



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078

REPORT COMUNE DI VALUTAZIONE

Skill Up



**Co-funded by
the European Union**

CONTENUTI

1	<i>Introduzione</i>	<i>3</i>
2	<i>Processo di Valutazione.....</i>	<i>4</i>
3	<i>Struttura dei Questionari</i>	<i>5</i>
4	<i>Risultati Nazionali</i>	<i>6</i>
5	<i>Risultati Comuni</i>	<i>7</i>
6	<i>Considerazioni Finali e Raccomandazioni.....</i>	<i>8</i>

1 Introduzione

Il progetto D-TEACH è incentrato sull'identificazione e la promozione delle applicazioni didattiche digitali più efficaci per la creazione di contenuti, sulla base delle preferenze e delle esigenze degli educatori di diversi Paesi europei. A tal fine, sono state condotte indagini nazionali in Italia, Spagna e Bulgaria, raccogliendo dati sull'uso, la familiarità e l'efficacia di vari strumenti digitali nelle pratiche didattiche. Questo rapporto comune sintetizza i risultati di queste indagini nazionali per fornire una panoramica completa delle prospettive degli educatori e per supportare la selezione finale delle sei applicazioni didattiche più rilevanti.

2 Processo di Valutazione

Il processo di valutazione ha comportato la creazione e la distribuzione di un questionario standardizzato progettato dal partner italiano Skill Up. Il questionario è stato poi adattato da ciascun Paese per riflettere i contesti educativi e le priorità locali. **L'indagine è stata condotta online nell'arco di un mese e ogni Paese ha raccolto le risposte di educatori che lavorano a diversi livelli educativi**, tra cui istruzione primaria, secondaria, superiore e formazione professionale. L'obiettivo era quello di garantire un'ampia rappresentanza di ruoli, esperienze e prospettive educative, fornendo così una solida base per la selezione degli strumenti digitali più rilevanti.

In ogni Paese, l'indagine si è rivolta a educatori attivamente impegnati nell'insegnamento in classe, nell'istruzione online e nella formazione professionale. Il questionario è stato distribuito attraverso vari canali, tra cui la posta elettronica e le reti professionali, per consentire un'ampia e diversificata gamma di partecipanti.

3 Struttura dei Questionari

Il questionario è stato suddiviso in quattro sezioni principali per acquisire sistematicamente i dati rilevanti necessari per l'analisi:

Sezione 1: Background professionale/educativo

Questa sezione mirava a raccogliere informazioni dettagliate sui ruoli professionali, i livelli di esperienza e i contesti educativi degli educatori. **Ai partecipanti è stato chiesto di specificare il loro attuale ruolo nel campo dell'istruzione**, con opzioni che includevano l'insegnante di scuola primaria, l'insegnante di scuola secondaria, il professore di istruzione superiore, l'istruttore di formazione professionale e l'insegnante di sostegno. Inoltre, i partecipanti hanno fornito dettagli sugli anni di esperienza nel settore, che vanno da meno di un anno a più di 15 anni. Lo scopo di questa sezione era quello di contestualizzare le risposte e comprendere la diversità dei background degli intervistati.

Sezione 2: Frequenza e utilità delle applicazioni nell'insegnamento

La seconda sezione si è concentrata sulla frequenza con cui gli educatori utilizzano le applicazioni didattiche digitali nelle loro pratiche di insegnamento e sull'utilità di questi strumenti per migliorare le esperienze di apprendimento. I partecipanti hanno valutato la loro frequenza di utilizzo su una scala Likert da 1 a 5, dove 1 indicava "mai" e 5 indicava "uso quotidiano". Allo stesso modo, hanno valutato l'utilità di queste applicazioni nel migliorare i risultati dell'insegnamento e dell'apprendimento, sempre utilizzando una scala Likert. **Questa sezione ha fornito indicazioni sull'applicazione pratica della tecnologia educativa e sui benefici percepiti in diversi ambienti didattici.**

Sezione 3: Selezione delle 6 applicazioni tra 6 categorie

In questa sezione è stato chiesto agli educatori di selezionare l'applicazione preferita da ciascuna delle sei categorie predefinite: **Questionari/Valutazione, Realtà aumentata, Creazione di contenuti, Mappe concettuali, Realizzazione di video e Gamification**. Ogni categoria conteneva diverse opzioni e i partecipanti sono stati incoraggiati a scegliere l'applicazione che ritenevano più interessante o più probabile da utilizzare. Questa sezione è stata fondamentale per identificare gli strumenti che gli educatori apprezzano maggiormente per le loro esigenze e contesti didattici specifici.

