



LINEE GUIDA

SUPPORTARE IL BENESSERE DEI DISCENTI IN UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO DIGITALE

SINTESI

Questo report è focalizzato sullo sviluppo di linee guida per la creazione di un quadro di supporto e motivazionale per gli ambienti di apprendimento digitale. Mira a definire il coinvolgimento dei discenti negli ambienti di apprendimento digitale, propone misure per salvaguardare il benessere degli studenti e fornisce raccomandazioni per monitorare il loro coinvolgimento. Il report identifica il coinvolgimento dei discenti come un fattore chiave nella creazione di un ambiente di apprendimento digitale di supporto e motivante. Definisce il coinvolgimento dei discenti come il livello di coinvolgimento, interesse e motivazione che gli studenti dimostrano nel loro apprendimento. Il report propone misure per salvaguardare il benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale. Sottolinea la necessità di politiche e pratiche che diano priorità alla salute mentale e al benessere dei discenti, come fornire l'accesso alle risorse per la salute mentale e promuovere la cura di sé e la riduzione dello stress. Raccomanda inoltre che gli educatori e i responsabili politici diano la priorità all'alfabetizzazione digitale e all'educazione alla cittadinanza digitale per garantire che i discenti possano navigare in ambienti digitali in modo sicuro e responsabile. Il report fornisce raccomandazioni per il monitoraggio del coinvolgimento degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale. Sottolinea inoltre l'importanza di fornire feedback ai discenti sui loro progressi e livelli di coinvolgimento per incoraggiare la motivazione e la partecipazione attiva. Le presenti linee guida sottolineano l'importanza di creare un quadro di supporto e motivazione per gli ambienti di apprendimento digitale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project 'STAY+' | 2020-1-UK01-KA226-VET-094578
stayplusproject.eu



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



SINTESI

SINTESI	1
INDICE	2
1. CONTESTO	3
2. COINVOLGIMENTO	4
2.1 Definizioni	4
2.2 Scenario nazionale	6
<i>Tabella 2.2 –Panoramiche nazionali sull'impegno e il benessere dei discenti nella sfera dell'istruzione e della formazione considerando gli ambienti digitali</i>	<i>6</i>
2.3 Scenario europeo.	8
3. BENESSERE	9
4. MONITORAGGIO	10
4.1 Monitoraggio da remoto	10
4.2 Problemi Tecnici .	11
4.3 Interazioni	
Personali.....14

1. CONTESTO

"La pandemia di COVID-19 ha colpito e esercitato una pressione senza precedenti sui sistemi di istruzione e formazione in tutto il mondo e in tutta l'Unione. Ha apportato importanti cambiamenti al modo in cui apprendiamo, insegniamo, comunichiamo e collaboriamo all'interno e tra le nostre comunità di istruzione e formazione. Ciò ha avuto un impatto sui discenti, sulle loro famiglie, sugli insegnanti, sui formatori, sui leader delle istituzioni, nonché sulla società in generale".¹

L'introduzione alle conclusioni del Consiglio sulla lotta alla crisi della Covid-19 nell'istruzione e nella formazione ha evidenziato la necessità di soluzioni innovative che combinino i progressi digitali contemporanei nelle tecnologie dell'apprendimento per creare un ambiente di apprendimento favorevole e reattivo. Tuttavia, un trasferimento rudimentale delle tradizionali risorse in classe a casa o in un altro contesto non è stato così efficace come avrebbe potuto essere, e i professionisti del settore VET hanno trovato difficile coinvolgere i giovani di età compresa tra 15 e 21 anni attraverso la transizione all'online/ insegnamento a distanza. In risposta, il progetto STAY+ propone di gamificare i comportamenti positivi dei giovani durante la pandemia e oltre, rivolgendosi specificamente al settore dell'Istruzione e Formazione Professionale.

Il progetto mira a promuovere comportamenti positivi che tutelino il benessere degli studenti e migliorino i tassi di fidelizzazione basandosi sull'innovativa piattaforma mobile Stay che ha testato un programma di premi per i giovani che aderiscono alle linee guida del governo britannico in materia di COVID-19. La piattaforma Stay

¹ [Participatory digital approaches to embedding student wellbeing in higher education](#)



consente agli utenti di guadagnare prodotti digitali unici (badge) in base alla loro attività e utilizza la tecnologia GPS per premiarli se restano a casa. Il progetto STAY+ ha portato avanti questo modello innovativo e ha incorporato ricompense negli ambienti di apprendimento digitale VET.

Ha sviluppato una soluzione sostenibile, flessibile ea lungo termine oltre l'attuale pandemia attraverso la cooperazione transnazionale, una serie di relazioni, risorse e strumenti mirati alle esigenze specifiche delle organizzazioni VET. Concentrandosi sulla promozione di comportamenti positivi e sulla creazione di un ambiente di apprendimento favorevole, il progetto STAY+ mira ad affrontare le sfide affrontate dai professionisti del settore VET nel coinvolgere i giovani attraverso la transizione all'apprendimento online/a distanza. Attraverso la ludicizzazione di comportamenti positivi e l'utilizzo di ricompense, il progetto cerca di incentivare e motivare gli studenti a interagire attivamente con l'ambiente di apprendimento digitale. Il progetto ha il potenziale non solo per migliorare i tassi di proseguimento degli studi, ma anche per contribuire al benessere generale e al successo dei giovani nel settore VET

