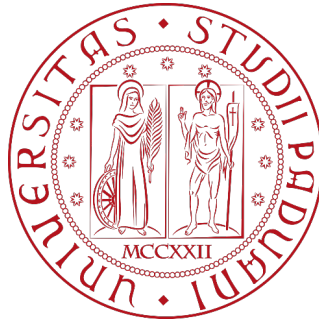


UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA  
Dipartimento di Filosofia, Sociologia, Pedagogia e Psicologia Applicata  
Corso di Laurea Magistrale in  
MANAGEMENT DEI SERVIZI EDUCATIVI E DELLA FORMAZIONE CONTINUA



### **Tesi di Laurea Magistrale**

**Le competenze digitali degli educatori nei servizi 0-3 nella regione Veneto:  
focus sulla comunicazione nido-famiglia**

Relatore:

Prof.ssa Juliana Elisa Raffaghelli

Laureanda: Noemi Lucchi

Matricola 2039335

Anno Accademico 2023/2024



*A me stessa, ai miei sforzi e ai miei sacrifici*  
*Ai miei genitori, i pilastri della mia vita*  
*Ad Ismaele per esserci sempre, per supportarmi e sopportarmi*  
*e per essere il “miglior fotografo di Verona”*  
*A Lucia e Martina, le mie più grandi sostenitrici*  
*A Pietro e al suo “Andiamo avanti”*  
*A Ronni e ai tasti premuti a caso*  
*A Salmo, Gemitaiz, Bad Bunny,*  
*Raw Alejandro ed I Pinguini Tattici Nucleari*  
*per non avermi mai abbandonato.*



## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>9</b>
<b>CAPITOLO 1</b>	
<b>LE COMPETENZE DIGITALI NELL'AMBITO DELL'EDUCAZIONE</b>	<b>11</b>
1. Le tecnologie nei servizi educativi: il rapporto tra il digitale e l'educazione	11
2. L'importanza dell'apprendimento continuo	13
3. I quadri di riferimento europei per le competenze digitali	16
4. La competenza digitale per gli educatori	19
5. Il quadro di riferimento per le competenze digitali degli educatori: DigCompEdu	22
<b>CAPITOLO 2</b>	
<b>L'APPLICAZIONE KINDERTAP PER LA COMUNICAZIONE NIDO-FAMIGLIA</b>	<b>27</b>
1. L'importanza della comunicazione nido-famiglia	27
2. Kindertap: un'applicazione per la comunicazione nido-famiglia	28
3. Termini e condizioni d'uso dell'applicazione	33
4. La Privacy Policy	36
<b>CAPITOLO 3</b>	
<b>L'APPROCCIO METODOLOGICO</b>	<b>41</b>
1. Introduzione	41

2. Obiettivi della ricerca	42
3. Metodo	43
3.1 Il campione di ricerca	43
3.2 Gli strumenti e le fasi della ricerca	45
4. Etica della ricerca	52
5. Il Codebook	53

## **CAPITOLO 4**

### **ANALISI, DATI E RISULTATI 67**

1. Introduzione dei risultati	67
2. Analisi delle competenze digitali e uso di tecnologie nel contesto nido	68
3. Analisi della comunicazione con le famiglie	70
4. Analisi dell'esperienza d'uso dell'applicazione "Kindertap"	72
5. Analisi delle competenze digitali	73
5.1 Differenze tra approcci tecnologici e competenze digitali	73
5.2 Differenze tra titoli di studio e competenze digitali	75
5.3 Differenze tra le competenze digitali personali e l'età delle educatrici e educatori	78

## **CAPITOLO 5**

### **DISCUSSIONE DEI DATI 79**

1. Competenze digitali e uso di tecnologie nel contesto nido	80
2. La comunicazione con le famiglie	81
3. L'esperienza d'uso dell'applicazione "Kindertap"	81

4.	Le competenze digitali a confronto	83
4.1	Relazione delle competenze digitali e degli approcci tecnologici	83
4.2	Relazione delle competenze digitali con il titolo di studio	83
4.3	Relazione delle competenze digitali con l'età degli educatori/trici	84
5.	Riflessione trasversale sulle relazioni	86
	<b>CONCLUSIONE</b>	<b>89</b>
	<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>91</b>
	<b>SITOGRAFIA</b>	<b>95</b>
	<b>NORMATIVA</b>	<b>97</b>





## INTRODUZIONE

Nell'attuale contesto e periodo in cui viviamo, l'influenza pervasiva delle tecnologie e delle competenze digitali è diventata di cruciale importanza, permeando ogni aspetto della nostra vita quotidiana.

Il possesso di competenze digitali, riconosciuta come requisito fondamentale nei documenti "Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente" e "Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente", si configura ora come essenziale tanto nell'ambito personale quanto in quello professionale.

L'impatto delle tecnologie si riflette anche nelle dinamiche comunicative, riformulando il modo in cui interagiamo con gli altri. Questa trasformazione si manifesta anche negli ambienti educativi e formativi, compresi gli asili nido.

I servizi 0-3 rivestono un ruolo fondamentale essendo i primi luoghi d'incontro non solo tra bambini, ma anche tra professionalità e genitorialità diverse.

La comunicazione tra il nido e le famiglie è lo strumento chiave per instaurare un'alleanza educativa efficace, costituendo il fondamento di relazioni armoniche e serene.

Tuttavia, sorgono degli interrogativi: le strutture educative 0-3 sono pronte ad affrontare questa trasformazione? Gli educatori per la prima infanzia possiedono le competenze digitali necessarie per abbracciare il cambiamento e introdurre le tecnologie nei loro contesti di lavoro?

Lo scopo di questa tesi è rispondere a tali domande, conducendo un'analisi approfondita del contesto degli asili nido nella Regione Veneto.

La scelta di esplorare questa tematica è nata da esperienze lavorative personali come educatrice di asilo nido, che ha sperimentato due ambienti radicalmente diversi. Inizialmente, ho lavorato in un contesto con un personale giovane ma privo di tecnologie e senza la voglia e/o le capacità di introdurle. Successivamente mi sono ritrovata a lavorare in un ambiente di lavoro in cui il personale educativo comprende un'ampia fascia d'età, ma le tecnologie sono presenti in diverse forme e vengono

utilizzate anche per la comunicazione nido-famiglia attraverso l'applicazione "Kindertap".

La domanda di ricerca è emersa da questo cambio di scenario, cercando di comprendere come educatori di diverse età sviluppino e applichino le competenze digitali adeguate in contesti di lavoro così delicati.

La tesi è strutturata in due parti: la prima teorica e la seconda di analisi della ricerca svoltasi. Nel primo capitolo, è stata condotta una revisione della letteratura sulle competenze digitali degli educatori, focalizzandosi in particolare sul "*DigCompEdu: Digital Competence of Educators*" del 2017, un quadro di riferimento per le competenze digitali nell'ambito dell'istruzione e della formazione. Questo quadro non è progettato direttamente per gli educatori, ma viene considerato come spunto di partenza per comprendere le competenze digitali nel mondo dell'educazione. Nel secondo capitolo, l'attenzione si è concentrata sull'importanza della comunicazione nido-famiglia, facendo riferimento all'applicazione presa in esame "Kindertap".

La seconda parte della tesi comprende la ricerca sperimentale denominata "Le competenze digitali e l'utilizzo delle tecnologie degli educatori nella fascia 0-3 anni". Questa ricerca ha coinvolto 43 educatori della Regione Veneto. Si sono analizzate le competenze digitali alla luce del "*DigCompEdu*" e la comunicazione sia tramite l'applicazione "Kindertap", sia con diversi metodi. Il metodo di ricerca utilizzato è stato di tipo quantitativo con campioni scelti in maniera casuale.

L'approfondimento di questa tematica ha un duplice carattere. Per prima cosa ha una rilevanza personale derivante dalle esperienze dirette vissute in prima persona nel mondo lavorativo. La seconda ha una rilevanza professionale poiché contribuirà a comprendere, i vantaggi e gli svantaggi della transizione digitale in un ambiente di lavoro delicato, offrendo un contributo prezioso per la mia futura carriera professionale come pedagoga.

## CAPITOLO 1

### LE COMPETENZE DIGITALI NELL'AMBITO DELL'EDUCAZIONE

#### 1. Le tecnologie nei servizi educativi: il rapporto tra il digitale e l'educazione

L'impiego dei media e delle tecnologie nel contesto educativo ha raggiunto il suo apice nel XX secolo, principalmente a causa della rapida diffusione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), contribuendo significativamente ai processi di insegnamento e apprendimento. Il vasto utilizzo delle tecnologie educative per scopi didattici può essere rintracciato nei primi decenni del secolo scorso, con l'emergere del movimento per l'istruzione audiovisuale negli anni Venti, seguito dallo sviluppo, tra gli anni Cinquanta e Sessanta, di una nuova area di ricerca nota come *Educational Technology* (ET) o anche *Instructional Technology* (IT), indicante rispettivamente la "tecnologia dell'educazione" e la "tecnologia dell'istruzione".

Il concetto di *Educational Technology* può essere spiegato come "quel campo di indagine volto a esplorare il rapporto tra tecnologie e processi cognitivi al fine di migliorare l'efficacia delle attività di insegnamento e apprendimento secondo metodiche e procedure sistematiche" (Ranieri, 2020, p. 21). Nel corso della sua storia, l'*Educational Technology* ha attraversato diverse fasi, ampliando il proprio ambito d'azione e assumendo nuove configurazioni. Queste trasformazioni sono il risultato sia di dinamiche interne sia dei cambiamenti che hanno coinvolto le discipline limitrofe con le quali interagisce. Da un punto di vista teorico, quattro principali approcci hanno influenzato gli sviluppi dell'ET (Bonaiut *et al.*, 2017; Ely, 2008; Ranieri, 2011):

- Il comportamentismo negli anni Cinquanta e Sessanta;
- Il cognitivismo negli anni Settanta e Ottanta;
- Il costruttivismo a partire dagli anni Novanta;

- Il connettivismo, il più recente.

Ognuno di questi orientamenti si fonda su una specifica interpretazione del concetto di apprendimento, influenzando così la comprensione della relazione tra tecnologie e processi cognitivi e, di conseguenza, la percezione del ruolo delle tecnologie nell'ambito educativo.

Alla fine del XIX secolo, i primi esempi di impiego educativo del cinema emersero negli Stati Uniti e in Europa, quando alcune scuole adottarono la tecnica del *filmstrip* per ottimizzare i processi di insegnamento. Tuttavia, la vera svolta avvenne all'inizio del XX secolo con l'invenzione e la diffusione delle immagini in movimento, contribuendo significativamente alla crescente popolarità dell'educazione audiovisiva.

In Italia, le prime trasmissioni educative dell'Ente radio rurale, rivolte agli studenti e, durante la domenica, agli agricoltori, risalgono al 1933. L'obiettivo principale era promuovere l'acculturazione di massa, raggiunta mediante la diffusione di programmi in lingua italiana in una popolazione prevalentemente dialettale. Durante il regime fascista, vennero distribuiti dispositivi di ricezione per l'ascolto collettivo negli spazi pubblici, con finalità propagandistica, anche se questa tattica aveva uno scopo educativo. Gli educatori pionieri erano convinti dell'attrattiva potenziale di questo mezzo, specialmente per quanto riguarda il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Si riteneva, inoltre, che l'immediatezza delle trasmissioni radiofoniche in diretta conferissero un carattere più realistico e autentico per l'insegnamento (Morgani, 1931).

Negli anni Ottanta, l'introduzione dei computer nelle scuole italiane ha portato con sé le tecnologie digitali, inizialmente senza una concezione chiara del loro impiego. I modelli tradizionali proponevano l'applicazione dei metodi di istruzione programmata, cercando di guidare il processo di apprendimento attraverso un sistema di feedback mirato agli obiettivi. Tuttavia, in Italia, questa prospettiva non ha guadagnato ampia adesione, poiché le tecnologie che mettevano al centro lo studente apparivano più interessanti. L'entusiasmo per i computer era alimentato dalla loro capacità di fornire istruzioni flessibili e personalizzate a una vasta gamma di utenti, compresi adulti e bambini. Con la diffusione di Internet, il computer ha gradualmente assunto il ruolo di strumento per la comunicazione e la collaborazione

a distanza. In questo contesto, negli ultimi decenni, sono emerse nuove opportunità per la creazione di reti tra le scuole e lo sviluppo di progetti online.

Negli ultimi anni, si è osservato un rapido sviluppo delle tecnologie nel contesto educativo, dovuto alla digitalizzazione che ha introdotto nuove modalità comunicative e ha instaurato connessioni tra ambienti formali e informali. Questo fenomeno ha dato vita a una nuova cultura del digitale che ha pervaso le istituzioni scolastiche di ogni grado.

Grazie all'evoluzione delle tecnologie e alla diffusione della digitalizzazione, gradualmente il termine TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione) venne sostituito con quello di "tecnologie digitale" (DT). Questo concetto viene usato come "un termine collettivo per tutte le apparecchiature che contengono un computer o un microcontrollore e al quale adulti e bambini potrebbero avere accesso, un elenco che ora include giocattoli, console di gioco, fotocamere digitali, lettori multimediali e smartphone, nonché computer palmari, portatili o desktop" (Palaiologou, 2016, p.1).

La rivoluzione digitale e la crescente necessità di competenze del XXI secolo portano a riflettere sui modi in cui i professionisti dell'ECEC (Educazione e Cura per la prima infanzia) possono affrontare tali esigenze nelle loro pratiche pedagogiche quotidiane, lavorando con bambini e famiglie.

## 2. L'importanza dell'apprendimento continuo

L'apprendimento delle conoscenze si svolge lungo l'intero arco della vita di un individuo, configurandosi come un processo continuo e mai concluso. Si respingono le prospettive che circoscrivono l'apprendimento unicamente legato all'ambito scolastico. La nozione di *lifelong learning* è parte integrante del vocabolario dell'Unione Europea, la quale, attraverso studi, raccomandazioni e programma, ha sviluppato una strategia globale per favorire l'apprendimento permanente.

Inizialmente, questo concetto enfatizza l'importanza dell'apprendimento come elemento chiave della vita, ma successivamente è stato associato alla formazione

dei lavoratori e alla crescita professionale, contribuendo così allo sviluppo delle loro carriere. L'Unione Europea ha fornito una corretta interpretazione di questo concetto, spiegando come l'apprendimento permanente include tutte le attività di apprendimento intraprese lungo il percorso della vita, mirando a migliorare conoscenza, abilità e competenze in una prospettiva personale, civica, sociale e professionale (legge 92 del 28.06.2012, articolo 4, comma 51).

Quando ci si riferisce all'apprendimento permanente si fa riferimento all'obiettivo di abilitare ogni individuo praticante a rispondere in modo efficace ed efficiente alle nuove esigenze, cambiamenti e sfide che potrebbero emergere nel corso della vita. L'apprendimento continuo si configura come una necessità essenziale, poiché l'essere umano è da sempre consapevole della sua necessità di continuare a imparare in ogni fase della vita e in ogni contesto.

Secondo il principio di apprendimento continuo, l'acquisizione di conoscenza non solo dovrebbe consentire agli individui di adattarsi ai molteplici cambiamenti della vita, ma dovrebbe innescare un processo di formazione in continua evoluzione per l'intero essere umano. Questo processo coinvolge non solo le conoscenze e le abilità, ma anche le facoltà e le capacità critiche di azione della persona. In sostanza, l'apprendimento continuo dovrebbe permettere a ciascun individuo di sviluppare la conoscenza di sé e del proprio ambiente, incoraggiando a svolgere il proprio ruolo sociale sia nel contesto lavorativo che nelle comunità (Porcarelli, 2021).

La complessità si accentua quando consideriamo che i contesti in cui siamo immersi e gli strumenti a nostra disposizione stanno vivendo un'evoluzione rapida. In questo scenario l'apprendimento permanente non è soltanto una pratica virtuosa, ma assume la dimensione di un diritto e di un dovere fondamentale per ogni individuo. L'attualità si delinea come l'era della società dell'apprendimento continuo e la sua identità è intrinsecamente legata alla riconsiderazione delle dinamiche cognitive che caratterizzano le nostre comunità. La trasformazione in atto richiede un'analisi approfondita di come la conoscenza è acquisita e condivisa, influenzando direttamente l'evoluzione delle nostre società.

Un importante documento emanato dall'Unione Europea riguardante le competenze essenziali per l'apprendimento permanente è rappresentato dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio datata 18 dicembre 2006. Questo testo

individua le competenze fondamentali necessarie per favorire la realizzazione e lo sviluppo personale, la partecipazione attiva alla cittadinanza, la promozione dell'inclusione sociale e il potenziamento dell'occupazione. Le competenze chiave identificate sono le seguenti:

1. comunicazione nella propria lingua madre;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. competenza digitale;
5. Imparare ad imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. consapevolezza ed espressione culturale.

Ognuna di queste competenze riveste pari importanza, in quanto ciascuna può apportare un contributo significativo a una vita positiva all'interno di una società basata sulla conoscenza.

Il 22 maggio 2018 è stata formulata una nuova raccomandazione del Consiglio in merito alle competenze chiave per l'apprendimento permanente. Pur sostituendo la precedente, essa riconosce l'effetto positivo che quest'ultima ha avuto sulle attuali politiche educative. La revisione è risultata necessaria poiché le competenze richieste sono cambiate: le tecnologie rivestono ora un ruolo cruciale in tutti gli aspetti della vita, e le competenze sociali, civiche e imprenditoriali sono sempre più indispensabili per adattarsi ai mutamenti.

Le competenze chiave individuate sono:

1. competenza alfabetica funzionale;
2. competenza multilinguistica;
3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
4. competenza digitale;
5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;

6. competenza in materia di cittadinanza;
7. competenza imprenditoriale;
8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Oggi, più che mai, risultano imprescindibili per acquisire abilità quali il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, la creatività, la collaborazione e il pensiero computazionale. Queste competenze sono fondamentali poiché consentono di applicare ciò che si apprende per sviluppare nuove idee e conoscenze (Porcarelli, 2021).

La situazione attuale impone la necessità di educare tutte le persone, compresi gli insegnanti e gli educatori, la cui partecipazione riveste un ruolo cruciale nel processo educativo. Il campo delle tecnologie educative è principalmente connesso ai contesti formali di apprendimento, in cui le tecnologie sono comunemente considerate come strumenti finalizzati a potenziare i processi di insegnamento e apprendimento. Solo di recente si è iniziato a focalizzare l'attenzione sulla formazione degli educatori. Il valore aggiunto delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) per la formazione degli educatori, in primis, e degli insegnanti può essere individuato nelle seguenti capacità:

- sostegno alla riflessione;
- facilitazione della discussione;
- potenziamento della capacità di risoluzione dei problemi;
- favore della condivisione.

### 3. I quadri di riferimento europei per le competenze digitali

Le competenze digitali rappresentano abilità trasversali che comprendono l'utilizzo di strumenti informatici e di comunicazione e tutte le loro implicazioni, sono fondamentali sia nel contesto lavorativo che nella vita quotidiana. Per gli educatori, il loro sviluppo assume particolare rilevanza al fine di conseguire nuovi obiettivi nell'ambito dell'educazione.



L'importanza delle competenze digitali è emersa con forza all'inizio del nuovo millennio, ricevendo crescente attenzione da parte dell'Unione Europea. La Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006 ha ufficialmente riconosciuto le competenze digitali, inserendolo tra le otto competenze chiave da promuovere nelle istituzioni educative (<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF>). In questo documento la competenza digitale viene definita come “saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet” (Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio Europeo del 18 dicembre 2006, p. 6).

