

INTELLECTUAL OUTPUT 1

PROMO VET

STUDIO INVESTIGATIVO

Sommario



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

KA2 - Strategic Partnerships | Project no. 2017-1-AT01-KA202-035009 | SEP 2017 to AUG 2019
Coordinator: Jugend am Werk Steiermark GmbH, Austria

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

PROMOVET

Studio investigativo

Sommario

Prodotto da
Meath Partnership, IE
Supporto e contributi
PROMOVET Project Partnership

Marzo 2018

Titolo del progetto
Dall'e-learning all'apprendimento all'interno della didattica:
miglioramento della qualità, professionalizzazione e
modernizzazione della formazione professionale per giovani
studenti poco qualificati attraverso l'uso moderno delle TIC

Acronimo
PROMOVET

Numero di progetto
2017-1-AT01-KA202-035009

Lo studio investigativo PROMOVET fa parte del primo output intellettuale del progetto Erasmus + "*From e-learning to "e" in learning: Quality improvement, professionalization and modernisation of VET training for young low-skilled learners through modern ICT use*".

© Il copyright è del Consorzio del Progetto PROMOVET. La riproduzione del materiale (o parti di esso) è consentita; la fonte deve essere fornita. Non sono consentite modifiche al materiale originale.

Sommario

Introduzione allo studio allo studio investigativo PROMOVET.....	6
Obiettivi dello studio investigativo	8
Panoramica del processo di studi investigativo.....	9
Spiegazione del legame tra i rendimenti intellettuali 1, 2 & 3	10
Analisi comparativa sull'utilizzo dell'IT nella fornitura VET	12
Risultati dello studio d'indagine	16
Risultati per informare lo sviluppo IO2 – Web-based Compendium	16
Risultati per informare lo sviluppo dell'IO3 – PROMOVET Training Programme	21
Messaggi principali per insegnanti e formatori	25
Raccomandazioni per l'utilizzo degli strumenti IT	27
Raccomandazioni fornite dai giovani studenti.....	27
Raccomandazioni degli insegnanti e dei formatori.....	28
Raccomandazioni degli esperti di educazione	28
Conclusione.....	31

Introduzione allo studio allo studio investigativo PROMOVET

Il progetto PROMOVET mira a sviluppare un nuovo approccio per coinvolgere i giovani poco qualificati delle generazioni Y e Z nell'istruzione e nella formazione. Il progetto è basato sulla premessa che i formatori di VET trovano sempre più difficile raggiungere i giovani studenti socialmente svantaggiati e scarsamente qualificati attraverso le tradizionali metodologie di istruzione e formazione. Per questo il team del progetto ha identificato l'esigenza di un'innovazione nel campo dell'offerta VET per i giovani poco qualificati.

L'approccio proposto è quello di far leva su insegnanti e formatori VET con competenze avanzate in moderni strumenti IT, applicazioni e piattaforme di social media dove i giovani studenti sono attivamente impegnati, in attività di comunicazione e condivisione di informazioni con i loro pari; così insegnanti e formatori possono iniziare ad integrare questi nuovi canali comunicativi nel loro insegnamento e sostenere l'apprendimento dei giovani svantaggiati e poco qualificati. L'idea alla base di questo approccio è quella di interagire con i giovani studenti e fornire loro contenuti educativi su piattaforme che ora sono in grado di utilizzare; ciò contribuirà a fornire contenuti educativi innovativi e di qualità ai giovani studenti attraverso un mezzo per loro interessante e coinvolgente. Inoltre, grazie alla natura delle piattaforme di social media, delle applicazioni e dei canali di comunicazione in cui i giovani sono impegnati, i contenuti forniti saranno maggiormente visibili, comprensibili, interattivi e stimolanti rispetto ai metodi tradizionali di istruzione e formazioni attualmente utilizzati nel VET in Europa. Piuttosto che fornire i materiali didattici attraverso risorse testuali come libri, dispense, riviste e saggi, il risultato atteso di PROMOVET è che gli insegnanti saranno potenziati e supportati nel creare contenuti interattivi e coinvolgenti inclusi brevi video YouTube, "Storie" su Snapchat o progetti registrati su Instagram; in questo modo si modernizza il VET fornito ai giovani poco qualificati in tutta Europa.

In quanto tale, il progetto PROMOVET è diretto a sviluppare un programma di formazione innovativo e un compendio di supporti per consentire ai formatori di VET di migliorare nel settore. Il risultato diretto di questa formazione e supporto, PROMOVET lavorerà nel migliorare la qualità dell'offerta di formazione professionale per i giovani studenti poco qualificati e supporterà insegnanti e formatori nell'includere i più recenti e moderni strumenti Web 2.0, piattaforme e programmi attraverso i quali pianificano e forniscono contenuti. Impegnandosi a sviluppare questo progetto il team del progetto PROMOVET mira a risolvere una sfida metodologica chiave che oggi sta investendo i fornitori di VET e i giovani studenti socialmente svantaggiati in Europa; in particolare il come i formatori di generazione X possono impegnarsi con successo con gli studenti di generazione Y e Z nella loro istruzione e formazione. La nostra proposta è di formare questi insegnanti nell'utilizzo degli strumenti e dei processi comunicativi per i giovani studenti e nello sviluppare approcci didattici solidi per sostenerli nell'integrare nella pratica dell'insegnamento questi mezzi. Al fine di sviluppare questo approccio innovativo per gli insegnanti e formatori VET, i partners

del progetto PROMOVET hanno intrapreso un ampio processo di ricerca per garantire che le risorse e i materiali sviluppati dal team del progetto siano pertinenti alle abitudini e ai processi di comunicazione online dei giovani e qualitativamente sufficienti per sostenere i formatori VET nell'attuazione di questo nuovo approccio alla formazione e all'educazione dei giovani studenti. Questa relazione presenta i risultati dell'ampio processo di ricerca intrapreso da partners in Australia, Cipro, Finlandia, Irlanda, Italia e Spagna.

Obiettivi dello studio investigativo

Questo rapporto di indagine è il primo risultato intellettuale del progetto. “Dall’ e-learnig all’ e2 nell’apprendimento: sviluppo qualitativo, professionalizzazione e modernizzazione della formazione professionale VET per i giovani studenti poco qualificati attraverso l’uso moderno dell’ICT (PROMOVET). L’obiettivo dello studio investigativo è migliorare l’apprendimento del mondo dinamico dell’IT e degli strumenti di comunicazione che i giovani studenti stanno utilizzando. Lo scopo di questo studio è di condurre un processo di consultazione approfondito con i giovani studenti al fine di garantire il massimo livello di accuratezza e pertinenza nello sviluppo delle risorse e dei materiali di formazione PROMOVET; e per garantire che i partners del progetto comprendano appieno i diversi canali e strumenti utilizzati dai giovani studenti poco qualificati, in modo da essere in grado di guidare accuratamente insegnanti e formatori nell’utilizzo di questi strumenti nella loro pratica di insegnamento. È stato necessario intraprendere questo processo di ricerca e consultazione per far sì che i materiali di formazione siano attinenti al loro scopo. Senza il riscontro dei giovani studenti e degli educatori che lavorano con loro, non è possibile per i partners del progetto, capire quali canali di comunicazione sono oggi utilizzati dai giovani, con quali frequenza li utilizzano e come vorrebbero vedere riproposti questi canali per un uso educativo. Come tale, lo studio di investigazione è la base per il reclutamento di dati affidabili e aggiornati che informeranno sullo sviluppo dei risultati del progetto PROMOVET.

Il processo di studio investigativo è stato guidato da Meath Partnership e localmente implementato da tutti i sei partners del progetto. I risultati di questo processo di investigazione sono stati raccolti e sommati da tutti i partners e gli esiti pervenuti dalla ricerca di attività collettiva informeranno il futuro lavoro dei risultati del progetto, in particolare:

- IO2 – Compendio basato sul Web, e
- IO3 – Programma di formazione PROMOVET.

