

SPACESHIP

E - L E A R N I N G S O L U T I O N S



SPACESHIP - RAPPORTO DI RICERCA

Progetto SPACESHIP

Il progetto SPACESHIP (2022-1-DK01-KA220-YOU-000087231) ha lo scopo di rafforzare la digitalizzazione di qualità dell'educazione non-formale, supportando allo stesso tempo gli youth workers (operatori giovanili; persone che lavorano professionalmente con i giovani nel ambito della educazione non-formale) nell'acquisizione e nell'aggiornamento delle loro competenze digitali e soft skills personali, e quindi nell'incremento della loro professionalità come fornitori di apprendimento. Nonostante ciò, il progetto mira a creare un ambiente favorevole allo scambio di competenze e pratiche tra gli operatori giovanili e, una volta raccolta una sostanziosa quantità di esperienze, a convertirla in strumenti di apprendimento che continuino a promuovere il lavoro giovanile digitale e la qualità dei suoi servizi.

Ricerca

La ricerca è stata condotta attraverso un questionario e una serie di interviste con il 10% dei partecipanti. Il questionario SPACESHIP è stato creato dagli youth workers e diffuso all'interno del settore del lavoro giovanile in Europa. Esso era incentrato sulla determinazione di sfide di digitalizzazione imposta, e ha avuto un totale di 123 risposte. L'obiettivo dell'indagine era quello di fornire al settore del lavoro giovanile la panoramica più recente e completa riguardo lo stato dell'arte della digitalizzazione dell'apprendimento non-formale in Europa. Gli individui che hanno risposto rappresentavano i principali paesi del consorzio del progetto, ovvero Danimarca, Italia, Belgio e Romania, e altri operatori giovanili da tutta Europa. I risultati di questo questionario contribuiranno allo sviluppo Strategico del piano digitale di lavoro giovanile, rilasciato dalla Commissione Europea nel 2018. La ricerca è focalizzata sui lavoratori giovanili con almeno 3 anni di esperienza nel campo.

Risultati

L'età degli intervistati varia dai 18 anni a oltre i 46 anni (figura 1). La categoria più ampia è quella compresa fra i 18 e i 35 anni (74%), sottolineando come quasi la metà degli intervistati rientri nella categoria dei giovani, secondo la legislazione europea. Dunque, i giovani sono interessati a condividere con altri giovani le conoscenze non-formali assimilate.

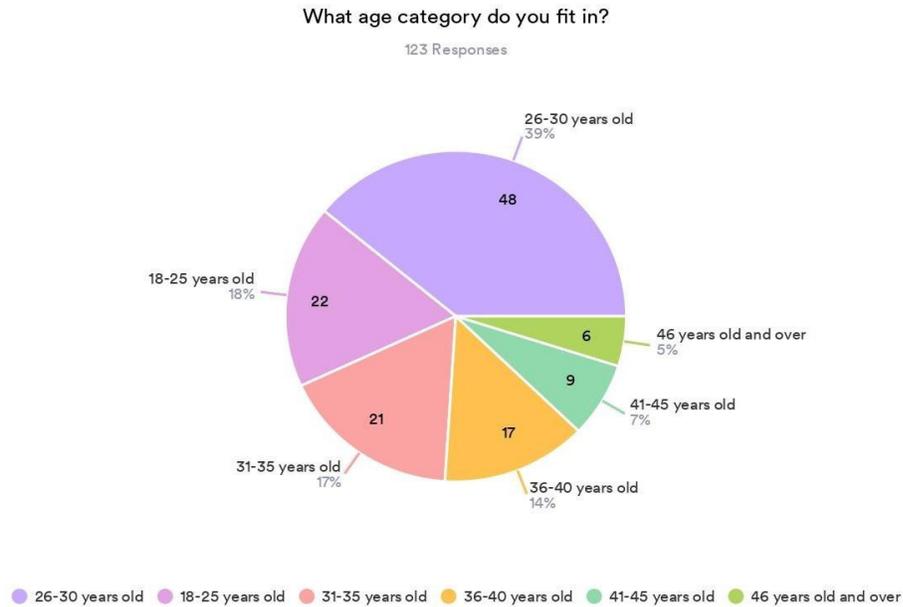
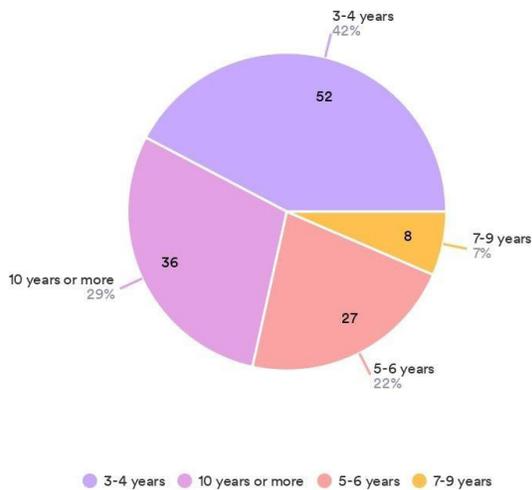


Figura 1.

