



# Ricognizione su competenze digitali e bisogni formativi

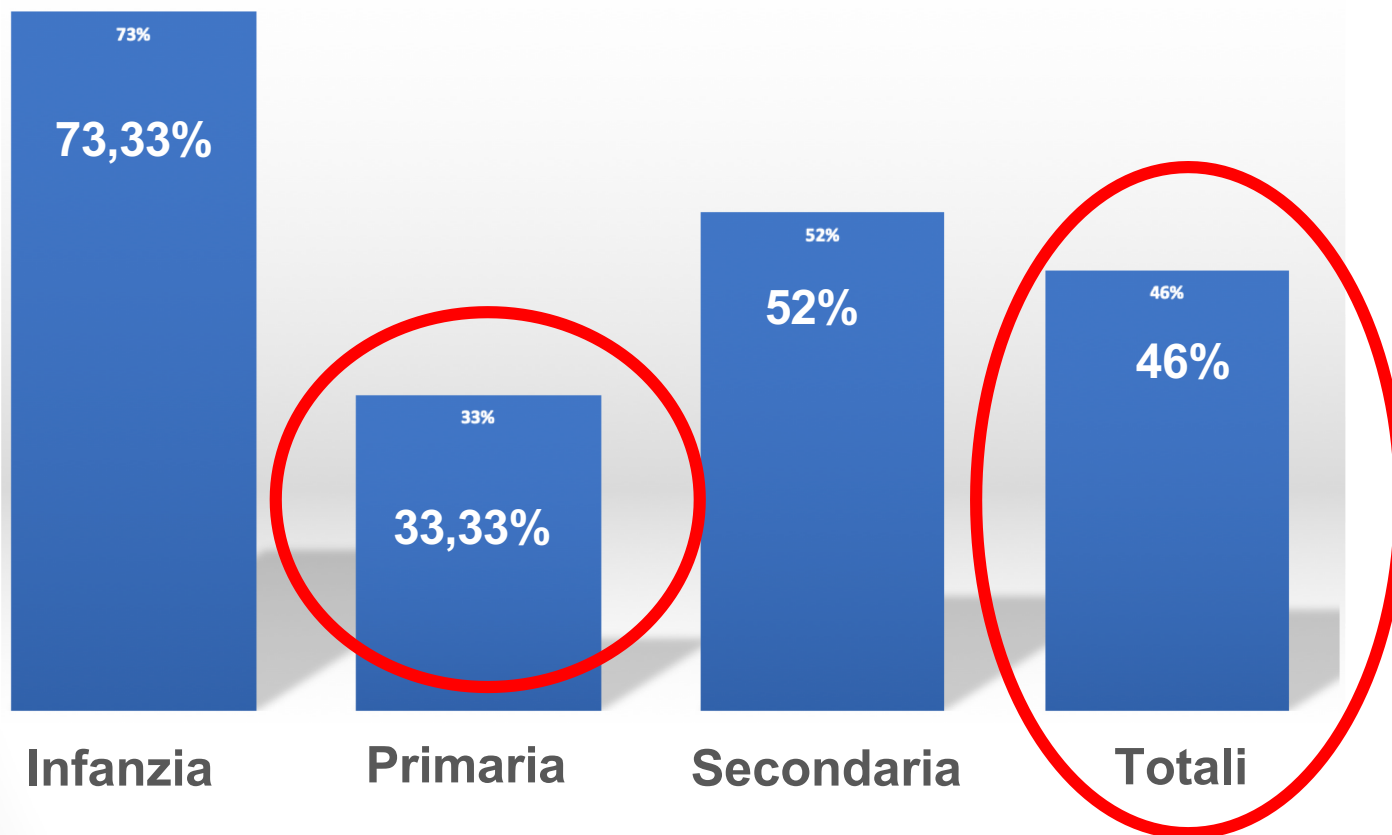
Rielaborazione dei dati del questionario

a cura di Nunzio Vetrano

Istituto Comprensivo »Racioppi« di Moliterno, Viale D. Galante, 21, 85047 Moliterno (PZ)

# Partecipazione al sondaggio

Docenti che hanno compilato il questionario



Hanno risposto solo **38** docenti su **82** per un totale di **circa il 46%**

Buona la partecipazione delle insegnanti della scuola dell'Infanzia; scarsa invece soprattutto quella degli insegnanti della **Primaria**.



# Perché il questionario?

- ➔ ad un anno i bambini hanno già in mano un device<sup>1</sup>
- ➔ i bambini trascorrono ben sette ore al giorno in media usando strumenti digitali, dal telefonino al videogioco<sup>1</sup>
- ➔ circa la metà degli studenti passa su Internet almeno 5-6 ore al giorno. [...] Si stima che l'utente medio controlli tra le 10 e le 20 volte all'ora, in pratica fino a un check ogni 3 minuti, se gli sono arrivate - sullo smartphone o sul computer - nuove notifiche<sup>2</sup>

<sup>1</sup> [\*Corriere della Sera, 28 settembre 2018\*](#)

<sup>2</sup> [\*La Repubblica, 10 maggio 2018\*](#)



**Nativi digitali  
o  
Dipendenti dal  
digitale**



# Perché il questionario?

➔ A partire dal 2006 la **competenza digitale è stata integrata in numerose normative europee e nazionali**

**2006**  Lifelong Learning

- [Raccomandazione del Parlamento Europeo](#)

**2015**

- [Piano Nazionale Scuola Digitale](#)

A partire dal 2016 tutte le scuole **devono** inserire nei Piani Triennali dell'Offerta Formativa azioni coerenti con le finalità i principi e gli strumenti previsti nel Piano Nazionale Sistema Digitale (PNSD) (art. 56-57 L. 107/2015)

**È necessario promuoverla nei nostri allievi!!**

**2012**

- [Indicazioni Nazionali per il curricolo](#)

*Ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.*

**2018**

- [22 maggio – Raccomandazione del Consiglio Europeo per le competenze chiave](#)
- [Bring your own device-BYOD](#)
- [Indicazioni Nazionali per il curricolo: nuovi scenari](#)

 Lifelong Learning

*I nostri ragazzi, anche se definiti nativi digitali, spesso non sanno usare le macchine, utilizzare i software fondamentali, fogli di calcolo, elaboratori di testo, navigare in rete per cercare informazioni in modo consapevole. Sono tutte abilità che vanno insegnate.*

*[...] La maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, per non nuocere a se stessi e agli altri.*



# Perché il questionario?

5

Motivazione pedagogica →

Norme cogenti →

**Non si può non considerare le nuove tecnologie nella didattica**



Il questionario è stato proposto in conformità a quanto previsto nel PNSD che definisce i seguenti compiti dall'animatore digitale (Azione #28 del [Piano Nazionale Scuola Digitale](#))

**la formazione interna**

→ perchè la formazione deve partire dai bisogni e dalle competenze possedute

**il coinvolgimento della comunità scolastica**

→ perchè con il questionario si è voluto coinvolgere la comunità scolastica "docenti"

**la creazione di soluzioni innovative**  
in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure

→ perchè per creare soluzioni innovative occorre condividere buone pratiche tra docenti, occorre il contributo di tutti e di ciascuno

# Le competenze digitali

La prima parte del questionario era volta a sondare le competenze possedute nelle **5 aree** previste dalle linee guida europee ([DigComp 2.1](#))

Informazione e data literacy

Comunicazione e collaborazione

Creazione di contenuti digitali

Sicurezza

Problem solving



# Informazione e data literacy



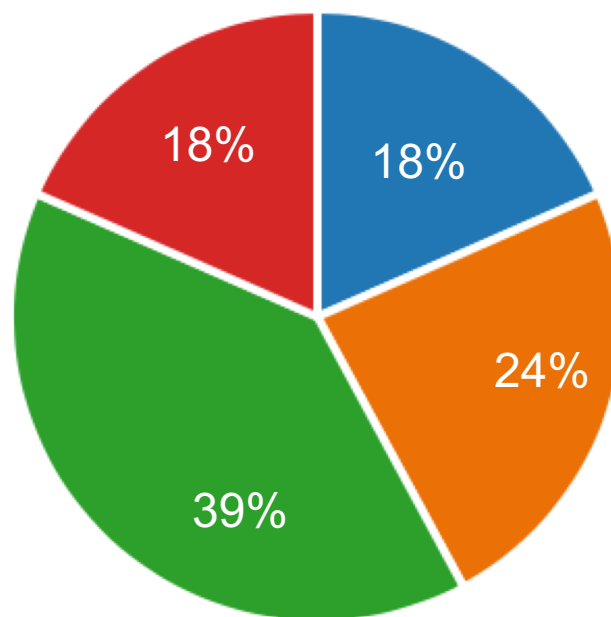
## Nel trovare, utilizzare e conservare informazioni e file