Panoramica del processo di studi investigativo

La fase dello Studio investigativo svolta in ogni paese partner includeva la ricerca e l'analisi delle pratiche correnti nei gruppi destinatari, ovvero dei giovani studenti poco qualificati e formatori VET che lavorano con questi giovani per incoraggiare la loro partecipazione nel VET e migliorare l'offerta VET per questo gruppo di studenti svantaggiati. Al fine di supportare l'implementazione del processo di studio investigativo, sono svolte le seguenti attività dai membri del team di progetto di ogni paese partner:

- Ricerca cartacea: raccolta di dati ottenuti da fonti elettroniche;
- Ricerca sul campo: dati empirici ottenuti attraverso approcci partecipativi sviluppati dai gruppi dei destinatari.

Le attività di ricerca di desk-base in ogni paese sono focalizzate sull'individuazione delle attuali politiche nazionali e dei programmi utilizzati per coinvolgere i giovani studenti poco qualificati nell'apprendimento online e in un processo di revisione per identificare gli strumenti IT e le piattaforme di uso più comune nell'istruzione del VET in ogni paese. Inoltre, come parte delle attività di ricerca di desk-base, ogni partner ha anche ricercato e profilato 5 piattaforme social media, apps e canali di informazione che sono stati loro assegnati da una lista di 30 strumenti generati dal team del progetto PROMOVET nella prima riunione dei partners. Questo processo di ricerca delle migliori pratiche mira a informare direttamente lo sviluppo del PROMOVET Web-base Compendium (IO2).

Il processo di ricerca sul campo ha comportato una serie di 25 questionari con entrambi i gruppi destinatari del progetto; ciò vuol dire: i giovani studenti poco qualificati e gli insegnanti e i formatori VET che lavorano con questi giovani. La ricerca condotta attraverso questi questionari è stata anche supportata da ciascun partner che ha tenuto colloqui individuali e di gruppo con professionisti dell'educazione, manager e responsabili delle decisioni. Ogni partner del progetto ha condotto una serie di 10 interviste con professionisti di esperienza e competenza nel campo dell'educazione di seconda opportunità, dell'e-learning, social media, istruzione dei giovani e inclusione sociale. Queste interviste sono state utili per valutare i risultati delle ricerche ottenuti attraverso i sondaggi; come primo punto di ogni colloquio è stata preparata da parte di ogni partner una sintesi e inviata all'intervistato per poterla revisionare ed aggiungere commenti sull'accuratezza e validità dei risultati della ricerca.

Una versione ridotta dei principali risultati di ricerca di questi rapporti è stata preparata e presentata di seguito.

Spiegazione del legame tra i rendimenti intellettuali 1, 2 & 3

Per condurre lo sviluppo del Web-based Compendium (IO2), i partners del progetto hanno identificato 30 social media e strumenti di comunicazione online, piattaforme e applicazioni che sono stati poi ricercati e profilati da tutti i partners per valutare i seguenti aspetti di ognuno:

- 1) Nome del social media, o dello strumento IT
- 2) Descrizione dello strumento – descrizione completa dello strumento IT, social media, strumento, piattaforme e forum, etc.
- 3) Funzionalità dello strumento – come funziona?
- 4) Utilizzo dello strumento – chi usa lo strumento e per quale scopo?
- 5) Informazioni della piattaforma – Android, iOS, etc.
- 6) Problemi di sicurezza – come vengono trattati i dati dell'utente?
- 7) Principali vantaggi dell'utilizzo dello strumento per PROMOVET
- 8) Principali svantaggi dell'utilizzo dello strumento per PROMOVET

Lo scopo di questo processo di ricerca è stato quello di identificare la pratica migliore su come questi strumenti e risorse possono essere utilizzate dagli insegnanti e dai formatori di VET nella loro pratica di insegnamento. Pertanto, completando questo compito di ricerca sulla miglior pratica, i partners hanno completato un profilo degli strumenti che potevano essere utilizzati per compilare direttamente il Web-based Compendium (IO2).

Per attuare lo sviluppo del PROMOVET Training Programme (IO3), l'associazione ha intrapreso un ampio lavoro di ricerca cartacea e un processo di ricerca sul campo. Lo scopo della ricerca cartacea era quella di raccogliere informazioni sul corrente utilizzo degli strumenti IT nella fornitura VET in ogni paese partner, per identificare quali di questi strumenti sono utilizzati in forma VET in ogni paese e anche per presentare eventuali politiche o standards nazionali per integrare l'IT nella pratica VET, il quale può influenzare il modo in cui PROMOVET è implementato e adottato in ogni paese partner. Come parte del processo di ricerca sul campo, i partner del processo si sono impegnati a completare una serie di 25 questionari con giovani studenti, 25 questionari con insegnanti e formatori di IFP che lavorano per sostenere questi giovani studenti e anche una serie di interviste con altri 10 soggetti interessati all'istruzione. Lo scopo di questo ampio processo di consultazione era identificare in primo luogo, quali sono i principali canali di comunicazione e le applicazioni utilizzate dai giovani studenti e come stanno effettivamente interagendo con queste piattaforme; qual è il livello di comprensione degli insegnanti e formatori VET in relazioni ai canali di comunicazione e le apps che i giovani usano; quali sono gli strumenti informatici usati dagli insegnanti e dai tutor per coinvolgere i giovani studenti dentro e fuori la classe e quali sono i settori chiave in cui è richiesta ulteriore formazione e supporto per garantire l'efficace attuazione dell'approccio PROMOVET. I questionari e le interviste, invece, hanno raccolto altri dati utili che saranno d'aiuto nello sviluppo del PROMOVET in ogni paese

partner; questi sono i risultati chiave che verranno estrapolati dai singoli rapporti di ricerca e utilizzati per arricchire il modo in cui il PROMOVET Training Program (IO3) è progettato e sviluppato nella prossima fase del progetto.

Analisi comparativa sull'utilizzo dell'IT nella fornitura VET

Come parte delle attività di ricerca del desk, ciascun partner si è impegnato a ricercare l'uso corrente degli strumenti e delle risorse IT nella fornitura VET nei propri paesi. Lo scopo di questo compito era quello di identificare quali strumenti sono attualmente utilizzati dalle istituzioni di formazione professionale in Europa, e anche di accertare in che misura l'IT è attualmente integrato nella formazione professionale per i giovani studenti.

Da una visione dei rapporti di ricerca nazionali, capiamo che in Austria l'uso di strumenti informatici nell'educazione di giovani poco qualificati è ancora agli inizi. Per questo motivo, non è stato possibile acquisire statistiche o informazioni sull'utilizzo degli strumenti informatici nell'istruzione; e sebbene sia stato contattato un gran numero di istituzioni in Austria non è stato possibile ottenere informazioni sull'uso degli strumenti informatici nell'istruzione. Tuttavia, dalla ricerca sul campo condotta direttamente con il gruppo in Austria, possiamo dedurre che all'interno del gruppo di giovani partecipanti alla ricerca, il 68% degli adolescenti intervistati utilizza internet per ottenere informazioni su vari argomenti e lo strumento IT che è più ampiamente utilizzato da questo gruppo è WhatsApp, con una frequenza del 100% tra i 25 giovani che hanno preso parte al sondaggio; tuttavia questo è solo un dato del nostro gruppo di ricerca relativamente piccolo e non rappresentativo della situazione nazionale in Austria.

