

**EM&M**

ID Progetto: 2024-2-R001-KA220-YOU-000293190

Insegnamento e Apprendimento Blended nell'Educazione Giovanile - Studio Comparativo

PartnerKAINOTOMIA
Kognityvūs švietimo partnerystė

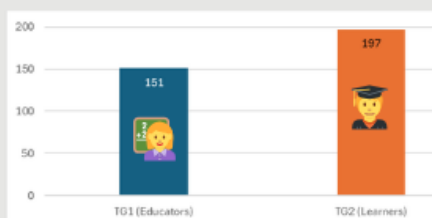
LABC

Centrum Wspierania
Edukacji i Przedsiębiorczości

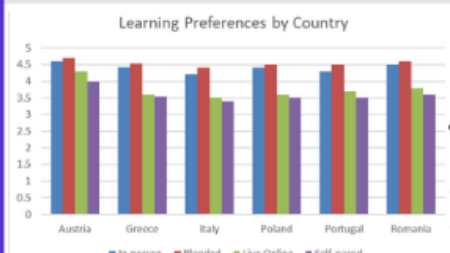
PRAMMER

Sintesi della metodologia

6 paesi



Indagine

Raccolta
dei datiAnalisi
comparativa

Preferenze di formato



Blended = più apprezzato in assoluto



Educatori = più in presenza



Giovani = più aperti all'apprendimento autonomo

Strumenti Digitali & Piattaforme



TG1

(Istituzionale)

Utilizzo della
piattaforma



Teams



Moodle



Zoom



YouTube



Discord



Canva



Kahoot



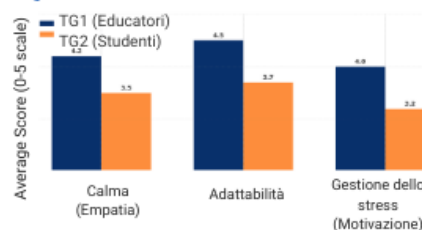
TG2

(Interattivo)

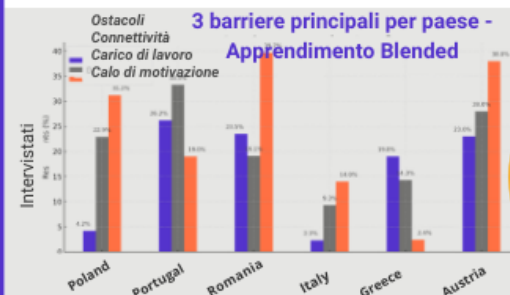
In ordine di preferenza, dall'alto
verso il basso

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.

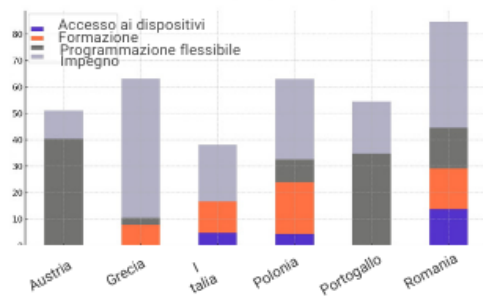


Sfide & Ostacoli

Key Barriers

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

Miglioramenti richiesti - Apprendimento Blended



Raccomandazioni

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

- Accesso rurale
- Pianificazione

Grecia

- Gamification
- Cultura

Italia

- Connettività
- Emotiva

Polonia

Piattaforme centralizzate

Portogallo

- Gamification
- Integrazione

Romania

- 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'Agenzia Nazionale per i Programmi Comunitari nel campo dell'istruzione e della Formazione Professionale (ANPCDEF). Né l'Unione europea né l'ANPCDEF 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**