■ Non mi sento competente

■ So cercare informazioni online utilizzando un motore di ricerca. So che non tutte le informazioni online sono affidabili. So memorizzare le informazioni (per es. testi e immagini) e recuperarle una volta salvate, sul computer e/o su memorie USB

■ So utilizzare diversi motori di ricerca per trovare informazioni. Uso filtri di ricerca (ad esempio solo immagini, video, mappe). Paragono fonti diverse per valutare l'attendibilità delle informazioni. Classifico le informazioni salvate utilizzando diversi

■ Posso usare strategie di ricerca avanzate (usando per esempio gli operatori di ricerca) per trovare informazioni affidabili su internet. Valuto le informazioni trovate, confrontando e usando una serie di criteri. Salvo le informazioni in diversi formati,



Circa **l'80%** dei docenti sa trovare, utilizzare, confrontare e salvare le informazioni



# Comunicazione e collaborazione

8



## Nella comunicazione e collaborazione on line

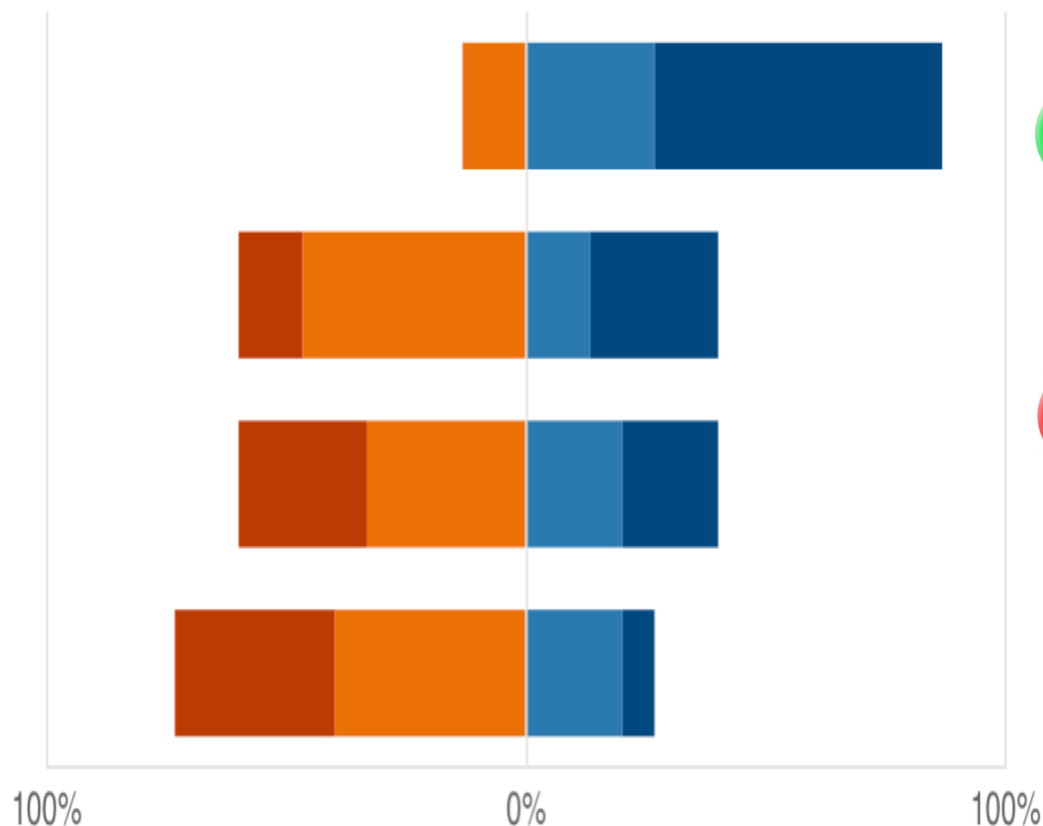
■ Per nulla ■ Poco ■ Abbastanza ■ Molto

Utilizzo smartphone, computer e/o tablet per comunicare e per inviare file (allegati, immagini)

Utilizzo piattaforme di condivisione (Dropbox, Google Drive, iCloud ecc.)

Interagisco in social networking o comunità di pratiche online

Utilizzo classi virtuali e/o strumenti web 2.0 per la costruzione condivisa di risorse



L'uso di device per comunicare è consolidato.



L'uso di piattaforme di condivisione, l'interazione in **social networking** e l'uso di **classi virtuali** sono molto limitati.





# Creazione di contenuti digitali



9

## Nella creazione di contenuti sono in grado di

■ Per nulla ■ Poco ■ Abbastanza ■ Molto

Scrivere un testo (con immagini, didascalie, note, indice, ecc.), formattarlo e impaginarlo

Preparare diapositive (con animazioni, audio, immagini, testi, ipertesti, ecc.) per una presentazion...

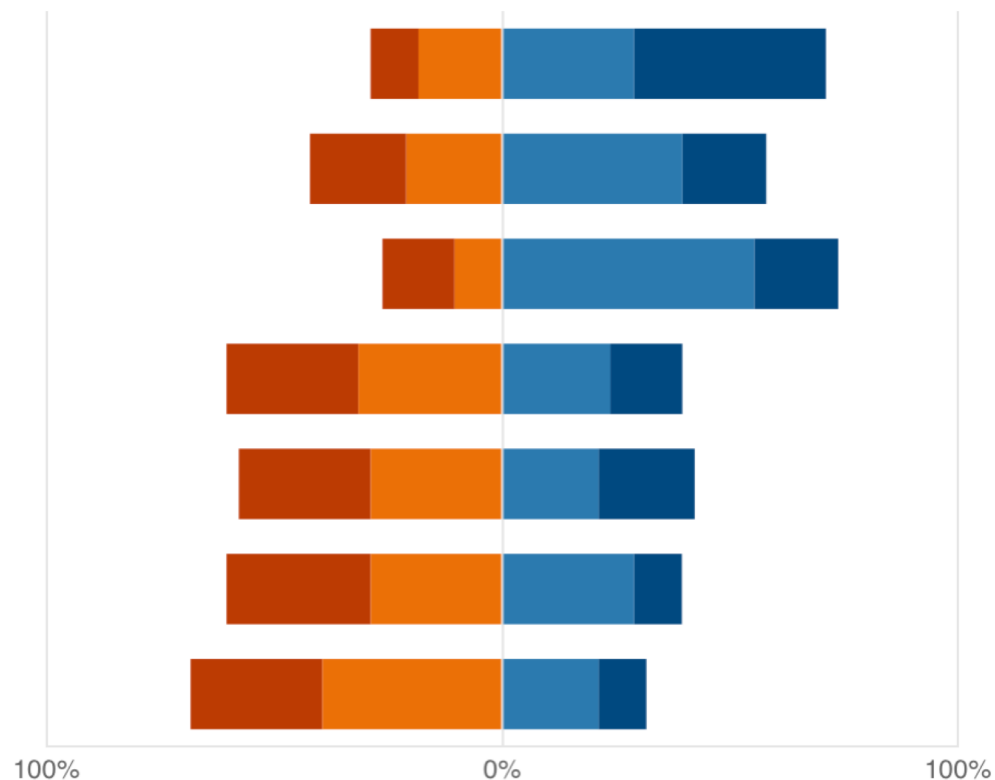
Creare e gestire una tabella

Creare e gestire un foglio di calcolo

Elaborare file grafici e salvarli in vari formati (.jpeg, .jpg, .bmp, ...)

Acquisire ed elaborare file audio nei vari formati (.wav, .mp3, ...)

Acquisire ed elaborare video nei vari formati (.avi, .mpeg, ...)



- Rispetto alla **videoscrittura**, i docenti si sentono nel complesso **competenti**.
- **Da potenziare** la capacità di preparare una **presentazione**.
- **Iniziali** competenze nella gestione di un **foglio di calcolo**, così come nell'acquisizione e nell'elaborazione di **immagini** il **50%** dei docenti si percepisce **sicuro**, mentre **oltre il 60%** ha **difficoltà** nella gestione di file **audio e video**



## Nella manutenzione degli strumenti e nella sicurezza

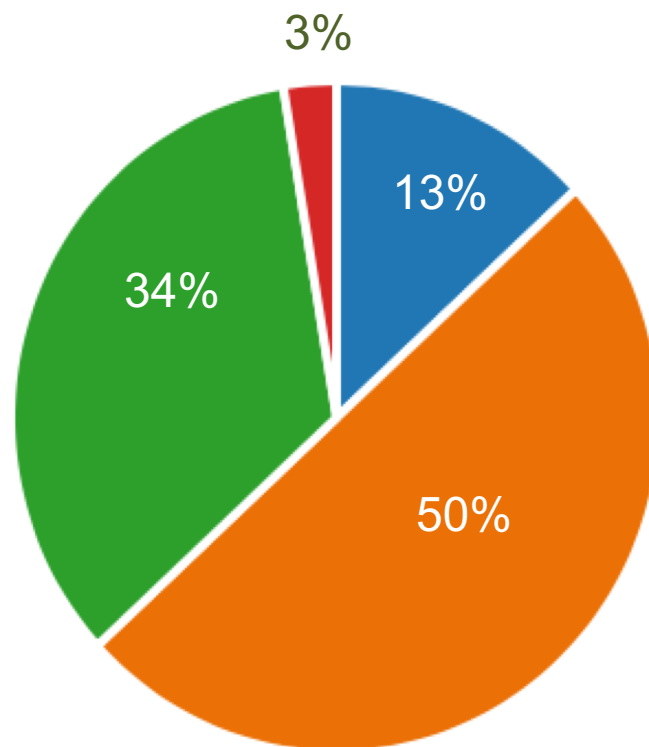


■ Non mi sento competente

■ Uso accorgimenti fondamentali per la protezione dei miei dispositivi (antivirus e uso delle password).