Il 22 maggio 2018, su proposta della Commissione europea, il Consiglio dell'Unione europea ha adottato una nuova Raccomandazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente ([https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))) la quale sostituisce la precedente. Questa nuova formulazione mira a potenziare lo sviluppo delle competenze chiave delle persone di tutte le età, promuovendone l'acquisizione lungo l'arco di tutta la loro vita. La competenza digitale viene sempre riconosciuta ed essa “presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico” (Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio 2018, p. 9).

Il Consiglio Europeo ha evidenziato come la competenza digitale possieda una doppia valenza: da un lato, può agire come strumento di equità sociale e inclusione, mentre dall'altro, potrebbe accentuare in modo più marcato il divario

socioeconomico tra i cittadini.

Nell'attuale rivoluzione tecnologica, che consente agli individui di accedere agli stessi diritti e alle stesse opportunità, si sta lavorando per ridurre la disparità a livello tecnologico. La scuola, in quanto luogo di socializzazioni, è chiamata ad affrontare questa sfida educativa mediante l'introduzione di nuove strategie d'insegnamento. Nel 2014, il Joint Research Centre – The Institute for Prospective Technological Studies ha pubblicato il “*DigComp: a framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*” (Ferrari, Brecko, e Punie, 2014) dove sono state analizzate cinque aree concettuali della competenza digitale:

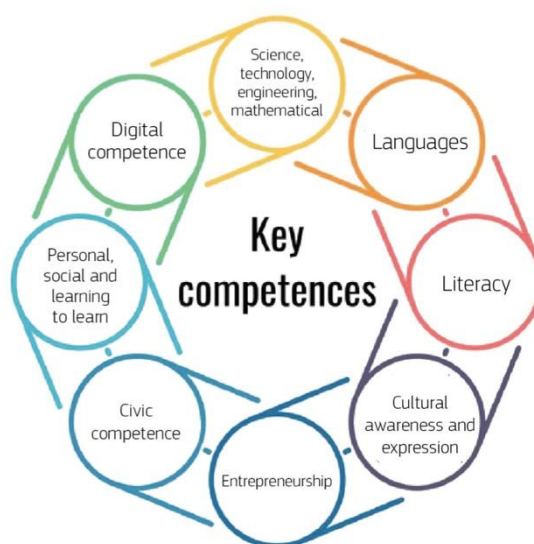
1. *Information Literacy*, abbraccia tutte le conoscenze e le competenze coinvolte nella ricerca, selezione, valutazione, memorizzazione e recupero delle informazioni;
2. *Communication*, comprende la capacità di interagire in modo responsabile con le tecnologie, di condividere contenuti e di collaborare efficacemente con gli altri;
3. *Content creation*, si riferisce alla capacità di creare, modificare, combinare in modo creativo contenuti digitali, nel rispetto del diritto d'autore;
4. *Safety*, riguarda tutte le conoscenze e le competenze necessarie per garantire la sicurezza dei dispositivi personali, proteggere i propri dati personali, preservare il benessere fisico e psicologico e tutelare l'ambiente;
5. *Problem solving*, coinvolge le competenze essenziali per affrontare problemi tecnologici, identificare soluzioni innovative per le tecnologie e mantenere aggiornate le proprie competenze digitali.

Le versioni successive del DigComp riflettono le evoluzioni che hanno caratterizzato il mondo delle tecnologie e aprono porte al concetto di *data literacy*. Nel 2016 è stato pubblicato l'aggiornamento del framework europeo DigComp, intitolato “*DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model*”. Questo documento evidenzia l'evoluzione delle competenze digitali in risposta alle tendenze emergenti, attribuendo maggior rilevanza alla *data literacy* a seguito dell'ampia disponibilità

di dati e della diffusione di strumenti per agevolare la visualizzazione.

Successivamente nel DigComp 2.1 (*Digital Competence Framework for Citizen*) del 2016-2017 sono state identificate otto livelli di padronanza delle competenze chiave.

Queste novità hanno spinto la Commissione Europea a promuovere e pubblicare il DigComp 2.2 intitolato “*DigComp 2.2. The Digital Competence Framework for Citizens. With new examples of knowledge, skills and attitudes*” del 2022, il quale completa i framework precedenti (*figura 1*). Questo documento rappresenta un passo significativo per favorire una maggiore comprensione delle sfide etiche, ambientali e della privacy associate alle tecnologie emergenti. L’obiettivo è assicurare che tutti i cittadini europei possano utilizzare le tecnologie digitali, compresi i sistemi di IA, con competenza e senso critico.



*Figura 1: Le competenze chiave del DigComp*

#### 4. La competenza digitale per gli educatori

Quando si parla di competenza si intende una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti; in altre parole, si intende un costrutto composto da concetti e fatti (cioè conoscenze), descrizioni di abilità (ad esempio, la capacità di completare

processi) e atteggiamenti (ad esempio, la disposizione ad agire, o ancora la mentalità di azione) (Raccomandazione del consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 2018).

Dall'introduzione delle tecnologie digitali (DT) nel curriculum educativo, si è sviluppato un concetto di notevole rilevanza in relazione alle competenze e alla conoscenza richiesta nel contesto del XXI secolo: la competenza digitale. Essa era già stata riconosciuta come una competenza chiave per l'apprendimento permanente già nel 2006. Tale concetto abbraccia l'alfabetizzazione digitale e le competenze operative, evidenziando un'improvvisa disparità digitale e la necessità di incrementare gli investimenti in infrastrutture, attrezzature e, soprattutto, formazione nel campo dell'istruzione digitale.

Per garantire un'efficace educazione in un ambiente digitale, è tassativo che gli insegnanti possiedano competenze non solo digitali ma anche socio-emotive, oltre a adottare metodologie didattiche innovative adeguate a questo tipo di insegnamento (Carretero et al., 2021; Fabbri, 2020; Ranieri, 2020; Ranieri, Gaggioli & Kaschny Borges, 2020). La necessità di rimanere costantemente aggiornati sugli sviluppi teorici e metodologici della ricerca pedagogico-didattica è essenziale per integrare la familiarità con le tecnologie digitali con la conoscenza di come tali strumenti possano essere utilizzati per favorire il processo di apprendimento.

La revisione della letteratura riferita alle competenze digitali ha rilevato una carenza di modelli specifici per coloro che operano nell'ambito dell'età 0-6, la maggior parte dei riferimenti si concentrano sugli insegnanti della scuola primaria. Un documento significativo in questo contesto è rappresentato da una pubblicazione da parte dell'OECD intitolato "*Professional development for digital competencies in early childhood education and care: a systematic review*" (Sviluppo professionale per le competenze digitali nell'educazione e nella cura della prima infanzia: una revisione sistematica), la quale identifica i principali quadri di riferimento per le competenze digitali degli educatori. Questa revisione della letteratura esamina i modelli delle competenze digitali nell'istruzione, con particolare attenzione all'ECEC.

Tra i modelli più utilizzati per studiare le competenze digitali degli educatori, spiccano:

- TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge), che si propone di spiegare come la comprensione delle tecnologie educative e la conoscenza dei contenuti pedagogici interagiscono per produrre un insegnamento efficace con l'ausilio delle tecnologie (Koehler e Mishra, 2006) (figura 2). Questa teoria enfatizza la necessità per l'insegnante di possedere competenze in tre domini chiave: pedagogia, contenuti disciplinari e tecnologia. Tuttavia, questo modello è stato oggetto di critiche per i confini vaghi tra le diverse aree e per la scarsa considerazione di aspetti psicologici, valori e aspetti sociali;

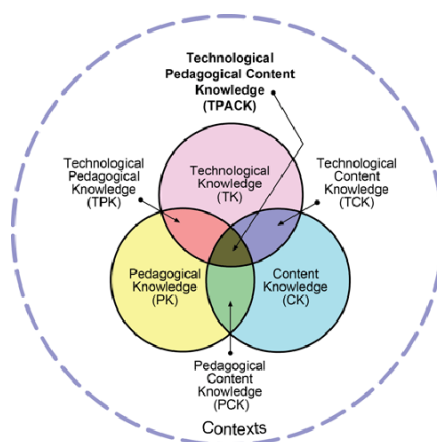


Figura 2: TPACK (Technological Pedagogical and Content Knowledge) Modello per la formazione integrale dell'insegnante nell'uso della tecnologia per l'insegnamento.

- SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition), un quadro descrittivo che mappa diversi utilizzi educative delle tecnologie, avanzando dalla semplice sostituzione fino alla ridefinizione (figura 3);

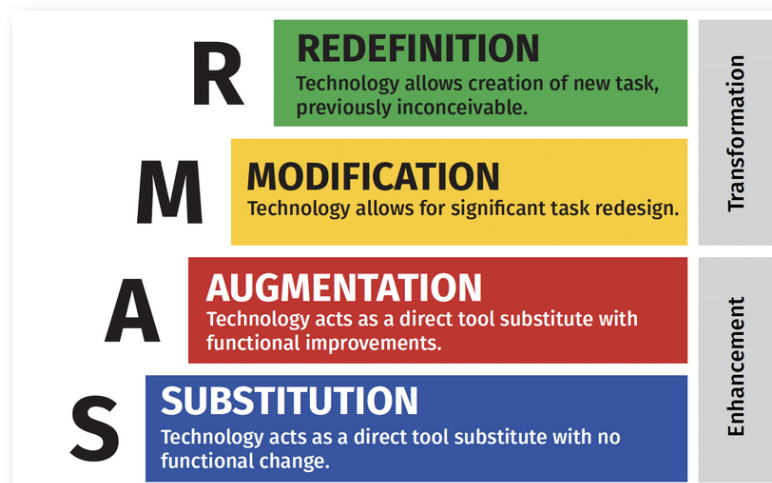


Figura 3: Modello SAMR

- DigCompEdu (Quadro europeo per le competenze digitali dei professionisti dell'educazione, Redecker e Punie 2017), la quale verrà spiegata successivamente.

Da questi modelli emergono diverse definizioni di competenza digitale che sottolineano vari aspetti tra cui: la competenza tecnologica, la conoscenza dei contenuti, l'attitudine all'uso della tecnologia, la competenza pedagogica, le considerazioni etiche, la consapevolezza culturale, l'approccio critico e l'impegno professionale.

5. Il quadro di riferimento per le competenze digitali degli educatori:  
DigCompEdu

L'Unione Europea ha proseguito nel suo impegno nella formulazione di strumenti concettuali volti a promuovere le competenze digitali nell'ambito scolastico, concentrandosi specificatamente sugli insegnanti e gli educatori.

Il quadro di riferimento per le competenze digitali di questi professionisti è noto come "DigCompEdu: Digital Competence of Educators" ed è un quadro che definisce in modo esaustivo le competenze digitali specifiche dei docenti e dei formatori. Si basa sul lavoro svolto nel 2017 dal Centro di Ricerca (JRC) della Commissione Europea, su incarico della Direzione Generale per l'Educazione, i

giovani, lo sport. Risponde alla crescente consapevolezza degli Stati membri, evidenziando la necessità per chi lavora nell'ambito dell'educazione di acquisire competenze digitali specifiche nel loro settore professionale. Tale formazione è essenziale per sfruttare al massimo il potenziale delle tecnologie digitali al fine di potenziare e innovare il processo educativo scolastico.

L'obiettivo del quadro DigCompEdu è fornire un modello coeso che consenta ai docenti e ai formatori degli Stati Membri dell'Unione Europea di analizzare il livello personale di "competenza pedagogica digitale" e di ampliarla ancora di più secondo un modello uniforme di contenuti e livelli di acquisizione. L'approccio metodologico DigCompEdu si basa su un'analisi approfondita iniziale, comprendente la mappatura dei quadri di riferimenti, strumenti di autovalutazione, linee guida, modelli concettuali e strumenti esistenti utilizzati per sviluppare le competenze digitali negli educatori e negli insegnanti. Successivamente, si procede con una serie di consultazioni con esperti e stakeholder per perfezionare e convalida il modello concettuale sviluppato nella fase precedente.

DigCompEdu prevede le seguenti sei aree di competenza che ciascuno dovrebbe possedere:

- Area 1: coinvolgimento e valorizzazione professionale (*Professional Engagement*) si focalizza sull'utilizzo delle tecnologie e delle opportunità di apprendimento digitale nel contesto dell'istruzione scolastica;
- Area 2: risorse digitali (*Digital Resources*) è incentrata sulla selezione, creazione, modifica e gestione delle risorse didattiche digitali;
- Area 3: pratiche di insegnamento e apprendimento (*Teaching and Learning*) riguarda la pianificazione, la progettazione e il coordinamento dell'impiego delle tecnologie digitali nell'attività didattica;
- Area 4: valutazione dell'apprendimento (*Assessment*) pone l'attenzione sull'applicazione pratica della tecnologia digitale per la valutazione delle performance degli studenti e per l'identificazione dei bisogni di apprendimento, mirando a ottenere una valutazione completa;
- Area 5: valorizzazione delle potenzialità degli studenti (*Empowering Learners*) evidenzia l'importanza di sviluppare attività ed esperienze di

apprendimento in risposta alle esigenze degli studenti, permettendo loro di contribuire attivamente alla costruzione del proprio percorso di apprendimento;

- Area 6: favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti (*Facilitating Learners' Digital Competence*) si occupa di sostenere e sviluppare la competenza digitale degli studenti, consentendo loro di gestire i rischi e di utilizzare la tecnologia digitale in modo sicuro e responsabile.

Secondo questo approccio gli educatori devono avere consapevolezza delle competenze in relazione alle loro competenze professionali, pedagogiche e degli studenti. Queste fasi e la loro progressione si ispirano alla Revised Taxonomy di Bloom (Anderson e Krathwohl, 2001).

Ogni area si focalizza su determinati aspetti:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale:
  - 1.1 Comunicazione organizzativa;
  - 1.2 Collaborazione professionale;
  - 1.3 Pratiche riflessive;
  - 1.4 Crescita professionale.
2. Risorse digitali:
  - 2.1 Selezionare le risorse digitali;
  - 2.2 Creare e modificare le risorse digitali;
  - 2.3 Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali.
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento:
  - 3.1 Pratiche di insegnamento;
  - 3.2 Guida e supporto agli studenti;
  - 3.3 Apprendimento collaborativo;
  - 3.4 Apprendimento autoregolato.
4. Valutazione dell'apprendimento:
  - 4.1 Strategie di valutazione;
  - 4.3 Analisi dei dati del processo di apprendimento;
  - 4.3 Riscontro sull'apprendimento e pianificazione didattica.



5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti:
  - 5.1 Accessibilità e inclusione;
  - 5.2 Differenziazione e personalizzazione;
  - 5.3 Partecipazione attiva.
  
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti:
  - 6.1 Alfabetizzazione all'informazione e ai media;
  - 6.2 Comunicazione e collaborazione digitale;
  - 6.3 Creazione di contenuti digitali;
  - 6.4 Uso responsabile del digitale;
  - 6.5 Risoluzione di problemi.

Il DigCompEdu è composto da un modello di progressione nella padronanza delle competenze che mira a supportare i formatori nel riconoscere i propri punti di forza e di debolezza, descrivendo diversi livelli di sviluppo delle competenze digitali. Questi livelli sono stati paragonati ai sei livelli di padronanza adottati nel Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER), che variano da A1 a C2 (*figura 4*). Esse sono:

- A1 Novizio;
- A2 Esploratore;
- B1 Sperimentatore;
- B2 Esperto;
- C1 Leader;
- C2 Pioniere.

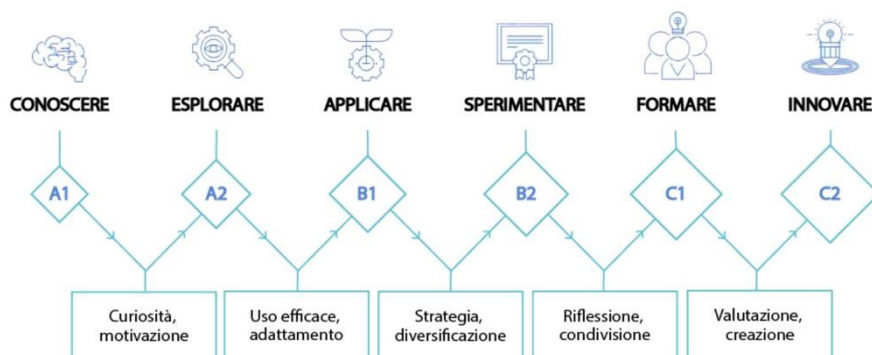


Figura 4: Livelli di competenza nel quadro DigCompEdu

La scelta di comparare i livelli di DigCompEdu a quelli del Quadro QCER serve per incoraggiare i formatori ad usare il quadro DigCompEdu come strumento per la propria crescita professionale.

DigCompEdu, con la sua particolare focalizzazione sulla dimensione pedagogica, si rivela versatile e adattabile a tutte le discipline, nonostante il costante mutare del panorama tecnologico. Questo approccio consente di descrivere in modo esplicito modalità efficaci per l'integrazione delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento. Inoltre, offre orientamenti chiari per potenziare le strategie didattiche, guidare l'implementazione delle tecnologie in contesti educativi e stimolare l'innovazione nell'ambito dell'istruzione.

Questo quadro però presenta una peculiarità: non è stato progettato per gli educatori.

Le sei aree distinte che lo compongono, tuttavia, non contemplano adeguatamente chi si occupa della fascia d'età 0-3, e non tutte le sue componenti sono applicabili all'interno di contesti educativi destinati a questi bambini. Un esempio di questa limitazione si manifesta nella sesta area, dedicata al potenziamento delle competenze digitali degli studenti. In un contesto educativo per bambini 0-3 anni, assume particolare rilevanza il fatto che lo sviluppo delle competenze digitali non debba avvenire. In questo ambito, è essenziale che i bambini sviluppino le proprie competenze attraverso l'interazione con l'ambiente circostante, sfruttando le esperienze sensoriali e coinvolgendo attivamente i cinque sensi, evitando l'uso delle tecnologie.

La formulazione, la composizione e l'analisi della seguente ricerca svoltasi con gli educatori degli asili nido del Veneto ha avuto come base di partenza questo quadro di riferimento.

## **CAPITOLO 2**

### **L'APPLICAZIONE KINDERTAP PER LA COMUNICAZIONE NIDO-FAMIGLIA**

#### **1. L'importanza della comunicazione nido-famiglia**

I servizi educativi 0-3, più in generale 0-6, sono spazi di riflessione e di condivisione per le famiglie e rappresentano contesti in cui si sviluppano ed intrecciano molteplici relazioni. La partecipazione attiva dei genitori alle prime esperienze al di fuori della famiglia dei propri figli costituisce un fattore significativo per il progresso cognitivo ed emotivo dei bambini. Nel contesto della crescita del bambino, è fondamentale considerare in modo interconnesso il ruolo dei genitori e quello dei servizi educativi. È importante considerare il genitore come partner nel processo di crescita del bambino, dando così la possibilità alla nascita dell'idea di educazione partecipata e di corresponsabilità educativa tra la scuola e la famiglia. Riconoscere il genitore come partner significa mettere in atto una relazione simmetrica, dove le educatrici ed i genitori sono coinvolti in una dimensione "alla pari" in modo autentico e reale. Di conseguenza, le competenze di entrambe le parti vengono reciprocamente riconosciute come qualità, contribuendo a una collaborazione autentica.

Questo approccio sottolinea l'importanza di un coinvolgimento collaborativo, delineando un'idea di educazione partecipata che vede sia la scuola che la famiglia come protagonisti, contribuendo così a un ambiente educativo più integrato e coeso (Catarsi, Fortunati, 2004).