How long have you been working with young people for?
123 Responses



How long have you been working in the non-formal learning field for?
123 Responses

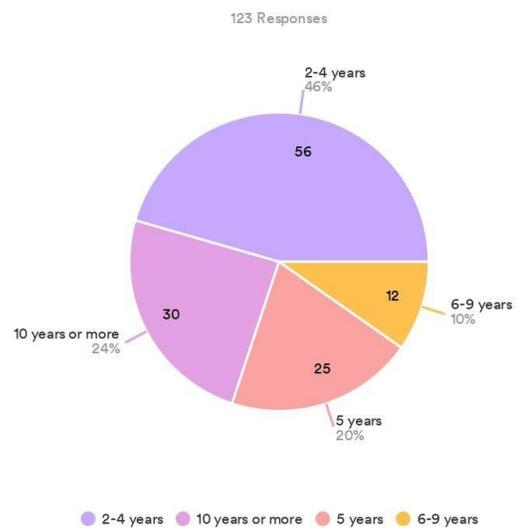


Figura 2.

Oltre il 40% degli youth workers ha lavorato in questo ambito per 3-4 anni, seguiti poi da un'esperienza di 5, 10 anni o più.

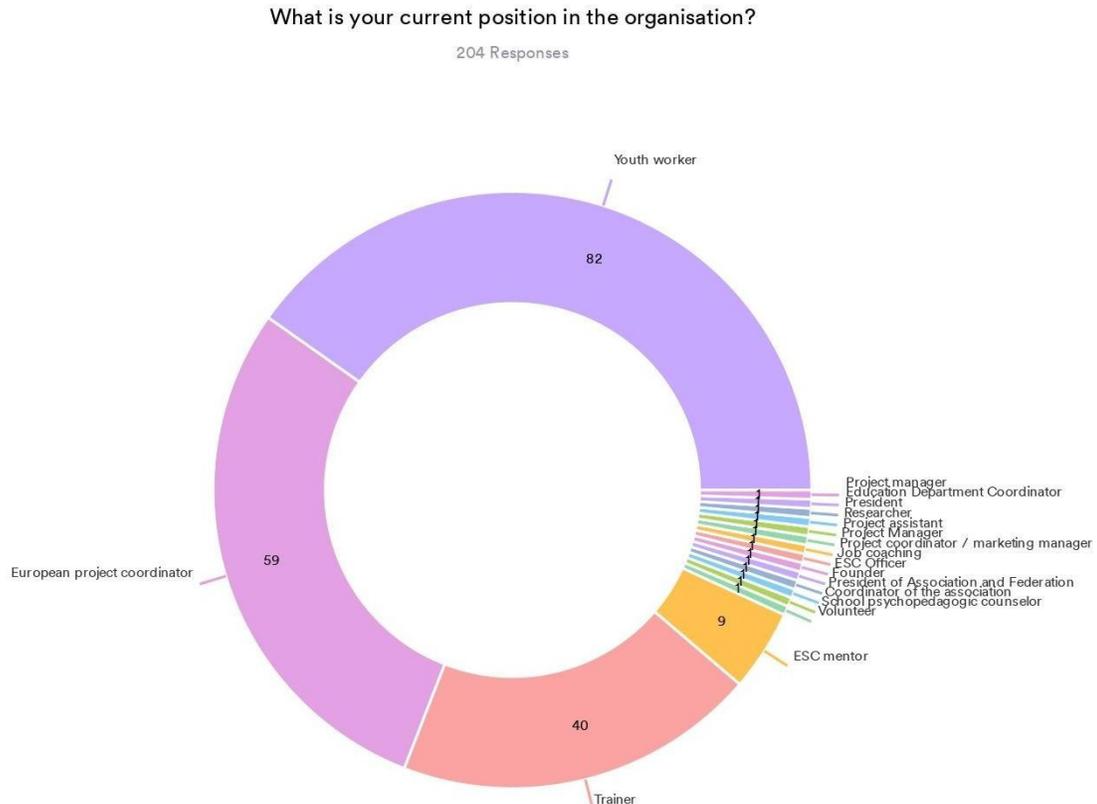


Figure 3.

