

Lo scopo del questionario è di dare la possibilità alle alunne ed agli alunni di riflettere e auto-valutare il loro processo di apprendimento secondo alcuni semplici parametri: Creatività, Collaborazione, Problem-Solving, Uso dei media.

Abbiamo scelto questi 4 parametri perché li riteniamo corrispondenti alle soft skills più importanti da stimolare in un atelier digitale di coding e, più in generale, nella scuola primaria.

È stato utilizzato un sistema simile alle rubriche di valutazione che spesso vengono usate a scuola dalle maestre. Ogni domanda aveva una scala dove il primo polo indica la valutazione più bassa mentre l'ultimo la valutazione più alta, ogni valore è rappresentato in modo descrittivo con una piccola frase.

Il questionario si chiude con due domande aperte per dare spazio ai pensieri ed alle parole dei bambini e delle bambine.

I questionari sono stati realizzati con Google Forms e la versione compilabile è stata condivisa attraverso un link alle insegnanti.

I questionari sono stati somministrati dalle insegnanti al termine dei laboratori avendo cura che l'account da cui venivano compilati fosse quello della scuola, così come autorizzato dalla Dirigente scolastica, per garantire ancora di più l'anonimato.

I dati raccolti non hanno alcun valore statistico poiché il campione non è composto da un numero significativo di individui e la somministrazione del questionario è avvenuta in modo non controllato.

# Analisi dati

**Alunni che hanno partecipato ai laboratori: 107**

**Alunni che hanno risposto al questionario: 33**

L'adesione alla compilazione del questionario è il primo dato su cui riflettere e dà delle informazioni sull'engagement delle classi.

Poco più di un terzo della totalità degli studenti e delle studentesse coinvolte nel progetto ha scelto di rispondere al questionario.

Da ciò possiamo dedurre che per due terzi degli studenti che hanno partecipato ai laboratori hanno rifiutato di svolgere l'attività di autovalutazione proposta.

Le ipotesi possono essere diverse.

Una tra le tante può riguardare il costo emotivo di una autovalutazione.

Gli alunni e le alunne a scuola si aspettano che la valutazione, il giudizio, arrivi "dall'alto" e spesso lo temono, così come temono di sbagliare, perché lo vedono legato all'immagine di sé e non alla performance su un certo compito.

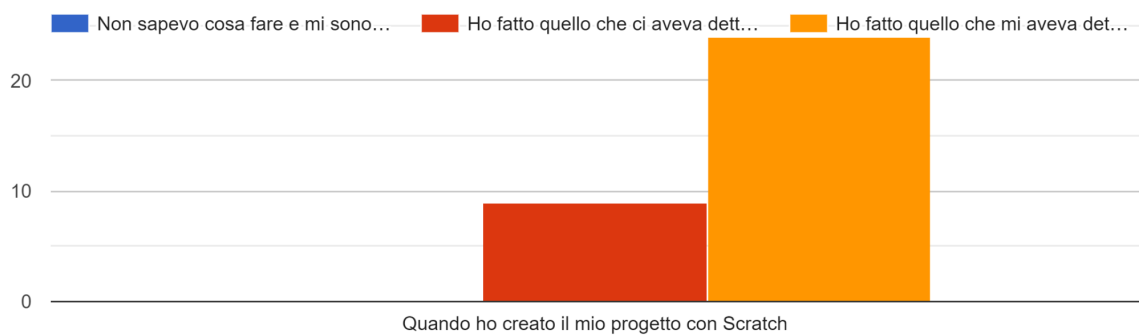
Se gli alunni e le alunne non hanno fatto esperienze pregresse di autovalutazione tale attività, a livello emotivo, può essere difficile, quindi molti hanno optato per evitare la difficoltà non rispondendo al questionario.