L'approfondimento di questo concetto rivela che i servizi educativi per la prima infanzia non coinvolgono solo i bambini, ma considerano attivamente anche i genitori come interlocutori fondamentali. Da ciò scaturiscono due conseguenze di rilievo:

- L'idea che lo sviluppo del bambino sia un'azione interconnessa che coinvolge sia i bambini stessi che le persone che si prendono cura di loro;
- L'importanza di instaurare uno scambio continuo e reciproco tra i contesti familiari ed extra-familiari nella quale il bambino cresce.

Questo punto di vista sottolinea il ruolo cruciale della comunicazione, favorendo la creazione di identità genitoriali consapevoli, meno fragili e più responsabili verso un bambino che possiede grandi abilità comunicative e relazionali. La relazione servizi educativi-famiglia rimanda all'idea di comunicazione fondata sul rispetto dell'altro, dell'ascolto e dei suoi bisogni. È essenziale "essere ospitali della soggettività dell'altro" (Mortari, 2015). La comunicazione richiede un approccio aperto e orientato all'esplorazione, caratterizzato da accoglienza, accettazione e disponibilità nell'ascoltare le storie altrui. Il suo obiettivo è favorire la costruzione di una relazione affettiva robusta, fondata sulla fiducia e sul reciproco riconoscimento.

Con l'avvento delle tecnologie, e l'emergenza sanitaria dovuta al Covid-19, anche la comunicazione nido-famiglia è in cambiamento. Si sperimentano nuove modalità comunicative-relazionali che possono consentire di creare una relazione autentica attraverso l'utilizzo del digitale. Attraverso l'uso delle tecnologie la comunicazione con le famiglie può essere facilitata. Come primo fattore positivo del digitale si escludono fraintendimenti dovuti alla compilazione a mano di determinati documenti. Come secondo fattore di rilevante importanza la comunicazione digitale può essere un solido appoggio alla comunicazione verbale. Attraverso il digitale si possono comunicare gli aspetti essenziali della giornata del bambino e ciò permette di potersi soffermare su ulteriori aspetti rilevanti durante la comunicazione verbale.

## 2. Kindertap: un'applicazione per la comunicazione nido-famiglia

Lo strumento di comunicazione digitale preso in esame in questo elaborato è l'applicazione Kindertap, un servizio che si focalizza sulle strutture educative 0-6. L'utilizzo di questa applicazione permette agli educatori di compilare in maniera immediata e semplice il diario giornaliero del bambino, dando la possibilità di

inserire foto, video e informazioni su attività, pasti, sonnello e stato di salute del bambino. I genitori, accedendo all'applicazione attraverso delle credenziali personali, possono visualizzare ogni giorno ed in tempo reale, la scheda giornaliera compilata e la galleria con le foto e i video che vengono condivisi.

Questa applicazione nasce sulla base dell'esperienza di sviluppo maturato da precedenti soluzioni gestionali per questi servizi educativi iniziati nel 2008. È però a settembre 2017 che nasce questa applicazione sia per Android sia per iOS con il supporto alla compilazione offline.

Le funzionalità che l'applicazione presenta sono le seguenti.

### *Diario di bordo*

Il diario di bordo è uno strumento fondamentale per potenziare l'inclusività e consolidare l'alleanza educativa, trasmettendo in modo pratico e riservato alle famiglie la panoramica giornaliera del loro bambino. La condivisione di ogni momento della giornata avviene nel rispetto della privacy. Le educatrici, mediante l'uso di smartphone, tablet o computer, dedicano poco tempo alla compilazione delle schede giornaliere per l'intera sezione.

La comunicazione del vissuto del bambino alle famiglie rappresenta un elemento chiave per rafforzare ulteriormente l'alleanza educativa. Il diario si configura come un prezioso alleato, consentendo la condivisione e l'accessibilità costante delle informazioni. Ogni genitore può accedere all'applicazione in totale sicurezza per visualizzare i dettagli rilevanti relativi al proprio bambino.

### *Scatto e condivisione di foto e video*

L'applicazione Kindertap presenta un sistema di acquisizione di foto e video progettata specificatamente per il contesto dell'infanzia, completamente integrato con il diario di bordo. Si può catturare, documentare e selezionare le foto da condividere: ciascun genitore visualizza solo le immagini del proprio bambino attraverso l'utilizzo del tag. Questi ultimi sono delle informazioni a cui possono essere associate delle foto, permettendo di identificare i bambini presenti

nell'immagine, l'attività svolta al momento dello scatto e il livello di rilevanza della foto. La condivisione giornaliera delle foto con le famiglie è facilitata e le immagini e i video condivisi dalle educatrici sono visualizzabili solo dai genitori dei bambini taggati. Prima di condividere, tuttavia, Kindertap verifica i consensi forniti nelle schede anagrafiche e impedisce la condivisione delle immagini dei bambini per i quali non è stato ottenuto il consenso.

Le foto ed i video sono sempre disponibili per il download, sia singolarmente che attraverso archivi ZIP.

### *Rilevazione delle presenze*

Attraverso l'utilizzo dell'applicazione Kindertap, è possibile gestire digitalmente i registri sia dei bambini che dei dipendenti. La funzione di rilevazione delle presenze di Kindertap consente l'eliminazione dei registri cartacei, consentendo a tutti gli utenti di consultare gli orari e le tabelle con i conteggi di presenti e assenti attraverso la piattaforma web. Le timbrature di entrata e di uscita possono essere inserite manualmente o attraverso un sistema di rilevazione dedicato tramite carta o PIN personale, garantendo precisione e certificazione degli orari.

Inoltre, l'applicazione offre la possibilità ai genitori di inserire direttamente le giustifiche, eliminando la necessità di chiamare al mattino. Le giustifiche possono essere arricchite con note esplicative riguardanti il motivo dell'assenza e possono essere registrate per uno o più giorni.

Kindertap permette anche la compilazione di moduli di raccolta dati per monitorare lo stato di salute dei bambini, degli accompagnatori e del personale interno, fornendo autodichiarazioni personalizzate per le famiglie. Tali questionari possono essere compilati in modo flessibile, sia dal personale della scuola che dai genitori, attraverso l'applicazione o dal web.

### *Allert assenze*

Il sistema di allarme per le assenze di Kindertap è progettato per prevenire i casi di abbandono involontario dei bambini in auto, una situazione che può verificarsi a

causa del fenomeno noto come blackout temporaneo, comune nella frenetica vita quotidiana. In questi momenti, il genitore potrebbe erroneamente percepire di aver già eseguito un'azione, quando in realtà non è avvenuta. Kindertap offre un avanzato e affidabile sistema di avviso per le assenze ingiustificate, fornendo alle famiglie un mezzo efficace per evitare situazioni potenzialmente pericolose.

Il software di Kindertap gestisce automaticamente tutte le verifiche e gli avvisi necessari, liberando l'educatore da queste responsabilità. Il processo operativo si articola nel seguente modo:

- Al mattino, l'educatrice registra la presenza del bambino;
- In caso di assenza, il genitore può inserire una giustificazione;
- Ogni giorno, in un orario prestabilito e personalizzato seguendo le esigenze della struttura e/o del bambino, Kindertap esegue controlli automatici e avvisa i familiari dei bambini assenti non giustificati. Questa notifica può arrivare attraverso diverse modalità: notifiche, messaggi o chiamate vocali.

### *Messaggi*

Tra i diversi servizi forniti da Kindertap è incluso la possibilità di utilizzare messaggi all'interno dell'applicazione stessa. Si distinguono tre tipologie di conversazioni in base alle esigenze degli utenti: la conversazione diretta per scrivere ad un'altra persona, che sia essa un genitore o un collega; il gruppo pubblico, che permette a tutti i membri di visualizzare i messaggi e le risposte degli altri partecipanti; il gruppo privato che consente agli amministratori di inviare messaggi a tutti, mentre le risposte sono visibili solo agli amministratori. Questo servizio offre diverse funzioni, come la possibilità di inviare allegati, messaggi rapidi che sono frequentemente ripetuti, conferme di consegna e lettura dei messaggi e la capacità di archiviare le conversazioni.

### *Form*

Con Kindertap è possibile gestire tutte le attività online. Si possono progettare vari moduli con campi da compilare, si possono allegare file ed inserire testi informativi.

Si ricevono notifiche istantanee quando un utente completa un form e, nel caso di moduli di iscrizione, si ha la possibilità di trasferire automaticamente tutti i dati raccolti nei registri anagrafici dell'applicazione.

### *Calendario*

È possibile sfruttare la funzionalità del calendario di Kindertap per pianificare una vasta gamma di eventi, tra cui incontri privati, feste o corsi. Quando un evento in programma è di interesse per le famiglie si può condividerlo: i genitori riceveranno una notifica e avranno accesso a tutte le informazioni rilevanti. La versatilità di questa funzione consente la gestione di più calendari, consente di allegare file agli eventi e facilita il “copia-incolla” degli eventi su diversi e molteplici giorni.

### *Rette*

Grazie alla console di pianificazione delle scadenze integrata in Kindertap, è possibile pianificare con precisione ogni singola retta mensile. Le diverse quote possono essere caricate attraverso la web app o, se si preferisce elaborare le rette con determinati software come Excel, è possibile importare facilmente il listato completo con tutti gli importi. Ogni genitore, accedendo alla propria area personale, troverà i dettagli dei propri pagamenti, accompagnati dalle istruzioni per effettuare il versamento e dalla copia di cortesia delle fatture emesse.

Per semplificare ulteriormente il processo di pagamento, le rette possono essere saldate direttamente tramite l'applicazione. È sufficiente abilitare il POS virtuale fornito dall'applicazione, consentendo ai genitori di effettuare pagamenti in modo rapido e semplice direttamente dall'app utilizzando carte di credito e/o di debito. La gestione dei dati delle carte di credito e delle transazioni è affidata a Stripe, un provider di pagamento.



## *Osservazioni*

L'osservazione costituisce un elemento cruciale nella routine del nido che consente di acquisire e di documentare lo sviluppo sia del singolo bambino che del gruppo nel suo insieme. Kindertap fornisce uno strumento altamente personalizzabile che, grazie alla sua semplicità d'uso, rende finalmente possibile implementare in modo efficace le attività di raccolta e analisi sistematica delle osservazioni.

È possibile creare e adattare le griglie di osservazione in modo flessibile. Kindertap non impone l'utilizzo di una specifica griglia o metodologia osservativa, poiché mette a disposizione uno strumento dedicato per la creazione di modelli, consentendo di inserire item, aree ed elementi come caselle di testo, caselle a spunta e altro ancora. Questo approccio consente di spaziare da modelli puramente descrittivi, come ad esempio la griglia di osservazione che include foto/video e descrizioni testuali, fino a griglie più dettagliate e strutturate.

### 3. Termini e condizioni d'uso dell'applicazione

I termini e le condizioni d'uso dell'applicazione stabiliscono le modalità di utilizzo, regolando la relazione tra gli utenti e il gestore della piattaforma. Nel contesto di Kindertap, sono delineati in dettaglio 17 articoli (<https://www.kindertap.com/it/termini-e-condizioni-kindertap/>) che sono i seguenti:

1. Accordo tra cliente e azienda: l'accordo presente regola l'utilizzo della piattaforma Kindertap tra un'organizzazione e l'azienda. Per utilizzare questo servizio, il cliente deve accettare i termini e le condizioni e si richiede di aver almeno 16 anni. Se i termini vengono accettati da una persona giuridica, l'accettazione si applica a tutti i membri dell'organizzazione. Nel caso di problemi o di delucidazioni si può contattare l'azienda tramite e-mail o attraverso la pagina di assistenza del sito;
2. Policy del servizio: la clausola contrattuale stabilisce quali siano i contenuti e le azioni vietati nell'utilizzo di questo servizio. Sono vietati contenuti

illegali, osceni o diffamatori, così come l'invio di spam, l'interferenza con il servizio, la violazione della privacy e la distribuzione di contenuti dannosi. L'obiettivo è mantenere un uso appropriato e conforme alle leggi e normative vigenti, proteggendo i diritti delle terze parti e assicurando un ambiente sicuro per gli utenti del servizio. Si affronta anche l'argomento della conservazione dei dati, specificando che l'azienda conserverà i dati dell'utente fino alla cancellazione dell'account, che può essere richiesta o avvenire in maniera automatica dopo 90 giorni dalla conclusione del contratto;

3. Privacy: si affronta questo punto all'interno della "Privacy Policy";
4. Piani e Canone del Servizio; ogni account inizia con un piano free che può essere convertito, su richiesta, in un account premium in base alle esigenze della struttura;
5. Utilizzo del Servizio: l'accesso al servizio è possibile tramite web o app per Android/iOS. Il piano gratuito offre un'opzione limitata senza scadenza e possono essere sospesi in caso di utilizzo improprio;
6. Diritti di proprietà: il cliente riconosce che l'azienda possiede tutti i diritti legali e di proprietà sul servizio, il cliente non ha il diritto di utilizzare marchi ed elementi distintivi di Kindertap. Inoltre, l'azienda non acquisisce alcun diritto dai contenuti creati dal cliente e il cliente è l'unico responsabile nel proteggere. I suoi dati di proprietà sono associati a tale contenuto;
7. Licenza dall'Azienda e restrizioni: il cliente non è autorizzato ad eludere i meccanismi di sicurezza del servizio. Il cliente non può cedere o trasferire i suoi diritti di utilizzo senza una specifica autorizzazione da parte dell'azienda. Queste restrizioni sono finalizzate a preservare la sicurezza del servizio e il controllo dell'azienda sui diritti associati all'applicazione;
8. Licenza dal Cliente: la clausola evidenzia che l'azienda non possiede i contenuti del cliente e riconosce i diritti del cliente su di essi; tuttavia, il cliente concede all'azienda una licenza per utilizzare i contenuti al fine di fornire il servizio. Inoltre, il cliente autorizza l'uso degli elementi distintivi da parte dell'azienda per scopi pubblicitari. Durante l'uso del servizio, l'azienda può accedere ai dati del cliente, i quali devono essere trattati come

proprietà riservata e non devono essere divulgati senza autorizzazione scritta;

9. Aggiornamenti software e disponibilità del Servizio: si stabilisce che il cliente accetta di ricevere gli aggiornamenti dei servizi come parte dell'utilizzo, con accesso agli aggiornamenti inclusi. L'azienda si impegna a mantenere il servizio funzionante, ma potrebbe essere non disponibile per manutenzione, con avvisi preventivi;
10. Modifica e interruzione del Servizio: il contratto stabilisce che il servizio è soggetto a cambiamenti e miglioramenti, che il cliente è responsabili di utilizzare la versione più aggiornata dell'applicazione e che l'azienda può etichettare alcune funzioni come "sperimentali" o "beta";
11. Esclusione di garanzie: in questa sezione si chiarisce che alcune responsabilità dell'azienda non possono essere escluse o limitate dalla legge. Si sottolinea che l'utilizzo del servizio viene fornito senza garanzie espresse o implicite riguardo alla sua adeguatezza, continuità, sicurezza e precisione dei dati forniti. Il cliente è consapevole, dunque, che l'azienda non offre alcuna garanzia riguardo a specifiche prestazioni o risultati nell'utilizzo del servizio;
12. Limitazioni della responsabilità: si specifica che l'azienda non è responsabile per una vasta gamma di danni che potrebbero derivare dall'utilizzo del servizio da parte del cliente. Ciò include perdite finanziarie, danni immateriali, perdita di dati o di reputazione commerciale;
13. Risarcimento: il cliente accetta di proteggere e indennizzare l'azienda da qualsiasi azione legale di terze parti derivante dalla violazione dei termini, dall'uso del servizio, da violazioni di leggi o normative, e da responsabilità legate ai contenuti da lui creati;
14. Policy su Copyright e Marchi commerciali: il cliente si impegna a seguire le leggi vigenti relative al copyright e ai marchi commerciali;
15. Altri contenuti: il servizio potrebbe contenere link a siti esterni gestiti da terze parti e l'azienda non ha il controllo su di esse. Il cliente è informato che l'azienda non è responsabile sul contenuto di questi siti. L'azienda si riserva il diritto di esaminare i contenuti per verificarne la legalità e può

rimuovere quelli che violano le sue norme o la legge, anche se ciò non implica necessariamente un esame sistematico di tutti i contenuti;

16. Modifiche ai Termini: l'azienda ha il diritto di apportare modifiche ai termini e condizioni del servizio, il cliente si deve accertare di aver accettato i termini aggiornati;

17. Termini legali generali: in quest'ultima sezione si stabiliscono gli aspetti legali del rapporto tra cliente e azienda.

#### 4. La Privacy Policy

Con il documento di privacy policy (<https://www.kindertap.com/it/privacy-cookie-policy-kindertap/>) gli utenti vengono informati sull'uso che il titolare fa dei loro dati personali. Questo documento descrive il modo in cui l'azienda dell'applicazione raccoglie, tratta, divulga e protegge i dati degli utenti.

Questa Policy relativa al trattamento dei dati personali si applica ai siti web e alle applicazioni fornite da Develia s.r.l., con sede legale a Pove del Grappa (VI), per la fornitura del servizio Kindertap.

Develia s.r.l. come titolare dei trattamenti di privacy, informa ai sensi dell'art. 13 del Regolamento UE n. 2016/679 ("GDPR", Commissione europea, 2016, *Regolamento generale sulla protezione dei dati*) che i dati dei clienti saranno trattati con determinate modalità e finalità.

Ad oggi il GDPR è l'impianto normativo più avanzato e severo per quanto riguarda la privacy. Esso identifica diverse figure con diversi ruoli e responsabilità. Le figure principali in ambito educativo 0-6 sono:

- Titolare del trattamento: cioè la società o l'ente che amministra la scuola, la figura che raccoglie e tratta i dati delle persone;
- Responsabile del trattamento: equivale alle organizzazioni che trattano i dati per conto del titolare;
- Autorizzati al trattamento: l'educatrice incaricata dal titolare a trattare i dati.

Il titolare del trattamento è la figura principale e quella con maggiori responsabilità. Deve supervisionare sul processo affinché sia conforme con il GDPR e deve

individuare responsabili adeguati e adatti a questo ruolo.

#### *Oggetto del trattamento*

Il titolare del trattamento gestisce i dati personali, inclusi quelli identificativi. Questo avviene nell'ambito dei servizi forniti attraverso la piattaforma Kindertap. Tali dati possono essere forniti direttamente tramite la compilazione dei moduli presenti sul sito web o indirettamente durante la visita al sito o tramite l'applicazione.

#### *Finalità del trattamento*

I dati personali degli utenti vengono trattati per diverse finalità quali di servizio, commerciali e di marketing. Le prime servono per monitorare gli accessi e l'utilizzo del sito web e/o dell'applicazione e per erogare i servizi forniti dall'applicazione. Il secondo avviene previa specifica e tramite una autorizzazione, svolge attività commerciali relative ai prodotti per la quale l'utente dimostra interesse. Anche la terza finalità avviene tramite un'autorizzazione ed invia newsletter e comunicazioni commerciali e/o materiale pubblicitario riguardante prodotti o servizi. Serve anche per rilevare il grado di soddisfazione sulla qualità dei servizi offerti.

#### *Modalità del trattamento e conservazione dei dati*

Il trattamento dei dati personali comprende diverse operazioni definite dall'art. 4, n.2 del GDPR. I dati personali sono soggetti a trattamento elettronico e/o automatizzato.

Il titolare del trattamento manterrà i dati personali dell'utente per il periodo necessario al raggiungimento delle finalità dell'art. 2 e non oltre 10 anni dalla cessazione del rapporto per le finalità di servizio.

Per le finalità di marketing, i dati saranno conservati per non più di 90 giorni dalla data di ultimo utilizzo dei servizi oggetto del contratto in essere. Una volta trascorso questo periodo, i dati saranno eliminati dai sistemi di archiviazione.

