



Insegnamento e Apprendimento Blended nell'Educazione Giovanile - Studio Comparativo

Partner

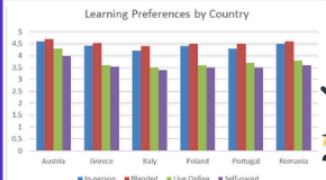
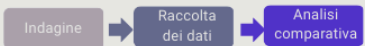
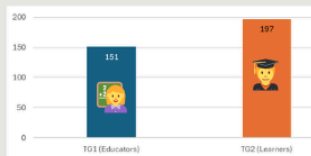


KAINOTOMIA



Sintesi della metodologia

6 paesi



Preferenze di formato

Blended = più apprezzato in assoluto
 Educatori = più in presenza
 Giovani = più aperti all'apprendimento autonomo

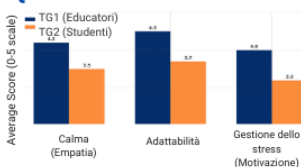
Strumenti Digitali & Piattaforme

Strumento	TG1 (Istituzionale)	TG2 (Interattivo)
Teams	Alto	Basso
YouTube	Alto	Basso
Discord	Alto	Basso
Canva	Alto	Basso
Zoom	Alto	Basso
Kahoot!	Alto	Basso
Moodle	Alto	Basso

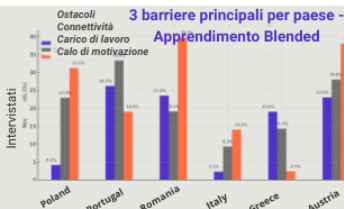
In ordine di preferenza, dall'alto verso il basso

Intelligenza Emotiva

TG1 vs TG2: Emotional Intelligence Dimensions



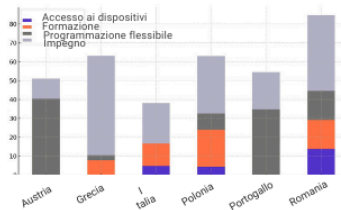
- TG1 (Educatori): Maggiore calma, adattabilità e gestione dello stress
- TG2 (Studenti): Gestione dello stress e comunicazione meno efficaci → necessità di strategie IE
- Metodi di Coping: Prevale il sostegno tra pari e il rilassamento; le testimonianze confermano che IE incoraggia la resilienza e la risoluzione dei problemi.



Sfide & Ostacoli

- Key Barriers
- Austria: Calo di motivazione (38%) + Carico di lavoro (28%)
 - Grecia: Connettività (19%)
 - Italia: Calo di motivazione (14%) + Carico di lavoro (9.3%)
 - Polonia: Calo di motivazione (31.2%) + Carico di lavoro (22.9%)
 - Portogallo: Carico di lavoro (33.3%) + Connettività (26.2%)
 - Romania: Connettività (Rural Internet): 23.5%+ Calo di motivazione: 39.7%

Miglioramenti richiesti - Apprendimento Blended



Raccomandazioni

Raccomandazione	Contenuto
Infrastrutture e Accessibilità	• connettività, • device, • integrazione delle piattaforme.
Innovazione pedagogica	• flessibile, • interattiva, • coinvolgente, • gamificata.
Supporto emotivo e sociale	• Inclusione dell'IE nella formazione degli insegnanti, • mentoring tra pari, • equilibrio • tra interazione digitale e umana.

Three Pillars for Blended Learning

Paesi in primo piano

Austria	Grecia	Italia
• Accesso rurale • Pianificazione	• Gamification • Cultura	• Connettione • Emotiva
Polonia	Portogallo	Romania
• Piattaforme centralizzate	• Gamification • Integrazione	• Innovazione delle ONG • Mobile-first



Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agencia Nazionale per i Programmi Comunitari nel campo dell'Istruzione e della Formazione Professionale (ANPCDEFP). Né l'Unione europea né l'ANPCDEFP possono essere ritenute responsabili per essi.

"L'apprendimento Blended rappresenta un itinerario sostenibile per i giovani europei."
 In linea con il Piano d'azione dell'UE per l'istruzione digitale 2027