Sezione 4: familiarità con le applicazioni

La sezione finale ha valutato la familiarità degli educatori con le applicazioni selezionate nella sezione precedente. I partecipanti hanno valutato la loro familiarità su una scala da 1 a 5, dove 1 indicava "per niente familiare" e 5 indicava "molto familiare". Inoltre, una domanda aperta ha permesso ai partecipanti di menzionare altre applicazioni non contemplate nel sondaggio. **Questa sezione mirava a valutare le conoscenze di base degli educatori e a identificare le aree in cui potrebbe essere necessaria un'ulteriore formazione.**

Ogni Paese ha apportato lievi modifiche al questionario per adattarlo meglio al proprio contesto educativo specifico, pur mantenendo la struttura e gli obiettivi principali per garantire la comparabilità tra i Paesi.

4 Risultati Nazionali

Italia:

In Italia, l'indagine ha attirato un gruppo eterogeneo di educatori, **con gli insegnanti di scuola primaria che rappresentano la maggior parte dei partecipanti (34,7%)**. La maggior parte dei partecipanti aveva più di 15 anni di esperienza, il che indica un gruppo con una significativa esperienza professionale. **Gli obiettivi principali dell'integrazione della tecnologia nell'insegnamento erano il miglioramento del coinvolgimento degli studenti (38%) e il potenziamento dei risultati di apprendimento (32%)**. L'indagine ha anche rivelato una forte preferenza per specifici strumenti digitali: **Kahoot è stata la scelta principale per i questionari/la valutazione, Metaverse è stato preferito per la realtà aumentata e Canva è stato il più popolare per la creazione di contenuti**. Padlet è emerso come la scelta migliore per le mappe concettuali, mentre Flipgrid e Genially sono stati preferiti rispettivamente per la creazione di video e la gamification. Sebbene gli educatori abbiano riferito di avere una familiarità da moderata ad alta con questi strumenti, l'indagine ha evidenziato come risorse preziose anche altre applicazioni come Wordwall e Book Creator.

Spagna:

In Spagna, gli insegnanti dell'istruzione secondaria sono stati i principali intervistati (38%), seguiti da quelli dell'istruzione primaria (18%). I partecipanti avevano principalmente un'esperienza compresa tra 1 e 10 anni, il che fa pensare a un gruppo di moderati esperti. **Gli obiettivi più importanti per l'integrazione della tecnologia sono stati il miglioramento dei risultati dell'apprendimento (38%) e la soddisfazione dei bisogni degli studenti (30%), il che riflette un'attenzione alle pratiche didattiche incentrate sullo studente**. **Kahoot ha guidato la categoria per i questionari/valutazione, mentre Metaverse è stata la scelta preferita per la realtà aumentata. Canva è stato molto popolare per la creazione di contenuti e Padlet è stato lo strumento dominante per le mappe concettuali**. Per la creazione di video, Edpuzzle è stato il più scelto, mentre Genially è stato il preferito per la Gamification. Nonostante l'uso diffuso di questi strumenti, l'indagine ha indicato che c'è ancora spazio per migliorare la familiarità degli educatori, dato che la maggior parte di essi ha valutato la propria familiarità come moderata. Sono stati citati anche altri strumenti come Wooclap e Prezi, a dimostrazione di una più ampia gamma di strumenti digitali in uso.