■ Uso nei miei dispositivi software per la sicurezza (antivirus e firewall) e mi accerto che siano aggiornati e attivi. Uso password diverse e alfanumeriche per accedere ai servizi digitali. So riconoscere mail sospette di truffa o con allegati contenenti po

■ Tengo sotto controllo la configurazione e lo stato di funzionamento dei dispositivi che uso (pulizia file, installazione aggiornamenti, impostazioni per la sicurezza dei servizi on line di posta o cloud). So intervenire in caso i software per la sicurezza



Il **50%** dei docenti **utilizza accorgimenti di base** ed il **13% si sente incompetente** in termini di protezione dei dati e sicurezza informatica



# Problem solving



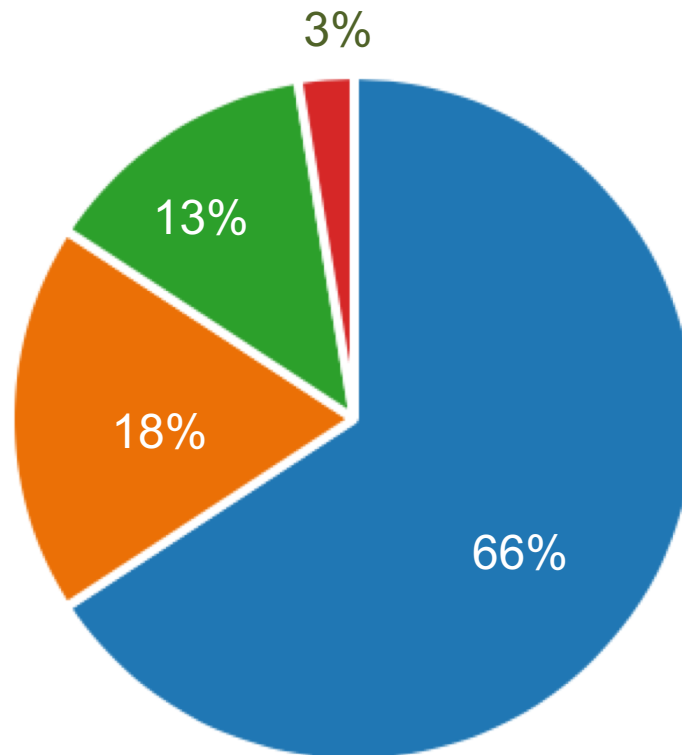
Nel complesso, come utilizzo i dispositivi, le applicazioni e i programmi?

**■** So identificare e risolvere semplici problemi tecnici. Riconosco risorse e strumenti digitali adeguati al mio bisogno.

**■** So identificare e risolvere problemi tecnici di vario genere. Utilizzo risorse e strumenti digitali per risolvere semplici problemi.

**■** So risolvere problemi tecnici con discreta sicurezza. Utilizzo risorse e strumenti digitali per realizzare prodotti creativi.

**■** So trovare soluzioni innovative a problemi complessi. Utilizzo risorse e strumenti digitali per innovare e proporre nuove idee favorendo un rapporto proattivo e dinamico con il contesto, aggiornando, in tal modo, la mia competenza e quella altrui.



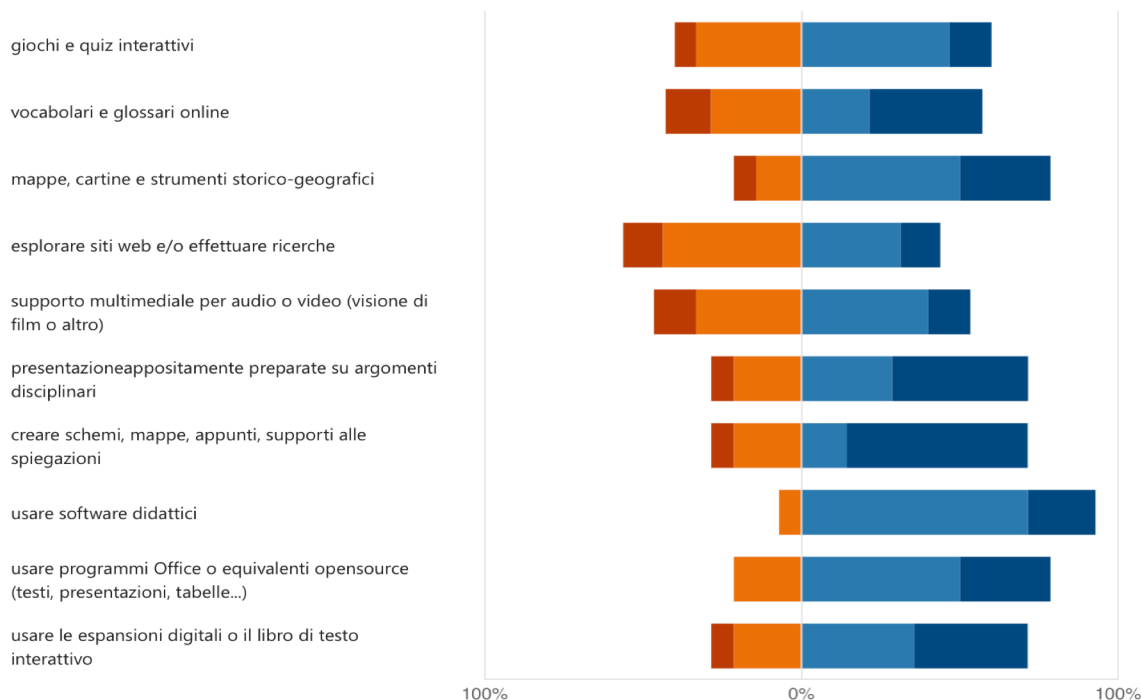
Solo il **16%** dei docenti si sente **sicuro nel risolvere problemi tecnici** ed è in grado di **realizzare prodotti creativi**. Il restante **84%** dichiara di **saper identificare e risolvere semplici problemi tecnici**



# Esperienze di didattica con le tecnologie: **Infanzia**

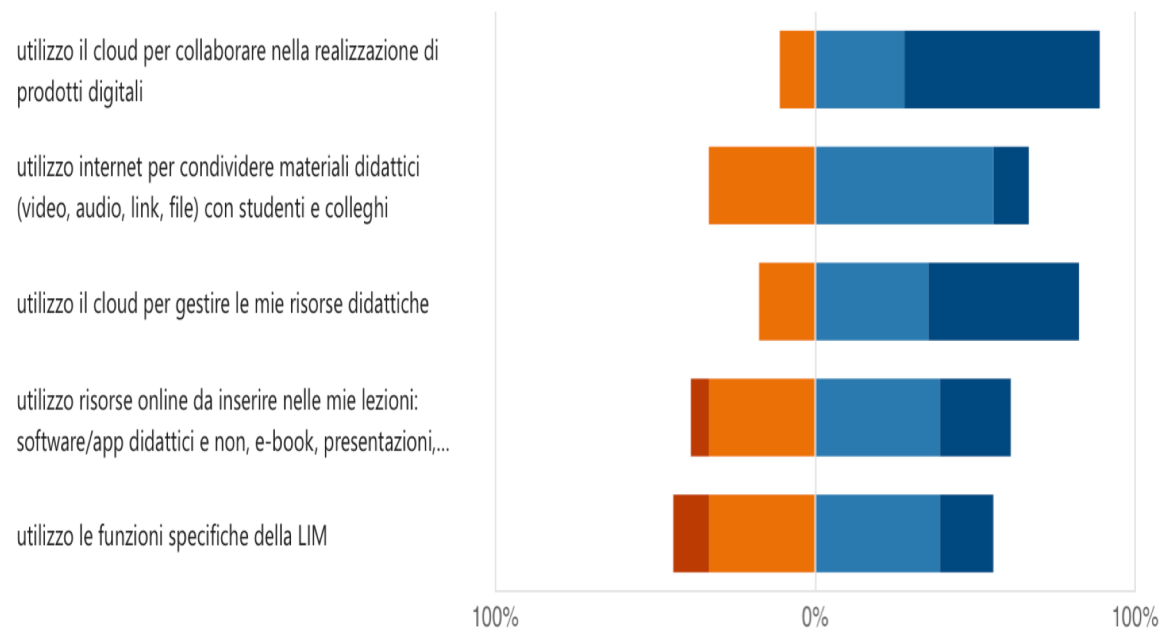
## Durante le lezioni utilizzo il computer e la LIM per

■ il più possibile ■ spesso ■ qualche volta ■ mai



## Nella mia attività di docente

■ il più possibile ■ spesso ■ qualche volta ■ mai



Come atteso, l'utilizzo di LIM/monitor è **basso** e per lo più limitato a esplorazione sul web, supporto multimediale, giochi e glossari.