A Cipro gli strumenti IT sono più ampiamente integrati nella fornitura VET, ma non in modo coordinato. Come tale, l'uso di strumenti IT, le nuove tecnologie e i moderni canali di comunicazione sono vari in termine di estensione, ma anche in termini di applicazione pratica. A Cipro è comune l'utilizzo della piattaforma LMS platforms (suchas Moodle and Blackboard) per i corsi VET ed è anche una pratica comune fornire un supporto online per l'interazione tra gli utenti, per lo scambio di idee, per la comunicazione, per condividere risorse e per completare compiti. In termini di applicazione pratica e integrazione degli strumenti IT, questo varia dal semplice utilizzo di Email per la comunicazione asincrona tra studenti o tra insegnanti e alunni, all'uso di Skype per la comunicazione sincrona in gruppi o incontri di orientamento individuale, a sforzi più avanzati per integrare strumenti e piattaforme nella didattica di un corso, come ad esempio nelle attività e compiti formativi, e anche nella valutazione dei progressi degli studenti, dell'autovalutazione degli stessi, della revisione e dei feedback peer-to-peer. Nonostante i vari usi di questi strumenti e piattaforme IT, come menzionato sopra, non vi è stata alcuna implementazione coordinata a livello nazionale di strumenti e strumenti IT nel VET. Questo è forse influenzato dal fatto che i VET National Curricula non forniscono linee guida o idee specifiche su come integrare gli strumenti informatici nell'insegnamento. Lì dove le raccomandazioni per gli strumenti sono fatte dai responsabili politici del VET, in genere si raccomanda l'uso di strumenti IT solo per i benefici offerti nell'apprendimento, ma non si forniscono attività o orientamenti specifici per guidare insegnanti e formatori su come usarli.

Al contrario della situazione in Austria e in Irlanda, come si vede in Finlandia, recenti studi mostrano che l'IT e gli strumenti digitali sono già ampiamente utilizzati negli studi VET e che, in generale, gli insegnanti di VET finlandesi hanno anche un discreto livello di competenze nei settori dell'e-learnig, dell'insegnamento digitale e della consulenza online utilizzando strumenti digitali e piattaforme. In Finlandia il problema sembra essere quello per cui l'uso dell'IT e degli strumenti digitali dipende dalle attitudini e competenze digitali del singolo insegnante VET: quindi, se l'insegnante di formazione professionale dispone di competenze IT eccellenti o buone, è più probabile che utilizzino strumenti digitali nel loro lavoro di insegnamento e consulenza, e viceversa. Mentre l'implementazione di strumenti IT in Finlandia dipende in gran parte dalle capacità e dalle competenze dell'insegnante, la digitalizzazione dell'istruzione è una priorità chiave. Nuovi terreni di apprendimento e materiali digitali per le scuole sono uno dei progetti chiave coordinati a livello governativo. Inoltre, le proposte di riforma dell'istruzione secondaria superiore professionale promosse dal governo promuovono l'individualizzazione degli studi VET, lo sviluppo di ambienti di apprendimento versatili e, con l'esame di scuola secondaria superiore digitalizzato, l'intero esame per tutti gli studenti sarà disponibile in formato digitale nella primavera del 2019. Con queste misure attuate nella fornitura VET in Finlandia, vi è un'apparente interesse per il VET, potenziato dalla tecnologia a livello locale e nazionale, e quindi per il progetto PROMOVET che supporterà i centri di formazione professionale locali per fornire contenuti educativi "individualizzati" per giovani studenti, in sincrono con i loro obiettivi generali.

La situazione odierna in Italia è quella in cui non esiste una pubblicazione di uno studio o di una letteratura che valuti l'utilizzo degli strumenti IT. Nonostante ciò, esiste un dibattito nazionale su questo argomento, dal momento che professionisti e responsabili politici prendono atto che è necessario un cambiamento nel modo in cui VET è insegnata e dispensata ai giovani disaffezionati dell'Italia. In Italia, i NEET rappresentano il primo posto su 5 persone. Con una percentuale così alta di giovani non occupati nel mercato del lavoro o nei programmi di istruzione e formazione, esiste un necessario bisogno nel trovare nuove strategie e soluzioni per coinvolgere nuovamente questi giovani nell'educazione e nella formazione, cosicché essi possano soddisfare i loro potenziali attraverso un'occupazione sostenibile. Attraverso le attività di desk-research, è diventato evidente che mentre gli strumenti IT potrebbero davvero migliorare l'educazione in Italia, specialmente per questo tipo di target, è improbabile che questi cambiamenti si verifichino nel formale sistema educativo; e per questo VET è un modo ovvio per pilotare questo tipo di innovazione. Oggi in Italia i programmi e l'insegnamento digitale sono offerti agli insegnanti come una strategia di insegnamento; ciò vuol dire che l'apprendimento online possiede il potenziale per migliorare la partecipazione degli studenti e trasforma l'applicazione del contenuto della formazione facendolo diventare "reale" per gli studenti. In quanto tale, c'è spazio nella sfera del VET in Italia per offrire agli insegnanti che lavorano in questo campo il tipo di formazione proposta dal progetto PROMOVET.

Analogamente alla situazione italiana, in Irlanda, non esiste attualmente uno studio o un rapporto intrapreso per valutare la qualità di come gli strumenti IT sono integrati nel VET a livello nazionale, né per fare una stima di quanti istituti di VET utilizzano attualmente questi strumenti nella loro formazione o quanti studenti di VET sono inseriti nell'e-learning o nell'apprendimento supportato tramite strumenti online. Dalla nostra ricerca sul campo abbiamo riscontrato che gli insegnanti utilizzano useMail, Facebook, WhatsApp, Google Classrooms e OneNote per mettersi in contatto con i loro studenti al di fuori della classe e fornire un supporto e un insegnamento maggiore agli studenti, per integrare ciò che viene insegnato in classe. Attraverso l'esperienza in VET con le istituzioni nel Country Meath, sappiamo che i fornitori locali di educazione e formazione professionali utilizzano la piattaforma Moodle per ospitare i loro contenuti e-learning; comunque non esistono dati o statistiche valide per valutare la popolarità o l'efficienza di questa piattaforma per i contenuti VET. Mentre attualmente in Irlanda non c'è una politica definita per l'integrazione di strumenti e piattaforme VET, SOLAS, il perfezionamento dell'educazione e la formazione Authority dell'Irlanda, è responsabile della definizione della qualità degli standards per l'integrazione dell'IT nel VET. Per guidare lo sviluppo con tecnologia avanzata VET in Irlanda, SOLAS ha pubblicato un documento strategico che descrive i quattro elementi chiave da seguire nello sviluppo VET. Secondo questa strategia, i quattro elementi secondo cui la tecnologia dovrebbe essere sviluppata comprendono: progettazione del programma, contenuti di apprendimento, sviluppo professionale degli insegnanti e investimento nelle infrastrutture tecnologiche. Il progetto PROMOVET affronta i primi 3 elementi descritti in questa strategia che mostrano quanto questo progetto sia adatto a sostenere lo sviluppo nel VET in Irlanda.

Infine, lo studio condotto in Spagna si focalizza sull'uso degli strumenti IT nella regione dell'Andalusia. L'ultimo piano di successo scolastico 2016-2020, il quale attualmente è in corso di attuazione in questa regione, comprende una serie di misure utilizzate su diversi livelli. È un piano generico che è stato adattato da ogni centro VET e implementato in base alle risorse del centro e secondo i bisogni specifici degli studenti e dei gruppi che frequentano il centro. Le principali aree di riferimento comprese in questo piano sono: funzione di insegnamento o gestione, formazione degli insegnanti, metodologia e curriculum, diversità e interessi, capacità e motivazione degli studenti, valutazione e autovalutazione e partecipazione per il successo. Il piano per migliorare il successo scolastico prevede una sezione specifica sulle misure in relazione alle nuove tecnologie di informazione: " per promuovere l'uso dell'ICT nel quadro del piano strategico digitale in materia di istruzione in Andalusia" e per creare blog e spazi web in cui gli studenti e gli insegnanti possono diffondere il loro lavoro e le loro esperienze. Questo ambiente di lavoro collaborativo tra insegnanti e studenti è favorevole all'approccio PROMOVET per il miglioramento nel VET. Inoltre, le ricerche mostrano che, in questa regione, gli strumenti più utilizzati dagli insegnanti e formatori sono la piattaforma Moodle e i blogs. Esiste un blog del governo regionale che elenca una serie di strumenti digitali per gli insegnanti, ma fino ad oggi non è stato effettuato alcuno studio per valutare in che misura sono utilizzati dagli

insegnanti. I partner del progetto PROMOVET dovrebbero rivedere questo elenco di strumenti digitali disponibili quando sviluppano il Web-based Compendium e quando localizzano il contenuto del Compendio per l'implementazione in Spagna.

