



COMMUNICATO STAMPA 2

La Ricerca Rivela Risultati e Raccomandazioni Rivoluzionari

Il progetto TINKER, volto a migliorare l'istruzione informatica in Europa, ha pubblicato un rapporto completo sullo stato dell'istruzione informatica in sei Paesi europei: Cipro, Italia, Grecia, Irlanda, Paesi Bassi e Croazia. Il rapporto, redatto attraverso analisi della letteratura, discussioni di focus group e risposte a questionari, offre una visione dettagliata della formazione informatica, delle pratiche di apprendimento autentico e delle iniziative di inclusione di genere. Gli aspetti chiave della ricerca comprendono un'analisi approfondita dei programmi di studio nazionali, delle linee guida educative e dei libri di testo utilizzati per l'insegnamento dell'informatica.

Struttura del curriculum e integrazione dell'informatica

TINKER evidenzia variazioni significative nella struttura e nell'integrazione dell'istruzione informatica nei Paesi partner. In Grecia, l'informatica è una materia a sé stante nell'istruzione primaria, mentre Cipro integra i risultati di apprendimento nelle materie opzionali e obbligatorie. L'Italia e i Paesi Bassi integrano le competenze digitali all'interno di varie materie senza un corso di informatica distinto. Allo stesso tempo, l'Irlanda integra i concetti di informatica tra le varie materie piuttosto che offrirli come materia a sé stante a livello primario e secondario. A livello secondario, Cipro e Grecia mantengono l'informatica come materia obbligatoria a sé stante, mentre Italia e Croazia la integrano in altre materie, rendendola facoltativa nei gradi successivi. Nonostante queste variazioni, il progetto TINKER sottolinea il riconoscimento universale dell'importanza dell'educazione all'informatica, evidenziando al contempo la sfida di istituirla come materia a sé stante con un tempo dedicato.

Pratiche di apprendimento autentico

Il progetto TINKER identifica limitazioni significative nell'attuazione nei Paesi studiati per quanto riguarda l'apprendimento autentico, che collega i concetti accademici con le applicazioni del mondo reale. Nonostante l'intento del Curriculum Nazionale a Cipro, molti insegnanti non hanno familiarità con l'apprendimento autentico, il che porta a un'applicazione incoerente. In Grecia si riscontrano lacune nell'allineare i metodi di insegnamento con lo sviluppo delle competenze digitali, il che richiede uno sviluppo professionale completo. In Irlanda e in Italia, gli sforzi per incorporare l'apprendimento autentico sono ostacolati da vincoli di tempo, risorse limitate e resistenza al cambiamento. Gli educatori croati incontrano ostacoli come risorse inadeguate e classi numerose, nonostante l'utilizzo di pratiche di apprendimento autentico.

Pratiche inclusive di genere

L'inclusione di genere nella formazione informatica emerge come un'area che richiede un miglioramento sostanziale. Sebbene in alcuni Paesi, come Cipro, siano stati compiuti sforzi per rappresentare modelli di ruolo maschili e femminili nei programmi di studio, devono ancora essere sviluppate strategie complete per le diverse prospettive. La Grecia e l'Italia hanno difficoltà ad adottare approcci personalizzati per i diversi gruppi demografici di studenti, perpetuando gli

stereotipi di genere. In Irlanda e nei Paesi Bassi prevalgono sfide come gli squilibri di genere nel settore e i materiali didattici che rafforzano gli stereotipi.

Per affrontare queste sfide, il progetto TINKER propone raccomandazioni strategiche. Queste includono la richiesta di una riforma dei programmi di studio per integrare l'informatica come materia obbligatoria a livello di istruzione primaria, in linea con il Quadro europeo delle competenze digitali (DigComp 2.2). Le raccomandazioni si concentrano anche sull'aggiornamento delle linee guida del curriculum per promuovere esplicitamente l'apprendimento autentico e l'inclusione di genere, oltre a migliorare la formazione degli insegnanti e i programmi di sviluppo professionale.

I risultati della ricerca saranno utilizzati dai partner per definire i materiali e le attività del progetto. L'obiettivo finale è quello di sviluppare metodi didattici innovativi che soddisfino le esigenze di insegnanti e studenti. Ciò comporterà la creazione di risorse e strategie su misura per migliorare l'istruzione informatica in tutta Europa.

Per leggere il Rapporto transnazionale TINKER sullo stato dell'arte e sui bisogni, visitare il sito: <https://tinker-project.eu/transnational-report-on-state-of-the-art-and-needs/>