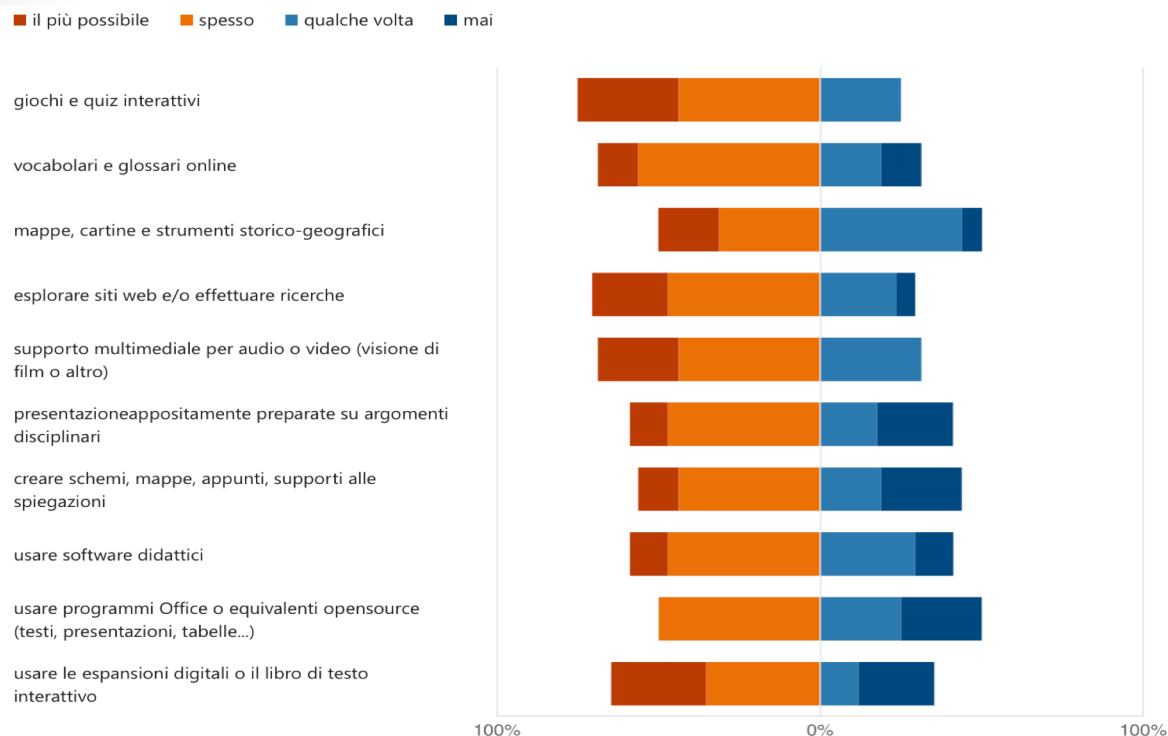
Il *cloud* viene generalmente utilizzato per la condivisione di materiali didattici con i colleghi, per risorse online e funzioni specifiche.



# Esperienze di didattica con le tecnologie: **Primaria**

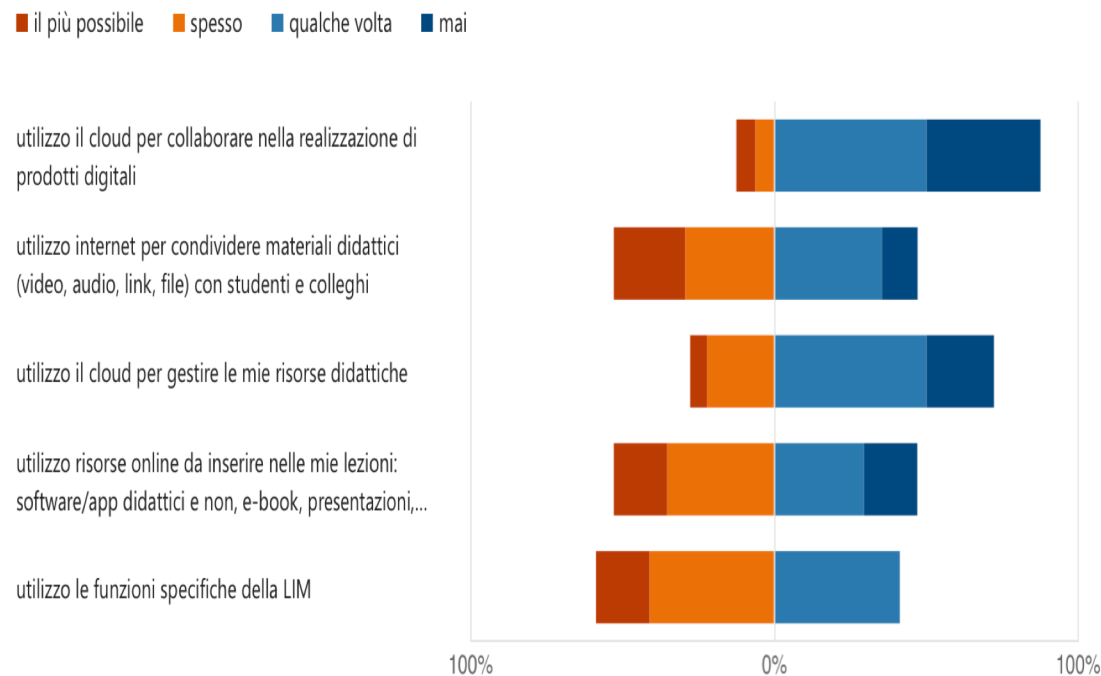
13

## Durante le lezioni utilizzo il computer e la LIM per



La LIM viene spesso utilizzata come **supporto multimediale per riproduzione di video**. Molto frequente è anche il suo utilizzo per **aprire testi o presentazioni in ambiente Office**. Circa il **60%** dei docenti la utilizza per **creare schemi e supporti alle spiegazioni**. Il **65%**, invece, usa con frequenza le **espansioni digitali del libro di testo**.

## Nella mia attività di docente



Il *cloud* è utilizzato per **procurarsi i materiali** delle lezioni dal **50% degli insegnanti**. **Limitato** è il suo impiego per la **gestione delle risorse (30%)** e per la **collaborazione nella realizzazione di prodotti digitali (7%)**