1. PANORAMICA

L'improvviso passaggio all'apprendimento remoto e misto causato dalla pandemia di COVID-19 ha creato sfide significative sia per i discenti che per gli insegnanti. Studi e sondaggi hanno dimostrato che l'aumento dei livelli di stress è comune in entrambi i gruppi durante le fasi iniziali dell'apprendimento a distanza. Gli insegnanti stanno incontrando difficoltà nell'adattarsi ai nuovi metodi di consegna del materiale e hanno ridotto il tempo faccia a faccia con gli studenti, rendendo più difficile monitorare i progressi e sostenere il benessere degli studenti. Allo stesso modo, gli studenti stanno lottando con sfide sia accademiche che sociali, con molti che si sentono disconnessi dai loro insegnanti e compagni di classe. Un recente sondaggio ha rilevato che il 50% degli studenti ritiene di non poter comunicare abbastanza con il proprio insegnante e il 61% ha perso le interazioni sociali con i coetanei, entrambe cose che possono avere un impatto negativo sul benessere generale. Sebbene le scuole non possano controllare i fattori esterni, adottare misure proattive per sostenere il benessere dei discenti può aiutare a mantenere il coinvolgimento e impedire agli studenti di rimanere indietro. Man mano che l'apprendimento digitale diventa più diffuso, è importante monitorare il coinvolgimento degli studenti e promuovere il loro benessere per garantire risultati di apprendimento di successo. Ecco sei linee guida suggerite per il monitoraggio del coinvolgimento degli studenti da tenere in considerazione:

A. Utilizzare i sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) per monitorare il coinvolgimento

La maggior parte delle piattaforme LMS consente agli insegnanti di monitorare la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti, come il numero di accessi, il tempo dedicato alle attività e i tassi di completamento. Il monitoraggio regolare di questi dati può aiutare gli insegnanti a identificare gli studenti che potrebbero avere difficoltà e fornire supporto quando necessario.

B. Incoraggiare la comunicazione e la collaborazione

L'apprendimento digitale può isolare, quindi è importante incoraggiare la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti. Prendete in considerazione l'utilizzo di forum di discussione, progetti di gruppo e valutazioni tra pari per facilitare il coinvolgimento e l'interazione sociale.



C. Incorporare attività interattive

Le attività interattive, come quiz, sondaggi e giochi, possono aiutare a spezzare la monotonia dell'apprendimento online e mantenere gli studenti coinvolti. Possono anche fornire un feedback immediato e motivare gli studenti a rimanere al passo.

D. Offrire sostegno e risorse per la salute mentale

Il passaggio all'apprendimento online può essere stressante per alcuni studenti ed è importante fornire risorse e supporto per la salute mentale. Ciò può includere l'offerta di servizi di consulenza, risorse per la salute mentale e la promozione di abitudini sane come l'esercizio fisico e la consapevolezza.

E. Monitorare e affrontare problemi tecnici

I problemi tecnici possono rappresentare un ostacolo importante all'impegno nell'apprendimento digitale. Gli insegnanti dovrebbero monitorare regolarmente la piattaforma e affrontare rapidamente i problemi tecnici per ridurre al minimo l'interruzione dell'esperienza di apprendimento.

F. Incoraggiare il feedback degli studenti

Chiedi regolarmente feedback agli studenti sull'esperienza di apprendimento digitale. Ciò può dare informazioni preziose su ciò che funziona e ciò che deve essere migliorato. Seguendo queste linee guida, gli insegnanti possono monitorare il coinvolgimento degli studenti e promuovere il loro benessere nell'apprendimento digitale, portando a risultati di apprendimento di successo.

2. COINVOLGIMENTO

2.1 Definizioni

STAY+ si basa sui lavori dell'International Baccalaureate Organization Research Department per proporre un approccio di coinvolgimento strutturato all'interno di tre pilastri del benessere degli studenti negli ambienti digitali, ed è parte di un quadro più ampio che caratterizza tale benessere, come delineato nella figura 2.1 di seguito, caratterizzato da tre caratteristiche fondamentali:

- a) ludicizzazione dell'apprendimento;
- b) storie digitali
- c) partecipazione digitale e resilienza.



Immagine 2.1 –Promuovere il benessere degli studenti attraverso efficaci strategie di apprendimento digitale