### *Accesso ai dati*

Gli incaricati del trattamento, scelti dal titolare, potranno accedere ai dati personali degli utenti. I dati non saranno divulgati o comunicati a terze parti, tranne che per l'esecuzione di obblighi contrattuali o per adempiere a obblighi di legge.

### *Luogo di trattamento e trasferimento dati*

I dati personali vengono conservati all'interno della sede del titolare del trattamento, utilizzando supporti elettronici e su server cloud situati all'interno dell'Unione Europea. Tuttavia, il titolare ha il diritto di trasferire i server anche al di fuori dell'Unione Europea se necessario. Questo trasferimento avverrà nel rispetto delle norme vigenti, mediante l'adozione delle clausole contrattuali standard stabilite dalla Commissione Europea.

### *Natura del conferimento dei dati e conseguenze del rifiuto di rispondere*

La fornitura dei dati per le finalità di servizio e commerciali è un requisito obbligatorio. Nel caso in cui si rifiuta ciò non si garantiscono i servizi commerciali e di monitoraggio. È facoltativo invece le finalità legate al marketing.

### *Diritti dell'interessato*

L'utente, in quanto soggetto interessato, possiede alcuni diritti:

- Il diritto di ottenere la conferma che sia o meno in corso un trattamento dei dati personali (art. 15 GDPR);
- Il diritto di ottenere la rettifica dei dati personali inesatti o incompleti (art. 16 GDPR);
- Il diritto alla cancellazione dei dati (art.17 GDPR);
- Il diritto alla limitazione del trattamento dei dati (art. 18 GDPR);
- Il diritto di opporsi, in qualsiasi momento, al trattamento dei dati personali (art.21 GDPR);

- Il diritto di presentare reclamo all'autorità generale per la protezione dei dati personali in caso di violazione (art. 77 GDPR).

#### *Modalità di esercizio dei diritti*

Si possono contattare per manifestare i propri diritti in qualsiasi momento tramite e-mail, PEC o una raccomandata.

#### *Responsabile della protezione dei dati*

I dati del responsabile della protezione dei dati sono disponibili mandando una richiesta al titolare tramite e-mail o PEC.

#### *Responsabili del trattamento*

L'elenco aggiornato dei responsabili del trattamento è conservato presso la sede legale del titolare.

#### *Modifiche a questa policy*

Il titolare del trattamento si riserva la facoltà di apportare modifiche alla Policy di Kindertap in qualsiasi momento, informando gli utenti tramite la pubblicazione nella pagina web o, se possibile, all'interno dell'applicazione. Nel caso in cui sia tecnicamente e legalmente fattibile, sarà inviata una notifica attraverso uno dei contatti che il titolare possiede.

Nel caso in cui le modifiche riguardano il trattamento la cui base giuridica è il consenso, il titolare si impegna a ottenere nuovamente il consenso del cliente.





## CAPITOLO 3

### L'APPROCCIO METODOLOGICO

#### 1. Introduzione

Con il seguente capitolo l'attenzione sarà incentrata sulla ricerca sperimentale nata grazie ad esperienze lavorative vissute in prima persona.

Il presente studio si fonda sulle tecnologie implementate all'interno degli asili nido, prendendo in considerazione le competenze digitali degli educatori, indispensabili per garantire una serena introduzione di esse all'interno di queste strutture educative.

Come si afferma nel documento dell'OCSE "*Professional development for digital competencies in early childhood education and care: A systematic review*" la letteratura su questo campo è poca, soprattutto per quanto riguarda gli educatori della prima infanzia. Prima del 2005 si basava solamente sull'utilizzo del computer e della fotocamera. La loro inclusione è stata vista come un "elemento aggiuntivo" anziché considerare le loro potenzialità nella integrazione e utilizzo da parte degli educatori. Successivamente, grazie alla nascita delle tecnologie touchscreen e della tecnologia tattile, la letteratura ha iniziato ad esaminare l'integrazione di queste tecnologie. La letteratura evidenzia che gli educatori ECEC devono incorporare le tecnologie nelle loro pratiche educative, con lo scopo di sviluppare le competenze digitali e di alfabetizzazione digitale dei bambini.

In particolare, ci si focalizza sull'aspetto della comunicazione tra il nido e la famiglia che avviene tramite l'utilizzo dell'applicazione "Kindertap", concepita per facilitare questo rapporto, considerandola come elemento centrale nella riflessione sulle dinamiche digitali nell'ambiente educativo.

La conduzione della ricerca ha avuto inizio con la formulazione delle domande destinate a costruire i questionari. Si è scelto di sviluppare due distinti questionari al fine di differenziare gli educatori che adottano l'applicazione presa in esame e quelli che utilizzano un approccio comunicativo alternativo con le famiglie. Il processo di creazione dei questionari è stato effettuato utilizzando Google Forms.

In totale sono stati coinvolti 43 educatori appartenenti tutti alla Regione Veneto.

## 2. Obiettivi della ricerca

Il principale obiettivo che ha motivato la realizzazione di questo progetto di ricerca è stato quello di approfondire le competenze digitali degli educatori di asili nido e della loro applicazione nel contesto lavorativo.

Si è cercato di individuare quali siano le competenze digitali che l'educatore possiede e quale sia il loro utilizzo all'interno dell'ambiente di lavoro.

Per approfondire questa tematica, si è inizialmente proceduto con un'analisi dettagliata del quadro di riferimento europeo per le competenze digitali degli educatori, noto come "DigCompEdu" (Commissione europea, 2017, "*Quadro europeo delle competenze digitali per gli educatori*"). Il focus è stato posto sulle sei specifiche aree identificate (*figura 5*), le quali si concentrano su vari aspetti dell'attività professionale dell'educatore.

Queste aree sono:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale;
2. Risorse digitali;
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento;
4. Valutazione dell'apprendimento;
5. Valutazione delle potenzialità degli studenti;
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

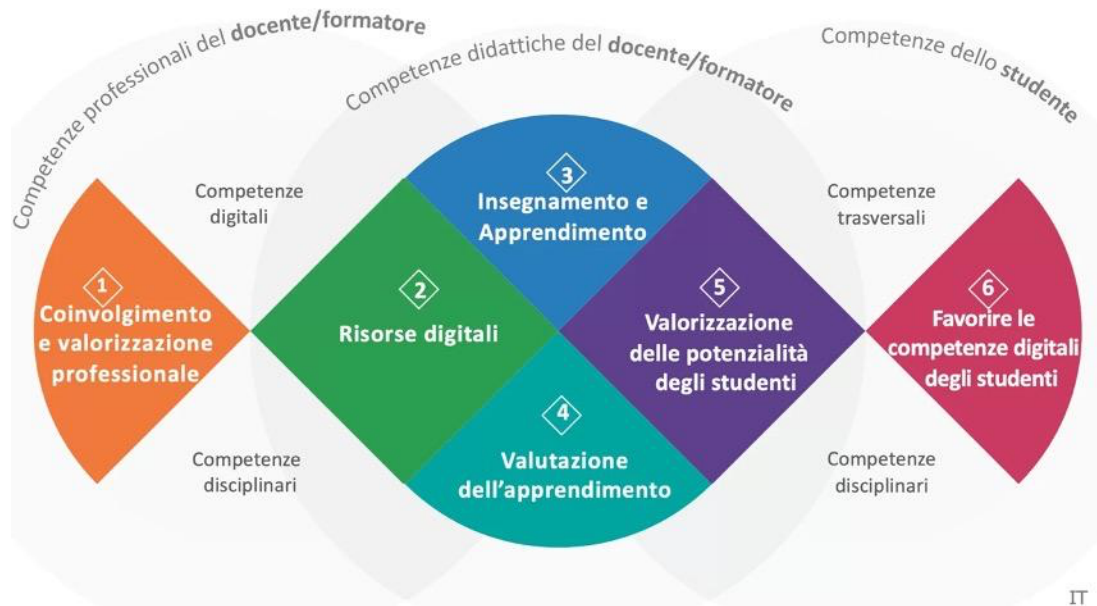


Figura 5- Il quadro delle competenze DigCompEdu

Questo approccio ha consentito di ottenere una panoramica completa e dettagliata delle competenze digitali richieste nel contesto educativo, fornendo così una base solida per il successivo sviluppo e l’attuazione della ricerca sperimentale.

La ricerca è stata condotta con l’obiettivo di comprendere quanto le tecnologie e le competenze digitali ad esse collegate siano importanti per un educatore all’interno di un asilo nido. L’intento principale è comprendere la portata di queste influenze e determinare se tali risorse digitali possono incidere positivamente su un ambiente di lavoro focalizzato sullo sviluppo di bambini in età molto precoce.

La valutazione di queste dinamiche mira a fornire una visione completa delle implicazioni e dei benefici che l’integrazione delle tecnologie potrebbe apportare a un contesto educativo così sensibile.

### 3. Metodo

#### 3.1 Il campione di ricerca

Per la ricerca “Le competenze digitali e l’utilizzo delle tecnologie degli educatori nella fascia 0-3 anni” il campione è stato scelto in maniera randomizzata sugli asili nido della Regione Veneto. È stata inviata una comunicazione via e-mail con

i link per il questionario via e-mail agli asili nidi, chiedendo cortesemente la collaborazione dell'equipe educativa per la collaborazione. Hanno partecipato 43 educatori, per la precisione 20 educatori che utilizzano come metodo di comunicazione l'applicazione "Kindertap" e 23 educatori che adottano altri approcci comunicativi.

La fascia d'età degli educatori va dai 20-25 anni fino a più di 55 anni e provengono da diverse città del Veneto (*Tabella 1 e 2*).

	Età								
Approccio Tecnologico	20-25	26-30	31-35	36-40	41-45	46-50	51-55	Più di 55	Totale
Altro	5	5	6	3	2	2	0	0	23
Kindertap	1	4	2	3	2	4	3	1	20
<b>Totale</b>	6	9	8	6	4	6	3	1	43

*Tabella 1-* Il campione di ricerca suddiviso per età

	Provincia di appartenenza							
Approccio Tecnologico	Belluno	Padova	Rovigo	Treviso	Venezia	Verona	Vicenza	Totale
Altro	2	3	2	5	2	8	1	23
Kindertap	0	2	0	3	0	9	6	20
<b>Totale</b>	2	5	2	8	2	17	7	43

*Tabella 2-* Il campione suddiviso per provincia di appartenenza

All'interno del contesto di ricerca, è fondamentale sottolineare che gli educatori partecipanti manifestano una diversificazione di titoli studio. Questo aspetto ha un ruolo di rilievo nell'analisi dell'incidenza dei percorsi formativi sulla maturazione delle competenze digitali nell'ambito educativo (*Tabella 3*).

	Titolo di studio			
Approccio Tecnologico	Diploma scuola superiore	Laurea triennale	Laurea magistrale	<b>Totale</b>
Altro	3	13	7	23
Kindertap	10	8	2	20
<b>Totale</b>	13	21	9	43

*Tabella 3 – Il campione suddiviso per titolo di studio*

### 3.2 Gli strumenti e le fasi della ricerca

Gli asili nidi scelti per la ricerca sono stati scelti in maniera casuale e sono stati contattati tramite e-mail con l’invio del questionario chiedendo ai coordinatori delle strutture di inviare il link alla loro equipe educativa. L’invio dei questionari si è svolto in due periodi: il primo tra Giugno e Luglio 2023, invece il secondo nei mesi di Settembre e Ottobre 2023.

La ricerca condotta è di tipo quantitativo e lo strumento utilizzato è stato il questionario, realizzato grazie a Google Forms (*Immagine 1 e 2*), contenente domande chiuse, usufruendo della scala Likert a cinque valori come risposta (*Tabella 4*) e di esempi, e, per il questionario riguardante l’utilizzo dell’applicazione “Kindertap”, due domande aperte.

**Titolo di studio**

licenza scuola media

diploma scuola superiore

laurea triennale

laurea magistrale

**Esperienza lavorativa**

Junior (1-3 anni dall'inizio del lavoro come educatore)

Junior - Avanzato (4-7 anni)

Senior (più di 7 anni)

Management unità/sezione

Management di servizio

Altro: \_\_\_\_\_

**Provincia di appartenenza**

La tua risposta \_\_\_\_\_

*Immagine 1* – Come si presenta il questionario per chi utilizza un altro metodo di comunicazione con le famiglie

**KINDERTAP E LA TUTELA DELLA PRIVACY/DATI PERSONALI BAMBINI/FAMIGLIE**

In questa sezione, chiediamo di rispondere ad alcune affermazioni secondo la seguente scala di valutazione: 1 (totalmente in disaccordo), 2 (un po' in disaccordo), 3 (né d'accordo né in disaccordo), 4 (abbastanza d'accordo), 5 (molto d'accordo)

Sono a conoscenza delle politiche di privacy di Kindertap

1      2      3      4      5

Ho ricevuto indicazioni/orientamento da parte del coordinatore della struttura educativa rispetto ai rischi legati all'utilizzo dei dati personali all'interno di Kindertap.

1      2      3      4      5

*Immagine 2*- Come si presenta il questionario per chi utilizza l'applicazione "Kindertap" per la comunicazione

1	Totalmente in disaccordo
2	Un po' in disaccordo
3	Né d'accordo né in disaccordo
4	Abbastanza d'accordo
5	Molto d'accordo

*Tabella 4*- Valori scala Likert

Entrambi i questionari presentano delle parti in comune. Sono composti da un'introduzione, dove nel questionario per chi utilizza l'applicazione "Kindertap" viene specificata l'analisi di essa, dall'informativa sulla protezione dei dati e dall'accettazione o meno dei termini del consenso informato.

La seconda parte del questionario in comune è composta da tre macroaree.

La prima area sono i dati personali:

1. Età:
  - 1.1 20-25
  - 1.2 26-30
  - 1.3 31-35
  - 1.4 36-40
  - 1.5 41-45
  - 1.6 46-50
  - 1.7 51-55
  - 1.8 Più di 55
- 2 Genere:
  - 2.1 Maschio
  - 2.2 Femmina
  - 2.3 Altro
- 3 Titolo di studio:
  - 3.1 Licenza scuola media
  - 3.2 Diploma scuola superiore
  - 3.3 Laurea triennale
  - 3.4 Laurea magistrale
- 4 Esperienza lavorativa
  - 4.1 Junior (1-3 anni dall'inizio del lavoro come educatore)
  - 4.2 Junior avanzato (4-7 anni)
  - 4.3 Senior (più di 7 anni)
  - 4.4 Management unità/sezione
  - 4.5 Management di servizio
  - 4.6 Altro (specificare)

- 5 Provincia di appartenenza (specificare)
- 6 Luogo dove si trova l'asilo nido:
  - 6.1 Comune piccolo (1-5000 abitanti)
  - 6.2 Comune medio (5001-15.000 abitanti)
  - 6.3 Comune grande (più di 15.000 abitanti)

La seconda area sono le competenze digitali e uso di tecnologie nel contesto nido

- 7 Personalmente, come educatore di mia intera volontà oppure attraverso percorsi di sperimentazione individuale...
  - 7.1 Uso tecnologie per la gestione e l'organizzazione delle attività educative (esempio: utilizzo griglie digitali e/o creo file di cartelle per agevolare la raccolta di materiali delle attività proposte e facilitare la condivisione con i colleghi) 1—5
  - 7.2 Uso risorse digitali per supportare il mio lavoro educativo (esempio: predispongo materiali digitali per stimolare attenzione, ascolto e linguaggio attraverso le storie) 1—5
  - 7.3 Uso strumenti digitali per stimolare/sviluppare specifiche abilità, partecipazione, motivazione, consapevolezza (esempio: utilizzo strumenti come il videoproiettore per stimolare il coinvolgimento dei bambini) 1—5
  - 7.4 Uso strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: utilizzo foto e/o video a fini di documentazione e di valutazione del percorso dei bambini) 1—5
  - 7.5 Genero momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino (esempio: discuto sui pro e contro dell'utilizzo delle tecnologie da parte dei bambini con i genitori) 1—5
  - 7.6 Uso strumenti digitali e genero momenti per supportare bambini o famiglie nella comprensione/abilità nell'uso delle tecnologie (esempio: creo e/o ascolto audiolibri con i bambini, per i genitori fornisco spazi di discussione e riferimenti specifici orientati ad implementare le competenze digitali) 1—5



- 8 Nella struttura educativa dove lavoro, vi è attenzione e organizzazione per...
- 8.1 Usare le tecnologie per la gestione e l'organizzazione delle attività educative (esempio: si utilizzano canali comunicativi digitali, come WhatsApp, per comunicare informazione nel team di lavoro) 1—5
  - 8.2 Usare risorse digitali per supportare il mio lavoro educativo (esempio: si utilizzano strumenti digitali nelle attività educative, come l'esperienza della "Stanza Immersiva" per osservare l'autonomia nell'attività sociale dei bambini) 1—5
  - 8.3 Usare strumenti digitali per stimolare/sviluppare specifiche abilità, partecipazione, motivazione, consapevolezza (esempio: quando trattiamo un'unità di esperienza utilizziamo file audio per imparare nuove canzoni/filastrocche) 1—5
  - 8.4 Usare strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: si utilizzano griglie di valutazione digitale e/o si creano cartelle digitali di foto e/o video del percorso dei bambini durante le unità di esperienza proposte) 1—5
  - 8.5 Generare momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino (esempio: la struttura educativa attiva incontri e/o percorsi di formazione con esperti) 1—5
  - 8.6 Usare gli strumenti digitali e genero momenti per supportare bambini o famiglie nella comprensione/abilità nell'uso delle tecnologie (esempio: la struttura si attiva per organizzare unità di esperienze di educazione digitale, come la creazione di audiolibri insieme ai bambini e la condivisione di riferimenti utili per implementare le competenze digitali dei genitori) 1—5

La terza area riguarda la comunicazione con le famiglie:

- 9 Nella struttura dove lavoro, per la comunicazione con le famiglie, si adottano maggiormente i seguenti strumenti diretti, non basati sulle tecnologie...
- 9.1 ...documentazione a pannello (cartelloni all'entrata) 1—5
  - 9.2 ...mostre e giornate presso la struttura, di persona, dedicate a condividere i risultati dei bambini 1—5

- 9.3 ...diari del bambino/gruppo 1—5
  - 9.4 ...strumenti strutturati cartacei raccolti dagli educatori (questionari, scale, schede di risultato degli apprendimenti) 1—5
  - 9.5 ...spazi per suggerimenti delle famiglie (scatola dei suggerimenti, quaderni all'entrata) 1—5
  - 9.6 ...organizzare incontri personalizzati (interviste dirette presso la struttura) 1—5
- 10 Nella struttura dove lavoro, per la comunicazione con le famiglie, si adottano maggiormente i seguenti strumenti basati sulle tecnologie...
- 10.1 ... social media per mostrare attività e lavori alla fine di un percorso (per esempio, uso di Facebook o Instagram per pubblicare lavori dei bambini) 1—5
  - 10.2 ... documenti/fogli di calcolo/cartelle online per documentare il progresso individuale di un bambino/a e mostrare risultati ai genitori 1—5
  - 10.3 ... app di messaggistica istantanea (WhatsApp/Telegram/Messenger) per comunicare sullo stato giornaliero del bimbo/a (per esempio se un bimbo piange dopo essere stato lasciato dal genitore) 1—5
  - 10.4 ... blog, siti web, formulari online, videoconferenza per organizzare la formazione alle famiglie su aspetti puntuali 1—5
  - 10.5 ... sistemi di raccolta delle opinioni (formulari online) 1—5
  - 10.6 ... sistemi di videoconferenza per organizzare incontri personalizzati 1—5

A queste macroaree si aggiunge nel questionario riguardante l'utilizzo dell'applicazione "Kindertap" altre due aree.