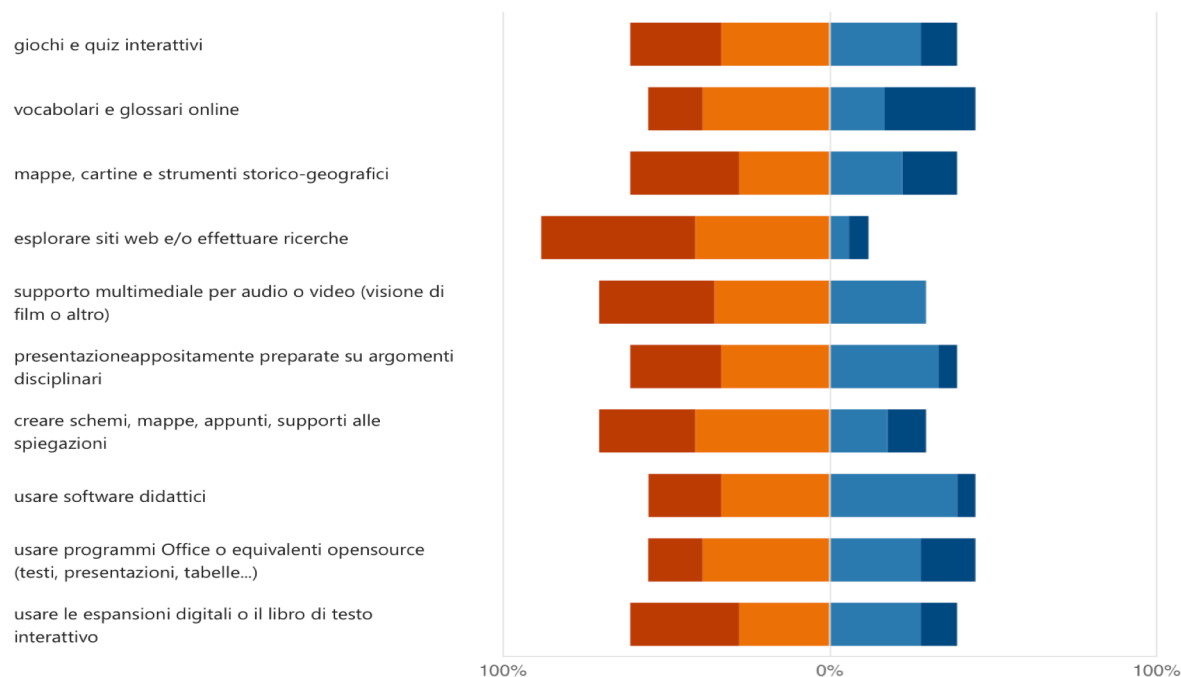


# Esperienze di didattica con le tecnologie: **Secondaria**

14

## Durante le lezioni utilizzo il computer e la LIM per

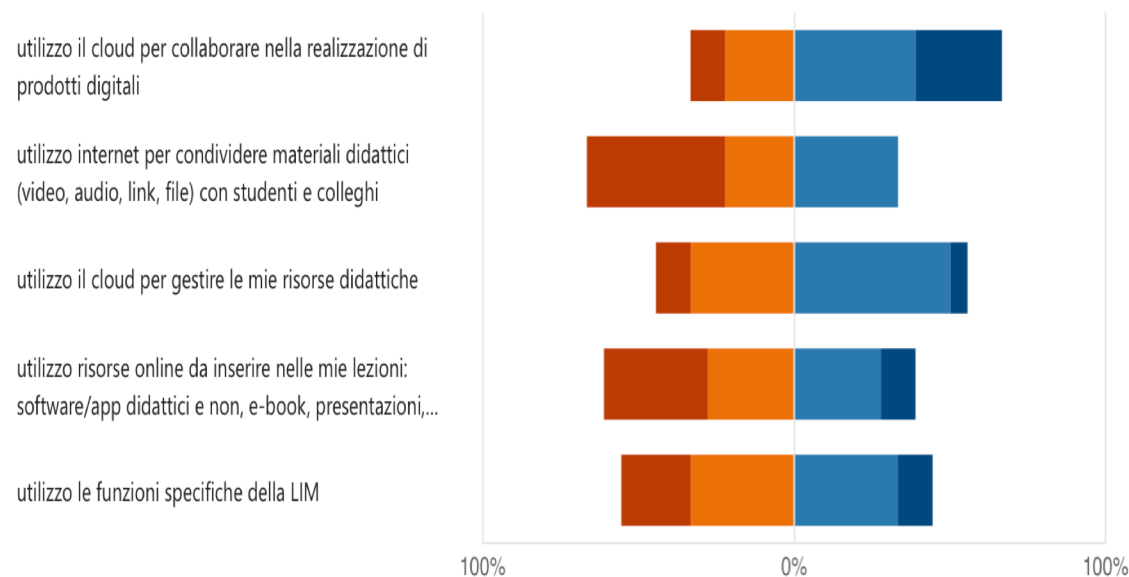
■ il più possibile ■ spesso ■ qualche volta ■ mai



Come per la scuola primaria, la LIM viene spesso utilizzata **per effettuare ricerche e per la riproduzione di video (70%)**. Spesso serve come **supporto alle spiegazioni** (mappe, schemi) e per **proiettare presentazioni su argomenti disciplinari (68%)**. Circa il **60%** usa con frequenza le **espansioni digitali del libro di testo**.

## Nella mia attività di docente

■ il più possibile ■ spesso ■ qualche volta ■ mai

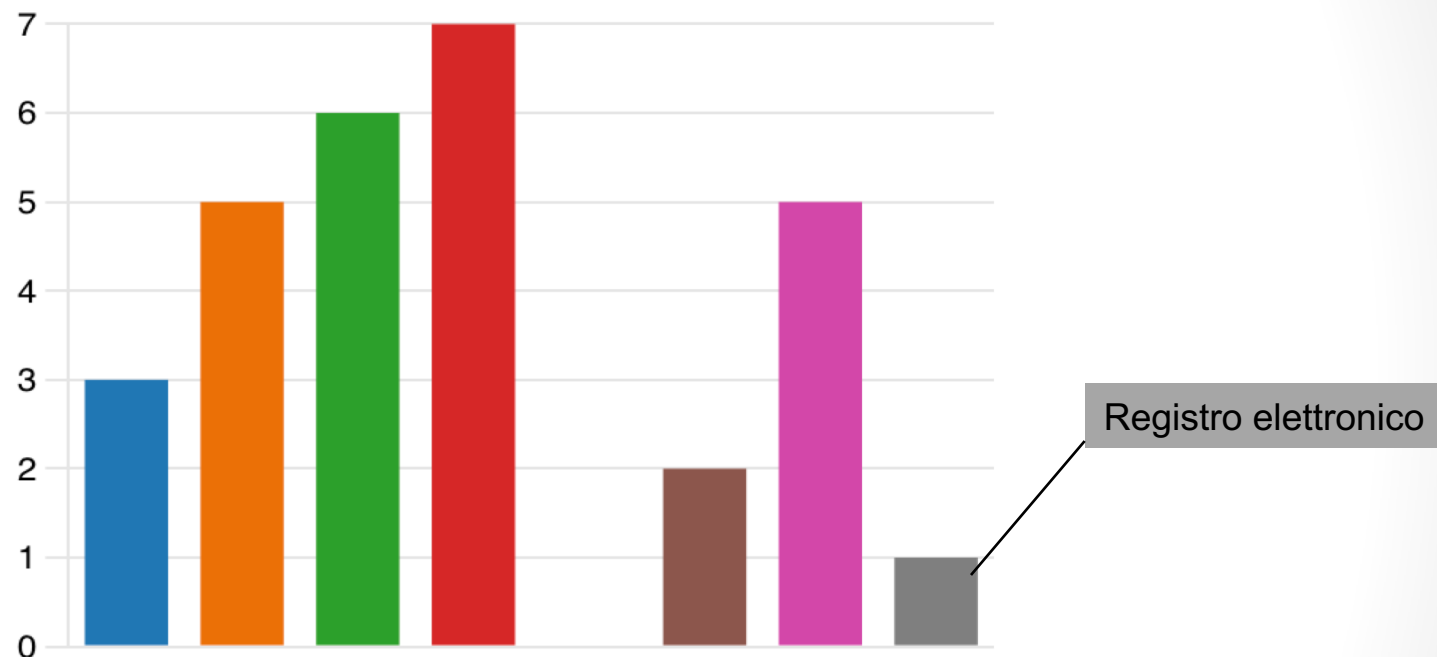


Si osservano tendenze simili a quelle della scuola Primaria. Il *cloud* è utilizzato per **procurarsi i materiali** delle lezioni dal **50% degli insegnanti**. **Abbastanza limitato** è il suo impiego per la **gestione delle risorse (30%)** e per la **collaborazione nella realizzazione di prodotti digitali (15%)**



Quali modalità di innovazione didattica hai già sperimentato attraverso le tecnologie digitali?