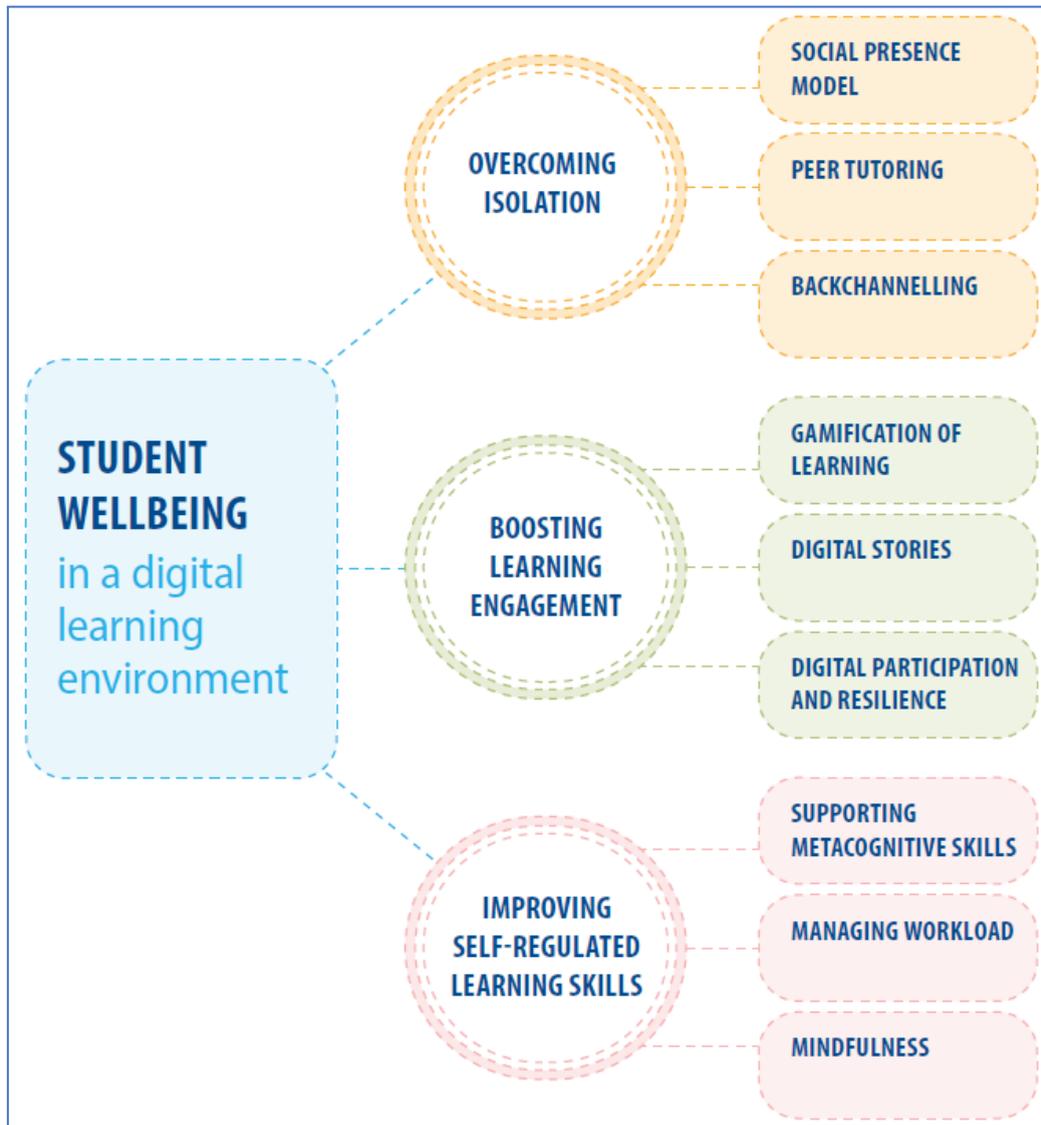


Immagine 2.2 – Traduzione

English	Italiano
Student wellbeing in a digital learning environment	Il benessere degli studenti in un ambiente di apprendimento digitale
Overcoming isolation	Superare l'isolamento
Social presence model	Modello di presenza sociale
Peer tutoring	Tutoraggio tra pari
Backchanneling	Agire in via ufficiosa/informale



Boosting learning engagement	Aumentare il coinvolgimento nell'apprendimento
Gamification of learning	Gamificazione dell'apprendimento
Digital stories	Storie digitali
Digital participation and resilience	Partecipazione digitale e resilienza
Improving self-regulated learning skills	Migliorare le capacità di apprendimento autoregolato
Supporting metacognitive skills	Sostenere le abilità metacognitive
Managing workload	Gestione del carico di lavoro
Mindfulness	Mindfulness

Gamificazione dell'apprendimento tramite l'app mobile STAY+. STAY+ gamifica e dà prova delle evidenze raccolte negli studi di analisi della situazione attraverso la progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di un'esperienza mobile-interattiva per coinvolgere, premiare e trattenere gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale (VET) negli ambienti di apprendimento digitale. La piattaforma digitale su misura del progetto (STAY+) si basa sulla nuovissima e innovativa piattaforma STAY, progettata e sviluppata durante la pandemia di COVID-19 per coinvolgere, abilitare e incoraggiare pratiche positive tra i giovani. L'esperienza interattiva mobile STAY+ consente ai giovani di ottenere prodotti digitali unici (badge) in base alla loro attività e utilizza feed di dati in tempo reale, realtà aumentata e dati sulla posizione GPS per premiarli per comportamenti positivi. Ciò a sua volta consente loro di migliorare la loro salute e il loro benessere, impegnarsi nell'apprendimento digitale e mantenere la loro motivazione. La piattaforma STAY+ è sviluppata con l'obiettivo generale di consentire ai giovani di diventare sostenitori della formazione professionale digitale, aumentando la loro consapevolezza su: specifiche aree tematiche; la loro salute e il loro benessere e quello dei loro compagni di studio; come mantenere la propria motivazione, gestire il proprio tempo e portare a termine i compiti; e la formazione professionale disponibile nella loro zona.

Storie Digitali. Il progetto propone una piattaforma per consentire la produzione di storie digitali personalizzate.

INTEGRARE: This should be completed with material from CHY, kindly send me the pertinent sources or kindly complete this section with a few lines.

Partecipazione digitale e resilienza. Il progetto STAY+ contribuisce ad aumentare la partecipazione digitale e la resilienza attraverso la creazione di ambienti di apprendimento motivazionali realistici. STAY+ genera simulazioni interattive che rendono l'apprendimento divertente e coinvolgente. Gli studenti possono esplorare mondi virtuali, risolvere problemi e collaborare con i compagni di classe in modi naturali e intuitivi. STAY+ incorpora elementi di gamificazione che premiano gli studenti per i loro progressi e risultati. Man mano che i partecipanti si sono impegnati ulteriormente nell'uso di STAY+, la scuola ha iniziato a vedere un drastico cambiamento negli atteggiamenti e nei comportamenti degli studenti. Gli studenti che una volta faticavano a rimanere concentrati ora sono desiderosi di partecipare alle lezioni e le loro competenze digitali sono migliorate notevolmente. Sono più fiduciosi nelle proprie capacità, più resilienti di fronte alle sfide e più motivati a imparare. Grazie alla piattaforma STAY+, gli studenti delle scuole superiori hanno un senso rafforzato degli obiettivi. Sono dotati delle competenze di cui hanno bisogno per avere successo in un ambiente di apprendimento digitale e sono motivati a esplorare ulteriormente tutte le possibilità che si prospettano.