Passiamo ora a presentare, item per item i dati relativi alle le risposte ottenute

# Presentazione dati

## - Creatività

Creatività

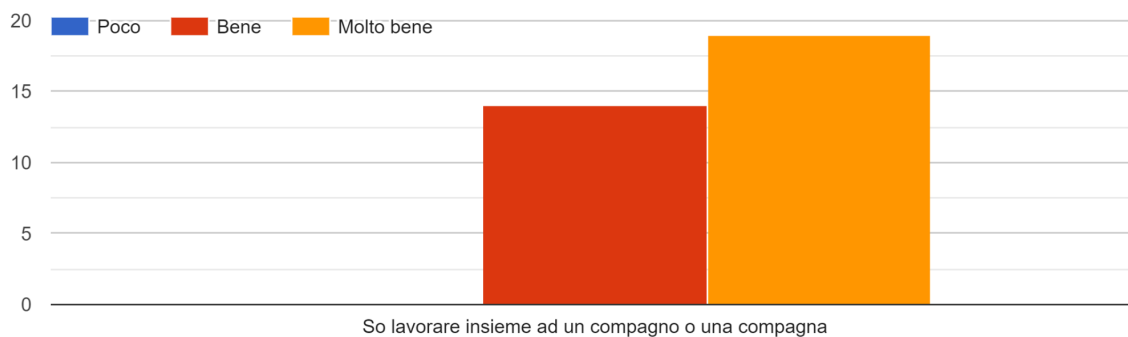


Non sapevo cosa fare e mi sono bloccato: 0 risposte

Ho fatto quello che ci aveva detto Angela: 9 risposte

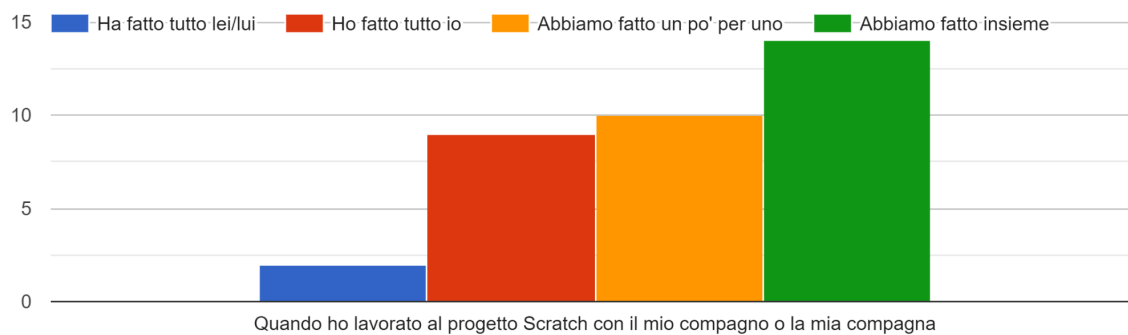
Ho fatto quello che mi aveva detto Angela e poi ho aggiunto delle cose che piacevano a me: 24 risposte

## Collaborazione (2 item)



So lavorare insieme ad un compagno o una compagna

Poco: 0 risposte    Bene: 14 risposte    Molto Bene: 19 risposte



Quando ho lavorato al progetto Scratch con il mio compagno o la mia compagna....

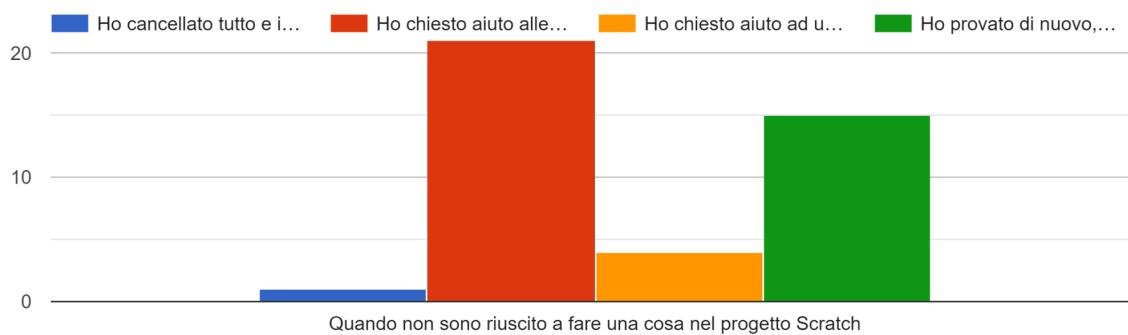
Ha fatto tutto lei/lui: 2 risposte

Ho fatto tutto io: 9 risposte

Abbiamo fatto un po' per uno: 10 risposte

Abbiamo fatto insieme: 14 risposte

### - **Problem solving**



Quando non sono riuscito a fare una cosa nel progetto Scratch...