I risultati di tutto il progetto mostrano che, ad eccezione del VET in Finlandia e qualcosa a Cipro, l'uso degli strumenti IT e degli strumenti VET nei paesi partner è sottosviluppato; e questo supporta l'ipotesi che vi sia la possibilità che PROMOVET abbia un impatto significativo su come avviene l'erogazione agli studenti in ciascun paese. Comunque, nonostante questa, e per mancanza dell'infrastruttura IT nel VET in alcuni paesi, i partners di progetto potrebbero trovare difficile implementare la formazione se non pianificano in primis l'azione del fornire apparecchiature IT aggiuntive e un miglior accesso al Wi-Fi nelle scuole e centri di istruzione professionale, per fornire una migliore formazione. Questo è qualcosa di cui tutti i partner devono essere consapevoli quando pianificano il test del Web-based Compendium e l'implementazione e la consegna del PROMOVET Training Program.

Risultati dello studio d'indagine

In questa sezione, andremo a presentare brevemente alcuni dei risultati del processo di studio investigativo intrapreso in ciascun paese partner, con un focus specifico sull'evidenziare i risultati chiave che possono influenzare lo sviluppo del Web-based Compendium (IO2) e del PROMOVET Training programme (IO3).

Questi risultati sono presi principalmente dalle ricerche sul campo dei partners. Attraverso questo studio, i partners hanno coinvolto un totale di 184 giovani studenti di età compresa tra 14 e 23 anni, 164 insegnanti, formatori, tutor e mentori VET che lavorano con giovani studenti poco qualificati e 57 soggetti interessati all'educazione e decisori che sono stati reclutati per sostenere il processo di ricerca attraverso colloqui singoli e di gruppo. Come risultato della ricerca condotta con questi gruppi, i partner del progetto ritengono di aver raccolto dati empirici sufficientemente accurati e aggiornati per supportare lo sviluppo dei risultati del progetto PROMOVET e per garantire che siano pertinenti ai bisogni dei nostri gruppi target locali.

Risultati per informare lo sviluppo IO2 – Web-based Compendium

Nello sviluppo del Web-based Compendium per gli insegnanti VET da utilizzare come guida per l'integrazione dei canali social media comunicazione nella loro pratica di insegnamento, i partners vorrebbero riflettere sulle risposte ottenute in riferimento alle quattro specifiche questioni delle indagini condotte con giovani studenti; essi hanno chiesto agli studenti in primo luogo di identificare quali siti web, piattaforme o canali di comunicazione utilizzano per reperire informazioni online; quali apps, canali e piattaforme usano per comunicare online con altri; quindi per elencare i siti Web, le piattaforme e i canali di comunicazione che vorrebbero utilizzare per supportare il loro apprendimento e, infine, quali piattaforme e canali vorrebbero utilizzare per sviluppare e creare incarichi. Le risposte a queste domande sono fornite di seguito:

- a) *I più comuni strumenti IT utilizzati dai giovani studenti per cercare informazioni online sono:*
1. Google
 2. Wikipedia
 3. Facebook

Questi sono stati i primi 3 strumenti online e piattaforme elencati da giovani studenti intervistati in Austria, Cipro, Finlandia, Italia e Irlanda. I migliori siti web menzionati da giovani studenti in Spagna erano Google, Wikipedia e YouTube; con Facebook al quarto posto per questo gruppo.

b) *I canali di comunicazione più utilizzati dai giovani studenti intervistati in ogni paese partner:*

1. WhatsApp (Austria, Cipro, Finlandia, Italia e Spagna)
2. Facebook (Austria, Italia, Irlanda e Spagna)
3. Instagram (Cipro, Finlandia, Irlanda e Spagna)
4. Snapchat (Finlandia, Irlanda)
5. YouTube (Austria)
6. Telegram (Italia)

Altri canali di comunicazione online citati dai giovani studenti a Cipro includono: Viber, Skype, Facebook Messenger, Email, Face-time, WeChat and iMessage.

c) *Strumenti IT e canali di comunicazione preferenziali che i giovani studenti intervistati in ciascun paese vorrebbero apprendere o utilizzare per supportare il loro apprendimento:*

1. YouTube (Austria, Cipro, Finlandia, Italia, Irlanda and Spagna)
2. Facebook (Austria, Cipro, Italia, Irlanda e Spagna)
3. WhatsApp (Austria, Cipro, Finlandia, Italia and Spagna)
4. Instagram (Cipro, Finlandia e Spagna)
5. Snapchat (Austria, Finlandia and Irlanda)

d) *Strumenti IT e canali di comunicazione preferenziali che i giovani studenti intervistati in ogni paese vorrebbero apprendere o utilizzare per supportare il loro apprendimento:*

1. YouTube (Austria, Cipro, Finlandia, Italia, Irlanda e Spagna)
2. Facebook (Austria, Cipro, Italia, Irlanda e Spagna)
3. WhatsApp (Austria, Cipro, Finlandia e Italia)
4. Instagram (Cipro e Spagna)
5. Snapchat (Irlanda)
6. Office 365 (Finlandia)

Dall'analisi delle risposte raccolte da queste domande, è possibile vedere chiaramente delle somiglianze nei canali di comunicazione e media che vengono utilizzati più comunemente dai giovani studenti che sono stati presi in considerazione in questo studio. Le piattaforme e le applicazioni che generalmente utilizzano per la comunicazione, insieme ai peer, ritornano quando si chiede loro quali piattaforme e canali vorrebbero usare per ampliare il loro sapere e per creare e sviluppare i compiti assegnati. Pertanto, i partners del progetto PROMOVET dovrebbero garantire che tutti i canali di comunicazione e media e tutti gli strumenti online

e le piattaforme, menzionati sopra, vengano inclusi nel Web-based Compendium, e anche che sia messa in risalto in queste piattaforme e app quando sviluppano l'apprendimento contenuto nel programma di formazione di insegnanti e formatori VET.

Oltre alle risposte raccolte attraverso i sondaggi con i giovani studenti, lo sviluppo del Web-based Compendium sarebbe consentito e influenzato dalle raccomandazioni e risposte raccolte attraverso i sondaggi con insegnanti e formatori e le interviste con gli educatori stakeholders di ogni paese partner. Nello specifico, nelle interviste con gli educatori, i dirigenti e decisori in ogni paese, le questioni specifiche sono state incluse nelle interviste per suscitare raccomandazioni e consigli da questi esperti su quali strumenti potrebbero essere inclusi nel Compendium e su come gli insegnanti e i formatori potrebbero essere formati per l'utilizzo di questi strumenti.

Tra tutti i report di ricerca compilati dal team di progetto, gli strumenti che sono stati più frequentemente consigliati per l'uso nel Web-based Compendium nel PROMOVET da parte degli educatori includono:

- a) Moodle
- b) YouTube
- c) Strumenti disponibili tramite la piattaforma Google, come Gmail, Google Maps, Google Drive, Google Classroom, etc.
- d) Office 365
- e) WhatsApp
- f) Skype
- g) Facebook

Quello che è interessante sottolineare è la differenza tra i tipi di applicazioni e piattaforme attraverso i quali i giovani studenti vorrebbero imparare e quelli che insegnanti e educatori raccomandano per l'inclusione del Compendio. In generale, le apps attraverso i quali i giovani vorrebbero apprendere tendono ad avere un focus più "sociale" e sono più interessanti da guardare e utilizzare; mentre gli insegnanti e gli educatori che hanno partecipato a questo processo di ricerca hanno individuato applicazioni e piattaforme che possono essere utilizzate per condividere informazioni e comunicare con gli studenti in un processo di e-learning più tradizionale. Così, per esempio, i giovani studenti hanno dichiarato che vorrebbero usare Instagram e Snapchat per supportare il loro apprendimento; mentre insegnanti e formatori di VET hanno incluso apps come WhatsApp, Facebook ed e-mail che possono essere utilizzate per inviare informazioni e comunicare individualmente o in gruppo e Moodle e Office365 utilizzati per progettare e fornire contenuti educativi in vari formati.