2.2 Contesti nazionali

La tabella 2.2 (sotto) delinea i panorami nazionali, collegando metodologie e caratteristiche fondamentali con risultati, impatti e risultati e raccomandazioni chiave.

Tabella 2.2 – Panorami nazionali sull'impegno e il benessere degli studenti nell'ambito dell'istruzione e della formazione considerando gli ambienti digitali

A	B	C	D
Paese e breve descrizione del progetto	Caratteristiche principali della metodologia	Results, impacts, outcomes	Raccomandazioni-chiave
<p>Regno Unito</p> <p>Progetto "Digitise my Vocational Education and Training (DigMyVET!)" (ERASMUS+ ref. 2020-1-UK01-KA226-VET-094608, dal 2021-06-01 al 2023-05-31)</p> <p>Sostegno all'integrazione digitale sostenibile nell'istruzione e formazione professionale per aiutare il personale e gli studenti ad adattarsi ai cambiamenti nell'apprendimento VET.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare una serie di strumenti per facilitare l'integrazione digitale sostenibile nei contesti professionali fornendo alle parti interessate un manuale sulle migliori pratiche di strategie di integrazione digitale - Creare un quadro modulare per una strategia digitale, da adattare e implementare in base alle sfumature organizzative e all'infrastruttura digitale esistente - Creare una guida di supporto per gli studenti VET per la gestione del proprio percorso di apprendimento durante la transizione da un ambiente di apprendimento prevalentemente in presenza ad uno digitale remoto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Empowerment personale e indipendenza - Aumento della qualità dell'insegnamento - Creazione di opportunità di apprendimento e formazione di migliore qualità - Migliore competenza TIC degli insegnanti - Maggiore consapevolezza e conoscenza dell'uso degli strumenti digitali e delle TIC nell'istruzione e formazione professionale - Miglioramento delle capacità di lavoro di squadra - Migliore comprensione delle esigenze degli studenti - Migliore conoscenza di come le esigenze degli studenti danno forma alla loro esperienza di apprendimento - Miglioramento delle competenze ICT 	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere l'apprendimento di nuove competenze - Incoraggiare lo studio autonomo - Fissare obiettivi a lungo termine - Promuovere, negli studenti, la comprensione del proprio ruolo di motori e catalizzatori del cambiamento - Promuovere l'empowerment e l'innovazione - Insegnare abilità relative al lavoro di squadra
<p>Italia</p> <p>Progetto: "IN.TE.M.I.S. - INnovative TEaching Method for an Inclusive School" (ERASMUS+ ref. 2016-1-IT01- KA202-005354, from 05-09-2016 to 04-09-2018).</p> <p>IN.TE.M.I.S. ha introdotto la metodologia didattica della 'Flipped Classroom', basata sulle</p>	<p>Insegnanti e formatori di scuole e istituti di formazione professionale sono stati formati su come integrare strategie di insegnamento innovative e implementare la metodologia di apprendimento Flipped Classroom. Sono state svolte le seguenti attività:</p> <p>-N. 2 Eventi di formazione congiunta dello staff sui temi: "Didattica innovativa: aspetti pedagogici e</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Maggiore conoscenza dello stato dell'arte sull'adozione di metodologie didattiche innovative e sul metodo Flipped Classroom in Italia e in Europa - Proficuo scambio di materiali, esperienze e buone pratiche tra organizzazioni partner e partecipanti alle attività di formazione del personale 	<ul style="list-style-type: none"> - Incoraggiare l'uso sicuro degli strumenti digitali per l'apprendimento - Promuovere l'uso di metodologie basate sulle TIC come strumenti di supporto per aumentare l'inclusione - Promuovere l'espressione di diversi tipi di intelligenze - Sostenere l'adozione di metodologie incentrate sul discente



<p>TIC e su un approccio pedagogico innovativo e centrato sullo studente, negli Istituti e nei centri di formazione professionale, al fine di: aumentare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento, ridurre l'abbandono scolastico, sostenere la modernizzazione dei sistemi di istruzione e formazione. L'idea progettuale nasce dalla volontà di dare una risposta alle sfide affrontate dal personale delle scuole e degli istituti di formazione professionale in Italia e in altri paesi europei: l'adozione di approcci pedagogici innovativi, l'introduzione di nuove tecnologie informatiche nell'apprendimento, la demotivazione di alcune categorie di studenti che - in casi estremi - ha come conseguenza l'abbandono scolastico. Il progetto è stato realizzato da sette organizzazioni di 5 Paesi europei: Italia, Islanda, Portogallo, Spagna e Grecia per un periodo di 24 mesi.</p> <p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2016-1-IT01-KA202-005354</p>	<p>tecnologici" e "Metodi di attuazione e valutazione della Flipped Classroom"</p> <p>- Attività di mobilità di studenti italiani e islandesi per sperimentare in modo pratico l'implementazione della metodologia di apprendimento Flipped Classroom</p>	<p>-Acquisizione, da parte degli insegnanti, di competenze relative all'implementazione e alla valutazione di ambienti di apprendimento misti basati sulla metodologia della classe capovolta</p> <p>-Incremento, negli studenti partecipanti alla mobilità, della motivazione allo studio grazie all'utilizzo di strumenti informatici e approcci partecipativi, e dell'inserimento all'interno dell'ambiente formativo</p> <p>-Rafforzamento, in tutte le materie coinvolte, delle competenze linguistiche in inglese, interculturali, sociali, informatiche e pedagogiche</p> <p>Outputs:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ricerca sui fabbisogni innovativi didattici e formativi di docenti e studenti in Italia - Ricerca comparativa sull'istruzione innovativa in Europa - Guida per l'implementazione di ambienti di apprendimento blended - Repository di materiali didattici 	<ul style="list-style-type: none"> - Promuovere la fiducia in se stessi e il senso critico - Incoraggiare l'auto-motivazione, le attività orientate agli obiettivi - Fornire un feedback
<p>Repubblica Ceca</p> <p>Progetto: Art and Culture Recorded for e-Ternity” (2020-1-NL01-KA227-SCH-083006)</p> <p>Il progetto ART collega la metodologia della realtà virtuale alla cittadinanza globale e all'educazione artistica. La realtà virtuale consente di simulare un</p>	<p>-ART Base e test di avanzamento + badge ART EU</p> <p>-Sviluppo della piattaforma ART on-line che include materiali di realtà virtuale (database)</p> <p>- Sviluppo di tour interattivi in realtà virtuale per musei e/o beni culturali: gli oggetti (d'arte) scelti sono preferibilmente oggetti che stimolano un'esplorazione critica e creativa di un argomento</p>	<p>-Creazione di metodi di apprendimento con la realtà virtuale innovativi per insegnanti e studenti</p> <p>--Strumenti open-source e materiali didattici</p> <p>- Impatto sugli studenti e sul mondo che li circonda: storia, arte e cultura</p> <p>-200 docenti coinvolti indirettamente nel progetto</p> <p>- 500 studenti direttamente coinvolti nel progetto (pilot)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Implementare tecnologie innovative (realtà virtuale) nelle scuole - Potenziare il pensiero critico degli studenti - Approfondire la comprensione degli studenti sulla società interculturale -Aumentare la curiosità e la conoscenza degli studenti sulla diversità dell'UE (culturale, sociale...)



