



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078

REPORT DI VALUTAZIONE COMUNE

Focus Group

Skill Up



**Co-funded by
the European Union**

CONTENUTI

1.	3
2.	4
3.	5
4.	6
5.	8

1. Introduzione

Il progetto D-TEACH mira a migliorare le competenze dei formatori nell'utilizzo di strumenti didattici digitali per promuovere esperienze di apprendimento interattive e significative. Per identificare le applicazioni più efficaci, sono stati organizzati dei focus group in Spagna, Italia e Bulgaria, raccogliendo le indicazioni pratiche di un totale di 15 formatori esperti. Queste discussioni sono servite a perfezionare l'approccio del progetto e a sviluppare una Guida all'apprendimento esperienziale con le sei applicazioni didattiche di maggior impatto. L'obiettivo principale di questi focus group è stato quello di rivedere gli strumenti didattici identificati in un sondaggio nazionale tra i formatori, perfezionare l'elenco e discutere l'importanza, la familiarità e la praticità di ogni strumento per l'insegnamento e l'apprendimento. Inoltre, i gruppi hanno esplorato le prospettive dei formatori sulle tendenze dell'insegnamento digitale, con particolare attenzione agli strumenti video, all'integrazione dell'intelligenza artificiale e all'accessibilità.

2. Metodologia

Pubblico di riferimento

I focus group condotti in Spagna, Italia e Bulgaria hanno incluso un totale di 15 partecipanti, tutti formatori con diversi background educativi e professionali. Questa diversità ha garantito una discussione completa degli strumenti e delle loro applicazioni pratiche in contesti diversi. La composizione dei partecipanti era la seguente:

- **Spagna:** Cinque formatori di età compresa tra i 21 e i 28 anni, con background in pedagogia, psicopedagogia, istruzione secondaria ed educazione degli adulti. Alcuni avevano già avuto un'esperienza educativa internazionale attraverso gli scambi Erasmus.
- **Italia:** Sei formatori, tra cui due specialisti in tecnologia e IA e un professore di Digitalizzazione e Tecnologia dell'Università di Malta. Questo gruppo ha portato una forte prospettiva tecnologica e accademica alla discussione.
- **Bulgaria:** quattro formatori, due specializzati in tecnologie dell'informazione e due che lavorano nel campo dell'educazione non formale. Questo gruppo ha fornito approfondimenti sugli aspetti pratici e tecnici degli strumenti educativi.

Procedura

I focus group sono stati condotti di persona in ogni Paese e sono durati da un'ora a un'ora e mezza. Per garantire la coerenza, è stato utilizzato un approccio standardizzato in tutte le sessioni:

1. **Introduzione:** Ogni sessione è iniziata con un'introduzione al progetto D-TEACH, ai suoi obiettivi e allo scopo del focus group. I partecipanti sono stati informati sulle categorie di strumenti da discutere.
2. **Discussioni guidate:** I moderatori hanno facilitato discussioni strutturate, incoraggiando i partecipanti a condividere la loro familiarità con gli strumenti e le loro opinioni in merito. Tra gli argomenti principali vi erano l'usabilità, l'accessibilità e il potenziale degli strumenti per l'insegnamento e l'apprendimento.
3. **Scambio interattivo:** I partecipanti sono stati incoraggiati a fornire esempi di utilizzo di questi strumenti o di come ne immaginavano l'applicazione in contesti educativi. Questo approccio interattivo ha favorito approfondimenti pratici e la condivisione delle migliori pratiche.
4. **Raccolta di feedback:** I moderatori hanno raccolto feedback su ogni strumento e sulla sua rilevanza per il progetto. Ciò includeva suggerimenti per ulteriori strumenti, come le applicazioni di intelligenza artificiale, e raccomandazioni per escludere strumenti, come quelli relativi alla realtà aumentata.

Strumenti e materiali

Per facilitare le sessioni, sono stati utilizzati i seguenti materiali:

- **Diapositive di presentazione:** Riassume i risultati del sondaggio e fornisce una panoramica di ogni categoria di strumenti.
- **Guide di discussione:** Domande standardizzate per garantire l'esplorazione di tutti gli aspetti rilevanti degli strumenti.