Oltre agli strumenti sopra citati, Blackboard è stata menzionata dagli intervistati a Cipro. Gli intervistati irlandesi hanno rivelato che le piattaforme e le apps online che sono state più comunemente usate dai giovani in Irlanda dovrebbero diventare il cardine principale del

Compendio PROMOVET in modo che il progetto raggiunga l'obiettivo prefissato; questo significherebbe includere consigli e formazione su come usare Instagram e Snapchat per l'educazione nel Compendio.

In Austria, gli intervistati menzionano anche Kahoot, Wikipedia e Blogs che hanno anche valore didattico e dovrebbero essere inclusi nel Compendio. Questi intervistati hanno dimostrato un punto molto interessante che rafforza l'ethos del PROMOVET. Gli intervistati hanno commentato che con l'aiuto degli strumenti IT e delle piattaforme online, è possibile per gli insegnanti mettersi a confronto con i giovani studenti di pari livello e fornire contenuti educativi e impartire conoscenze ai loro studenti attraverso l'utilizzo di queste applicazioni e strumenti sociali. Pertanto, mentre alcuni strumenti potrebbero non avere un valore didattico naturale e intrinseco, riutilizzandoli in modo consona per trasferire le conoscenze ai giovani studenti, ottengono uno scopo didattico non precedentemente previsto. Questo punto evidenzia la vera innovazione del progetto PROMOVET.

Gli intervistati dalla Finlandia hanno espresso interessanti raccomandazioni su come il PROMOVET Compendium potrebbe essere sviluppato; vale a dire che potrebbe non essere possibile fornire un elenco di 30 strumenti adatti a sostenere insegnanti e formatori VET; poiché gli strumenti e gli ambienti online utilizzati variano in base ai soggetti nel campo VET, e il VET copre una vasta gamma di soggetti che potrebbero non essere gli strumenti richiesti in un Compendio di 30 strumenti. Questi intervistati suggeriscono di supportare gli insegnanti VET per implementare gli strumenti profilati delle diverse aree tematiche coperte dal VET, gli insegnanti e i partners potrebbero sviluppare una mappa digitale, sottolineando l'uso di strumenti digitali in questo campo, ad esempio gli strumenti digitali che sono utilizzati per questo studio. Ciò si basa sulla loro opinione che descrive che esistono diversi scopi per diversi strumenti, ad esempio gli strumenti digitali utilizzati per la consulenza sarebbero naturalmente diversi dagli strumenti digitali utilizzati per documentare l'apprendimento sul posto di lavoro. Con ciò, gli intervistati raccomandano che queste mappe tematiche digitali vengano inserite dai partners nel Compendio; forse come parte di forse come parte degli "esempi pratici" da sviluppare come seconda parte del Compendio. L'obiettivo di questi "esempi pratici" è fornire agli insegnanti e ai formatori IFP supporto nell'individuazione di applicazioni pratiche per ciascuno degli strumenti elencati nel Compendio.

Quello che risulta interessante dai sondaggi condotti con i giovani studenti e insegnanti è che in entrambi i sondaggi, i membri del gruppo target hanno ricevuto un elenco di 30 piattaforme online e canali social media e comunicazione e dalla lista dei 30, a entrambi i gruppi è stato chiesto di evidenziare in quali strumenti avevano esperienza di utilizzo a fini personali o educativi. Quando è stato chiesto di esaminare l'elenco di 30 strumenti forniti, in alcuni paesi si è riscontrata una discrepanza evidente tra il numero di strumenti in cui i giovani studenti avevano esperienza di utilizzo e quelli in cui avevano esperienza gli insegnanti. In particolare, in Austria, gli studenti hanno avuto esperienza nell'uso di 28 dei 30 strumenti, mentre gli insegnanti di 10 su 30. Analogamente in Irlanda gli studenti

avevano utilizzato un totale di 25 strumenti elencati e gli insegnanti solo 11 su 30; anche in Spagna, gli studenti intervistati conoscevano 29 dei 30 strumenti, mentre gli insegnanti avevano esperienza nell'uso solo di 13 dei 30 strumenti elencati. Ciò dimostra che all'interno di questo gruppo di test, i partner dovranno intraprendere un lavoro supplementare con insegnanti e formatori VET, magari attraverso la diffusione del Compendio o attraverso ulteriore supporto e formazione, per aumentare il livello di consapevolezza e partecipazione dei docenti alla vasta gamma di social media e strumenti e piattaforme online disponibili oggi.

Inoltre dall'analisi delle risposte alle domande, possiamo dedurre che in generale, che i seguenti strumenti meno conosciuti da entrambi i gruppi sono:

1. Google Allo
2. Twenty
3. Web Forums
4. Google Duo
5. WeChat
6. Blogspot
7. Google Hangout
8. Ask.fm
9. Tumblr
10. Periscope
11. LinkedIn
12. Telegram

La lista dei 30 strumenti è stata prodotta dai partners del progetto durante una sessione di creatività nella prima riunione dei partners in Irlanda, quando sono stati stabiliti la struttura di ricerca e gli strumenti per la raccolta dati. È stato in quel momento che è stato pensato che questi 30 strumenti sarebbero diventati la base del Web-based Compendium da implementare con gli insegnanti VET, in quanto essi erano 30 strumenti e canali online e social che rispondevano allo scopo di ciò che il progetto PROMOVET mira a realizzare. Tuttavia, i partners del progetto erano consapevoli del fatto che, durante il processo di ricerca, non tutti questi strumenti sarebbero stati ampiamente conosciuti e che i membri del gruppo avrebbero potuto menzionare strumenti aggiuntivi più adatti per l'inclusione del Compendio. Per questo i seguenti strumenti che sono stati menzionati dai partecipanti alla ricerca nei paesi partner, come sostituti per quelli sopra elencati come potenziali strumenti da includere nel Compendio, sono:

1. Moodle
2. OneNote
3. Prezi
4. Weebly
5. Edmodo
6. Wix

7. Kahoot
8. Screencast-O-Matic
9. Office 365
10. Google Docs
11. DropBox
12. iMovie
13. Google Classroom
14. SMS

Sulla base di questo risultato di sondaggi, si raccomanda ai partners del progetto di aggiornare la lista degli strumenti da includere nel Compendio per incorporare alcune o tutte queste piattaforme e strumenti online.

Risultati per informare lo sviluppo dell'O3 – PROMOVET Training Programme

Affinchè i partners possano comprendere meglio fino a che punto l'IT è utilizzato dagli insegnanti e formatori VET nella loro area locale, agli insegnanti è stato chiesto di fornire alcuni dettagli sull'utilizzo o meno dell'IT nella loro pratica d'insegnamento. Lo scopo di questa richiesta fatta agli insegnanti è stata quella di accertare il loro livello attuale di interazione con gli strumenti IT per scopi formativi, e anche per far sì che i partners potessero conoscere il livello di competenza IT tra gli insegnanti locali, molti dei quali prenderanno parte alla formazione o potenziali diffusori, in queste ultime fasi del progetto PROMOVET. Comprendendo il modo in cui l'IT viene attualmente utilizzato da questi insegnanti, i partners possono migliorare il livello del PROMOVET Training Programme per far sì che possa rispondere direttamente ai loro bisogni ed esigenze.

Quando è stata posta la domanda se essi usassero attualmente strumenti IT, piattaforme e applicazioni nella loro pratica didattica, tutti i 50 insegnanti che hanno preso parte al sondaggio tra Cipro e Spagna, hanno dichiarato di integrare gli strumenti informatici nel loro metodo di insegnamento. In Austria il 92% degli intervistati, o 23 dei 25 insegnanti, ha affermato di utilizzare l'IT nel proprio insegnamento; e questo è stato seguito dalla Finlandia, dove l'88%, o 36 su 41 insegnanti intervistati, hanno utilizzato l'informatica nei loro insegnamenti e in Italia dove il 76% degli insegnanti, o 19 dei 25 intervistati, utilizza strumenti digitali o online nella propria pratica didattica. L'Irlanda ha la percentuale più bassa di insegnanti e formatori VET che hanno integrato l'IT nella propria pratica didattica con il 65% o 15 dei 23 intervistati, utilizzando l'IT per supportare l'apprendimento dei propri studenti.