<p>mondo 3D che ci circonda completamente. Attraverso registrazioni di musei, mostre, edifici storici e culturali, gli studenti non solo ottengono un'immagine di diversi musei, tutti i tipi di arte e storia, ma vengono anche dati loro vari compiti e spiegazioni e viene loro insegnato il proprio contributo attivo alla cittadinanza globale . Partner coinvolti da 5 paesi dell'UE: Paesi Bassi, Belgio, Italia, Spagna e Repubblica Ceca.</p> <p>www.art-vr.eu</p>	<p>-Sviluppare materiali didattici che consistono in una spiegazione di un determinato argomento comprese alcune domande/attività ad esso collegate</p>	<p>- Numero di studenti indirettamente coinvolti nel progetto (dopo il progetto): 2500 - Numero di stakeholders raggiunti tramite reti, social media e sito Web: 5000 persone</p>	<p>- Promuovere la cittadinanza attiva e la tolleranza degli studenti</p>
<p>Turchia</p> <p>Progetto 'Creating a school environment for active participation' (ERASMUS+ rif. 2020-1-RO01-KA229-080103, dal 01-09-2020 al 31-08-2023). Sviluppo di valori educativi comuni attraverso il coinvolgimento civico e la partecipazione attiva a livello europeo per 700 partecipanti diretti studenti e 600 partecipanti indiretti (insegnanti, genitori) attraverso la cooperazione tra scuole di 6 paesi (Portogallo, Polonia, Italia, Grecia, Turchia e Romania) per un periodo di 24 mesi.</p> <p>https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-RO01-KA229-080103</p>	<p>- Sviluppare una strategia congiunta a lungo termine per l'ambiente digitale per aumentare dell'80% il numero di studenti inclusi socialmente nel periodo di attuazione del progetto, sulla base dei loro obiettivi di apprendimento e aspettative sul benessere (senso di realizzazione, appartenenza, ecc.) - Migliorare la piattaforma per la comunicazione tra insegnanti/studenti/genitori, competenze sociali, civiche, interpersonali, interculturali, lavoro di squadra, per il 95% dei 700 studenti nel periodo di attuazione del progetto</p>	<p>- Unità nella diversità: il 90% dei partecipanti ha accresciuto il senso di appartenenza considerando le proprie aspettative nella curva di apprendimento - apprendimento in ambiente digitale: l'80% degli studenti ha migliorato le capacità nell'affrontare una vasta gamma di bisogni come l'automotivazione, la gestione del tempo e le capacità di gestione dello stress</p>	<p>- Promuovere il senso di appartenenza - Insegnare tecniche di gestione dello stress - Stabilire aspettative realistiche - Incoraggiare un dialogo interiore positivo - Incoraggiare l'interazione sociale - Insegnare abilità di gestione del tempo - Fornire un feedback regolare - Promuovere la cura di sé</p>