● Nessuna	3
● Coding e pensiero computazion...	5
● Giochi o quiz	6
● Uso di tablet o smartphone in cl...	7
● Flipped classroom	0
● Classi virtuali (Edmodo, Google ...	2
● Cooperative Learning (produzio...	5
● Altro	1

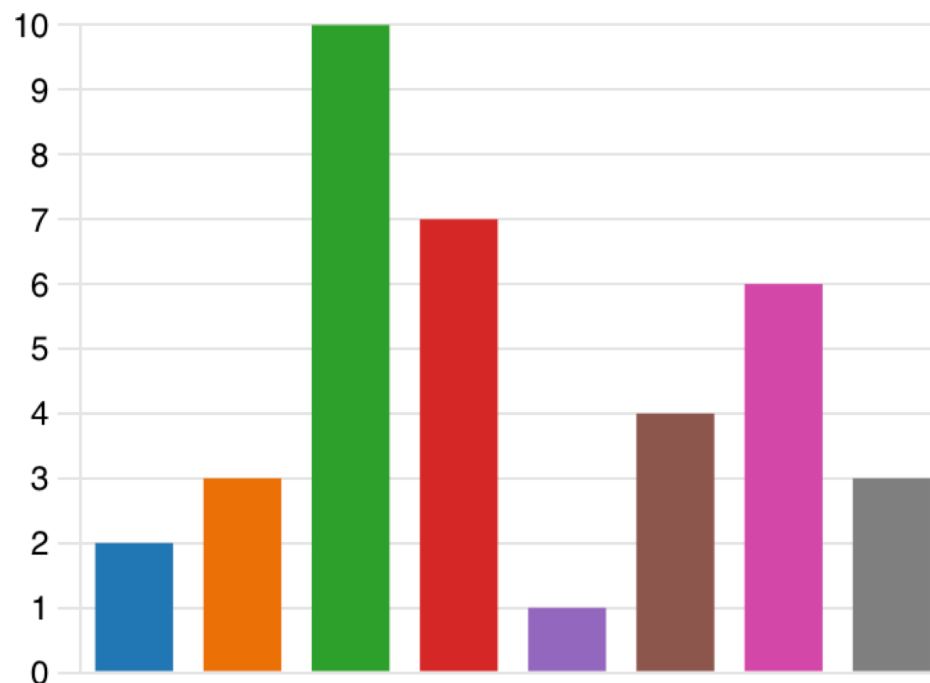


Alla scuola dell'Infanzia per la maggior parte si registra un utilizzo di **giochi e di uso di tablet**; abbastanza buono anche il **Coding e il Cooperative learning**.



Quali modalità di innovazione didattica hai già sperimentato attraverso le tecnologie digitali?

● Nessuna	2
● Coding e pensiero computazion...	3
● Giochi o quiz	10
● Uso di tablet o smartphone in cl...	7
● Flipped classroom	1
● Classi virtuali (Edmodo, Google ...	4
● Cooperative Learning (produzio...	6
● Altro	3



Registro elettronico  
Biblioteca digitale di  
classe  
Storytelling

Alla scuola Primaria la principale innovazione didattica sperimentata è quella di **giochi o quiz interattivi**. Abbastanza positivo anche **l'uso di tablet o smartphone in classe**. Scarso l'utilizzo di attività di **Coding e flipped classroom**.

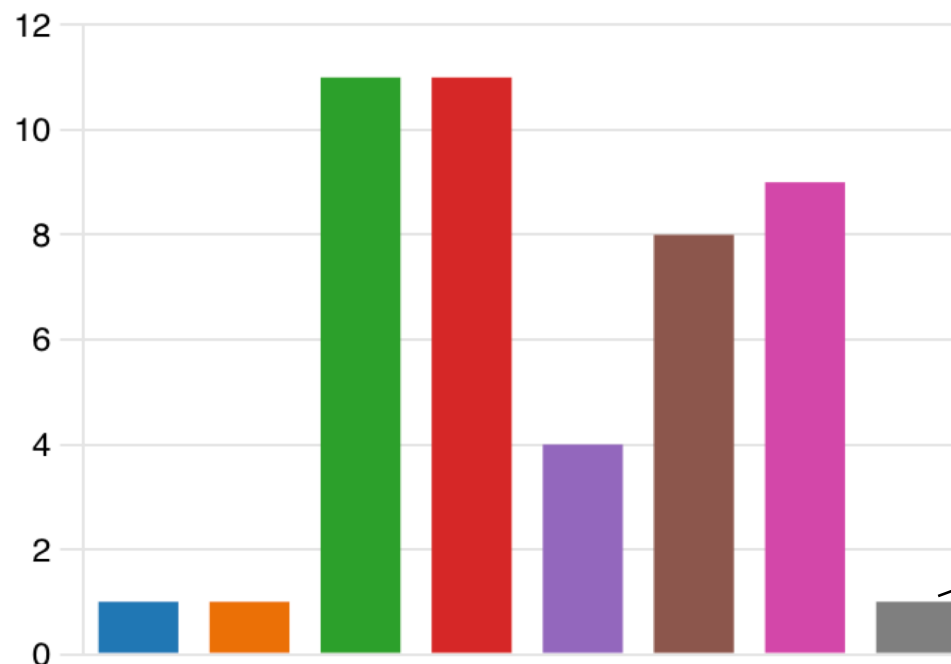


# Innovazione didattica: **Secondaria**

17

Quali modalità di innovazione didattica hai già sperimentato attraverso le tecnologie digitali?

● Nessuna	1
● Coding e pensiero computazion...	1
● Giochi o quiz	11
● Uso di tablet o smartphone in cl...	11
● Flipped classroom	4
● Classi virtuali (Edmodo, Google ...	8
● Cooperative Learning (produzio...	9
● Altro	1



Creazione di  
mappe concettuali  
Percorsi virtuali con  
Google Earth

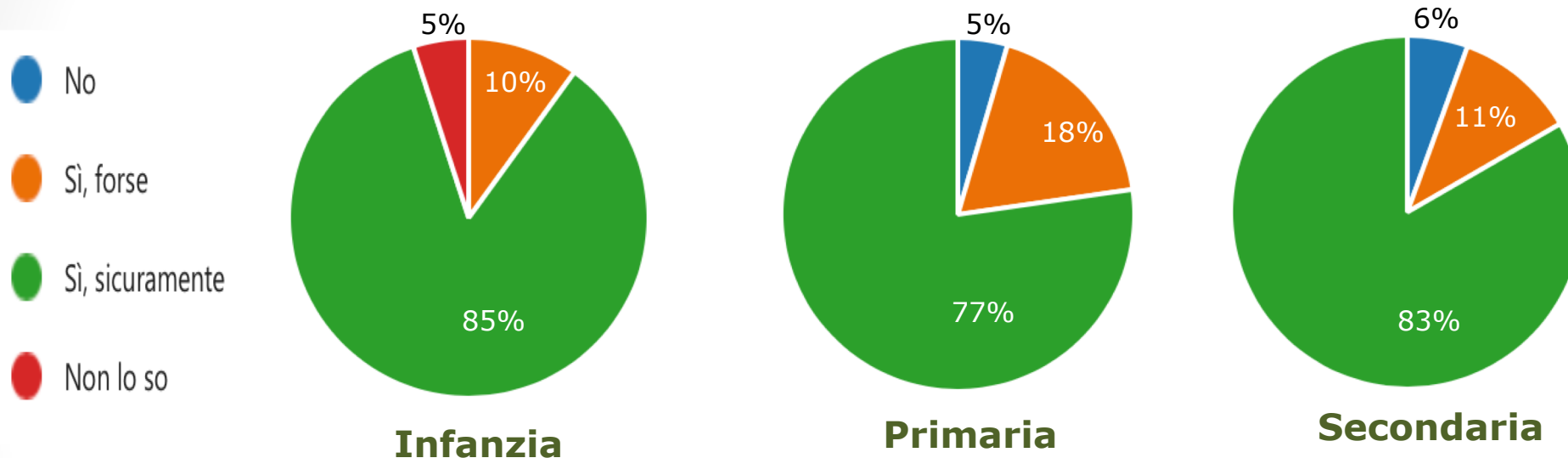
Anche alla scuola Secondaria le principali innovazioni didattiche sperimentate sono quelle di **giochi o quiz interattivi** e **l'uso di tablet o smartphone in classe**.

Cresce il numero degli insegnanti che utilizza la tecnologia **per il Cooperative learning e per classi virtuali**. Anche alla Secondaria il numero degli insegnanti che propone **attività di coding e flipped classroom** è basso (**<10%**)



# Didattica «tecnologica» e apprendimento

Ritieni che una didattica tecnologicamente innovativa possa migliorare l'attenzione, la motivazione e l'apprendimento?



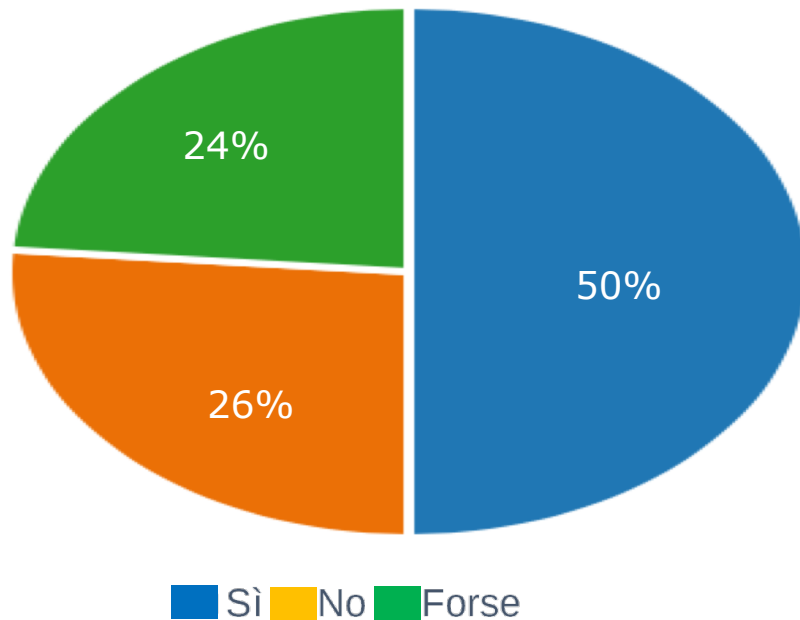
Per la scuole dell'Infanzia, **Primaria e Secondaria**, **l'80% dei docenti** ritiene che una didattica tecnologicamente innovativa possa **certamente migliorare l'apprendimento, la motivazione e l'attenzione**.

