



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > [youtome](#)

Project Location

Country:

Italy

City:

PORDENONE

Organization

Organization Name:

I.T.S.T. "J.F.KENNEDY" PORDENONE

Organization Type:

School

Website

[http:// www.youtome.it](http://www.youtome.it)

Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:

I do authorize the FMD to the use of my personal data.

Project Type

Education up to 18 years

Project Description

Description Frase (max. 500 characters):

Progettazione, sviluppo e uso del social Youtome al servizio dell'insegnamento-apprendimento tra pari solidali per co-costruire competenze in collaborazione con l'azienda

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto è nato dal bisogno formativo espresso dagli studenti di poter scambiare informazioni, apprendimenti, contenuti e di condividere processi e risultati in forma rapida, strutturata e validata allo scopo di migliorare il loro apprendimento. Tale esigenza ha trovato dei convinti sostenitori nei docenti di informatica (prof. I. Mazzarotto e Alessandro Zuccolo) e nell'azienda Gestivare s.r.l. che si occupa di sviluppare progetti informatici di qualità e che ha messo a disposizione il proprio know-out. L'idea progettuale è stata sviluppata nell'ambito delle attività di Alternanza scuola-lavoro da un team di quattro studenti (Donadel Luigi, Ciulei Gabriel, Andrean Daniele, Piva Ilaria) seguiti dai tutor scolastico e aziendale (ing. Matteo Orlando) che hanno lavorato alternando momenti d'aula e in ambiente di lavoro sia durante l'anno scolastico sia nei periodi di sospensione delle lezioni impegnandosi nello studio di un caso pratico e nella realizzazione concreta di un compito autentico: lo sviluppo di una piattaforma di e-learning. Il modello di progettazione seguito è quello "agile" di tipo SCRUM ovvero si è dato al gruppo un obiettivo e il gruppo ha raggiunto in modo incrementale il traguardo utilizzando sia l'apprendimento formale che informale (come accade in ambiente lavorativo). Il progetto didattico è stato realizzato in due fasi: la prima potenziando le competenze iniziali acquisite dagli studenti attraverso appositi corsi di ampliamento sviluppati dalla scuola come necessaria premessa per porre in essere le sinergie con l'imprenditoria locale che è stata coinvolta soprattutto nella seconda fase di stage. Tale proficuo rapporto fra impresa e scuola ha prodotto la realizzazione di un social di cui è stata fatta la sperimentazione, verificata la valenza e la ricaduta sugli apprendimenti. Attualmente il progetto continua a essere seguito dallo stesso team per l'analisi della scalabilità destinata a soddisfare l'accesso di tutti i 1600 studenti dell'istituto.

How long has your project been running?

2014-09-29 22:00:00

Objectives and Innovative Aspects

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

• incrementare i livelli di competenza degli allievi per l'alto livello tecnologico e di complessità del problem solving affrontato; sostenere la motivazione e l'interesse per uno specifico campo di applicazione al fine di contagiare anche gli altri compagni mediante lo sviluppo di un significativo apprendimento tra pari e laboratoriale

• fornire ai docenti soluzioni basate sulle più recenti tecnologie e possibilità di modulare le proprie metodologie didattiche sui bisogni degli allievi e le necessità delle aziende

• costruire il "prodotto e il processo" con l'azienda partner che mette a disposizione risorse umane e materiali

Elementi di innovazione:

Youtome è una piattaforma di e-learning nata per ottimizzare la comunicazione e l'apprendimento tra studenti (peer education). Youtome sostituisce i mezzi di comunicazione normalmente usati per lo studio, che costringono lo studente a selezionare le informazioni cercate nelle lunghe conversazioni con gli interlocutori, con notevole dispendio di tempo. Per risolvere questo problema, Youtome permette di accedere all'informazione voluta in maniera totalmente filtrata (categorizzata) per argomento di studio.

Per accedere alla piattaforma, l'utente deve appartenere alla scuola aderente al progetto.