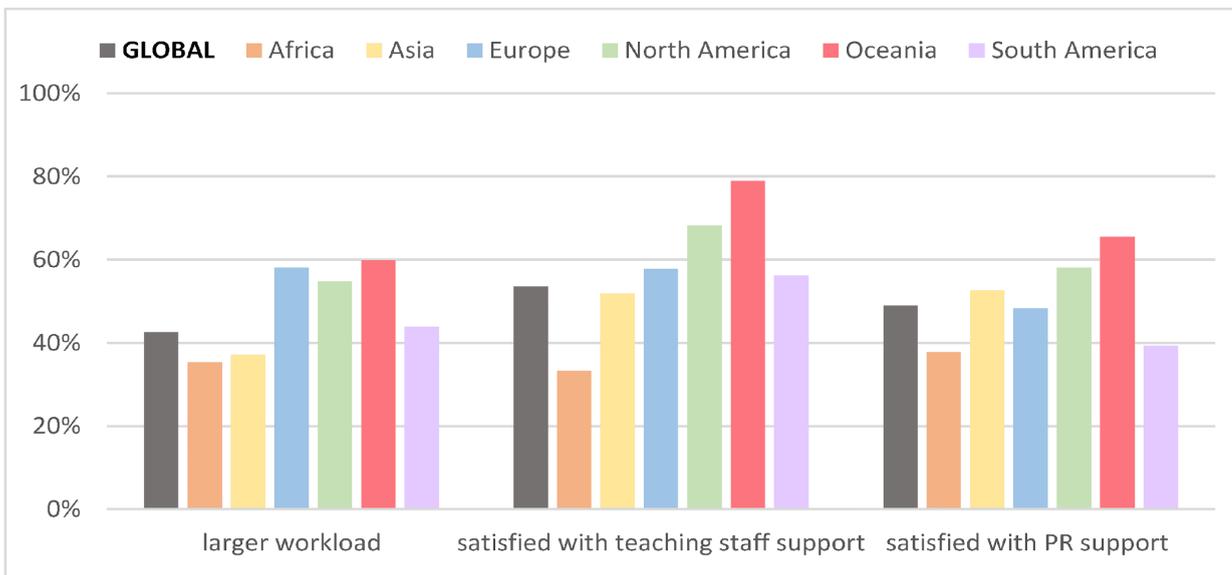
2.3 Scenario europeo

La pandemia di COVID-19 ha cambiato radicalmente il panorama educativo in Europa e molte istituzioni educative hanno dovuto adattarsi rapidamente agli ambienti di apprendimento digitale per garantire la continuità dell'istruzione. Di conseguenza, molti studenti sono stati spinti in un ambiente di apprendimento online, che può essere difficoltoso per alcuni di loro.² Una delle sfide dell'apprendimento digitale è la mancanza di interazione sociale e connessione con altri studenti, che può portare a sentimenti di isolamento e solitudine. Inoltre, gli studenti possono avere difficoltà a rimanere motivati e coinvolti nell'ambiente di apprendimento online, poiché l'assenza di un'aula fisica e l'interazione faccia a faccia possono rendere più difficile rimanere concentrati.³

Per affrontare queste sfide, le istituzioni educative hanno implementato varie strategie per supportare il coinvolgimento e il benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale. Queste strategie includono fare controlli regolari con gli studenti, creare comunità virtuali, offrire supporto per la salute mentale e l'opportunità per gli studenti di collaborare e interagire tra loro online.⁴

Nel complesso, mentre il passaggio all'apprendimento digitale ha presentato alcune sfide, le istituzioni educative in Europa stanno lavorando per sostenere il coinvolgimento e il benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento online. La figura 2.3 (sotto) mostra la variazione del carico di studio (% di studenti con un carico di lavoro maggiore o significativamente maggiore) e la soddisfazione degli studenti nei confronti del personale docente e del supporto delle figure addette alle pubbliche relazioni (% di studenti soddisfatti o molto soddisfatti) durante la pandemia di COVID-19.⁵

Immagine 2.3 – Change in study landscape during the COVID-19 pandemic



² [The impact of COVID-19 on education: a meta-narrative review, July 2022](#)

³ [The lack of academic social interactions and students' learning difficulties during COVID-19 faculty lockdowns in Croatia, January 2022](#)

⁴ [Council conclusions on supporting well-being in digital education, December 2022](#)

⁵ [The lack of academic social interactions and students' learning difficulties during COVID-19 faculty lockdowns in Croatia, January 2022](#)

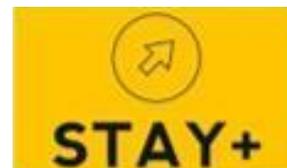


Immagine 2.4 – Traduzione

English	Italiano
Global	Globale
Africa	Africa
Asia	Asia
Europe	Europa
North America	Nord America
Oceania	Oceania
South America	Sud America
Larger workload	Carico di lavoro maggiore
Satisfied with teaching staff support	Soddisfatto del supporto del personale docente
Satisfied with PR support	Soddisfatto del supporto del personale addetto alle Relazioni Pubbliche

3. BENESSERE

Il monitoraggio deve essere abbinato al supporto al benessere degli studenti poiché è essenziale per garantire il loro successo scolastico e il loro sviluppo generale. Supportare il benessere degli studenti in un ambiente di apprendimento digitale può essere impegnativo, ma è comunque essenziale garantire che gli studenti si sentano supportati e motivati. Dare priorità al benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale implica riconoscere che la salute mentale e fisica degli studenti sono fattori cruciali che incidono sui loro risultati di apprendimento. Pertanto, fornire l'accesso a risorse per la salute mentale, come servizi di consulenza, terapia online o linee telefoniche per la salute mentale, può aiutare gli studenti a gestire lo stress, l'ansia e altri problemi di salute mentale. Incoraggiare l'attività fisica è fondamentale anche per il benessere degli studenti, in quanto può aiutare a ridurre i livelli di stress e migliorare la salute generale. Ciò può includere la promozione di pause dal tempo davanti allo schermo per dedicarsi ad attività fisiche come lo stretching o lo yoga o fornire l'accesso ad app per il fitness o lezioni di ginnastica online. Promuovere la cura di sé può anche aiutare gli studenti a sviluppare abitudini sane e meccanismi di coping per gestire lo stress e l'ansia. Ciò può includere il dare risorse per la gestione dello stress, la gestione del tempo e l'igiene del sonno o includere nel curriculum del corso attività di cura personale come esercizi di consapevolezza o tecniche di rilassamento.

Ecco alcune strategie che possono aiutare a supportare il benessere degli studenti:

- a) **promuovere un senso di appartenenza:** incoraggiare gli studenti a sentirsi parte della comunità scolastica creando opportunità per loro di entrare in contatto con i loro coetanei e con gli insegnanti;
- b) **dare accesso a risorse per la salute mentale:** assicurarsi che gli studenti abbiano accesso a risorse per la salute mentale, come servizi di consulenza o gruppi di sostegno.
- c) **insegnare tecniche di gestione dello stress:** aiutare gli studenti a sviluppare meccanismi di coping sani insegnando tecniche di gestione dello stress come consapevolezza, meditazione ed esercizio fisico.
- d) **incoraggiare l'attività fisica:** incoraggiare gli studenti a impegnarsi in attività fisica per promuovere uno stile di vita sano e ridurre lo stress.
- e) **stabilire aspettative realistiche:** stabilire aspettative scolastiche realistiche per gli studenti e aiutarli a gestire il loro tempo in modo efficace per ridurre lo stress e l'ansia.
- f) **promuovere una mentalità di crescita:** incoraggiare gli studenti ad adottare una mentalità di crescita, che implica la convinzione che le capacità e l'intelligenza possono essere sviluppate attraverso il duro lavoro e la dedizione.