Bassa la percentuale dei docenti che hanno delle riserve o non credono in questa metodologia didattica innovativa.



# Collaborazione con il gruppo dell'innovazione tecnologica

Sei disponibile a collaborare attivamente con il gruppo dell'innovazione



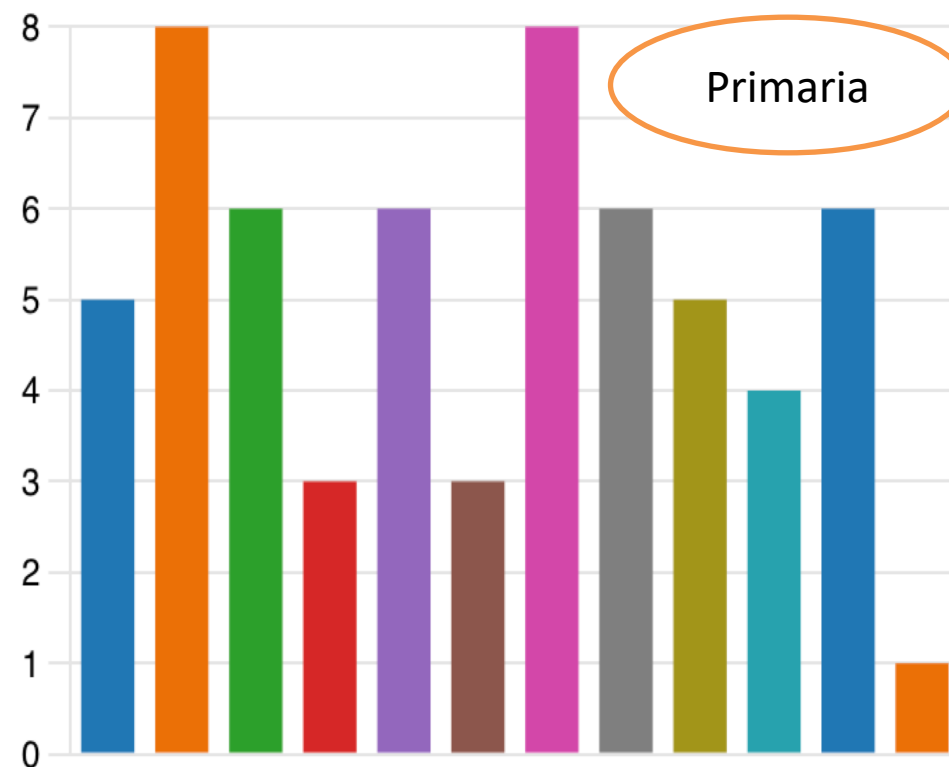
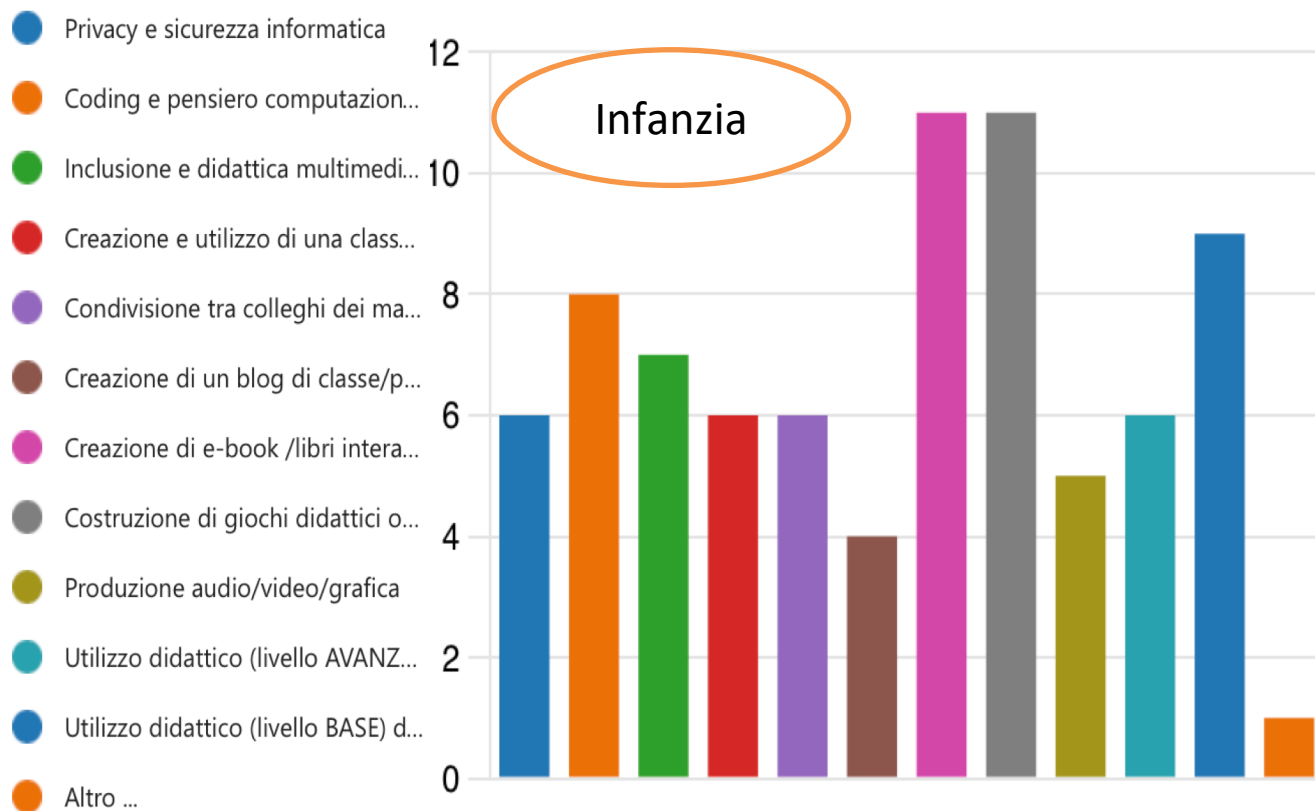
**Nel complesso circa il 50% dei docenti si dichiara disponibile a collaborare con il gruppo dell'innovazione tecnologica dell'Istituto.**



# Bisogni formativi

Sento il bisogno di approfondire i seguenti temi (più risposte possibili):

20



Nella scuola dell'**Infanzia** i principali bisogni formativi sono relativi alla **costruzione di e-book e giochi online** e all'**utilizzo didattico delle funzioni del computer** (livello BASE). Gli insegnanti della scuola **Primaria** sentono maggiormente la necessità di approfondire la **costruzione di e-book** e di potenziare il **Coding e il pensiero computazionale**.

