CPS), Community of Inquiry (CoI), Community of Practice (CoP), Cooperative learning, Critical thinking, Deep learning, Flexible Learning, Flipped classroom, Flipped learning, Informal learning, Knowledge Networks, Knowledge Sharing, Learning by doing, Lifelong learning, Peer instruction, Problem/project based learning, Scaffolding, Self-regulated learning, Social learning, Social Network Analysis (SNA). La bibliografia fornirà a sua volta una base per una ulteriore revisione delle domande di ricerca.

L'attività di cui sopra si è svolta attraverso riunioni periodiche, in presenza, del gruppo di lavoro, e in modalità asincrona in ambienti condivisi in rete. La bibliografia è stata elaborata e condivisa dal gruppo di lavoro in Mendeley.

**AZIONI REALIZZATE:** Affinamento e approfondimento dei criteri generali della ricerca, obiettivi, domande, metodologie e strumenti di lavoro e definizione del calendario delle attività. Review sistematica della letteratura di riferimento.

**OGGETTI PRODOTTI:** Bibliografia ragionata e commentata in Mendeley.

## SCHEDA N° 10

**TITOLO:** *Philosophy for Children* e *Virtue Epistemology*. Una prospettiva integrata per lo sviluppo di competenze di cittadinanza durante l'infanzia.

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Assegno di ricerca

**REFERENTE IUL:** Daniela Sarsini

**GRUPPO DI RICERCA:** Ariele Niccoli

**FINALITÀ:** Nel quadro della società della conoscenza la produzione, diffusione, ricerca e valutazione dell'informazione assumono un ruolo cruciale. Gli ordinamenti democratici sussistono grazie a cittadini capaci di orientarsi responsabilmente nel flusso della comunicazione mediatica e di partecipare criticamente alla vita pubblica. In questa prospettiva il compito dei sistemi formativi, a partire dalla prima infanzia fino alla promozione dell'apprendimento continuo (*lifelong learning*) è di vitale importanza.

Nel panorama nazionale, il Ministero dell'Istruzione, Università e della Ricerca ha recentemente sottolineato l'importanza dello studio della Filosofia, in quanto disciplina fondamentale per la coltivazione del pensiero critico e dell'autonomia di giudizio, dunque per la crescita del capitale umano e sociale. L'idea centrale che muove l'iniziativa programmatica del Ministero per promuovere la diffusione della Filosofia nella società della conoscenza è che "una solida preparazione logica e argomentativa – e la propensione a discutere che essa porta con sé – alimenta la capacità di governo delle proprie scelte, azioni ed emozioni e favorisce l'affinamento e la disposizione della persona a viverle tenendo conto degli esiti e delle conseguenze che esse hanno su di sé e sugli altri" (MIUR, 2017). In altre parole, lo sviluppo di determinate abilità cognitive risulta condizione necessaria per sviluppare un impegno etico e civico capace di contribuire alla vita di una società democratica.

La *Philosophy for Children*, sviluppata Matthew Lipman e Ann Margaret Sharp agli inizi degli anni Settanta del Novecento, è un movimento filosofico ed educativo diffuso in oltre sessanta paesi, inizialmente creato per la scuola di massa, è oggi diffuso in molteplici contesti del tessuto sociale, dalla scuola al carcere, dalle organizzazioni ai luoghi di cura. A partire da presupposti pragmatisti di matrice deweiana, il curriculum della P4C mira a sviluppare, attraverso l'indagine svolta da una comunità di ricerca, le competenze cognitive necessarie allo sviluppo di una società autenticamente democratica.

La *Virtue Epistemology* è un filone di ricerca di filosofia della conoscenza che, a partire dagli anni Ottanta del Novecento, pone al centro della sua indagine la natura e la funzione delle eccellenze intellettuali (virtù epistemiche come l'apertura mentale, il coraggio intellettuale, l'umiltà cognitiva, e così via) esercitate durante la ricerca della conoscenza. La VEp si propone così di definire le qualità intellettuali che un agente cognitivamente virtuoso dovrebbe sviluppare e, coerentemente, mostra uno spiccato interesse educativo.

Nonostante la convergenza di interessi e di fini della *Philosophy for Children* e della *Virtue Epistemology*, pochi studi si sono concentrati sui temi comuni e sulle differenze nei presupposti teorici e nelle prospettive pratiche di questi due approcci alla formazione intellettuale della persona. Ci si propone pertanto di colmare questa lacuna, svolgendo una ricerca sui nodi teorici fondamentali dei due approcci, svolgendo un bilancio critico degli assunti condivisi così come delle divergenze.