La prima è l'analisi di esperienza d'uso di Kindertap:

- 1. Rispondere alle seguenti affermazioni:
  - 1.1. Kindertap ha portato grande benessere alla struttura educativa dove lavoro 1—5

- 1.2. L'utilizzo dell'applicazione ha comportato dei cambiamenti nei momenti della giornata a contatto con i bambini 1—5
  - 1.3. Nella giornata lavorativa, vivo in modo positivo l'utilizzo di questo strumento
  - 1.4. Usiamo questo strumento per creare un rapporto positivo e diretto con le famiglie 1—5
  - 1.5. Preferisco cambiare metodo di comunicazione 1—5
  - 1.6. Kindertap è facile da usare 1—5
  - 1.7. Kindertap è facile da capire per me 1—5
  - 1.8. Kindertap è facile da capire per le famiglie 1—5
  - 1.9. Apprezzo Kindertap perché altri colleghi lo fanno 1—5
  - 1.10. Ho iniziato ad usarlo assiduamente dopo aver visto i risultati delle mie colleghe nella gestione della comunicazione 1—5
  - 1.11. Con Kindertap la comunicazione avviene in maniera efficace 1—5
2. Può raccontare brevemente un momento o situazioni in cui l'uso di Kindertap ha generato effetti positivi per lei, per i bambini o per le famiglie?
  3. Può raccontare brevemente un momento o situazioni in cui l'uso di Kindertap ha presentato delle criticità per lei, per i bambini o per le famiglie?

La seconda area riguarda la tutela della privacy/dati personali bambini/famiglie:

4. Rispondere alle seguenti affermazioni:
  - 4.1. Sono a conoscenza delle politiche di privacy di Kindertap. 1—5
  - 4.2. Ho ricevuto indicazioni/orientamento da parte del coordinatore della struttura educativa rispetto ai rischi legati all'utilizzo dei dati personali all'interno di Kindertap. 1—5
  - 4.3. Ho ricevuto indicazioni/orientamento da parte dei fornitori di Kindertap rispetto ai rischi legati all'utilizzo dei dati personali all'interno dell'applicazione. 1—5

- 4.4. Capisco bene la seguente affermazione: “Il Titolare tratterà i dati personali per il tempo necessario per adempiere alle finalità di cui al precedente art. 2 e comunque per non oltre 10 anni dalla cessazione del rapporto per le Finalità di Servizio, e per non oltre 90 giorni dalla data di ultimo utilizzo dei servizi oggetto del contratto in essere per le finalità di Marketing”. 1—5
- 4.5. Nel mio gruppo di lavoro, tra educatrici, sorgono preoccupazioni sull'utilizzo dei dati personali utilizzati sia propri, sia dei bambini. 1—5
- 4.6. Alcuni genitori hanno riferito delle preoccupazioni sull'utilizzo dei dati personali sia propri, sia dei bambini. 1—5

Sulla base delle risposte ottenute dalla somministrazione del questionario, si è provveduto a trascrivere e raggruppare esse in un documento Excel.

#### 4. Etica della ricerca

L'intera ricerca è stata condotta tenendo conto degli aspetti etici. Tutti i partecipanti sono stati informati sull'anonimato dei dati raccolti, trattati secondo la normativa vigente in materia di tutela e riservatezza nel trattamento dei dati personali previsto dal Regolamento (UE) n. 2016/ 679 del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'Unione Europea 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE.

Il materiale raccolto è stato sin da subito reso anonimo; infatti, non sono stati chiesti durante la compilazione dei questionari dati che potessero essere troppo personali.

## 5. Il Codebook

Per riuscire ad analizzare ed esaminare i dati raccolti durante la ricerca è stata creata una tabella per l'analisi dei dati, denominata "Codebook". Questo strumento è servito per facilitare la comprensione e l'organizzazione dei dati. Fornisce un quadro standardizzato per l'analisi e garantisce coerenza e affidabilità.

Sono stati realizzati due Codebook riferiti ai relativi due questionari, strutturati nella stessa maniera: la prima colonna è composta dalla domanda scritta nel questionario, la seconda colonna composta da una parola chiave per rendere più comprensibile l'analisi nella fase successiva, la terza colonna con le possibili opzioni di risposta e l'ultima colonna con il quantitativo di risultati ottenuti alla relativa risposta.

Per quanto riguarda il questionario relativo agli asili nido che utilizzano l'applicazione "Kindertap" il Codebook è stato realizzato nella seguente modalità.

DATI PERSONALI			
Partecipanti			20
Accetto i termini del consenso informato			20
Età		20-25	1
		26-30	4
		31-35	2
		36-40	3
		41-45	2
		46-50	4
		51-55	3
		Più di 55	1
Genere		Femmina	20
		Maschio	0
		Altro	0
Titolo di studio		Licenza scuola media	0
		Diploma scuola superiore	10
		Laurea triennale	8
		Laurea magistrale	2
Esperienza lavorativa		Junior (1-3 anni dall'inizio del lavoro come educatore)	4
		Junior - Avanzato (4-7 anni)	3
		Senior (più di 7 anni)	9
		Management di unità/sezione	0

		Management di servizio	3
		Titolare	1
Provincia di appartenenza		Belluno	0
		Padova	2
		Rovigo	0
		Treviso	3
		Venezia	8
		Verona	1
		Vicenza	6
Luogo dove si trova l'asilo		Comune piccolo (1-5000 abitanti)	1
		Comune medio (5001-15.000 abitanti)	10
		Comune grande (più di 15.000 abitanti)	9

COMPETENZE DIGITALI E USO DI TECNOLOGIE NEL CONTESTO NIDO			
Personalmente, come educatore di mia intera volontà oppure attraverso percorsi di sperimentazione individuale...			
Uso tecnologie per la gestione e l'organizzazione delle attività educative (esempio: utilizzo griglie digitali e/o creo file di cartelle per agevolare la raccolta di materiali delle attività proposte e facilitare la condivisione con i colleghi)	Gestione	1	2
		2	1
		3	5
		4	8
		5	4
Uso risorse digitali per supportare il mio lavoro educativo (esempio: predispongo materiali digitali per stimolare attenzione, ascolto e linguaggio attraverso le storie)	Supporto lavoro	1	2
		2	7
		3	3
		4	5
		5	3
Uso strumenti digitali per stimolare/sviluppare specifiche abilità, partecipazione, motivazione, consapevolezza (esempio: utilizzo strumenti come il videoproiettore per stimolare il coinvolgimento dei bambini)	Consapevolezza	1	5
		2	3
		3	5
		4	3
		5	4
Uso strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: utilizzo foto e/o video a fini di documentazione e di valutazione del percorso dei bambini)	Valutazione	1	0
		2	1
		3	1
		4	4
		5	14

Genero momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino (esempio: discuto sui pro e contro dell'utilizzo delle tecnologie da parte dei bambini con i genitori)	Riflessione genitori	1	3
		2	9
		3	3
		4	3
		5	2
Uso strumenti digitali e genero momenti per supportare bambini o famiglie nella comprensione/abilità nell'uso delle tecnologie (esempio: creo e/o ascolto audiolibri con i bambini, per i genitori fornisco spazi di discussione e riferimenti specifici orientati ad implementare le competenze digitali)	Supporto famiglie Tech	1	6
		2	9
		3	4
		4	1
		5	0

Nella struttura educativa dove lavoro, vi è attenzione e organizzazione per...			
Usare le tecnologie per la gestione e l'organizzazione delle attività educative (esempio: si utilizzano canali comunicativi digitali, come WhatsApp, per comunicare informazione nel team di lavoro)	Gestione	1	1
		2	1
		3	0
		4	6
		5	12
Usare risorse digitali per supportare il mio lavoro educativo (esempio: si utilizzano strumenti digitali nelle attività educative, come l'esperienza della "Stanza Immersiva" per osservare l'autonomia nell'attività sociale dei bambini)	Supporto lavoro	1	3
		2	3
		3	9
		4	5
		5	0
Usare strumenti digitali per stimolare/sviluppare specifiche abilità, partecipazione, motivazione, consapevolezza (esempio: quando trattiamo un'unità di esperienza utilizziamo file audio per imparare nuove canzoni/filastrocche)	Consapevolezza	1	2
		2	6
		3	5
		4	4
		5	3
Usare strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: si utilizzano griglie di valutazione digitale e/o si creano cartelle digitali di foto e/o video del percorso dei bambini durante le unità di esperienza proposte)	Valutazione	1	1
		2	2
		3	3
		4	7
		5	7
Generare momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino (esempio: la struttura educativa attiva incontri e/o percorsi di formazione con esperti)	Riflessione genitori	1	2
		2	2
		3	4
		4	9
		5	3

Usare gli strumenti digitali e genero momenti per supportare bambini o famiglie nella comprensione/abilità nell'uso delle tecnologie (esempio: la struttura si attiva per organizzare unità di esperienze di educazione digitale, come la creazione di audiolibri insieme ai bambini e la condivisione di riferimenti utili per implementare le competenze digitali dei genitori)	Supporto famiglie Tech	1	6
		2	10
		3	3
		4	1
	5	0	

LA COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE			
Nella struttura dove lavoro, per la comunicazione con le famiglie, si adottano maggiormente i seguenti strumenti diretti, non basati sulle tecnologie...			
...documentazione a pannello (cartelloni all'entrata)	Pannelli	1	3
		2	0
		3	2
		4	7
		5	8
...mostre e giornate presso la struttura, di persona, dedicate a condividere i risultati dei bambini	Giornate Struttura	1	2
		2	1
		3	5
		4	7
		5	5
...diari del bambino/gruppo	Diari	1	1
		2	1
		3	2
		4	6
		5	10
...strumenti strutturati cartacei raccolti dagli educatori (questionari, scale, schede di risultato degli apprendimenti)	Strumenti cartacei	1	1
		2	0
		3	2
		4	3
		5	14
...spazi per suggerimenti delle famiglie (scatola dei suggerimenti, quaderni all'entrata)	Suggerimenti famiglie	1	4
		2	4
		3	6
		4	2
		5	4



...organizzare incontri personalizzati (interviste dirette presso la struttura)	Incontri personalizzati	1	3
		2	4
		3	5
		4	4
		5	3

Nella struttura dove lavoro, per la comunicazione con le famiglie, si adottano maggiormente i seguenti strumenti basati sulle tecnologie...			
... social media per mostrare attività e lavori alla fine di un percorso (per esempio, uso di Facebook o Instagram per pubblicare lavori dei bambini)	Social Media	1	10
		2	4
		3	2
		4	1
		5	3
... documenti/fogli di calcolo/cartelle online per documentare il progresso individuale di un bambino/a e mostrare risultati ai genitori	Cartelle Online	1	2
		2	7
		3	3
		4	3
		5	5
... app di messaggistica istantanea (Whatsapp/Telegram/Messenger) per comunicare sullo stato giornaliero del bimbo/a (per esempio se un bimbo piange dopo essere stato lasciato dal genitore)	App Messaggistica	1	12
		2	0
		3	1
		4	3
		5	4
... blog, siti web, formulari online, videoconferenza per organizzare la formazione alle famiglie su aspetti puntuali	Blog	1	3
		2	7
		3	6
		4	1
		5	3
... sistemi di raccolta delle opinioni (formulari online)	Raccolta Opinioni	1	2
		2	3
		3	7
		4	4
		5	4
... sistemi di videoconferenza per organizzare incontri personalizzati	Videoconferenza	1	5
		2	2
		3	7
		4	4
		5	2

ANALISI DI ESPERIENZA D'USO DI KINDERTAP			
Kindertap ha portato grande benessere alla struttura educativa dove lavoro	K Benessere	1	1
		2	0
		3	2
		4	4
		5	13
L'utilizzo dell'applicazione ha comportato dei cambiamenti nei momenti della giornata a contatto con i bambini	Cambiamenti	1	5
		2	2
		3	7
		4	3
		5	3
Nella giornata lavorativa, vivo in modo positivo l'utilizzo di questo strumento	Uso positivo	1	0
		2	1
		3	3
		4	6
		5	10
Usiamo questo strumento per creare un rapporto positivo e diretto con le famiglie	Rapporto famiglie	1	0
		2	0
		3	1
		4	7
		5	12
Preferisco cambiare metodo di comunicazione	Cambiare metodo	1	14
		2	2
		3	3
		4	0
		5	1
Kindertap è facile da usare	Facilità d'uso	1	0
		2	1
		3	2
		4	6
		5	11
Kindertap è facile da capire per me	Comprendere me	1	0
		2	1
		3	3
		4	5
		5	11

Kindertap è facile da capire per le famiglie	Comprendere famiglie	1	0
		2	0
		3	2
		4	9
		5	9
Apprezzo Kindertap perché altri colleghi lo fanno	Apprezzo colleghe	1	7
		2	3
		3	6
		4	4
		5	0
Ho iniziato ad usarlo assiduamente dopo aver visto i risultati delle mie colleghe nella gestione della comunicazione	Risultati colleghe	1	3
		2	2
		3	5
		4	3
		5	7
Con Kindertap la comunicazione avviene in maniera efficace	Comunicazione efficace	1	0
		2	0
		3	4
		4	7
		5	9
Può raccontare brevemente un momento o situazioni in cui l'uso di Kindertap ha generato effetti positivi per lei, per i bambini o per le famiglie?	Quando viene raccontata l'esperienza giornaliera del bambino, allegando delle foto, i genitori apprezzano sempre questo tipo di "coinvolgimento"		
	Durante la fase d'inserimento, ambientamento dei bambini con le foto in tempo reale		
	Con l'invio immediato soprattutto delle foto dei bambini crea un maggior coinvolgimento delle famiglie nella vita vissuta dal loro bambino/a all'interno del nido		
	La condivisione di una foto del proprio bambino sereno e felice tranquillizza il genitore più di tanti discorsi		
	Comunicazione veloce, istantanea e puntuale		

	Foto dove il bimbo è sereno, annotazioni dove il bimbo ha cominciato a mangiare tutto dopo un periodo di crisi
	Quotidianamente
Può raccontare brevemente un momento o situazioni in cui l'uso di Kindertap ha presentato delle criticità per lei, per i bambini o per le famiglie?	Non trovo criticità
	Per mancanza di tempo a volte le informazioni vengono inserite all'interno dell'app in un secondo momento della giornata ed i genitori criticano ciò, questo causato dall'immediatezza che comporta questa applicazione
	I genitori vorrebbero sempre tante foto che non sempre è possibile fare: talvolta questo genera problemi
	I genitori si abituano ad una comunicazione immediata, se per motivi organizzativi si tarda fanno presente
	Nessuno
	Quando i genitori pretendono di avere documentazione di foto quando viene comunque spiegato loro che non sempre da parte nostra sono garantite in modo giornaliero. Se in un mese manca un giorno sono pronti a scrivere e chiederle.
	Crea meno contatti con le famiglie

KINDERTAP E LA TUTELA DELLA PRIVACY/DATI PERSONALI BAMBINI/FAMIGLIE			
Sono a conoscenza delle politiche di privacy di Kindertap	Politica Privacy	1	1
		2	1
		3	4
		4	6
		5	8

Ho ricevuto indicazioni/orientamento da parte del coordinatore della struttura educativa rispetto ai rischi legati all'utilizzo dei dati personali all'interno di Kindertap.	Indicazione coordinatore	1	1
		2	1
		3	4
		4	3
		5	11
Ho ricevuto indicazioni/orientamento da parte dei fornitori di Kindertap rispetto ai rischi legati all'utilizzo dei dati personali all'interno dell'applicazione.	Indicazione fornitore	1	1
		2	2
		3	7
		4	3
		5	7
Capisco bene la seguente affermazione: "Il Titolare tratterà i dati personali per il tempo necessario per adempiere alle finalità di cui al precedente art. 2 e comunque per non oltre 10 anni dalla cessazione del rapporto per le Finalità di Servizio, e per non oltre 90 giorni dalla data di ultimo utilizzo dei servizi oggetto del contratto in essere per le finalità di Marketing".	Modalità trattamento dati	1	0
		2	3
		3	3
		4	8
		5	6
Nel mio gruppo di lavoro, tra educatrici, sorgono preoccupazioni sull'utilizzo dei dati personali utilizzati sia propri, sia dei bambini.	Preoccupazione colleghe	1	6
		2	4
		3	7
		4	3
		5	0
Alcuni genitori hanno riferito delle preoccupazioni sull'utilizzo dei dati personali sia propri, sia dei bambini.	Preoccupazione famiglie	1	11
		2	3
		3	3
		4	1
		5	2

Per il questionario relativo agli asili nido che utilizzano altri metodi di comunicazione con le famiglie il Codebook è stato composto nella seguente modalità.