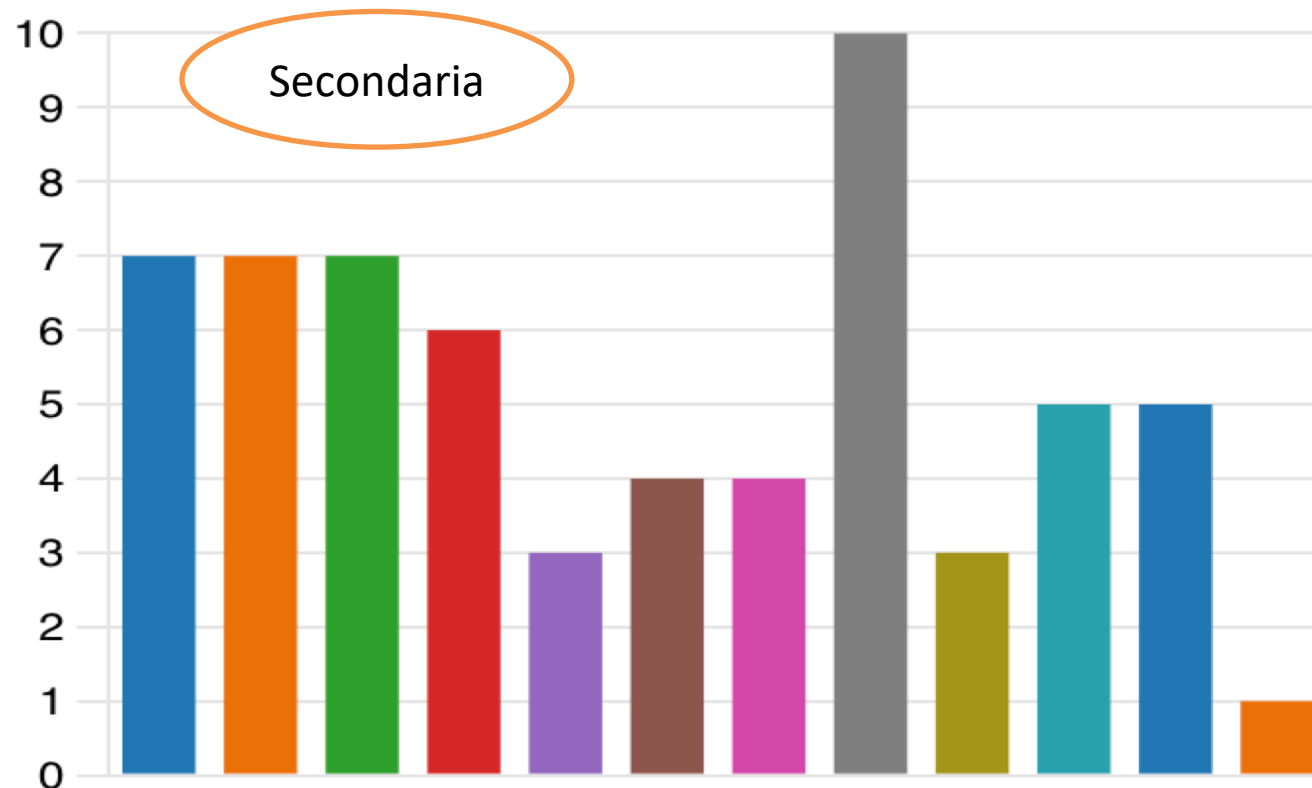


# Bisogni formativi

Sento il bisogno di approfondire i seguenti temi (più risposte possibili):

21

- Privacy e sicurezza informatica
- Coding e pensiero computazion...
- Inclusione e didattica multimed...
- Creazione e utilizzo di una class...
- Condivisione tra colleghi dei ma...
- Creazione di un blog di classe/p...
- Creazione di e-book /libri intera...
- Costruzione di giochi didattici o...
- Produzione audio/video/grafica
- Utilizzo didattico (livello AVANZ...
- Utilizzo didattico (livello BASE) d...
- Altro ...



Gli insegnanti della scuola **Secondaria** sentono maggiormente la necessità di approfondire la **costruzione di giochi didattici online, la privacy e la sicurezza informatica, il Coding e il pensiero computazionale e l'inclusione didattica e multimediale per DSA**

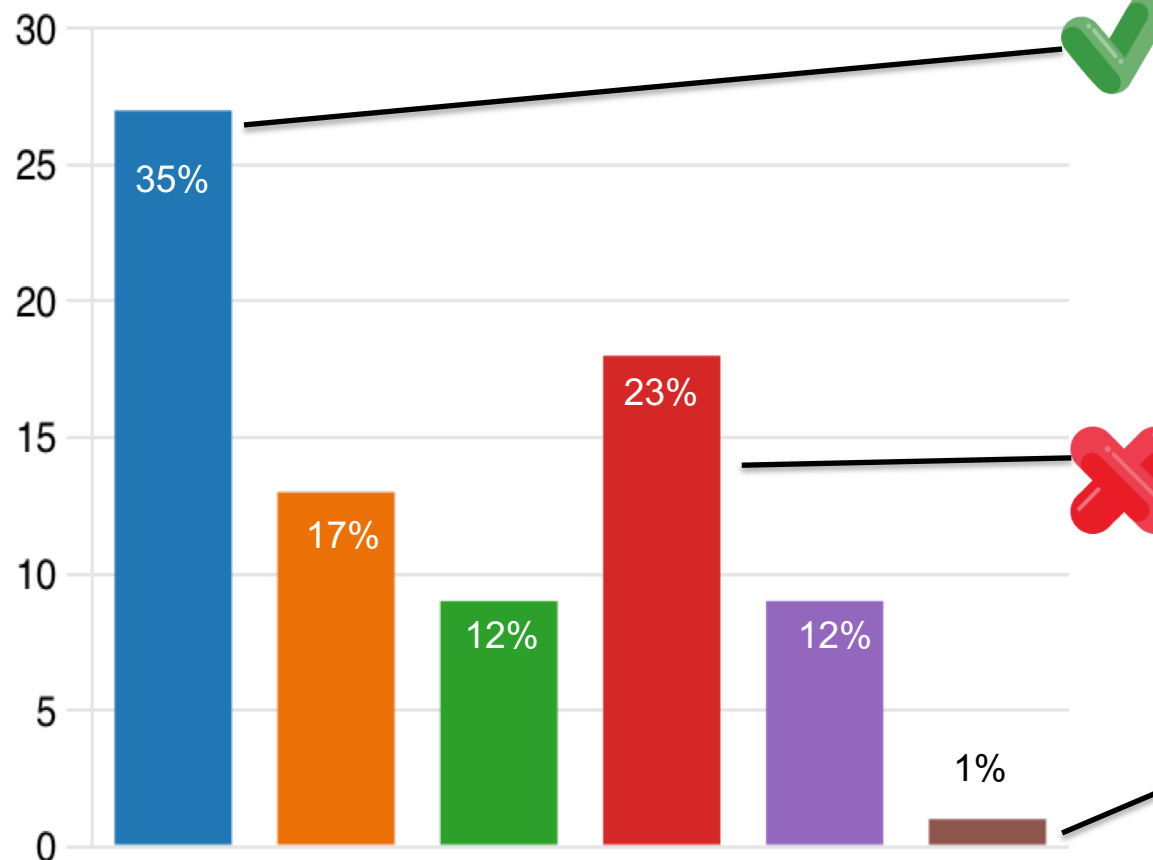


# Dall'Animatore Digitale mi aspetto che...

22

Dall'Animatore digitale mi aspetto questo tipo di intervento (anche più risposte):

- Organizzazione di percorsi di inf...
- Conferenze, interventi e/o aggio...
- Creazione di una banca dati rela...
- Supporto per la didattica quotid...
- Consigli sul reperimento di mat...
- Altro ...



Questo è uno dei compiti che gli/le viene richiesto anche dal [MIUR \(Azione #28 del Piano Nazionale Scuola Digitale\)](#)

L'animatore digitale non è un supporto tecnico, ma una figura di sistema (Azione #28 [del Piano Nazionale Scuola Digitale](#))

«Ritengo necessario realizzare una formazione il più possibile di tipo pratico e operativo attraverso lo strumento tecnologico partendo dalle basi»



# Qualche suggerimento ...

**Mi piacerebbe che venissero trattati i seguenti argomenti.....:**

- «Utilizzo del metaverso in ambiente educativo».
- «Uso delle tecnologie come risorsa inclusiva».
- «Formazione Realtà Aumentata»
- «Utilizzo interattivo della Lim con installazione di programmi specifici per la scuola dell'infanzia»
- «Nuova Valutazione alla Primaria»
- «Modifiche al registro Argo»
- «Uso di software utili nella progettazione didattica e nella valutazione»



I dati più significativi emersi sono i seguenti:

**Più del 80% dei docenti (Primaria e Secondaria) ritiene che una didattica tecnologicamente innovativa possa certamente migliorare l'apprendimento, la motivazione e l'attenzione, mentre all'infanzia le percentuale sale all'85%**

**Il 50% dei docenti si dichiara disponibile a collaborare con il team dell'innovazione digitale.**

**Circa il 70%** dei docenti della scuola Primaria e Secondaria **utilizza la LIM per riproduzione di video**; le **potenzialità interattive della LIM** (per schemi, mappe e supporto alle spiegazioni) vengono sfruttate maggiormente dai **docenti della scuola Secondaria** (68% vs. 49%).

**L'utilizzo del cloud** per la gestione delle risorse didattiche e per **la collaborazione nella realizzazione di prodotti digitali è limitato.**

**I giochi o i quiz interattivi** sono le principali **soluzioni innovative** adottate da tutti gli ordini di scuola e vengono percepiti come un **bisogno formativo principalmente da Infanzia e Primaria.**

Gli insegnanti della **scuola Secondaria**, sentono maggiormente la necessità di approfondire la **costruzione di giochi didattici online, la privacy e la sicurezza informatica, il Coding e il pensiero computazionale e l'inclusione didattica e multimediale per DSA**

**Il pensiero computazionale** viene in genere **poco praticato** nell'attività didattica e ancora **poco considerato** all'interno dei bisogni formativi.

