



IO1/A1 Selezione delle metodologie

ESTRATTO



Q4EDU: QUALITÀ PER LA PRONTEZZA DIGITALE NEL SETTORE IFP

Autore: ATLANTIS Engineering S.A.



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso possa essere fatto delle informazioni in esso contenute. Progetto "Q4EDU- Quality for Digital Education Readiness in VET", Numero di progetto: 2020-1-PL01-KA226-VET-095343.



IO1/A1 SELEZIONE DI METODOLOGIE

INFORMAZIONI DEL PROGETTO

Acronimo del progetto:

Q4EDU

Titolo del progetto:

Quality for Digital Education Readiness in VET Project

Numero del progetto:

2020-1-PL01-KA226-VET-095343

Sottoprogramma o KA:

KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices

KA226 - Partnerships for Digital Education Readiness

Website:

<https://q4edu.eu/>

CONSORZIO:

- Coordinatore:
 - UNIWERSYTET LODZKI - UoL (Poland): www.uni.lodz.pl
- Partner:
 - EUROPEAN DIGITAL LEARNING NETWORK (Italy) – www.dlearn.eu
 - SIEC BADAWCZA LUKASIEWICZ - Ł-ITeE (Poland):
www.itee.lukasiewicz.gov.pl
 - CITY COLLEGE (Greece): www.york.citycollege.eu
 - EMPHASYS CENTRE (Cyprus): www.emphasyscentre.com
 - ATLANTIS ENGINEERING (Greece): <https://atlantis-engineering.com/>



La crisi di Covid-19 e i progressi tecnologici che si sono verificati negli ultimi decenni hanno portato alla digitalizzazione della maggior parte degli aspetti della nostra routine quotidiana. Uno di questi aspetti è l'istruzione. La trasformazione digitale nel campo dell'istruzione si sta sviluppando in misura maggiore e colpisce non solo studenti e discenti, ma anche istituzioni educative sia pubbliche che private, centri di formazione professionale e università. Manca un quadro generale che serva per valutare la preparazione/prontezza digitale nelle istituzioni educative. L'obiettivo principale del progetto Q4EDU è sviluppare questo framework basato su modelli e metodologie precedentemente sviluppati e utilizzati nel settore industriale. Per essere più precisi, il nuovo quadro si basa su:

- ❖ Il modello dell'European Foundation for Quality Management (EFQM) che sta guidando il cambiamento organizzativo e il miglioramento delle prestazioni,
- ❖ Il modello del Total Quality Management (TQM) e altre metodologie, che vengono applicate dai leaders più eccellenti del settore industriale
- ❖ Il Modello dell'European Digital Competence Framework che aiuta a monitorare le competenze digitali dei cittadini e sostiene lo sviluppo dei curricula.

L'obiettivo principale del progetto si concentra sui centri di formazione professionale, rendendosi conto della necessità di una valutazione della prontezza digitale sia a livello dei corsi erogati che a livello organizzativo. Tuttavia, il framework metodologico Q4EDU sarà sviluppato su un modello trasferibile in modo che possa essere utilizzato su vari argomenti e possa essere adottato anche in altri paesi.

Nella sua seconda parte, ci sarà un'analisi di diversi modelli di assicurazione della qualità provenienti dal settore industriale, al fine di valutare quali sono di interesse nel settore dell'IFP. Nel documento sono elaborati i seguenti modelli, qui brevemente presentati:

- ❖ **Remote Learning Services (SUZ) Standard** (lo standard dei servizi di apprendimento a distanza), che ha l'obiettivo di garantire servizi di alta qualità che vengono svolti in remoto coprendo tre aree/servizi a distanza, la relazione con il cliente, la progettazione di servizi e la loro fornitura.
- ❖ **European Foundation for Quality Management (EFQM) Model** che viene utilizzato come sistema di gestione all'interno delle organizzazioni aiutandole a trovare le lacune e sviluppare una cultura del miglioramento e dell'innovazione.
- ❖ **Lean Management (gestione snella)**, in ambito manifatturiero, mira ad eliminare gli sprechi e allo stesso tempo a mantenere le attività che generano valori aggiuntivi. Si basa su quattro principi (comprensione delle esigenze dei clienti, riduzione al minimo dei tempi di produzione, indagine, comprensione e risoluzione dei problemi e comprende le tecniche di gestione e di sviluppo delle



persone) per migliorare le prestazioni, la qualità e l'efficacia di un'organizzazione.

- ❖ **Innovation Management (gestione dell'innovazione)** si concentra sulle risorse disponibili in un'organizzazione e sul loro utilizzo per aumentare e migliorare i processi creativi.
- ❖ **Manufacturing Methodologies** (metodologie di produzione), riassunte nelle seguenti percezioni: ridurre gli sprechi, la quantità di materiale, la capacità e il lavoro sprecato durante la produzione di un prodotto in modo che sia sufficiente per soddisfare l'attuale domanda; mantenere la qualità pianificando e implementando metodi di produzione efficaci e quindi continuando a realizzare prodotti di qualità; accelerare la produzione, diminuendo la quantità del tempo per la produzione del prodotto.
- ❖ **Total Quality Management (TQM)** garantisce il successo a lungo termine in quanto coinvolge tutto il personale nel processo di miglioramento continuo della cultura aziendale, dei processi, dei servizi e così via al fine di mantenere standard elevati. Si compone di quattro fasi, denominate anche ciclo PDCA, Plan, Do, Check, Act. Inoltre, comprende e interessa diversi principi condivisi come l'approccio del team, l'impegno del personale, il coinvolgimento dei dipendenti, ecc.
- ❖ **Digital Competence Frameworks**, i quadri delle competenze digitali sono presentati sia nel settore dell'istruzione e dell'educazione che nel settore delle organizzazioni. Per quanto riguarda il primo, viene presentato il Quadro Europeo per la Competenza Digitale degli Educatori (DigCompEdu) che analizza il potenziale delle tecnologie digitali per migliorare e innovare l'istruzione nel settore dell'impegno professionale, risorse digitali, insegnamento e apprendimento, valutare e responsabilizzare gli studenti e facilitare l'acquisizione delle loro competenze digitali. Per quanto riguarda il secondo settore, viene presentato il Quadro europeo per le organizzazioni educative digitalmente competenti (DigCompOrg), che viene utilizzato dalle organizzazioni con lo scopo di autovalutare l'effettiva integrazione e utilizzo delle tecnologie di apprendimento digitale.