DATI PERSONALI			
Partecipanti			23
Accetto i termini del consenso informato			23
Età		20-25	5
		26-30	5
		31-35	6
		36-40	3
		41-45	2
		46-50	2
		51-55	0
		Più di 55	0
Genere		Femmina	22
		Maschio	1
		Altro	0
Titolo di studio		Licenza scuola media	0
		Diploma scuola superiore	3
		Laurea triennale	13
		Laurea magistrale	7
Esperienza lavorativa		Junior (1-3 anni dall'inizio del lavoro come educatore)	5
		Junior - Avanzato (4-7 anni)	6
		Senior (più di 7 anni)	8
		Management di unità/sezione	0
		Management di servizio	2
		Coordinatrice didattica e amministrativa	1
		Titolare e coordinatrice da dieci anni	1
Provincia di appartenenza		Belluno	2
		Padova	3
		Rovigo	2
		Treviso	5
		Venezia	2
		Verona	8
		Vicenza	1
Luogo dove si trova l'asilo		Comune piccolo (1-5000 abitanti)	3
		Comune medio (5001-15.000 abitanti)	8
		Comune grande (più di 15.000 abitanti)	12

COMPETENZE DIGITALI E USO DI TECNOLOGIE NEL CONTESTO			
NIDO			
Personalmente, come educatore di mia intera volontà oppure attraverso percorsi di sperimentazione individuale...			
Uso tecnologie per la gestione e l'organizzazione delle attività educative (esempio: utilizzo griglie digitali e/o creo file di cartelle per agevolare la raccolta di materiali delle attività proposte e facilitare la condivisione con i colleghi)	Gestione	1	1
		2	3
		3	4
		4	3
		5	12
Uso risorse digitali per supportare il mio lavoro educativo (esempio: predispongo materiali digitali per stimolare attenzione, ascolto e linguaggio attraverso le storie)	Supporto lavoro	1	5
		2	4
		3	5
		4	3
		5	6
Uso strumenti digitali per stimolare/sviluppare specifiche abilità, partecipazione, motivazione, consapevolezza (esempio: utilizzo strumenti come il videoproiettore per stimolare il coinvolgimento dei bambini)	Consapevolezza	1	1
		2	3
		3	5
		4	3
		5	11
Uso strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: utilizzo foto e/o video a fini di documentazione e di valutazione del percorso dei bambini)	Valutazione	1	0
		2	0
		3	1
		4	5
		5	17
Genero momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino (esempio: discuto sui pro e contro dell'utilizzo delle tecnologie da parte dei bambini con i genitori)	Riflessione genitori	1	2
		2	3
		3	6
		4	7
		5	5
Uso strumenti digitali e genero momenti per supportare bambini o famiglie nella comprensione/abilità nell'uso delle tecnologie (esempio: creo e/o ascolto audiolibri con i bambini, per i genitori fornisco spazi di discussione e riferimenti specifici orientati ad implementare le competenze digitali)	Supporto famiglie Tech	1	7
		2	5
		3	5
		4	2
		5	4

Nella struttura educativa dove lavoro, vi è attenzione e organizzazione per...			
Usare le tecnologie per la gestione e l'organizzazione delle attività educative (esempio: si utilizzano canali comunicativi digitali, come WhatsApp, per comunicare informazione nel team di lavoro)	Gestione	1	0
		2	0
		3	2
		4	2
		5	19
Usare risorse digitali per supportare il mio lavoro educativo (esempio: si utilizzano strumenti digitali nelle attività educative, come l'esperienza della "Stanza Immersiva" per osservare l'autonomia nell'attività sociale dei bambini)	Supporto lavoro	1	5
		2	3
		3	3
		4	4
		5	8
Usare strumenti digitali per stimolare/sviluppare specifiche abilità, partecipazione, motivazione, consapevolezza (esempio: quando trattiamo un'unità di esperienza utilizziamo file audio per imparare nuove canzoni/filastrocche)	Consapevolezza	1	3
		2	4
		3	5
		4	5
		5	6
Usare strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: si utilizzano griglie di valutazione digitale e/o si creano cartelle digitali di foto e/o video del percorso dei bambini durante le unità di esperienza proposte)	Valutazione	1	0
		2	0
		3	2
		4	5
		5	16
Generare momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino (esempio: la struttura educativa attiva incontri e/o percorsi di formazione con esperti)	Riflessione genitori	1	7
		2	3
		3	2
		4	4
		5	7



Usare gli strumenti digitali e genero momenti per supportare bambini o famiglie nella comprensione/abilità nell'uso delle tecnologie (esempio: la struttura si attiva per organizzare unità di esperienze di educazione digitale, come la creazione di audiolibri insieme ai bambini e la condivisione di riferimenti utili per implementare le competenze digitali dei genitori)	Supporto famiglie Tech	1	11
		2	3
		3	4
		4	2
	5	3	

<b>LA COMUNICAZIONE CON LE FAMIGLIE</b>			
Nella struttura dove lavoro, per la comunicazione con le famiglie, si adottano maggiormente i seguenti strumenti diretti, non basati sulle tecnologie...			
...documentazione a pannello (cartelloni all'entrata)	Pannelli	1	0
		2	3
		3	3
		4	0
		5	17
...mostre e giornate presso la struttura, di persona, dedicate a condividere i risultati dei bambini	Giornate Struttura	1	4
		2	1
		3	1
		4	6
		5	11
...diari del bambino/gruppo	Diari	1	2
		2	0
		3	2
		4	1
		5	18
...strumenti strutturati cartacei raccolti dagli educatori (questionari, scale, schede di risultato degli apprendimenti)	Strumenti cartacei	1	1
		2	2
		3	6
		4	1
		5	13
...spazi per suggerimenti delle famiglie (scatola dei suggerimenti, quaderni all'entrata)	Suggerimenti famiglie	1	6
		2	2
		3	0
		4	5
		5	10

...organizzare incontri personalizzati (interviste dirette presso la struttura)	Incontri personalizzati	1	4
		2	2
		3	1
		4	3
		5	13

Nella struttura dove lavoro, per la comunicazione con le famiglie, si adottano maggiormente i seguenti strumenti basati sulle tecnologie...			
... social media per mostrare attività e lavori alla fine di un percorso (per esempio, uso di Facebook o Instagram per pubblicare lavori dei bambini)	Social Media	1	6
		2	1
		3	1
		4	3
		5	12
... documenti/fogli di calcolo/cartelle online per documentare il progresso individuale di un bambino/a e mostrare risultati ai genitori	Cartelle Online	1	10
		2	3
		3	3
		4	1
		5	6
... app di messaggistica istantanea (Whatsapp/Telegram/Messenger) per comunicare sullo stato giornaliero del bimbo/a (per esempio se un bimbo piange dopo essere stato lasciato dal genitore)	App Messaggistica	1	7
		2	0
		3	0
		4	3
		5	13
... blog, siti web, formulari online, videoconferenza per organizzare la formazione alle famiglie su aspetti puntuali	Blog	1	9
		2	2
		3	3
		4	4
		5	5
... sistemi di raccolta delle opinioni (formulari online)	Raccolta Opinioni	1	3
		2	0
		3	1
		4	9
		5	10
... sistemi di videoconferenza per organizzare incontri personalizzati	Videoconferenza	1	7
		2	5
		3	0
		4	4
		5	7

## CAPITOLO 4

### ANALISI, DATI E RISULTATI

#### 1. Introduzione dei risultati

Nel presente capitolo, si offre un'analisi critica dei dati raccolti e dei risultati ottenuti dalla ricerca.

Inizialmente si sono uniti tutti i dati raccolti in un'unica tabella su Excel aggiungendo delle abbreviazioni sulle domande poste nel questionario.

L'elaborazione dei risultati della ricerca è stata avviata mediante l'analisi dei dati personali raccolti dei partecipanti. È stata svolta fin dall'inizio un'analisi bivariata per differenziare chi utilizza come metodo di comunicazione l'applicazione "Kindertap" e chi utilizza altri metodi.

I campi presi in esame per quanto riguarda i dati personali sono stati l'età dei partecipanti, il genere, il titolo di studio, l'esperienza lavorativa, la provincia e il luogo in cui si trova l'asilo.

Successivamente si sono confrontate le medie delle domande in comune per i due questionari suddividendole per le categorie create e confrontandole attraverso l'utilizzo dei grafici radar. Le categorie in cui è stato suddiviso corrispondono alle due macroaree comuni successive ai dati personali, suddivise ulteriormente in due, utilizzate durante la somministrazione del questionario. Esse sono:

- Competenze digitali e uso di tecnologie nel contesto nido:
  - Domande legate principalmente all'utilizzo delle tecnologie e delle competenze tecnologiche da parte dell'educatore;
  - Domande legate all'utilizzo delle tecnologie da parte della struttura educativa;
- La comunicazione con le famiglie:
  - Domande legate all'utilizzo di strumenti diretti ma non basati sulla tecnologia per la comunicazione nido-famiglia;

- Domande legate all'utilizzo di strumenti tecnologici per la comunicazione con le famiglie.

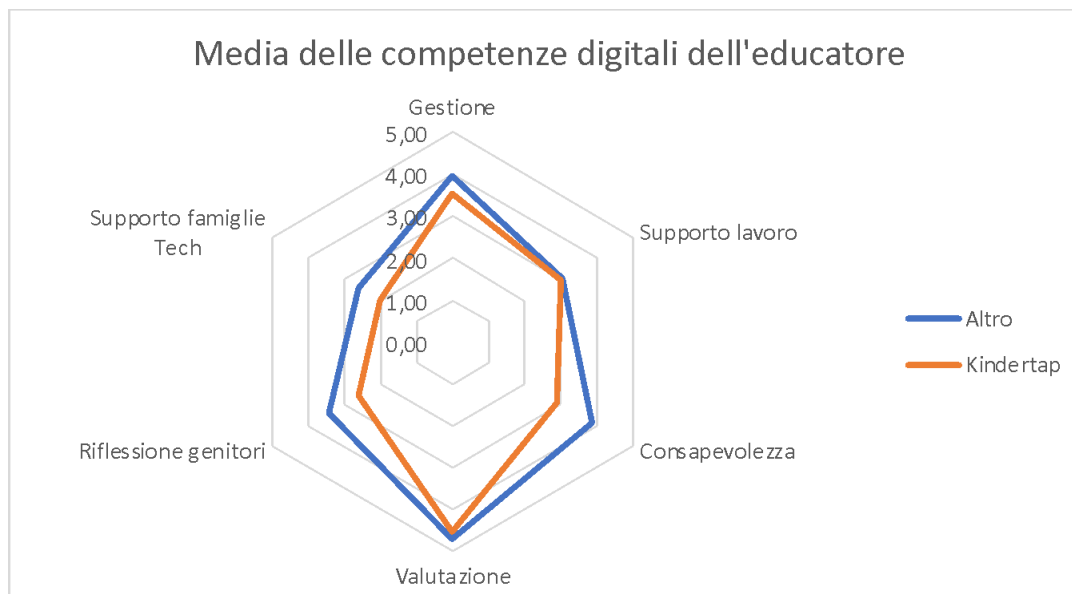
Successivamente è stata analizzata, attraverso la media dei risultati, la parte dedicata all'applicazione Kindertap, cioè l'analisi dell'esperienza d'uso e la tutela della privacy/ dati personali dei bambini/famiglie.

In un secondo momento è stata svolta un'analisi, considerando sempre le medie ottenute dalle diverse risposte, valutando le competenze digitali che un educatore dovrebbe possedere secondo il "DigCompEdu". Sono state svolte tre tipologie di analisi su questo argomento, la prima riguardante le competenze digitali nei confronti dell'approccio tecnologico che la struttura educativa utilizza, il secondo le competenze ed i titoli di studio posseduti e la terza si è confrontato le competenze e l'età dei partecipanti.

## 2. Analisi delle competenze digitali e uso di tecnologie nel contesto nido

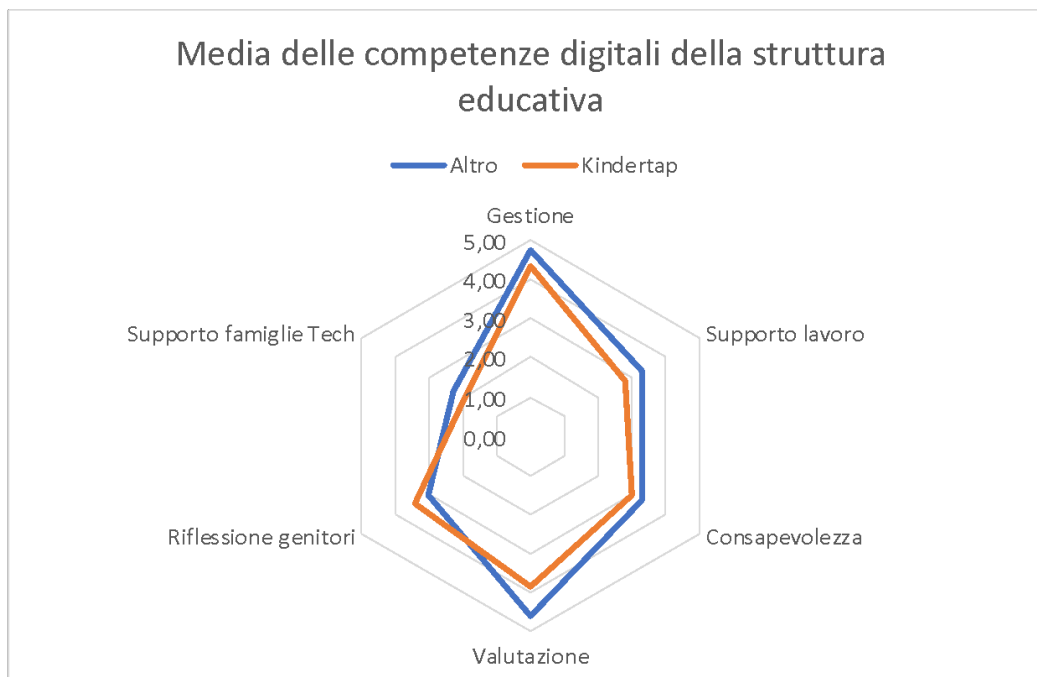
In questa sezione vengono illustrati i risultati ottenuti nell'analisi delle risposte riguardanti le competenze digitali e l'uso delle tecnologie nel contesto nido.

Nella prima parte si analizza come l'educatore personalmente utilizza le tecnologie digitali e le competenze legate ad essa. Come si può notare dal *Grafico 1* vi è distacco tra le risposte per le domande "Consapevolezza", "Riflessione genitori" e "Supporto famiglie Tech". Per chi usufruisce della tecnologia digitale come mezzo di comunicazione all'interno della struttura educativa è maggiore la sua capacità e il coinvolgimento nell'utilizzo di altre tecnologie. Vengono utilizzate per stimolare determinate abilità, si riesce a discutere sulla loro importanza con i genitori e si riesce a sfruttarle meglio per supportare i bambini.



*Grafico 1:* Medie delle risposte del primo gruppo di domande

Nella seconda parte si è esaminato l'utilizzo delle tecnologie digitali da parte della struttura educativa, cioè quello che la struttura propone e che gli educatori possono utilizzare. Come si vede dal *Grafico 2* le differenze sono presenti in tutte le domande, principalmente nella media delle risposte alla domanda "Riflessione genitori". In linea generale, per chi utilizza un metodo di comunicazione diverso dall'applicazione, le tecnologie sono presenti all'interno della struttura e vengono utilizzate in modo diverso.

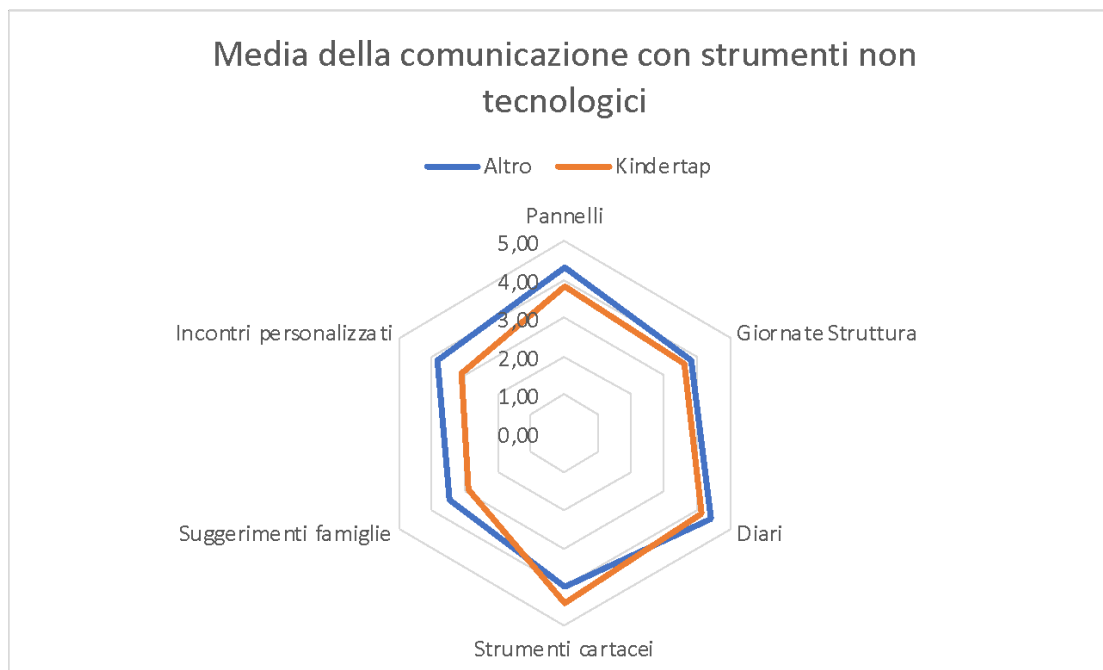


*Grafico 2: Media delle risposte del secondo gruppo di domande*

### 3. Analisi della comunicazione con le famiglie

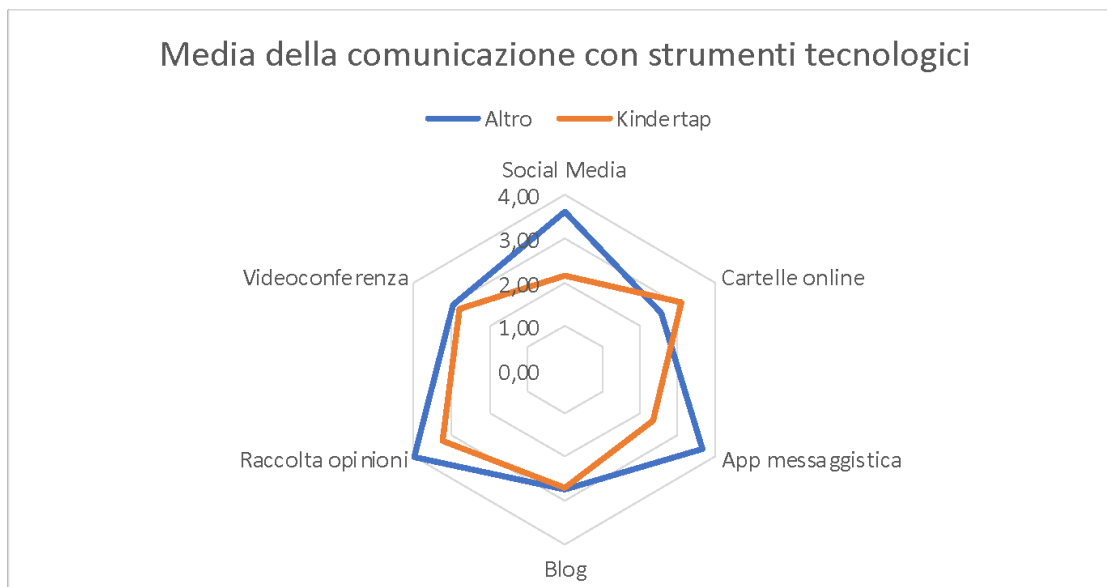
Nella seguente sezione vengono esposti i risultati ottenuti alle domande riguardanti la comunicazione con la famiglia.

Inizialmente si sono analizzati l'utilizzo, da parte della struttura educativa, degli strumenti diretti non basati sulle tecnologie. Dal *Grafico 3* si può notare che chi utilizza metodi di comunicazione diversi dall'applicazione presa in esame, fa uso maggiormente di metodi non tecnologici per comunicare con le famiglie.



*Grafico 3:* Media delle risposte alle domande legate all'utilizzo di strumenti non basati sulle tecnologie

Nella seconda parte si sono analizzati gli strumenti tecnologici utilizzati per comunicare con le famiglie. Dal *Grafico 4* si possono notare molte differenze, in quanto gli educatori che non utilizzano l'applicazione di comunicazione "Kindertap" sfruttano le tecnologie in diverso modo. Questo si può notare, ad esempio, nella media delle risposte ottenute alla domanda "Social Media" dove gli educatori che non utilizzano l'applicazione sfruttano lo stesso le tecnologie, attraverso i social media.



*Grafico 4:* Media delle risposte alle domande legate all'utilizzo di strumenti tecnologici per la comunicazione con le famiglie.

#### 4. Analisi dell'esperienza d'uso dell'applicazione "Kindertap"

In questa sezione si analizzano i risultati ottenuti dagli educatori che, come metodo di comunicazione con le famiglie, utilizzano l'applicazione. Si esaminano non tanto le funzionalità e le caratteristiche dell'applicazione, ma se essa porta benessere e vantaggi all'interno di un ambiente di lavoro delicato.

Dai risultati ottenuti si nota che l'utilizzo di questa applicazione per la comunicazione porta maggior benessere e positività all'interno della struttura educativa.

Per quanto riguarda la sezione relativa alla tutela della privacy e dei dati personali di bambini e famiglie, la maggior parte degli educatori coinvolti nella ricerca sono a conoscenza ed hanno avuto indicazioni sulla privacy. Anche all'interno del gruppo di lavoro e dei genitori non hanno riscontrato preoccupazioni.



## 5. Analisi delle competenze digitali

Secondo il DigCompEdu (Commissione europea (2017) "Quadro europeo delle competenze digitali per gli educatori") le competenze digitali che gli educatori devono possedere si articolano in sei aree:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale;
2. Risorse digitali;
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento;
4. Valutazione dell'apprendimento;
5. Valutazione delle potenzialità degli studenti;
6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti.

Queste aree, nella quale ci si focalizza nella prima parte del questionario, sono state analizzate confrontandole inizialmente tra di loro e l'approccio tecnologico e, successivamente, sono state messe in relazione al titolo di studio che gli educatori posseggono.