Ai futuri insegnanti è stato chiesto di elencare le prime 3 piattaforme che userebbero maggiormente nella loro pratica di insegnamento. Lo scopo della richiesta era capire in quali piattaforme hanno esperienza di utilizzo e anche essere in grado di fare un confronto con gli strumenti online, le piattaforme e le applicazioni che gli insegnanti usano per scopi educativi

con i tipi di strumenti e piattaforme che i giovani studenti vorrebbero utilizzare per sostenere il loro apprendimento nel loro sondaggio. Gli strumenti e le piattaforme online più comuni utilizzati dagli insegnanti e dai formatori VET intervistati includono:

1. Email (usati in: Austria, Cipro, Italia, Irlanda e Spagna)
2. Facebook (usati in: Cipro, Finlandia, Italia e Irlanda)
3. WhatsApp (usati in: Austria, Finlandia, Irlanda, Spagna)
4. YouTube (usati in: Austria, Cipro and Italia)
5. Moodle (usati in: Finlandia)
6. Google (usati in: Spagna)

Oltre a queste piattaforme e strumenti online, sono state citate, da insegnanti e formatori a Cipro, anche le seguenti piattaforme: Prezi, giochi digitali, forum di discussione, Facebook Messenger, Google Drive, Skype, Google Calendar, Google Docs e piattaforme di e-learning.

Ai futuri insegnanti è stato chiesto di dare qualche informazione su come questi strumenti sono attualmente usati nella loro pratica didattica. I risultati di questa domanda forniscono ai partner uno sguardo chiave sul modo in cui gli insegnanti sono impegnati con questi strumenti; e se sono utilizzati per cercare argomenti da discutere in classe, per trovare note inerenti e aggiunta di materiali didattici per gli studenti, al fine di comunicare al di fuori della classe o fornire contenuti di apprendimento agli studenti. I partners del progetto hanno voluto dimostrare se gli strumenti utilizzati dagli insegnanti del VET sono attualmente applicati in modo educativo o solo per comunicare con studenti e colleghi e cercare informazioni online. Dall'analisi delle risposte ornite dalle interviste fatte agli insegnanti, possiamo dedurre che, per la maggior parte, gli strumenti informatici come WhatsApp, Email, Skype, Facebook Group e Messenger utilizzati dagli insegnanti, sono usati esclusivamente per scopi comunicativi, come inviare e ricevere compiti per gli studenti, comunicare agli studenti eventi scolastici, o inviare note o leggere materiali agli studenti al di fuori della classe. Esempi specifici forniti dagli insegnanti intervistati sono:

- *WhatsApp* per comunicare con studenti e inviare informazioni riguardo eventi, compiti e progetti;
- *Email* per comunicare con studenti e altri docenti e per l'invio di compiti a casa, e saggi corretti;
- *Facebook* per l'invio di avvisi scolastici o per postare foto di viaggi scolastici o progetti;
- *Skype* per contattare gli studenti quando hanno perso delle lezioni in classe per motivi personali e hanno bisogno di recuperare il lavoro in classe
- *Facebook Messenger* per inviare messaggi diretti agli studenti e *Facebook Group* per inviare messaggi a un gruppo chiuso di studenti.

Inoltre, alcuni insegnanti hanno anche menzionato che essi utilizzano Google e Youtube per cercare video che poi mostrano ai loro studenti in classe per approfondire ciò che viene

trattato a lezione; Google+ è usato dagli studenti per fare presentazioni e condividere il prodotto finale con gli altri; Blogger è utilizzato per chiedere agli studenti di tenere un diario di apprendimento per un particolare progetto o evento realizzato a scuola e anche Twitter è usato per postare compiti a casa per gli studenti e anche per far sì che questi ultimi pubblicino un breve riassunto di un evento o progetto a cui hanno preso parte. Questi ultimi esempi mostrano un approccio ancor più pedagogico all'utilizzo di questi strumenti e piattaforme online; essi forniscono informazioni sulla capacità degli insegnanti di integrare gli strumenti IT al loro processo pedagogico e forniscono anche alcuni esempi pratici di quello che è possibile quando si applicano questi strumenti alla fornitura VET.

Questi risultati del sondaggio con gli insegnanti hanno permesso ai partner di stabilire una comprensione di base di ciò che viene attualmente implementato dagli insegnanti VET locali e di identificare in che modo i partner possono costruire efficacemente queste pratiche nello sviluppo del PROMOVET Training Program, per garantire che i moderni canali sociali e multimediali e di comunicazione possono essere applicati all'ambiente VET. Inoltre, da questi risultati, i partner hanno acquisito una migliore visione dei tipi di supporto che gli insegnanti VET dovranno implementare l'approccio PROMOVET con i giovani studenti.

La formazione e il perfezionamento degli insegnanti VET per l'utilizzo di questi strumenti rappresenta l'obiettivo principale del PROMOVET Training Programme; tuttavia, una seconda componente di questa formazione è quella di formare giovani studenti poco qualificati a fornire formazione ai loro educatori su come utilizzare gli strumenti online nella loro pratica didattica. Questo è un approccio nuovo e innovativo per la riqualificazione di insegnanti e formatori VET e, come tale, i partners del progetto hanno sentito il bisogno di sollecitare inputs dai professionisti su come sviluppare al meglio e implementare la formazione PROMOVET. Con ciò, durante le interviste con gli educatori, i partners hanno chiesto agli intervistati di formulare raccomandazioni in base alla loro grande esperienza di collaborazione con i giovani, per supportare lo sviluppo di questo approccio di formazione innovativo. Di seguito è riportato un riepilogo delle raccomandazioni formulate dagli educatori che sono stati intervistati dal gruppo del progetto:

1. Rendere l'esperienza dell'apprendimento divertente: assicurarsi che gli studenti prendano seriamente l'attività dei loro insegnanti, solo come modo divertente e coinvolgente.
2. Incentivare gli studenti a svolgere i loro compiti, riconoscendo loro una certificazione o un accreditamento al lavoro – esperienza che può essere aggiunta al loro CV, o che dia loro maggior fiducia.
3. Sostenere gli insegnanti ad interagire con queste piattaforme e apps – creare compiti e progetti in cui insegnanti e studenti possano collaborare insieme. Ad esempio, impostare un tema per un progetto su instagram, configurare un account per un'attività e successivamente invitare studenti ed insegnanti a pubblicare foto o immagini su questa pagina relative al tema scelto.

4. Le scuole dovranno essere supportate con attrezzature aggiuntive se la prova sarà svolta interamente. Bisogna provvedere alla fornitura di laptops, projectors, iPads e hotspots Wi-Fi affinché la formazione abbia successo.
5. Attraverso la formazione il ruolo degli insegnanti dovrà evolversi verso un profilo di “facilitatori della conoscenza”.
6. I partners dovrebbero garantire la creazione di un ambiente o una piattaforma online idonea allo scopo di supportare l'erogazione di questa formazione, in cui gli studenti e gli insegnanti possano condividere idee e informazioni, creando uno strumento interessante e utile per diffondere informazioni e ottenere feedback.
7. Gli insegnanti e i formatori VET dovrebbero essere il primo gruppo ad essere formati per comprendere meglio il funzionamento dei social network e il come agiscono gli studenti in relazione a questi e agli strumenti informatici.
8. È importante che la formazione cominci dalle basi e che venga utilizzato un approccio di apprendimento capovolto.
9. I giovani studenti dovrebbero essere coinvolti nello sviluppo del processo non solo nella formazione, poiché anche se non comprenderanno la teoria pedagogica della progettazione di curriculum, potrebbero avere un buon input per quel che riguarda le caratteristiche tecniche di alcuni strumenti.
10. Gli insegnanti VET devono ricevere una formazione semplice su come utilizzare le nuove tecnologie e gli strumenti digitali che i giovani studenti preferirebbero vedere integrati nel loro insegnamento.