- g) **incoraggiare il dialogo interiore positivo:** incoraggiare gli studenti a praticare il dialogo interiore positivo e a concentrarsi sui propri punti di forza piuttosto che sulle proprie debolezze.
- h) **fornire opportunità per la creatività e l'espressione personale:** incoraggiare gli studenti a impegnarsi in attività creative, come la musica, l'arte o la scrittura, per esprimersi e ridurre lo stress.
- i) **creare un ambiente di apprendimento sicuro e di supporto:** promuovere un ambiente di apprendimento sicuro e di supporto creando una cultura del rispetto e dell'inclusività.
- j) **promuovere relazioni positive:** costruire relazioni positive con gli studenti per creare un senso di fiducia e sostegno, che può aiutarli a sentirsi più a loro agio nel cercare aiuto quando necessario.
- k) **incoraggiare l'interazione sociale:** creare opportunità per gli studenti di connettersi tra loro attraverso forum di discussione online o videoconferenze; incoraggiare gli studenti a interagire e collaborare tra loro può aiutarli a sentirsi più connessi e coinvolti nel processo di apprendimento;
- l) **fornire servizi di consulenza virtuale:** assicurarsi che gli studenti abbiano accesso a risorse per la salute mentale, come servizi di consulenza virtuale o gruppi di sostegno;
- m) **stabilire confini chiari:** incoraggiare gli studenti a stabilire confini chiari tra il lavoro scolastico e il tempo personale per ridurre lo stress e il burnout;
- n) **insegnare abilità di gestione del tempo:** aiutare gli studenti a sviluppare capacità di gestione del tempo per garantire che siano in grado di bilanciare i compiti scolastici con altre responsabilità e la cura di sé;
- o) **fornire feedback regolari:** fornire agli studenti feedback regolari sul loro lavoro per aiutarli a rimanere motivati e coinvolti nel processo di apprendimento;
- p) **promuovere una mentalità di crescita:** incoraggiare gli studenti ad adottare una mentalità di crescita, che implica la convinzione che le capacità e l'intelligenza possono essere sviluppate attraverso il duro lavoro e la dedizione;
- q) **promuovere la cura di sé:** incoraggiare gli studenti a dare priorità alla cura di sé facendo pause, dormendo a sufficienza e impegnandosi in attività che portino loro gioia al di fuori della scuola; ricordare agli studenti che prendersi cura del proprio benessere è importante tanto quanto il successo scolastico.

4. MONITORAGGIO

4.1 Monitoraggio Remoto

STAY+ propone una serie di misure per facilitare il monitoraggio del coinvolgimento degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale e del loro benessere, che vanno dai dati e di monitoraggio alle impostazioni peer-to-peer, e in particolare: Learning Management Systems (LMS) per monitorare il coinvolgimento. La maggior parte delle piattaforme LMS consente agli insegnanti di monitorare la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti, come il numero di accessi, il tempo dedicato alle attività e i tassi di completamento. Il monitoraggio regolare di questi dati può aiutare gli insegnanti a identificare gli studenti che potrebbero avere difficoltà e fornire supporto quando necessario. Si può utilizzare la tecnologia per co-creare e sostenere il framework di monitoraggio, ad esempio adottando strumenti tecnologici per supportare l'apprendimento, come app educative, tutorial video e simulazioni online. Il monitoraggio remoto di un ambiente di apprendimento digitale comporta l'uso della tecnologia per monitorare le attività e i progressi degli studenti in un ambiente di apprendimento online.



Questo tipo di monitoraggio è particolarmente importante per l'apprendimento remoto o a distanza, in cui i docenti/formatori potrebbero non avere rapporto faccia a faccia con i propri studenti. Di seguito sono descritti alcuni modi comuni in cui è possibile eseguire il monitoraggio remoto di un ambiente di apprendimento digitale.

Learning Management Systems (LMS): LMS è un'applicazione software che consente ai docenti di creare, gestire e fornire corsi online. LMS ha spesso strumenti integrati per monitorare i progressi degli studenti, come il monitoraggio del completamento dei corsi, il monitoraggio dell'invio dei compiti e l'erogazione di feedback in tempo reale agli studenti.

Videoconferenza: strumenti come Zoom, Google Meet e Skype possono essere utilizzati per condurre lezioni virtuali dal vivo, consentendo agli istruttori di monitorare il coinvolgimento, la partecipazione e la comprensione degli studenti in tempo reale.

Analisi dell'apprendimento: implica l'utilizzo di dati e strumenti di analisi per tenere traccia dei progressi degli studenti e identificare le aree in cui potrebbe essere necessario ulteriore supporto. Ad esempio, un LMS può raccogliere dati su quanto tempo uno studente trascorre su una particolare attività o modulo, che può aiutare i docenti a identificare con quali argomenti gli studenti stanno avendo difficoltà

Feedback degli studenti: i docenti possono anche monitorare i propri studenti raccogliendo feedback tramite sondaggi, quiz e altri strumenti di valutazione. Questo può aiutare i docenti a capire quanto i loro studenti interagiscono con il materiale del corso e identificare le aree in cui è possibile apportare miglioramenti.