### 5.1 Differenze tra approcci tecnologici e competenze digitali

Partendo dalla prima area, cioè il coinvolgimento e la valorizzazione professionale, sia per chi fa uso dell'applicazione sia per chi ha un altro metodo di comunicazione, la struttura educativa integra l'utilizzo delle tecnologie all'interno dell'ambiente di lavoro (*Tabella 5*).

Approccio Tecnologico	Gestione (personale)	Gestione (strutture educative)
Altro	3,96	4,74
Kindertap	3,55	4,35
<b>Totale</b>	<b>3,77</b>	<b>4,56</b>

*Tabella 5*- Coinvolgimento e valorizzazione professionale in relazione all'approccio tecnologico

Per quanto riguarda le risorse digitali, si nota una leggera differenza. Per chi utilizza come metodo di comunicazione l'applicazione, la struttura educativa pone meno attenzione all'utilizzo delle risorse digitali. Al contrario, per chi utilizza un metodo di comunicazione differente la struttura pone maggiore attenzione a queste risorse (Tabella 6).

Approccio Tecnologico	Supporto lavoro (personale)	Supporto lavoro (struttura educativa)
Altro	3,04	3,30
Kindertap	3	2,80
<b>Totale</b>	3,02	3,07

Tabella 6- Risorse digitali in relazione all'approccio tecnologico

Le pratiche di insegnamento ed apprendimento si nota una differenza maggiore per quanto riguarda gli educatori che non utilizzano l'applicazione. Gli educatori utilizzano maggiormente gli strumenti tecnologici per l'insegnamento anche se la struttura educativa pone meno attenzione a ciò (Tabella 7).

Approccio Tecnologico	Consapevolezza (personale)	Consapevolezza (struttura educativa)
Altro	3,87	3,30
Kindertap	2,90	3
<b>Totale</b>	3,42	3,16

Tabella 7- Pratiche di insegnamento ed apprendimento in relazione all'approccio tecnologico

Passando alla quarta area delle competenze digitali, cioè quella della valutazione dell'apprendimento, si nota molta differenza tra i due risultati soprattutto per chi utilizza l'applicazione "Kindertap". Gli educatori utilizzano metodi di valutazione dell'apprendimento anche se la struttura educativa fornisce meno strumenti per svolgerla in maniera più adeguata e completa (Tabella 8).

Approccio Tecnologico	Valutazione (personale)	Valutazione (struttura educativa)
Altro	4,70	4,61
Kindertap	4,55	3,85
<b>Totale</b>	4,63	4,26

Tabella 8- Valutazione dell'apprendimento in relazione all'approccio tecnologico

La valorizzazione delle potenzialità degli studenti per chi utilizza l'applicazione la struttura educativa cerca di generare momenti per riflettere con i genitori sull'uso delle tecnologie in questa delicata fascia d'età. Invece per chi utilizza un altro metodo di comunicazione sono gli educatori che cercano maggiormente di creare questi momenti di riflessione (*Tabella 9*).

Approccio Tecnologico	Riflessione genitori (personale)	Riflessione genitori (struttura educativa)
Altro	3,43	3,04
Kindertap	2,60	3,45
<b>Totale</b>	3,05	3,23

*Tabella 9-* Valorizzazione delle potenzialità degli studenti in relazione all'approccio tecnologico

Per l'ultima area delle competenze digitali, cioè favorire le competenze degli studenti i risultati risultano essere bassi in quanto si tratta di studenti con una fascia d'età molto piccola (*Tabella. 10*).

Approccio Tecnologico	Supporto famiglie Tech (personale)	Supporto famiglie Tech (struttura educativa)
Altro	2,61	2,26
Kindertap	2	1,95
<b>Totale</b>	2,33	2,12

*Tabella 10-* Competenze degli studenti in relazione all'approccio tecnologico

## 5.2 Differenze tra titoli di studio e competenze digitali

In questa sezione si sono confrontati i titoli di studio che posseggono gli educatori partecipanti alla ricerca e le loro competenze digitali personali. L'obiettivo è quello di capire se sono presenti differenze tra chi possiede un titolo di studio maggiore e/o inferiore per quanto riguarda le competenze possedute.

Nell'area del coinvolgimento e valorizzazione personale tutti gli educatori, indipendentemente dal titolo di studio, percepiscono l'effetto delle strutture educative nel cercare di migliorarsi (*Tabella 11*).

Titolo di studio	Gestione (personale)	Gestione (struttura educativa)
Diploma scuola superiore	4	4,15
Laurea triennale	3,76	4,67
Laurea magistrale	3,44	4,89
<b>Totale</b>	3,77	4,56

*Tabella 11- Coinvolgimento e valorizzazione professionale in confronto al titolo di studio*

Per quanto riguarda l'area delle risorse digitali, maggiore è il titolo di studio e maggiori sono le competenze personali che si posseggono. Le strutture educative comprendono le competenze digitali dei loro educatori anche se i risultati dimostrano che non vengono valorizzati molto da esse (*Tabella 12*).

Titolo di studio	Supporto lavoro (personale)	Supporto lavoro (struttura educativa)
Diploma scuola superiore	2,62	3,15
Laurea triennale	3,10	3,29
Laurea magistrale	3,44	2,44
<b>Totale</b>	3,02	3,07

*Tabella 12- Risorse digitali in confronto al titolo di studio*

Per l'area delle pratiche di insegnamento e apprendimento, i risultati sono concordi sia per l'educatore personale sia per la visione della struttura educativa (*Tabella 13*).

Titolo di studio	Consapevolezza (personale)	Consapevolezza (struttura educativa)
Diploma scuola superiore	2,85	3
Laurea triennale	3,81	3,19
Laurea magistrale	3,33	3,33
<b>Totale</b>	3,42	3,16

*Tabella 13- Pratiche di insegnamento e apprendimento in confronto al titolo di studio*

Nell'area della valutazione dell'apprendimento sono presenti delle differenze di aspettative. Si può notare che gli educatori hanno maggiori aspettative rispetto alla struttura educativa (*Tabella 14*).

Titolo di studio	Valutazione (personale)	Valutazione (struttura educativa)
Diploma scuola superiore	4,54	4,08
Laurea triennale	4,71	4,24
Laurea magistrale	4,56	4,56
<b>Totale</b>	4,63	4,26

*Tabella 14-* Valutazione dell'apprendimento in confronto al titolo di studio

Per quanto riguarda l'area della valorizzazione delle potenzialità degli studenti, la domanda è "Genero momenti per riflettere con i genitori sull'adeguato uso delle tecnologie nei primi anni di vita del bambino". Tutti gli educatori con qualsiasi titolo di studio sono sulla stessa linea; infatti, tutti percepiscono l'effetto delle strutture per migliorare su questo aspetto (*Tabella 15*).

Titolo di studio	Riflessione genitori (personale)	Riflessione genitori (struttura educativa)
Diploma scuola superiore	3,08	4,08
Laurea triennale	3,05	3,05
Laurea magistrale	3	2,44
<b>Totale</b>	3,05	3,23

*Tabella 15-* Valorizzazione delle potenzialità degli studenti in confronto al titolo di studio

Per quanto concerne l'ultima area individuata dal DigCompEdu cioè favorire le competenze digitali degli studenti, i risultati sono bassi in quanto gli educatori lavorano con una fascia d'età molto delicata (*Tabella 16*).

Titolo di studio	Supporto famiglie Tech (personale)	Supporto famiglie Tech (struttura educativa)
Diploma scuola superiore	2,46	2,38
Laurea triennale	2,33	2,05
Laurea magistrale	2,11	1,89
<b>Totale</b>	2,33	2,12

*Tabella 16-* Favorire le competenze digitali degli studenti in confronto al titolo di studio

### 5.3 Differenze tra le competenze digitali personali e l'età delle educatrici e educatori

In quest'ultima parte si è analizzato la relazione tra le competenze digitali e l'età dei partecipanti a tale ricerca (*Tabella 17*). Si sono raggruppate le fasce d'età individuando tre categorie: Junior (dai 20 ai 30 anni), Mid senior (dai 31 ai 40 anni) e Senior (dai 41 anni in poi). Queste si sono messe a confronto con le sei aree individuate dal DigCompEdu prendendo di riferimento ciò che l'educatore/trice pensa personalmente.

Dall'esaminazione dell'area del coinvolgimento e valorizzazione professionale emerge che chi ha un'età superiore dei 30 anni utilizza maggiormente le tecnologie per gestire le attività educative. Le risorse digitali vengono sfruttate molto dai Mid senior e, successivamente, dagli Junior.

Per quanto riguarda la terza area, cioè le pratiche di insegnamento e apprendimento, sono gli Junior che impiegano in maniera superiore rispetto agli altri gli strumenti digitali per stimolare il coinvolgimento dei bambini.

Nell'area di valutazione dell'apprendimento si nota che i punteggi di tutte gli educatori di qualsiasi età sono molto alti. Risaltano gli educatori/trici Junior che utilizzano gli strumenti digitali per la documentazione e la valutazione dei bambini. La valorizzazione delle potenzialità degli studenti viene supportata dai Mid senior, successivamente dai Senior e per ultimi dagli Junior.

In riferimento all'ultima area, cioè il favorire le competenze digitali degli studenti, i punteggi sono bassi e sono molto simili tra di loro. Gli Junior rafforzano la comprensione nell'uso delle tecnologie.

Età	Gestione	Supporto lavoro	Consapevolezza	Valutazione	Riflessione genitori	Supporto famiglie Tech
Junior	3,60	2,87	4,13	4,87	2,87	2,47
Mid senior	3,86	3,50	3,36	4,71	3,36	2,29
Senior	3,86	2,71	2,71	4,29	2,93	2,21
<b>Totale</b>	3,77	3,02	3,42	4,63	3,05	2,33

*Tabella 17- le competenze digitali in relazione all'età degli educatori/trici*

## **CAPITOLO 5**

### **DISCUSSIONE DEI DATI**

L'analisi condotta ha avuto come base di partenza una esperienza lavorativa personale, la quale ha offerto l'opportunità di confrontare due contesti lavorativi notevolmente distinti in termini di approccio all'educazione tecnologica.

Da un lato una struttura dove non sono presenti tecnologie né per i bambini e nemmeno per la comunicazione con le famiglie. Contrariamente, nell'altro contesto lavorativo, la tecnologia è un pilastro essenziale, sia per l'educazione sia per i tempi odierni. Si cerca di valorizzarla e di sfruttarla per migliorare il benessere all'interno. La ricerca è stata ampliata a tutto il Veneto, consentendo così di ottenere risultati significativi che hanno contribuito a delineare alcune conclusioni importanti.

I dati raccolti hanno permesso di evidenziare come i diversi approcci all'educazione tecnologica possano influenzare l'ambiente educativo e la comunicazione con le famiglie.

I risultati emersi indicano la necessità tassativa di adottare un approccio sistematico nello sviluppo professionale, focalizzato sul potenziamento delle competenze digitali per i professionisti operanti nell'ambito dell'educazione della prima infanzia. Considerando l'onnipresenza delle tecnologie digitali nella vita quotidiana dei bambini, gli educatori della prima infanzia devono adeguarsi a questa realtà in continua evoluzione. Attualmente, il personale educativo utilizza le tecnologie digitali per svariati compiti, tuttavia emerge la necessità di acquisire una maggiore consapevolezza e competenza al fine di integrare in modo efficace tali strumenti nella propria pratica educativa e pedagogica.

È importante considerare la tecnologia come una risorsa potenzialmente vantaggiosa per il benessere complessivo sia degli educatori, sia della struttura educativa e sia degli ulteriori soggetti coinvolti come gli educandi e le loro famiglie.

## 1. Competenze digitali e uso di tecnologie nel contesto nido

In questa prima sezione, corrispondente alla prima sezione del questionario, è stato chiesto se gli educatori e le strutture educative possiedono le competenze digitali e se si utilizzano tecnologie all'interno del contesto lavorativo.

Nella prima parte ci si è concentrati sugli educatori e l'incipit delle domande è *“Personalmente, come educatore di mia intera volontà oppure attraverso percorsi di sperimentazione individuale...”*.

Da ciò si può notare che gli educatori che utilizzano le tecnologie come mezzo di comunicazione posseggono maggiori competenze digitali. Le loro competenze sono aumentate perché sono coinvolte in prima persona con le tecnologie. Esse vengono utilizzate spesso durante la giornata lavorativa sia fronte bambino, come ad esempio il videoproiettore per le attività educative di diverso genere, sia non fronte bambino, ad esempio l'utilizzo di “Kindertap” per l'invio di fotografie del lavoro svolto con i bambini oppure le griglie digitali.

Chi utilizza un metodo di comunicazione diverso possiede meno competenze perché è meno esposto alle tecnologie, anche se dalle risposte ricevute, si può comprendere la voglia di introdurle anche nel loro contesto lavorativo.

La seconda parte riguarda la struttura educativa e la domanda posta è la seguente: *“Nella struttura educativa dove lavoro, vi è attenzione e organizzazione per...”*.

Dai risultati ottenuti si può notare che le strutture educative che adottano un metodo di comunicazione alternativo all'applicazione “Kindertap”, manifesta l'interesse e sperimenta l'utilizzo delle tecnologie.

In una domanda in particolare, nominata “Valutazione” e che riporta il seguente quesito *“Usare strumenti digitali per valutare gli apprendimenti/esperienze educative (esempio: si utilizzano griglie di valutazione digitale e/o si creano cartelle digitali di foto e/o video del percorso dei bambini durante le unità di esperienza proposte)”*, si può notare molto distacco tra le due medie. Questa differenza è dovuta dall'immediatezza e dalle possibilità che offre l'applicazione presa in esame. Questa applicazione permette infatti la creazione di griglie di osservazioni tempestive e di archiviare e inviare in maniera istantanea le foto ed i video delle esperienze educative proposte all'interno della sezione.



Per quanto riguarda l'area delle competenze digitali e dell'utilizzo di tecnologie all'interno del contesto nido, tutti gli educatori coinvolti nella ricerca utilizzano le tecnologie nel lavoro anche se con funzioni e modi diversi.

## 2. La comunicazione con le famiglie

In questa sezione vengono espone le conclusioni legate alla parte del questionario legata alla comunicazione con le famiglie, in particolar modo soffermandosi sull'utilizzo di strumenti tecnologici e diretti ma non basati sulla tecnologia.

Per chi non utilizza l'applicazione "Kindertap" i metodi di comunicazione sono diversi e più cartacei. La comunicazione attraverso questa applicazione permette di inglobare molti aspetti degli strumenti non basati sulla tecnologia. Ciò non significa che chi utilizza come metodo l'applicazione non sfrutta strumenti non tecnologici. Le risposte ottenute infatti dimostrano che si utilizzano lo stesso altri strumenti, come incontri personalizzati o giornate dedicate alla condivisione dei risultati.

Le strutture educative, anche se non utilizzano l'applicazione presa in esame per la comunicazione, sfruttano gli strumenti digitali. Si è potuto constatare che vengono utilizzati i social media o le app di messaggistica istantanea (Whatsapp/Telegram/Messenger) per la comunicazione. Con il "Kindertap" queste azioni possono essere svolte mediante essa, con una maggiore protezione dei dati propri e delle famiglie.

## 3. L'esperienza d'uso dell'applicazione "Kindertap"

Riguardo all'impiego di un'applicazione come strumento di comunicazione con le famiglie, è possibile confermare la sua efficacia in termini di utilità e benefici che essa apporta all'interno del contesto educativo.

L'aspetto principale che è stato osservato e messo in luce dagli educatori che hanno partecipato alla ricerca è l'immediatezza dell'applicazione e la comunicazione veloce. Questo aspetto presenta sia aspetti positivi, sia negativi. In particolar modo

ci si riferisce alle famiglie che si abituanano a questa immediatezza ed al ricevere tutto subito.

Alla domanda *“Può raccontare brevemente un momento o situazioni in cui l’uso di Kindertap ha generato effetti positivi per lei, per i bambini o per le famiglie?”* gli educatori hanno dimostrato quanto appena citato rispondendo:

- *Quando viene raccontata l’esperienza giornaliera del bambino, allegando delle foto, i genitori apprezzano sempre questo tipo di “coinvolgimento”;*
- *Durante la fase d’inserimento, ambientamento dei bambini con le foto in tempo reale;*
- *Con l’invio immediato soprattutto delle foto dei bambini crea un maggior coinvolgimento delle famiglie nella vita vissuta dal loro bambino/a all’interno del nido;*
- *La condivisione di una foto del proprio bambino sereno e felice tranquillizza il genitore più di tanti discorsi;*
- *Comunicazione veloce, istantanea e puntuale;*
- *Foto dove il bimbo è sereno, annotazioni dove il bimbo ha cominciato a mangiare tutto dopo un periodo di crisi;*
- *Quotidianamente.*

Alla domanda *“Può raccontare brevemente un momento o situazioni in cui l’uso di Kindertap ha presentato delle criticità per lei, per i bambini o per le famiglie?”* gli educatori hanno dimostrato i problemi che si riscontrano con l’immediatezza dell’applicazione:

- *Non trovo criticità;*
- *Per mancanza di tempo a volte le informazioni vengono inserite all’interno dell’app in un secondo momento della giornata ed i genitori criticano ciò, questo causato dall’immediatezza che comporta questa applicazione i genitori vorrebbero sempre tante foto che non sempre è possibile fare: talvolta questo genera problemi;*
- *I genitori si abituanano ad una comunicazione immediata, se per motivi organizzativi si tarda fanno presente;*
- *Quando i genitori pretendono di avere documentazione di foto quando viene comunque spiegato loro che non sempre da parte nostra sono garantite in*

*modo giornaliero. Se in un mese manca un giorno sono pronti a scrivere e chiederle;*

- *Crea meno contatti con le famiglie.*

Dalle risposte degli educatori del Veneto si può notare come l'immediatezza dell'applicazione e delle tecnologie non sempre è un vantaggio e che essa può portare a creare situazioni di disagio con le famiglie.

#### 4. Le competenze digitali a confronto

Un'ulteriore analisi è stata svolta soffermandosi sulle sei aree di competenze digitali che un educatore odierno dovrebbe possedere secondo il DigCompEdu. Ciò serve per aiutarci a comprendere se è presente una relazione ed un pensiero comune tra educatore e struttura educativa, se esiste un collegamento tra l'educatore e il titolo di studio e tra l'educatore e l'età.

##### 4.1 Relazione delle competenze digitali e degli approcci tecnologici

Per la prima parte dell'analisi emerge che sia gli educatori sia le strutture educative cercano di valorizzare e coinvolgere la tecnologia digitale all'interno dell'ambiente di lavoro. Gli educatori dimostrano di possedere buone competenze digitali e le strutture educative cercano di sperimentarle ed implementarle.

Si è potuto notare che tutti gli educatori sono disposti ad apprendere le competenze digitali e ad integrare esse e le tecnologie connesse all'interno del lavoro sia con i bambini sia con le famiglie.

##### 4.2 Relazione delle competenze digitali con il titolo di studio

Per quanto riguarda la seconda parte dell'analisi, cioè la relazione tra competenze digitali e titolo di studio, bisogna fare una precisazione. Chi possiede una minore formazione tende a sopravvalutarsi. Questo è l'effetto Dunning Kruger (1999) ed è

una distorsione cognitiva che porta gli individui a sopravvalutare le proprie abilità e conoscenze, con l'aumentare delle conoscenze questo effetto decresce. Quindi la valutazione risulta essere meno accurata.

Dall'analisi delle medie delle risposte ottenute si può notare che gli educatori percepiscono che alcune istituzioni danno maggiore supporto alle competenze tecnologiche.