Oltre a queste raccomandazioni, i formatori VET di Cipro hanno espresso il bisogno di ricevere materiale didattico e attività di supporto complementari agli obiettivi dei curricula nazionali. Un altro bisogno che essi hanno sottolineato durante il colloquio a Cipro è quello di garantire che i materiali di formazione sviluppati e forniti agli insegnanti VET come parte del progetto PROMOVET, siano stati sottoposti a revisione e considerati di alto valore educativo e pedagogico. Per il PROMOVET Training Programme, quando si sviluppa la struttura del curriculum e si pianifica l'implementazione a livello locale, i partners dovrebbero ricordare queste raccomandazioni.

Messaggi principali per insegnanti e formatori

Per concludere il processo di ricerca con i giovani studenti, i partners del progetto hanno chiesto agli studenti di condividere un “messaggio fondamentale” che potevano comunicare ai loro educatori per incoraggiarli ad adottare un approccio sostenuto dal progetto PROMOVET. Lo scopo della richiesta di questi messaggi chiave era quello di essere in grado di descrivere agli insegnanti l’impatto che questo nuovo approccio alla pratica potrebbe avere su loro studenti, attraverso le parole degli stessi studenti. Gli studenti che hanno contribuito al processo di ricerca PROMOVET hanno condiviso con noi i seguenti messaggi:

- Gli insegnanti dovrebbero assicurarsi di saper utilizzare gli strumenti IT prima di introdurli in classe.
- Se i compiti sono pubblicati online, le istruzioni devono essere chiare. I compiti e gli esercizi online ecc. sono giusti a scuola non a casa, se non vengono fornite istruzioni chiare.
- Gli insegnanti dovrebbero essere aperti e pazienti con gli studenti e viceversa.
- Importante per adattarsi e crescere attraverso i nuovi strumenti dell’era moderna e prendere parte all’apprendimento degli studenti.
- Comprendere che siamo più abituati e a nostro agio nell’uso di internet, perché siamo cresciuti online.
- Consentire agli studenti di apprendere online, in quanto l’IT sta assorbendo la società e credo che in questo modo ci impegneremo più rapidamente.
- L’apprendimento attraverso l’IT può offrire agli studenti un’esperienza di apprendimento più varia.
- Pensare ai bisogni dei propri studenti e aiutarli a aiutare se stessi.

I giovani studenti sono stati anche invitati a fare raccomandazioni al team del progetto PROMOTEV, per supportarci nell’assicurare che i risultati del progetto siano il più possibile pertinenti alle esigenze dei giovani studenti. I seguenti punti riassumono alcune delle raccomandazioni chiave fatte dai giovani studenti:

- Gli studenti vogliono vedere più video utilizzati come pratica di insegnamento – tutti utilizzano YouTube come ulteriore supporto e nel loro tempo libero, quindi vorrebbero vederli integrati in classe.
- Concentrarsi sul rendere l’apprendimento più interattivo utilizzando alcune delle apps di messaggistica istantanea che i giovani studenti usano - questo è il modo in cui sono abituati a comunicare, quindi bisogna cercare di integrarlo nel metodo di apprendimento.
- Imparare con l’aiuto degli strumenti IT è più facile in quanto consente uno scambio costante di informazioni con gli altri e le risposte a tutte le domande poste dagli studenti possono essere trovate online.

-
- Gli insegnanti possono offrire tutoraggio online agli studenti se perdono un giorno di scuola o sono alle prese con un compito a casa, possono pubblicare una domanda su un gruppo di Facebook e l'insegnante può inviare una risposta.
 - L'IT può migliorare e facilitare l'apprendimento per i giovani rendendo le lezioni più interattive, più incentrate sullo studente e più aperte all'apprendimento globale, all'apprendimento a distanza e all'apprendimento autonomo;
 - L'interesse per gli studi potrebbe aumentare se i compiti fossero facilmente disponibili su app che le persone usano giornalmente.
 - Tutte le informazioni possono essere inviate a gruppi online come gruppi Facebook o su WhatsApp, compresi i compiti a casa in modo che se gli studenti non riescono a raggiungere la scuola quel giorno, possono comunque svolgere dei compiti a casa.

Raccomandazioni per l'utilizzo degli strumenti IT

Per concludere la ricerca sul campo con tutti i gruppi e per implementare ulteriormente lo sviluppo dei risultati del PROMOVET, i giovani studenti e gli insegnanti e formatori VET e i soggetti interessati dell'educazione sono stati invitati a formulare raccomandazioni su come vorrebbero vedere i social media, i canali gli strumenti di comunicazione online utilizzati nella formulazione VET. In questa sezione finale, vedremo le raccomandazioni chiave fornite da ciascun gruppo.

Raccomandazioni fornite dai giovani studenti

Gli studenti raccomandano questo:

- WhatsApp può essere utilizzato per i compiti a casa e per gli studenti per fare domande relative ai compiti. Il gruppo o la classe dello studente potrebbe avere un gruppo comune (oltre agli studenti questo gruppo potrebbe includere anche insegnanti e tutors) e il gruppo potrebbe essere usato per fare domande relative ai compiti assegnati e ottenere rapidamente una risposta per condividere link e informazioni (es. fotografie).
- Facebook, Messenger e Viber potrebbero essere usati per impostare una chat di gruppo per un lavoro di gruppo o per un progetto di classe.
- Email potrebbe essere utilizzata per comunicare con gli insegnanti, per gli insegnanti che devono inviare i compiti a casa per gli studenti a per gli stessi studenti per svolgere e inviare i loro compiti agli insegnanti.
- Instagram può essere usata per cercare immagini online per un progetto, per documentare lo sviluppo di progetti artistici come album da disegno o portfolio per un progetto di arte.
- Pinterest può essere usato per cercare immagini per un progetto e trovare ispirazione per un particolare progetto artistico.
- Snapchat può essere utilizzato dagli insegnanti per creare storie per appunti di lavoro di classe.
- Skype potrebbe essere utilizzato per consultare gli insegnanti e ottenere ulteriore supporto dai tutors.
- YouTube può essere utilizzato per guardare i video, per spiegare ulteriormente ciò che è stato spiegato in classe e anche per argomenti specifici, ad esempio quando si è alla ricerca di video su esperimenti scientifici o documentari storici. Laddove gli insegnanti usano i video educativi in classe, possono quindi inviare un link del video agli studenti via e-mail in modo che essi possano guardare il video in seguito per incrementare il loro apprendimento.

Raccomandazioni degli insegnanti e dei formatori

Gli insegnanti raccomandano questo:

- WhatsApp potrebbe essere usato per inviare informazioni agli studenti riguardo eventi, compiti a casa e progetti.
- YouTube per trovare clips che possono essere mostrate in classe.
- Email per inviare informazioni agli studenti e per ricevere compiti e progetti che vengono completate con l'utilizzo del PC.
- Twitter la pubblicazione di note per i compiti e per consentire agli studenti di pubblicare un breve riassunto di un evento o un progetto fatto.
- Moodle può essere usato per fornire agli studenti l'accesso a materiali e contenuti di formazione quando sono a casa o quando non possono farlo in classe.

Raccomandazioni degli esperti di educazione

- Gli strumenti digitali e i social media fanno parte della società moderna, quindi dovrebbero anche essere parte di VET; ma è importante che l'alfabetizzazione mediatica sia loro insegnata e che venga loro insegnato a valutare criticamente le fonti che usano, come Wikipedia ad esempio, per cercare informazioni online.
- Le piattaforme di apprendimento come Google Classroom, Moodle o Kahoot sono strumenti di base che possono aiutare l'apprendimento dei contenuti ai giovani studenti; ma in cui gli insegnanti possono anche mantenere un livello di controllo e monitoraggio su chi usufruisce dei contenuti online, o partecipa alle sessioni Web e online.
- Office 365 può essere utilizzato per migliorare la collaborazione e le abilità di gruppo degli studenti. L'abilità del lavorare in gruppo è una capacità vitale che dovrebbe essere migliorata attraverso la fornitura VET, così come la capacità di lavorare in gruppi virtuali.
- WhatsApp, Facebook e Messenger e Groups sono consoni a una rapida condivisione di informazioni.
- Facebook Group o WhatsApp possono essere usati come gruppo chiuso composto esclusivamente da giovani del gruppo e dai educatori, in cui gli educatori agiscono come amministratori e moderatori. Utilizzando Groups, gli insegnanti e gli studenti potrebbero creare un ambiente in cui affrontano vari argomenti, e condividere focus group, idee e documenti; le soluzioni innovative ai problemi si trovano insieme e gli studenti apprendono le competenze chiave nel lavoro di gruppo e nella collaborazione. Questa è una buona funzionalità per gli studenti VET, con bisogni

speciali. I messaggi vocali consentono anche lo sviluppo delle capacità di comunicazione verbale degli studenti.