Tutto sommato, il monitoraggio remoto di un ambiente di apprendimento digitale può fornire agli istruttori preziose informazioni sui progressi dei loro studenti e aiutarli a prendere decisioni basate sui dati per migliorare l'insegnamento e supportare l'apprendimento dei loro studenti.

4.2 Problemi Tecnici

I problemi tecnici possono rappresentare un ostacolo importante al coinvolgimento nell'apprendimento digitale. Gli insegnanti dovrebbero monitorare regolarmente la piattaforma e affrontare rapidamente i problemi tecnici per ridurre al minimo l'interruzione dell'esperienza di apprendimento. Monitorare e affrontare i problemi tecnici in un ambiente di apprendimento digitale è fondamentale per garantire che gli studenti vivano un'esperienza di apprendimento senza soluzione di continuità ed efficace.

Di seguito sono riportati alcuni passaggi che possono essere adottati per monitorare e risolvere i problemi tecnici:

- a) monitorare l'ambiente di apprendimento, ad esempio controllare regolarmente l'ambiente di apprendimento digitale per eventuali problemi tecnici che potrebbero sorgere, come collegamenti interrotti, tempi di caricamento lenti o strumenti malfunzionanti. Ciò può essere fatto manualmente o attraverso l'uso di strumenti di monitoraggio che rilevano automaticamente i problemi.
- b) stabilire un sistema di supporto, ad esempio fornire agli studenti un sistema di supporto che possono contattare quando incontrano problemi tecnici. Questo può essere sotto forma di help desk, forum di supporto o indirizzo e-mail dedicato.
- c) creare una base di conoscenza, ad esempio creare un archivio di domande frequenti e guide alla risoluzione dei problemi che gli studenti possono utilizzare per risolvere autonomamente problemi tecnici comuni.



- d) erogare formazione tecnica, ad esempio, offrire formazione tecnica agli studenti per garantire che abbiano le competenze necessarie per utilizzare l'ambiente di apprendimento in modo efficace. Questo può includere la formazione su come utilizzare strumenti e applicazioni, la risoluzione dei problemi comuni e la navigazione nell'ambiente di apprendimento.
- e) monitorare il feedback, ad esempio, incoraggiare gli studenti a fornire feedback su eventuali problemi tecnici che incontrano e utilizzare questo feedback per identificare problemi ricorrenti e aree di miglioramento.
- f) aggiornare e mantenere regolarmente l'ambiente di apprendimento, ad esempio, garantire che l'ambiente di apprendimento digitale sia regolarmente aggiornato e mantenuto per evitare problemi tecnici. Ciò può includere l'aggiornamento del software, la correzione di collegamenti interrotti e la garanzia che il sistema sia compatibile con diversi dispositivi e browser.

Seguendo questi passaggi, gli educatori possono monitorare e affrontare in modo efficace i problemi tecnici in un ambiente di apprendimento digitale, garantendo agli studenti un'esperienza di apprendimento senza soluzione di continuità ed efficace.

4.3 Interazioni personali

STAY+ sostiene che le interazioni personali facilitino il benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale, sottolineando così l'importanza di promuovere tali interazioni. Nei paragrafi seguenti, esploreremo una serie di misure proposte da STAY+ per implementare questo approccio. Una delle misure chiave proposte è incoraggiare la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti. Poiché l'apprendimento digitale può isolare, è essenziale creare opportunità per gli studenti di connettersi e collaborare tra loro. Ciò può essere ottenuto attraverso l'uso di forum di discussione, progetti di gruppo e valutazioni tra pari, che possono facilitare il coinvolgimento e l'interazione sociale. Queste attività possono anche aiutare gli studenti a sviluppare abilità importanti come la comunicazione, il lavoro di squadra e la risoluzione dei problemi. Includere attività interattive è un'altra misura che può aiutare a spezzare la monotonia dell'apprendimento online e mantenere gli studenti coinvolti. Le attività interattive, come quiz, sondaggi e giochi, possono dare un feedback immediato e motivare gli studenti a rimanere al passo. Queste attività possono anche aiutare gli studenti a sviluppare il pensiero critico e le capacità decisionali promuovendo al contempo l'impegno e la collaborazione. Offrire sostegno e risorse per la salute mentale è fondamentale anche per promuovere il benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale. Il passaggio all'apprendimento online può essere stressante per alcuni studenti ed è importante fornire risorse e supporto per la salute mentale. Ciò può includere l'offerta di servizi di consulenza, risorse per la salute mentale e la promozione di abitudini sane come l'esercizio fisico e la mindfulness. Fornendo agli studenti l'accesso alle risorse e al supporto per la salute mentale, gli insegnanti possono aiutarli a gestire lo stress e l'ansia e promuovere il benessere generale.

Infine, incoraggiare il feedback degli studenti è una misura essenziale per migliorare continuamente l'esperienza di apprendimento digitale. La ricerca regolare di feedback da parte degli studenti sulle loro esperienze può fornire preziose informazioni su ciò che funziona bene e ciò che deve essere migliorato. Può aiutare gli insegnanti e i responsabili politici a identificare le aree di miglioramento, sviluppare interventi mirati e garantire che le esigenze degli studenti vengano soddisfatte. In conclusione, le interazioni personali sono essenziali per promuovere il benessere degli studenti negli ambienti di apprendimento digitale. Incoraggiare la comunicazione e la collaborazione, includere attività interattive, offrire supporto e risorse per la salute mentale e incoraggiare il feedback degli studenti sono misure che possono aiutare a implementare questo approccio. Adottando queste



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Project 'STAY+' | 2020-1-UK01-KA226-VET-094578
stayplusproject.eu

misure, insegnanti e responsabili politici possono creare un ambiente di apprendimento digitale di supporto e motivante che dia priorità al benessere degli studenti.