3. Analisi comparativa dei risultati dei focus group

Familiarità e utilizzo delle applicazioni didattiche

In tutti i gruppi sono emerse alcune applicazioni comunemente utilizzate e apprezzate per la loro facilità d'uso e le loro capacità interattive:

- **Canva, Genially, Mentimeter, Kahoot e Padlet** sono stati ampiamente riconosciuti e utilizzati nei tre Paesi. Queste applicazioni sono state elogiate per aver promosso il coinvolgimento e la creatività nella creazione di contenuti.

I formatori di ciascun Paese hanno mostrato leggere variazioni nell'utilizzo:

- **Spagna:** I formatori hanno evidenziato **Canva** e **Genially** per la gamification e la creazione di contenuti, e **Edpuzzle** per l'integrazione di valutazioni all'interno di contenuti video.
- **Italia:** I formatori hanno usato frequentemente **Mentimeter, Kahoot, Canva** e **Padlet** e hanno consigliato di aggiungere **CapCut** per la creazione di video e **Podbean** per i podcast.
- **Bulgaria:** i formatori hanno preferito **Miro** per la mappatura concettuale e **Genially** per la gamification basata sui quiz.

Strumenti multimediali e integrazione dell'intelligenza artificiale

Gli strumenti per la creazione di video e podcast sono stati fortemente raccomandati:

- **CapCut** e **Flipgrid** sono stati evidenziati per i contenuti video, mentre l'Italia ha suggerito anche **Podbean** per incorporare i podcast, che si allineano alle moderne tendenze dell'istruzione.
- Strumenti di IA come **ChatGPT** e **Gemini** sono stati suggeriti in tutti i Paesi per supportare la creazione di contenuti e migliorare il coinvolgimento. I formatori hanno sottolineato il potenziale dell'IA nel rendere le presentazioni più dinamiche, integrando immagini e testi generati dall'IA.

Sfide di accessibilità

I partecipanti ai gruppi di discussione hanno riconosciuto le difficoltà di accesso a determinati strumenti:

- **Realtà aumentata:** I formatori di tutti i gruppi ritengono che queste applicazioni siano sottoutilizzate a causa delle limitazioni delle risorse. Hanno raccomandato di non privilegiare la AR, riservandola a contesti specializzati in cui la formazione e le risorse sono disponibili.
- **Funzioni premium:** I formatori spagnoli hanno notato che l'accesso alle funzioni premium rappresenta una barriera, poiché non tutti gli istituti scolastici possono permettersi un abbonamento. Questa preoccupazione è stata condivisa e i formatori hanno suggerito di dare priorità agli strumenti che offrono ampie funzionalità gratuite.

Approfondimenti specifici per paese

Ogni Paese ha apportato prospettive uniche alle discussioni del focus group:

- **Spagna:** I formatori si sono espressi a favore della formazione continua e hanno sottolineato la necessità di affrontare il tema dell'accessibilità nell'IFP. Hanno sottolineato il ruolo di strumenti semplici e ampiamente disponibili per una più ampia adozione in diversi contesti educativi.
- **Italia:** I formatori italiani hanno dimostrato una grande familiarità con le applicazioni principali, suggerendo aggiunte come **CapCut** e **Podbean**. Hanno consigliato di escludere la realtà aumentata a causa della scarsa usabilità e hanno suggerito di rimuovere applicazioni obsolete come Aumentaty.

- **Bulgaria:** i formatori bulgari hanno espresso una forte preferenza per **Miro** per la mappatura concettuale e **Genially** per la gamification. Hanno apprezzato **Flipgrid** per le discussioni video interattive, notando il suo fascino per gli studenti grazie alla sua interfaccia in stile social media.

4. Applicazioni selezionate per la Guida all'apprendimento esperienziale

Sulla base del feedback consolidato dei tre focus group nazionali, le seguenti applicazioni sono raccomandate come gli strumenti più utili, uno per categoria, da includere nella Guida all'apprendimento esperienziale. Questi strumenti sono stati scelti per la loro efficacia, accessibilità e allineamento con le esigenze e le preferenze dei formatori.