**DOMANDE DELLA RICERCA:** il presente progetto di ricerca si propone di svolgere una indagine sistematica sui punti di contatto e le differenze tra *Philosophy for Children* (P4C) e *Virtue Epistemology* (VEp) due aree di riflessione che si propongono precisamente di definire e promuovere le attitudini intellettuali (o virtù epistemiche) di un agente cognitivamente responsabile e – dunque – capace di partecipazione democratica.

**OBIETTIVI:** strutturazione di materiale finalizzato alla realizzazione di pubblicazioni scientifiche.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** Studio delle fonti in lingua originale (riviste accademiche, monografie, atti etc.); partecipazione a convegni nazionali ed internazionali; creazione di rete, confronto e collaborazione con ricercatori di settore.

**STRUMENTI:** Ricerca su banche dati specialistiche (Eric, Philpapers), cataloghi online, confronto e collaborazione con ricercatori di settore.

**PROCESSI/FASI:** da definire.

**RISULTATI ATTESI:** A livello teorico la ricerca mira a colmare una lacuna presente in letteratura, svolgendo un confronto poco studiato. Inoltre, l'analisi e la messa a fuoco di similarità e divergenze tra *Philosophy for Children* e *Virtue Epistemology* può contribuire al dialogo e all'ulteriore sviluppo dei due approcci. A livello pratico, la presente ricerca intende costituire la base per lo sviluppo di strumenti innovativi per la pratica della P4C nella scuola primaria e per la formazione degli insegnanti.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Pubblicazioni scientifiche, partecipazioni a convegni, partecipazione ad attività di formazione e/o seminariali nei contesti di pratica della P4C.

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO** al 31/08/2019: Identificazione della domanda di ricerca e fasi progettuali. Selezione per assegno di ricerca, vinta dal Dott. Ariele Niccoli

**AZIONI REALIZZATE:** Le attività inizieranno in data 02/09/2019

## SCHEDA N° 11

**TITOLO:** La crisi dei sistemi scolastici e la scuola del futuro

**NOTIZIE SUL PROGETTO:** Assegno di ricerca

**REFERENTE IUL:** Giovanni Biondi

**GRUPPO DI RICERCA:** Alessandra Pierro

**FINALITÀ:** Formulare ipotesi sull'assetto di un sistema scolastico efficace rispetto al futuro

### **DOMANDE DELLA RICERCA:**

- Identificare gli elementi di criticità del sistema scolastico
- Individuare i nuovi bisogni educativi

### **OBIETTIVI:**

1. Ripensare il ruolo dei docenti;
2. Ridefinire i modelli per la formazione;
3. Promuovere l'evoluzione della didattica e dell'architettura scolastica.

**METODOLOGIA PREVALENTE:** Review sistematica della letteratura scientifica rilevante, studi di caso.

**STRUMENTI:** Studio delle fonti (riviste accademiche, monografie, atti etc.)

### **PROCESSI/FASI:**

Lo studio si concentrerà sulle seguenti fasi:

1. I caratteri originali del sistema scolastico europeo e il caso Italia all'indomani del processo di unificazione nazionale. La scuola primaria e l'alfabetizzazione di massa: architetture, arredi, tecnologie, insegnanti e alunni, tempo scuola.
2. La crisi del modello scolastico nel primo dopoguerra e il dibattito pedagogico. La fascistizzazione della scuola
3. Verso una nuova rappresentazione delle conoscenze: trasformazioni del modello economico e nuovi linguaggi. Ambienti, arredi e didattica: una difficile ri-mediazione.
4. Nuove tecnologie, vecchia scuola: la trasformazione del modello educativo.

5. Quale futuro per gli ambienti di apprendimento? Architetture, didattica e pedagogia. Le avanguardie educative. Idee e pratiche.

**RISULTATI ATTESI:** Promuovere un ripensamento del sistema scolastico dalle architetture e metodologie didattiche al tempo scuola, colmando il divario tra scuola dell'infanzia/primaria e scuola secondaria.

**MODALITÀ DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Pubblicazione scientifica.

**NOTIZIE SULLO STATO DI AVANZAMENTO:** Definizione delle linee guida, coordinamento con responsabile scientifico, ricerca bibliografica.