- Facebook è utile per scopi di consulenza, anche una consulenza tra pari.
- È importante diventare visibili, ad esempio Instagram consente a studenti e insegnanti di condividere foto da esperienze e campi di apprendimento. Per i giovani studenti è più interessante guardare immagini e brevi video, basta leggere il contenuto del testo tutto il tempo. Utilizzando Instagram, anche i contenuti testuali possono essere presentati in modo più visivo, ad esempio attraverso infografiche.
- L'associazione di un blog (gestito da VETstudent) e Skype / Facetime o altro strumento che consente la consulenza a distanza è molto utile. Gli studenti VET possono documentare le loro esperienze di apprendimento sul blog, ad esempio durante un periodo di stage lavorativo, e ricevere consulenza e feedback dal loro insegnante VET tramite Skype o FaceTime.
- YouTube può essere utilizzato per fare appello a diversi stili di apprendimento rispetto a ciò che è previsto dall'educazione tradizionale, più impegnati nell'apprendimento attraverso YouTube. Gli studenti su YouTube possono anche trovare contenuti educativi per rafforzare l'apprendimento acquisito in classe. Inoltre, le competenze richieste per avere successo su YouTube comprendono molte delle competenze richieste nel mercato del lavoro moderno: alfabetizzazione digitale e competenza IT, pensiero creativo, adattabilità, capacità di produzione dei media e conoscenza delle moderne tecniche di marketing come parole chiave, ottimizzazione del motore di ricerca, ecc. - far diventare gli studenti attivi su YouTube come creatori ed editori dei propri contenuti rappresenta un'opportunità concreta per gli insegnanti di migliorare il potenziale del mercato del lavoro di giovani poco qualificati attraverso attività di apprendimento incorporato e coinvolgente.
- Pinterest è meno utilizzato dai giovani studenti che dagli adulti; tuttavia potrebbe essere usato come guida di ricerca di lavoro e uno strumento di pianificazione per i giovani studenti. Ad esempio, come parte del loro lavoro di orientamento professionale a scuola; agli studenti potrebbe essere chiesto di creare un "board" su pinterest e di salvare informazioni su immagini associate al lavoro dei loro sogni. In classe, gli insegnanti possono quindi revisionare i consigli di tutti gli studenti e attraverso il lavoro in classe o in contesti individuali, gli insegnanti e i consulenti possono orientare gli studenti nei corsi che dovranno seguire e le qualifiche di cui hanno bisogno per ottenere il lavoro desiderato.
- Twitter ha un valore didattico limitato in quanto gli studenti possono pubblicare solo 140 caratteri alla volta; tuttavia, al termine di un evento, di un viaggio scolastico o di un progetto come la consegna di un musical scolastico, Twitter può essere utilizzato per chiedere agli studenti di pubblicare "un post" su cosa hanno appreso dall'esperienza. Questo è prezioso, poiché invita gli studenti a riflettere sull'esperienza completa e a racchiudere i loro pensieri ed emozioni in 140 caratteri. L'impostazione di una pagina Twitter per un gruppo classe può anche essere usata

per supportare altri lavori svolti in classe, ad esempio, se gli studenti stanno apprendendo conoscenze riguardo i diritti umani come parte del loro corso di studi politico; potrebbero decidere di utilizzare un hashtag su Twitter e sviluppare una campagna per attirare l'attenzione su un particolare argomento storico anche sui diritti trattati come argomento di gruppo – un esempio di questo potrebbe includere una campagna di Twitter per attirare l'attenzione sull'argomento dei senzatetto in Europa. Questo potrebbe insegnare agli studenti il valore dei canali dei social media online per campagne e attivismo online.

- Google Drive è un archivio cloud per documenti; utilizzandolo in un contesto educativo può garantire che il documento condiviso sia costantemente accessibile ai giovani studenti e educatori. Gli educatori possono condividere volantini, note e altri files con i loro studenti attraverso questa applicazione.

Conclusione

Tutti i membri del gruppo del progetto PROMOVET hanno intrapreso un processo di studi investigativo completo. I risultati di queste attività di ricerca sono ora la base che prova lo sviluppo dei risultati PROMOVET e del modello innovativo del progetto per la formazione di giovani studenti poco qualificati, in modo da facilitare il processo di apprendimento fornito dai loro educatori su come utilizzare gli strumenti di social media e comunicazione per modernizzare il modo in cui i programmi VET sono erogati ai giovani. Nel corso del processo di ricerca, i partners si sono impegnati a coinvolgere i membri dei gruppi; con un totale di 184 giovani studenti di età compresa tra i 14 e i 23 anni, 164 insegnanti, formatori, tutor e istruttori che lavorano per sostenere questi giovani studenti poco qualificati, e 57 professionisti dell'educazione e decisori, impegnati a contribuire al processo di studio delle indagini PROMOVET.

In seguito alle attività di ricerca cartacea e sul campo, i partners hanno adesso una chiara comprensione degli attuali strumenti sociali online, canali e piattaforme che sono più frequentemente utilizzate dai giovani studenti in Europa, dei processi e dei comportamenti seguiti dai giovani nell'utilizzo di questi strumenti nei loro processi di apprendimento. I partners del progetto adesso hanno anche una visione più approfondita delle attuali pratiche per l'integrazione degli strumenti informatici nell'offerta VET nei paesi che hanno aderito al progetto, del livello di competenza degli insegnanti e dei formatori VET locali nell'utilizzo dell'IT nella loro pratica di insegnamento come supporto a questi insegnanti che dovranno adottare con successo l'approccio PROMOVET per fornire l'utilizzo IT ai giovani studenti poco qualificati. Laddove gli strumenti informatici sono già in uso nella fornitura VET, i giovani studenti, gli insegnanti e i professionisti dell'istruzione che sono stati intervistati hanno fornito esempi concreti di come questi strumenti possano essere integrati nel VET. Dove gli strumenti informatici non sono utilizzati per questi scopi, i giovani studenti in particolare, hanno fornito preziosi consigli su come i social media e i canali di comunicazione online che usano giornalmente possono essere riutilizzati per supportare il loro apprendimento. Pertanto, i partner del progetto hanno ora accesso a una serie di dati empirici aggiornati, pertinenti e accurati che informeranno sullo sviluppo dei risultati del progetto PROMOVET: IO2 – Web-based Compendium e IO3 - Programma di formazione PROMOVET. I partner del progetto prenderanno in considerazione tutti questi risultati di ricerca quando progettano e sviluppano questi risultati principali del progetto.

COORDINATORE

Jugend am Werk Steiermark GmbH

Graz (Austria)
robert.schuen@jaw.or.at

PARTNER

Meath Partnership

Kells (Irlanda)
info@meathpartnership.ie

LÄNSIRANNIKON KOULUTUS OY WINNOVA

Pori (Finlandia)
jonna.malmivuori@winnova.fi

E.N.T.E.R. GmbH

Graz (Austria)
office@enter-network.eu

A.R.E.S. scrl

Campobasso (Italia)
p.pietrangelo@ares.cb.it

CARDET

Lefkosia (Cipro)
sotiris.t@cardet.org

FUNDACION DOCETE OMNES

La Zubia (Spagna)
jose.dessy@doceteomnes.com