Bulgaria:

In Bulgaria, l'indagine ha incluso un numero significativo di educatori non formali (44%), con la maggioranza dei partecipanti con 1-5 anni di esperienza. **Gli obiettivi principali dell'integrazione della tecnologia sono stati il rafforzamento del coinvolgimento degli studenti (38%) e il miglioramento dei risultati di apprendimento (28%)**. In termini di applicazioni preferite, **Kahoot e Ahaslides sono stati gli strumenti principali per i questionari/valutazione, mentre Metaverse e Blippar sono stati altrettanto popolari per la realtà aumentata. Canva è stata la scelta principale per la creazione di contenuti, mentre Padlet, Datawrapper e Miro si sono avvicinati per le mappe concettuali**. Flipgrid è stato lo strumento preferito per la creazione di video e Genially per la gamification. Tuttavia, l'indagine ha evidenziato un livello inferiore di familiarità con questi strumenti rispetto ad altri Paesi, indicando la necessità di una formazione più completa. Inoltre, sono stati citati strumenti come Praktika e Slido, che vanno ad aggiungersi alla varietà di applicazioni considerate valide dagli educatori.

5 Risultati Comuni

Nei tre Paesi sono emerse diverse tendenze comuni. **Kahoot e Canva sono stati i preferiti in più categorie, indicando la loro ampia accettazione e versatilità nei contesti educativi.** Metaverse è stato lo strumento preferito per la realtà aumentata, suggerendo che gli educatori sono interessati a esplorare esperienze di apprendimento immersive. La popolarità di Padlet per le mappe concettuali evidenzia l'importanza degli strumenti collaborativi che facilitano l'apprendimento visivo. Per la creazione di video, Flipgrid e Edpuzzle sono stati citati frequentemente, sottolineando il valore dei contenuti video interattivi e personalizzabili nell'istruzione moderna. La forte presenza di Genially nella categoria Gamification riflette il crescente interesse nell'utilizzo di elementi basati sui giochi per migliorare il coinvolgimento degli studenti.

Nonostante questi punti in comune, sono emerse notevoli differenze nel livello di familiarità con questi strumenti. **Gli educatori italiani e spagnoli hanno generalmente riferito una maggiore familiarità con le applicazioni, mentre gli educatori bulgari hanno indicato una maggiore necessità di formazione e supporto.** Questa variazione suggerisce che le iniziative future dovrebbero concentrarsi su programmi di sviluppo professionale personalizzati che rispondano alle esigenze e alle sfide specifiche degli educatori nelle diverse regioni.

6 Considerazioni Finali e Raccomandazioni

I risultati delle indagini D-TEACH in Italia, Spagna e Bulgaria forniscono preziose indicazioni sullo stato attuale dell'utilizzo delle applicazioni didattiche digitali in Europa. Sebbene vi sia una chiara preferenza per alcuni strumenti, i diversi livelli di familiarità evidenziano l'importanza di fornire una formazione e un supporto mirati per garantire un uso efficace di questi strumenti. I progetti futuri dovrebbero dare priorità allo sviluppo di programmi di sviluppo professionale che rispondano alle esigenze specifiche individuate in ogni Paese. Inoltre, è necessario valutare costantemente l'impatto di queste applicazioni sui risultati dell'insegnamento e dell'apprendimento, assicurando che contribuiscano in modo significativo al processo educativo.

I risultati suggeriscono anche che, mentre alcune applicazioni sono ampiamente diffuse, c'è spazio per esplorare e promuovere altri strumenti che possono servire meglio a contesti educativi specifici. Incoraggiare gli educatori a sperimentare una gamma più ampia di applicazioni potrebbe portare a pratiche didattiche più innovative e a risultati migliori per gli studenti.

In conclusione, il progetto D-TEACH è riuscito a identificare gli strumenti digitali chiave che sono apprezzati dagli educatori di diversi Paesi. **Rispondendo alle esigenze di formazione e promuovendo l'uso efficace di queste applicazioni, il progetto può dare un contributo significativo al miglioramento dell'istruzione digitale in Europa.**



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



**Co-funded by
the European Union**