Alla piattaforma si può accedere attraverso la normale navigazione web, ma anche attraverso l'applicazione mobile, disponibile nelle piattaforme iOS e Android. Il social è progettato, sviluppato e testato interamente da studenti che hanno accresciuto la loro competenza di sviluppo software, anche nel mondo del mobile, pari a quella di professionisti esterni. L'obiettivo è quello di spingerli a condividere con i loro coetanei le conoscenze apprese, consentendo loro di avere esperienze di insegnamento tra pari e al contempo favorire l'orientamento in uscita con la prosecuzione degli studi in corsi di studio pertinenti al profilo.

Results

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Efficacia dell'intervento didattico La prova del lavoro svolto e della sua qualità si trova nel suo utilizzo: conclusa la fase di prototipazione l'applicazione è attualmente in uso per un gruppo di studenti selezionati come beta-tester e i riscontri sono tutti estremamente positivi tanto che sono giunte tantissime richieste di accesso e di adesione al progetto. Il livello di competenza raggiunto dal team di studenti coinvolti nel progetto, il loro elevato grado di autonomia nella gestione delle varie fasi e l'abilità di lavorare in team sono stati vincenti e si misurano proprio dall'elevata funzionalità della piattaforma e-learning e dell'APP stessa in tutte le sue funzioni. Gli studenti hanno acquisito inoltre contenuti afferenti al project management utili per il loro inserimento in azienda e per l'orientamento tecnico-professionale. L'esito più importante è stato il livello di interesse suscitato non solo negli allievi direttamente implicati ma anche nei compagni di classe ai quali potranno essere trasferite anche le procedure di programmazione. Il know-how introdotto ha influenzato altri docenti dell'indirizzo informatica che hanno curvato i curricoli verso le richieste delle aziende (es. le applicazioni per dispositivi mobili). Gli spunti, le competenze tecnologiche, ma soprattutto gli stimoli e le sfide suscitate da tale esperienza di alternanza scuola-lavoro che ha investito alcuni allievi hanno portato alla realizzazione, in parte durante le ore di laboratorio in classe e in parte a casa, di una serie notevole di suggerimenti per il miglioramento dell'applicazione grazie all'instaurarsi di una positiva competitività tra gruppi di allievi.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Con la piattaforma a regime completo è previsto l'accesso di tutti gli studenti dell'Istituto (n. 1.600) con l'obiettivo di allargare la possibilità di utilizzo fino a 3.000 studenti al mese.

Sustainability

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

From 1 to 3 years

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Less than 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Grants

Specify:

ISTITUTO TECNICO DEL SETTORE TECNOLOGICO

Is your project economically self sufficient now?:

Yes

Since when?:

2014-09-29 22:00:00

Transferability

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

La scuola può dimostrare che i ragazzi se opportunamente seguiti, incoraggiati e motivati con un'offerta formativa adeguata possono raggiungere livelli di competenza sorprendenti; con tale progettualità si può incoraggiare una formazione precoce per favorire l'orientamento e offrire ai migliori studenti l'esperienza di problem solving e di studio di caso reale che si rivolge ai loro coetanei sviluppando l'efficace metodologia dell'insegnamento tra pari. I risultati che si ottengono sono replicabili e di alto livello spingendo gli studenti a mettersi in gioco su argomenti non spiegati in classe e conosciuti ma in contesti del tutto nuovi. Le aziende che collaborano fattivamente con la scuola perseguono utilmente obiettivi a lungo termine come quello di far crescere un team, in questo caso di programmatori, che al termine degli studi quinquennali possa entrare direttamente in azienda con le competenze adeguate e con la certezza di avere una vera squadra affiatata e motivata.

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Yes

Background Information

Future plans and wish list (max. 750 characters):

Siamo interessati a coinvolgere il maggior numero di Istituti attirati dalla possibilità di consentire l'uso della piattaforma ai propri studenti per il miglioramento dei loro apprendimenti su cui sarebbe interessante un confronto circa gli esiti ottenuti.

[android](#) [1] [app](#) [2] [MOBILE](#) [3] [e-learning](#) [4] [CHAT](#) [5] [social](#) [6] [SKILLS](#) [7] [PEER TO PEER](#) [8]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <http://2017.gjc.it/en/progetti/youtome>

Links

[1] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/android>

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/app>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/mobile>

[4] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/e-learning>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/chat>

[6] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/social>

[7] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/skills>

[8] <http://2017.gjc.it/en/category/keywords-separate-with-commas/peer-peer>