**AZIONI REALIZZATE:** Raccolta della documentazione e analisi.

**OGGETTI PRODOTTI:** Ricerche, bibliografia ragionata.

## SCHEDA N° 12

**TITOLO:** La comunicazione generativa: applicazioni di settore per un'innovazione di sistema

**RESPONSABILE SCIENTIFICO:** Luca Toschi

**GRUPPO DI RICERCA:** Luca Toschi, Eugenio Pandolfini, Matteo Coppi

### PARTNER

- Center for Generative Communication (Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università di Firenze).
- Master in Comunicazione medico-scientifica e dei servizi Sanitari dell'Università di Firenze (AOU Careggi, Rai Radiotelevisione italiana, la Repubblica, La Stampa, Corriere della Sera, Regione Toscana, USL Toscana, San Raffaele Scientific Institute, et alii)
- Sii-Mobility (Supporto all'interoperabilità integrata per i servizi ai cittadini e alla pubblica amministrazione) - Progetto Smart City Nazionale in area Trasporti e mobilità terrestre cofinanziato dal MIUR (Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca)
- Stakeholder delle industrie farmaceutiche.
- Imprenditori e stakeholder del settore agricolo, farmaceutico e dei fitofarmaci.
- Aziende del settore delle nuove tecnologie della comunicazione.
- Aziende tecnologiche attive nel campo della salute e dello Smart Health.
- Aziende tecnologiche attive nel campo della prevenzione del rischio.

**FINALITÀ:** Sviluppare una ricerca che aiuti le imprese e le istituzioni a rinnovare la comunicazione in una logica di innovazione di sistema.

Applicazione del modello generativo della comunicazione così da rafforzare lo sviluppo di tecnologie della comunicazione capaci di rispondere alle reali esigenze del territorio.

Indagare la percezione dell'innovazione nell'immaginario dei soggetti coinvolti nell'area della salute e dell'agricoltura per comprendere se l'automazione dia un senso di fiducia o, al contrario, di incertezza. Questi settori, infatti, sono ritenuti strategici per sviluppare un'innovazione di sistema alternativa al modello oggi dominante di solo trasferimento tecnologico.

### DOMANDE DELLA RICERCA

- Come è possibile sviluppare un'innovazione di sistema partendo dall'ideazione e dalla realizzazione di interventi comunicativi settoriali all'interno di imprese e istituzioni?
- Qual è e quale sarà la funzione che le nuove tecnologie della comunicazione potranno avere nel definire la relazione tra gli specialisti della salute e la cittadinanza?
- Come può la tecnologia prevenire i rischi e favorire lo sviluppo sostenibile in ambito agricolo?

**OBIETTIVI:** Sviluppare un modello applicativo di innovazione della comunicazione basato sul paradigma generativo in una logica che vada oltre il semplice trasferimento tecnologico.

Analizzare quale sia il ruolo della comunicazione nell'ambito della progettazione e sviluppo delle nuove tecnologie a sostegno delle organizzazioni (aziende, imprese, istituzioni).

Proporre un modello differente di sviluppo e uso delle nuove tecnologie in ambito medico-scientifico e dei servizi sanitari e in ambito agricolo seguendo una metodologia di ricerca applicata e agendo concretamente su realtà socioeconomiche esistenti.

### **METODOLOGIA PREVALENTE**

Considerando i limiti economicamente e socialmente insostenibili dell'attuale paradigma meccanicistico-trasmissivo della comunicazione, si terrà come riferimento il modello generativo così come è stato teorizzato e applicato nei contesti più diversi (dal mondo delle aziende e delle imprese, delle istituzioni al mondo della ricerca).

### **STRUMENTI**

- Matrix System: lo strumento di ricerca e progettazione del Center for Generative Communication dell'Università di Firenze.
- Focus group.
- Questionari.
- Interviste strutturate.
- Video interviste.
- Analisi comparate.
- Content analysis.
- Osservazione partecipante.
- Test di usabilità.

### **PROCESSI/FASI**

- Individuazione delle realtà socio-economiche da coinvolgere nella ricerca.
- Pianificazione e realizzazione delle fasi di analisi.
- Selezione di casi di uso.
- Ideazione, progettazione, sviluppo dell'intervento.
- Monitoraggio.

**RISULTATI ATTESI:** Sviluppo di un modello operativo di innovazione della comunicazione basato sul paradigma generativo, seguendo una metodologia di ricerca applicata e agendo concretamente su realtà socio-economiche.

**MODALITA' DI DIFFUSIONE DEI RISULTATI:** Pubblicazioni scientifiche, partecipazione a convegni e organizzazione di eventi mirati al coinvolgimento di nuovi stakeholder a cui estendere la ricerca.

### **AZIONI REALIZZATE**

- Definizione dei principali obiettivi della ricerca.
- Avvio dell'analisi sui principali modelli di innovazione nazionali e internazionali.
- Avvio della fase di ascolto dei principali soggetti coinvolti nella ricerca.
- Avvio delle attività di progettazione della comunicazione da attuare all'interno dei progetti di ricerca individuati.