Per la prima area che riguarda il coinvolgimento e la valorizzazione professionale, si osserva che tutti gli educatori percepiscono l'effetto delle strutture per migliorarsi.

Per le risorse digitali i risultati hanno dimostrato che maggiore è il titolo di studio e maggiori sono le competenze digitali e il loro utilizzo all'interno del lavoro educativo. Questo però viene poco riconosciuto dalle strutture educative e il supporto del lavoro con le tecnologie risulta essere poco.

L'area della valutazione dell'apprendimento presenta delle differenze di aspettative: gli educatori dimostrano di avere maggiori aspettative rispetto alla struttura.

Per l'area della valorizzazione delle potenzialità degli studenti si nota come le strutture educative supportano in maniera positiva gli educatori.

Per quanto riguarda l'ultima area, cioè il favorire le competenze digitali degli studenti, si sono notati punteggi molto bassi. Sia gli educatori sia le strutture educative sono concordi sull'importanza dell'evitare l'utilizzo delle tecnologie da parte di bambini della fascia d'età 0-3 anni. L'utilizzo delle tecnologie all'interno di un asilo nido deve avvenire da parte dell'educatore e della struttura educativa, ma non direttamente dal bambino.

#### 4.3 Relazione delle competenze digitali con l'età degli educatori/trici

Nell'ultima parte della ricerca condotta si è esaminata la relazione tra le competenze digitali auto-percepite e l'età degli educatori/trici che hanno partecipato.

Da questa analisi emerge che le tecnologie vengono utilizzate, in modi diversi, e che i partecipanti possiedono, chi maggiormente e chi di meno, le competenze

digitali.

In primo luogo, bisogna specificare che i Senior possiedono titoli di studio minori rispetto agli Junior. La maggior parte dei Senior hanno il diploma di scuola superiore, a differenza degli Junior che hanno titoli di studio più elevati.

Si possono notare delle differenze sull'utilizzo delle tecnologie nelle pratiche di insegnamento e apprendimento, dove gli Junior le utilizzano maggiormente ed hanno maggiore consapevolezza del loro valore rispetto ai Senior. Il giovane possiede maggiore immediatezza con gli strumenti digitali in quanto risulta essere immerso nella tecnologia e ciò sta determinando una trasformazione degli stili cognitivi e di apprendimento delle generazioni odierne.

I "nativi digitali", termine individuato da Prensky (2001) vengono definiti come "Native speakers" dei linguaggi multimediali e li descrive come immersi continuamente con le tecnologie. La gran parte degli autori sostiene che l'immersione tecnologica stia determinando o l'abbia già fatto una radicale trasformazione degli stili cognitivi e di apprendimento delle nuove generazioni. I "nativi digitali" sono diversi dalle generazioni che li hanno preceduti non solo perché pensano diversamente, ma anche perché sono e si comportano in modo diverso dai loro genitori (Ranieri, 2011, p. 65).

I Senior possono essere definiti con la formula di "Immigrati digitali" individuata da Prensky (2001). Questi ultimi, per definizione, appartengono a quella parte di popolazione nata prima degli anni Ottanta e che diversamente dei "nativi digitali" non sono cresciuti in un mondo digitale, ma si sono dovuti adattare ad esso. Loro, tuttavia, restano fermi ad un passato che non esiste più.

È rilevante sottolineare che la dicotomia tra "nativi digitali" e adulti analfabeti digitali non è così netta come spesso si potrebbe pensare. L'età cronologica non rappresenta un criterio determinante per classificare gli utenti digitali in gruppi distinti. Inoltre, è essenziale considerare le differenze intra-generazionali e le disparità nei livelli di accesso, utilizzo e competenza nelle nuove generazioni. Questa consapevolezza è fondamentale per evitare generalizzazioni e comprendere appieno il ruolo che la scuola può svolgere nel delicato rapporto tra educazione e tecnologie.

Ad oggi, non si parla più di "nativi digitali" bensì di "saggezza digitale" (Prensky

2009) scollegandola dai fattori generazionali e considerandola come un obiettivo educativo.

I risultati ottenuti sul quesito riferito all'area della valutazione dell'apprendimento si è potuto osservare che per tutti gli educatori di qualsiasi età le tecnologie per osservare e valutare sono importanti e fonte di aiuto. L'osservazione all'interno di un asilo nido è fondamentale per un educatore. È uno strumento per conoscere e accompagnare il bambino nella sua crescita personale. I dispositivi digitali fungono d'aiuto e da supporto per la valutazione del lavoro educativo e del lavoro di ogni singolo bambino.

I punteggi più bassi si sono ottenuti nella domanda riguardante il favorire le competenze digitali degli studenti. Si tratta di una fascia d'età di alunni molto delicata e, dal confronto con le età delle educatrici, emerge la necessità di non far conoscere in maniera diretta le tecnologie digitali ai soggetti presi in considerazione.

## 5. Riflessione trasversale sulle relazioni

La ricerca sulla tematica “Le competenze digitali e l'utilizzo delle tecnologie degli educatori nella fascia 0-3 anni” è stata condotta con l'obiettivo di comprendere in che modo gli educatori operanti in questa delicata fascia d'età sfruttano le tecnologie all'interno del loro contesto lavorativo, concentrandosi specificatamente sulla comunicazione tra nido e famiglia.

La competenza digitale è stata individuata come uno degli aspetti cruciali nell'ambito dell'apprendimento permanente, secondo la Raccomandazione del Consiglio Europeo del 2018, definendo le competenze come una combinazione di conoscenze, abilità e attitudini.

Al giorno d'oggi e nell'attuale contesto socio culturale si assiste a una suddivisione dei cosiddetti “nativi digitali”: i Millennial e la Generazione Z. Entrambe queste generazioni hanno sperimentato l'immersione nelle tecnologie, ma con approcci distinti; i Millennial hanno agito da pionieri per la rivoluzione digitale, lasciando un'impronta indelebile sulle proprie abitudini e comportamenti, mentre la Generazione Z ha non solo ampliato tali strumenti ma anche superato i limiti

precedentemente delineati. Tuttavia, avere una maggiore familiarità con le tecnologie, risulta essere un'idea contestata dall'attuale ricerca. La comprensione di questo fenomeno richiede un'analisi approfondita che tenga conto di molteplici fattori come le differenze intra-generazionali e le disparità nei livelli di utilizzo e di accesso alle tecnologie. Esaminare tali aspetti è importante per cogliere le sfide e le opportunità che si presentano in un contesto in cui le dinamiche digitali continuano a evolversi e influenzare il modo in cui le generazioni successive interagiscono con le tecnologie.

Per gli educatori che operano in servizi educativi dedicati ai bambini nella fascia 0-3 anni, la comunicazione con le famiglie riveste un ruolo di primaria importanza. La cura e lo sviluppo dei bambini richiedono una collaborazione stretta tra educatori e genitori, e l'uso consapevole delle tecnologie può fungere da strumento per potenziare questo rapporto. In questo contesto, l'applicazione "Kindertap" è stata analizzata in quanto utilizzata principalmente come diario giornaliero del bambino, offrendo un mezzo aggiuntivo per arricchire la comunicazione con le famiglie.

I risultati emersi da questa ricerca indicano chiaramente l'impatto positivo dell'integrazione delle tecnologie in questo specifico ambiente educativo, mettendo in luce il coinvolgimento diretto degli educatori nel processo di trasformazione. Questo coinvolgimento è cruciale per garantire un utilizzo consapevole e mirato delle tecnologie, che non solo faciliti la comunicazione ma contribuisca anche al benessere e alla crescita armonica dei bambini nella fascia d'età considerata. In definitiva, la ricerca sottolinea l'importanza di una formazione continua per gli educatori, affinché possano sviluppare competenze digitali adeguate e massimizzare i benefici delle tecnologie nel contesto educativo.





## CONCLUSIONE

La presente ricerca ha rappresentato un approfondimento essenziale sulle competenze digitali attuali degli educatori e sul loro impatto nella vita professionale, con particolare attenzione al contesto della comunicazione. Dai risultati ottenuti, è emerso chiaramente che le strutture sfruttano con successo le tecnologie per tutti i suoi aspetti, anche comunicativi, producendo un impatto positivo nel proprio modo di lavorare.

Tuttavia, anche se siamo nel pieno periodo di espansione delle tecnologie, non tutti gli educatori possiedono ancora le competenze digitali necessarie per affrontare questa evoluzione; ciò nonostante, è evidente una volontà diffusa e la possibilità e voglia di apprendere e di migliorarsi.

Nel corso di questa ricerca, si sono riscontrate alcune problematiche significative. In primo luogo, è stato cruciale sensibilizzare gli educatori sull'importanza e sugli obiettivi della ricerca, poiché molti dei soggetti coinvolti nella ricerca non erano familiarizzati con il concetto di "competenza digitale" e la sua applicazione specifica all'interno dell'asilo nido. In secondo luogo, la ricezione delle risposte al questionario è stata influenzata dai due periodi distinti di somministrazione di esso durante l'anno educativo dell'asilo nido: il primo prima della chiusura per le vacanze estive e il secondo dopo la riapertura, durante la fase di ambientamento dei nuovi bambini.

Un limite rilevante di questa ricerca è rappresentato dalla sua portata geografica ristretta e dal numero di campioni. In tutto sono stati coinvolti 43 educatori della regione Veneto. pertanto, i risultati non possono essere generalizzati all'intera popolazione italiana di educatori. la scarsità di letteratura e ricerche in questo specifico ambito, soprattutto per il personale che lavora con i bambini da 0 a 3 anni, evidenzia la necessità di ulteriori indagini e sviluppo di modelli teorici per l'incremento delle competenze digitali degli educatori.

A partire dalla seguente ricerca affiora che il quadro di riferimento "*DigCompEdu*" non prende pienamente in considerazione gli educatori che lavorano in strutture educative 0-3. Non tutti gli elementi presentati in questo documento possono essere applicati in questi luoghi di lavoro, in particolar modo la sesta area denominata

“favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti”. I bambini con un’età compresa tra i 0 e i 3 anni devono sviluppare altre competenze e capacità escludendo le tecnologie. Quest’area, per quanto riguarda gli educatori, potrebbe essere ripensata e rivalutata tenendo in considerazione non i bambini, ma le famiglie di questi.

Grazie alla mancanza di un punto di riferimento per gli educatori, a livello internazionale, emerge chiaramente la necessità di definire quadri di riferimento per le competenze digitali del personale educativo, garantendo in primo luogo accesso immediato ed in secondo luogo opportunità di sviluppo professionale.

Attualmente, nell’ambito dell’educazione della prima infanzia, esiste una discrepanza tra i documenti curricolari che identificano l’alfabetizzazione digitale come obiettivo educativo e altri documenti educativi in cui vi è assenza di commenti riguardo all’offerta dello sviluppo delle competenze digitali degli educatori e delle opportunità di apprendimento professionale (Daradanou, 2023, p. 17).

Questa tesi si propone come un punto di partenza e una motivazione per future ricerche in questo campo. Gli educatori, più che mai, devono aumentare le proprie competenze tecnologiche in linea con quanto teorizzato e affermato nel DigCompEdu. Solo così sarà possibile conferire valore e qualità alla formazione personale e professionale nell’ambito del digitale, contribuendo in modo significativo all’evoluzione positiva delle pratiche educative nel contesto tecnologico odierno.

## BIBLIOGRAFIA

Ala-Mutka, K., Y. Punie e C. Redecker (2008), *Competenza digitale per l'apprendimento permanente*, Policy Brief, Salvaguardie in un mondo di intelligenza ambientale SWAMI View Project. ([https:// doi.org/10.13140/RG.2.2.17285.78567](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17285.78567)).

Alaçam, N. & Olgan, R. (2021). *Pedagogical documentation in early childhood education: A systematic review of the literature*. *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, 20 (1): 171-191. doi: 10.17051/ilkonline.2021.01.021 (<http://ilkogretim-online.org.tr>).

Australian Government Department of Education, Employment and Workplace. (2010). *Educators' Guide to the Early Years learning Framework for Australia*. Commonwealth of Australia. ([https://www.acecqa.gov.au/sites/default/files/acecqa/files/National-Quality-Framework-Resources-Kit/educators\\_guide\\_to\\_the\\_early\\_years\\_learning\\_framework\\_for\\_australia\\_2.pdf](https://www.acecqa.gov.au/sites/default/files/acecqa/files/National-Quality-Framework-Resources-Kit/educators_guide_to_the_early_years_learning_framework_for_australia_2.pdf)).

Barassi, V. (2021). *I figli dell'algoritmo: Sorvegliati, tracciati, profilati dalla nascita*, Roma: Luiss University Press.

Benasayang, M. (2020). *La tirannia dell'algoritmo*. Milano: Vita e Pensiero.

Byung-chul, H. (2015). *Nello sciame, Visioni del digitale*. Milano: Nottetempo.

Carlsen, K. & Clark, A. (2022). Potentialities of pedagogical documentation as an intertwined research process with children and teachers in slow pedagogies. *European Early Childhood Education Research Journal*, 30, 2, 200-212.

Carretero, S., Vuorikari, R., Punie, Y. (2017) *DigComp 2.1. The digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use*. doi: 10.2760/38842

([https://www.researchgate.net/publication/317013679\\_DigComp\\_21\\_The\\_digital\\_competence\\_framework\\_for\\_citizens\\_with\\_eight\\_proficiency\\_levels\\_and\\_examples\\_of\\_use](https://www.researchgate.net/publication/317013679_DigComp_21_The_digital_competence_framework_for_citizens_with_eight_proficiency_levels_and_examples_of_use)).

Fustini, T., (2007). Educazione partecipata e corresponsabilità educativa tra famiglia e nido d'infanzia: il volto nuovo dei servizi educativi, *Rivista Italiana di Educazione Familiare*, n.2, 58-65.

Gabbi, E., Ancillotti, I., & Ranieri, M. (2023). *La competenza digitale degli educatori: teorie, modelli, prospettive di sviluppo*, Media Education. Studi Ricerche e buone pratiche. DOI: 10.36253/me-14742.

Harcourt, D. & Jones, L. (2016). Re-thinking professional development: Positioning educational documentation as everyday professional learning. *Australasian Journal of Early Childhood*, 41, 4, 81-85.

Lopez, A.G. e Altamura, A. (2020). Varcare la soglia. La comunicazione tra servizi educativi e famiglie. *Rivista Italiana di Educazione Familiare*, n.2, 399-413.

Lovece, S. (2011). Competenze digitale e formazione degli insegnanti. *Connessi! Scenari di innovazione nella formazione e nella comunicazione*, n.1, 597-604.

Lovece, S. (2013). Promuovere, formare e certificare le competenze digitali di insegnanti e educatori. *Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, n. 8(1), 1-19.

Mortari, L. (2015). *Filosofia della cura*. Roma: Carocci.

Palaiologou I. (2016). Children under five and digital technologies: Implications for early years pedagogy, *European Early Childhood Education Research Journal*, Vol. 24/1, pp. 5-24. (<https://doi.org/10.1080/1350293X.2014.929876>).

Porcarelli, A. (2020) *Progettare per competenze. Basi pedagogiche e strumenti operativi*, Diogene Multimedia, Bologna.

Porcarelli, A. (2021) *Istituzioni di Pedagogia sociale e dei servizi alla persona*, Studium, Roma, 2021.

Punie, Y., Brecko, B., Ferrari, A. (2014) *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, doi: 10.2788/52966. (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254>).

Ranieri M. (2011). *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*. Pisa: ETS.

Ranieri, M. (2020). *Tecnologie per educatori socio-pedagogici. Metodi e strumenti*. Roma: Carrocci Faber.

Ranieri, M. (2022). *Competenze digitali per insegnare. Modelli e proposte operative*, Carocci.

Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union, Luxembourg, doi:10.2760/159770. ([https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu\\_ITA\\_FINAL\\_CNR-ITD.pdf](https://digcompedu.cnr.it/DigCompEdu_ITA_FINAL_CNR-ITD.pdf)).

UNESCO (2021), *Media and information literate citizens: think critically, click wisely!*. (<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377068>).

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero Gomez, S., Van Den Brande, G. (2016) *DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model*. Luxembourg (Luxembourg): Publications Office of the European Union. (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254>).

Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y. (2022) DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes, Publications Office of the European Union, Luxembourg, doi:10.2760/115376. (<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>).

## SITOGRAFIA

Barassi V. (2023). *I figli dell'algoritmo e società digitale*, Luiss. (<https://www.youtube.com/watch?v=eZJGvUtyMek>).

Commissione europea, (2021). *Early childhood education and care initiatives*. (<https://education.ec.europa.eu/it/education-levels/early-childhood-education-and-care/about-early-childhood-education-and-care>).

Contributori ai progetti Wikimedia. (2016, 29 marzo). *Generazione Z - Wikipedia*. Wikipedia, l'enciclopedia libera. ([https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione\\_Z](https://it.wikipedia.org/wiki/Generazione_Z)).

Dardanou, M., et al. (2023), *Professional development for digital competencies in early childhood education and care: A systematic review*, OECD Education Working Papers, No. 295, OECD Publishing, Paris. (<https://doi.org/10.1787/a7c0a464-en>).

Dipartimento per le politiche della famiglia. (<https://famiglia.governo.it/it/politiche-e-attivita/analisi-e-valutazione/studi-e-ricerche-di-settore/infanzia-e-adolescenza/servizi-educativi-e-di-cura-per-la-prima-infanzia-ecec/>).

Frison A., Petrucco C. & Restiglian E. (2017). *Progettare, documentare e osservare all'asilo nido: un'esperienza con il software eNido*, Università degli studi di Padova, Cooperativa Cosep. (<https://www.research.unipd.it/bitstream/11577/3283808/1/enido%20emem2017.pdf>).

MIUR, (2015). *Piano nazionale scuola digitale*. (<https://www.miur.gov.it/documents/20182/50615/Piano+nazionale+scuola+digitale.pdf/5b1a7e34-b678-40c5-8d26-e7b646708d70?version=1.1&t=1496170125686>).

MIUR, (2018). *Indicazioni nazionali e nuovi scenari*. (<https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Indicazioni+nazionali+e+nuovi+scenari/>).

Knauf, H. (2020). *Documentation Strategies: Pedagogical Documentation from the Perspective of Early Childhood Teachers in New Zealand and Germany*. *Early Childhood Education Journal*, 48, 11-19. (<https://doi.org/10.1007/s10643-019-00979-9>).

Privacy Policy di Kinedertap.  
(<https://www.kindertap.com/it/privacy-policy/>).

Sito ufficiale “Kindertap”  
(<https://www.kindertap.com/it/>).

Termini e condizioni d’uso di “Kindertap”.  
(<https://www.kindertap.com/it/termini-e-condizioni-kindertap/>).



## NORMATIVA

Commissione europea, (2000). *Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente*.

(<https://www.idaveneto.it/wp-content/uploads/2013/04/memorandum.pdf>).

Commissione europea, (2010). *Un'agenda digitale europea*.

([https://eur-](https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:it:PDF)

[lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:it:PDF](https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2010:0245:FIN:it:PDF)).

Commissione europea, (2016). *Regolamento generale sulla protezione dei dati*.

(<https://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/6264597>).

Commissione europea, (2018). Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027).

(<https://education.ec.europa.eu/it/focus-topics/digital-education/action-plan>).

Gazzetta Ufficiale dell'Unione europea, (2006). *Raccomandazione del parlamento europeo e del consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente*.

([https://eur-](https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF)

[lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF](https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:it:PDF)).

Gazzetta Ufficiale dell'Unione europea, (2018). *Raccomandazione del consiglio del 22 maggio 2018 relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente*.

([https://eur-lex.europa.eu/legal-](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))

[content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))).