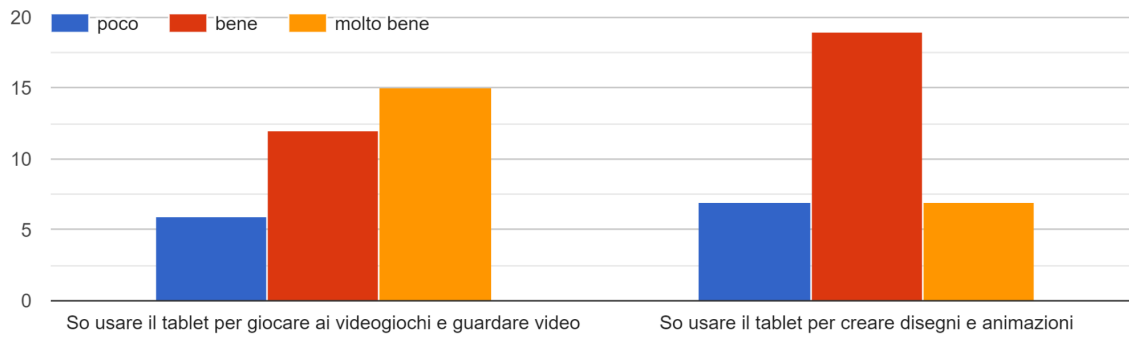
Ho cancellato tutto e iniziato un progetto nuovo: 1 risposta

Ho chiesto aiuto alle maestre: 21 risposte

Ho chiesto aiuto ad un compagno o una compagna: 4 risposte

Ho provato di nuovo, usando blocchetti diversi: 15 risposte

## - Uso dei media



So usare il tablet per giocare ai videogiochi e guardare video

poco: 6 risposte    bene: 12 risposte    molto bene: 15 risposte

So usare il tablet per creare disegni e animazioni

poco: 7 risposte    bene: 19 risposte    molto bene: 7 risposte

Nelle domande aperte le risposte sono più varie. Le più significative in giallo.

### **Ho fatto un laboratorio di coding con Scratch e....**

No

Mi sono divertito molto e lo vorrei rifare.

Mi è piaciuto tanto il laboratorio di scratch

**Mi sono divertita tanto a inventare tante nuove animazioni con la mia fantasia**

mi sono divertito un sacco e è stato bellissimo.

Mi sono divertito tanto

**mi sono divertito con il mio compagno**

Mi sono divertito tantissimo

mi sono divertito

Filippo

**Mi sembrava di viaggiare nel virtuale 🎮**

con la mia compagna di classe Gioia.

**E ho circa imparato a usarlo**

Con google

Google

è stato bellissimo , mi è piaciuto moltissimo

Non mi ricordo

Mi è piaciuto

**LAVORATO IN COMPAGNIA**

mi sono divertiti molto.

A me è piaciuto molto

mi sono divertita abbastanza

è stato molto divertente e mi è piaciuto molto.

mi sono divertito molto

mi è piaciuto tanto fare il progetto

è stato molto divertente e mi sono divertita molto

MI è piaciuto molto perché è stato bello

mi è piaciuto

mi sono divertita tanto

MI è PIACIUTO MOLTO

mi sono divertito

Mi sono divertita tanto, ho imparato cose nuove e belle.

mi sono divertito moltissimo e spero di tornare a farlo

### **Cosa hai imparato nel laboratorio di coding?**

Tante belle cose

Ho imparato a creare cose molto divertenti.

Di fare le animazione

Ho imparato a usare meglio il tablet scoprendo scratch e tante altre cose su di lui

Ho capito che il coding è il linguaggio dei robot e è stato bellissimo lavorarci  
assieme con Scratch.