1. Questionari di valutazione: Kahoot

Kahoot si è distinto in tutti i gruppi di discussione come strumento coinvolgente e ampiamente conosciuto per la creazione di quiz interattivi e autovalutazioni. Il suo approccio gamificato lo rende efficace per aumentare la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti, rendendolo una scelta ideale per questa categoria.

2. Integrazione dell'intelligenza artificiale (che sostituisce la realtà aumentata): ChatGPT

Dato lo scarso utilizzo e la scarsa praticità degli strumenti di realtà aumentata, sono stati invece inclusi strumenti di intelligenza artificiale come ChatGPT. ChatGPT è stato altamente raccomandato per la sua capacità di assistere i formatori nel generare contenuti, rispondere alle domande e migliorare l'interattività dell'insegnamento.

3. Creazione di contenuti: Canva

Canva è emerso come il preferito da tutti per la sua versatilità e facilità d'uso. I formatori hanno sottolineato la sua capacità di creare materiali visivamente accattivanti, come presentazioni, poster e grafica per i social media, rendendolo uno strumento essenziale per la creazione di contenuti.

4. Mappe concettuali: Miro

Miro è stato lo strumento preferito per la mappatura concettuale, soprattutto in Bulgaria e tra i formatori con un background informatico. Le sue caratteristiche di collaborazione e flessibilità per il brainstorming e l'organizzazione delle idee lo rendono una scelta eccellente per l'apprendimento visivo.

5. Creazione di video: Capcut

Inizialmente, Flipgrid era stato incluso come strumento consigliato per la creazione di video, data la sua popolarità nel promuovere esperienze di apprendimento interattive e creative. Tuttavia, dopo aver scoperto che Flipgrid non è più disponibile, CapCut è stato scelto come sostituto dell'ultimo minuto. CapCut offre un'interfaccia intuitiva, funzioni di editing avanzate e accessibilità per educatori e studenti, che lo rendono un'ottima alternativa per la creazione di contenuti video coinvolgenti.

6. Gamification: Genialmente

Genially è stata l'applicazione di gamification più apprezzata per la sua capacità di creare quiz interattivi, presentazioni ed esperienze di apprendimento gamificate. I formatori di tutti i gruppi di discussione hanno riconosciuto la sua efficacia nel catturare e mantenere l'attenzione degli studenti.

5. Conclusione

I focus group D-TEACH in Spagna, Italia e Bulgaria hanno evidenziato una forte preferenza per gli strumenti accessibili, facili da usare e versatili per favorire ambienti di apprendimento coinvolgenti. Applicazioni come **Canva**, **Genially**, **Mentimeter** e **Kahoot** sono emerse come risorse fondamentali in tutti i gruppi, apprezzate per la loro capacità di adattarsi a varie esigenze didattiche e di migliorare l'interazione degli studenti. Questo allineamento tra i Paesi rafforza questi strumenti come scelte fondamentali per la Guida all'apprendimento esperienziale.

Inoltre, i formatori hanno mostrato entusiasmo per l'integrazione di **strumenti di IA** come **ChatGPT** e **Gemini**, vedendo il loro potenziale per semplificare la creazione di contenuti e aggiungere un elemento dinamico all'insegnamento. La richiesta costante di integrazione dell'IA in tutti i gruppi suggerisce che questi strumenti giocheranno un ruolo fondamentale nel futuro della formazione digitale, aiutando i formatori a creare contenuti coinvolgenti e interattivi.

Tuttavia, i formatori hanno evidenziato alcune difficoltà, in particolare per quanto riguarda l'**accessibilità** alle funzioni premium di alcune applicazioni e l'uso limitato degli strumenti di **realtà aumentata (AR)** a causa dei vincoli di risorse. Sulla base di questo feedback, l'aver dato priorità alle applicazioni con versioni gratuite estese e l'aver privilegiato l'AR garantisce che la guida rimanga pratica e ampiamente utilizzabile.

Nel complesso, le intuizioni emerse da questi focus group sottolineano l'importanza di dotare i formatori di strumenti che siano al tempo stesso efficaci e accessibili.

Concentrandosi sulle applicazioni più diffuse, supportando i contenuti multimediali e incorporando l'intelligenza artificiale, il progetto D-TEACH è ben posizionato per soddisfare le esigenze in evoluzione degli educatori digitali in diversi contesti.



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



**Co-funded by
the European Union**