HO imparato a essere più creativo

Come si usa il computer

A programmare

Che la fantasia e la creatività é bellissima.

lo ho imparato a collaborare e a saper creare qualcosa sul computer

La matematica è un bel po' di cose. L'ho fatto anche a casa mia è stato un laboratorio molto emozionante, mi è piaciuto molto usare i computer a me piace molto la tecnologia soprattutto per le cose che mi interessano molto è stato molto



interessante .A me piace usare il computer perché imparo molte più cose dagli articoli . Ma anche scritto sul libro o sul quaderno...🥰🥰🥰🥰🥰

Ho iniziato a usare il computer e collaborare.

A usare il computer

**Di aiutarsi a vicenda**

A mettere le immagini su scratch

**Pensavo di sapere già tutto però ho imparato ad usare un'app , dove tagliavo un'immagine che volevo e poi la incollavo su scratch**

Come si mettono i suoni, come si scelgono i blocchi diversi, come si sceglie lo sfondo, come si progettano e come creare il suono.

Nel laboratorio di coding ho imparato ad usare scratch

COME SI USA SCRATCH

a fare delle belle animazioni

Ho imparato cose nuove su Scratch

a usare scratch e a fare coding

**tante cose nuove che non sapevo tipo far parlare il personaggio.**

a usare il tablet e ho imparato a fare animazioni.

a fare molte presentazioni coding

ho imparato a fare animare i personaggi in modi diversi

Ho imparato tante cose nuove e molto belle

registrare la voce

Ha usare scratch e meglio il coding

fare muovere i personaggi

a usare il computer

**Ho imparato che è possibile far muovere un personaggio sullo schermo e anche a creare progetti.**

a fare muovere e scomparire i personaggi

# Analisi dei risultati

**Creatività:** la maggior parte degli alunni ha riconosciuto la propria creatività e si è sentita libera di andare oltre la consegna ricevuta. Questo dato è positivo dal nostro punto di vista perchè ci dice che, sebbene gli alunni siano portati a rispettare regole e le consegne (una competenza su cui si lavora molto nella scuola primaria), molti sanno anche andare oltre, aggiungendo la propria personale iniziativa all'atto creativo, esprimendo loro stessi attraverso il medium digitale.

**Collaborazione:** le risposte alle due domande che compongono questa categoria sono coerenti tra loro. La maggior parte dei bambini si dichiara in grado di collaborare con un compagno o una compagna e, riflettendo sull'esperienza concreta durante il laboratorio confermano la risposta.

Qualcuno opta per la soluzione "abbiamo fatto un po' per uno" che è una forma di collaborazione meno sofisticata in quanto, in sostanza, una sola persona a turno sceglie ed agisce, facendo a turno. Altri (item con più risposte ma si discosta di soli 4 punti dall'item precedente) optano per una forma di collaborazione più autentica dove entrambe le menti sono impegnate ad ideare e realizzare.

**Problem solving:** le risposte a questa domanda fanno emergere come i "pari" (gli altri compagni) non siano visti come una risorsa. Infatti le due strategie di problem solving più utilizzate sono il chiedere alla maestra o il provare da soli. È comunque positivo vedere un numero così alto di bambini che sceglie l'approccio iterativo e sperimentale di risoluzione dei problemi, dal nostro punto di vista questo è

indicativo di una bassa paura di sbagliare e di una voglia di trovare da soli le risposte alle proprie domande.

### **Uso dei media:**

I totali delle risposte positive a queste due domande sono più o meno simili (27 per quanto riguarda l'uso del tablet per giocare, 26 per quanto riguarda l'uso del tablet per creare).

Con queste domande siamo andate a far emergere l'eventuale differenza di utilizzo che i bambini e le bambine fanno dei dispositivi digitali

Giocare e guardare video: uso passivo, dove il bambino è consumatore dei media

Creare disegni e animazioni: uso attivo, dove il bambino è fruitore attivo e creativo

È quindi molto positivo vedere che i valori delle risposte positive sulle due domande sono molto vicini, questo ci dice che la maggior parte dei bambini usa il tablet sia come strumento di gioco che come strumento creativo.

L'obiettivo del lavoro di Centro Zaffiria è proprio promuovere un uso creativo dei media digitali e, sebbene ci auspichiamo che in futuro i bambini che usano il tablet per creare saranno in numero maggiore di quelli che usano il tablet in modo passivo, non possiamo che gioire nel vedere che attualmente i dati ci dicono che entrambi gli usi hanno pari valore.