Per quanto riguarda la domanda sulla posizione ricoperta all'interno dell'organizzazione (figura 3), il 40% degli intervistati sono operatori giovanili, il 29% sono coordinatori di progetti Europei, il 20% sono istruttori, mentre le percentuali più basse sono attribuite ai mentori ESC, 9%, e ad altre posizioni lavorative.

How satisfied are you with the youth work sector in your country of residence?



Data	Response	%
4	48	39%
3	39	32%
5	22	18%
2	11	9%
1	3	2%

Figura 4.

Riguardo la propria soddisfazione nei confronti del settore giovanile nel loro Paese di residenza, il 18% l'ha valutata con il punteggio massimo nella scala da 1 a 5. Solo il 2% ha valutato la sua soddisfazione con 1, mentre 4 è stata la risposta più popolare, scelta dal 39% degli intervistati (figura 4). La soddisfazione per il progresso della propria organizzazione nel processo di digitalizzazione del lavoro giovanile occupa un posto simile nella scala da 1 a 5 (figura 5), con il 45% degli intervistati che la valuta 4, mentre il 15% la valuta 5 e solo il 7% la valuta 2. Nessun intervistato ha scelto 1 per questa domanda.

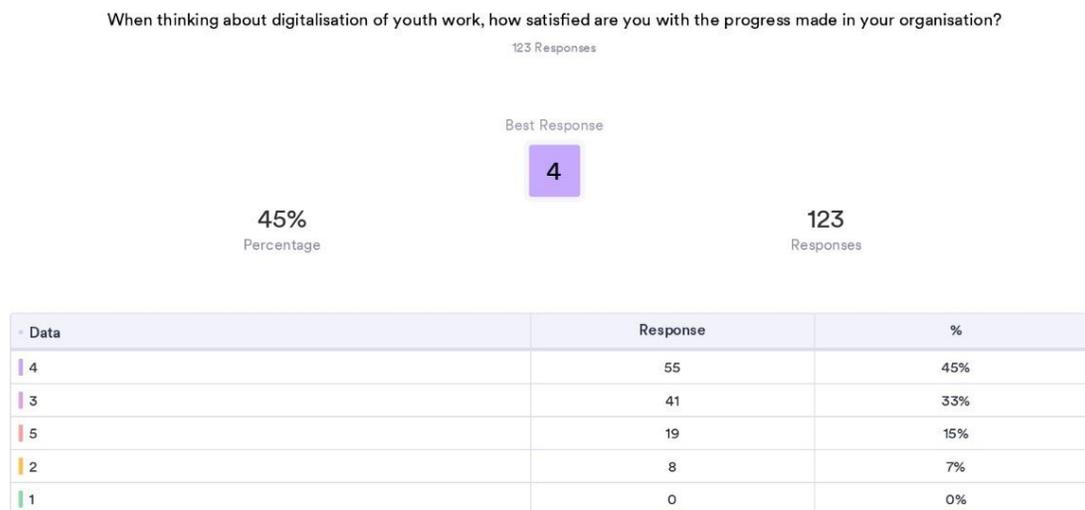


Figura 5.

I bisogni principali identificati (figura 6) dagli intervistati sono diversi, in percentuali simili. Possiamo quindi dedurre che la maggior parte delle organizzazioni e degli operatori giovanili affronta sfide simili quando si tratta di digitalizzazione del lavoro giovanile. Alcune esigenze comuni riguardano il coinvolgimento di un maggior numero di giovani in attività didattiche non-formali, la promozione di cooperazione e di partnership intersettoriali, l'orientamento ai giovani per diventare cittadini attivi, una maggiore formazione e opportunità per gli youth workers. Per quanto riguarda la partecipazione di un maggior numero di giovani, gli intervistati hanno espresso la necessità di corsi online, workshop, webinar per coinvolgere ed educare i giovani con un metodo diverso da quello tradizionale. Per quanto riguarda la promozione di una cooperazione e di un partenariato intersettoriali, gli intervistati individuano la necessità di un approccio multidisciplinare (che riunisca gli attori e le istituzioni del settore dell'istruzione, le ONG e le imprese private). Ciò va di pari passo con l'orientamento offerto ai giovani per diventare cittadini attivi, perché le conoscenze fornite significano una partecipazione individuale e collettiva più attiva nella comunità di ciascuno e nella società nel suo complesso.

From your point of view, what are the needs of the youth work sector at the moment? Please select all that apply.

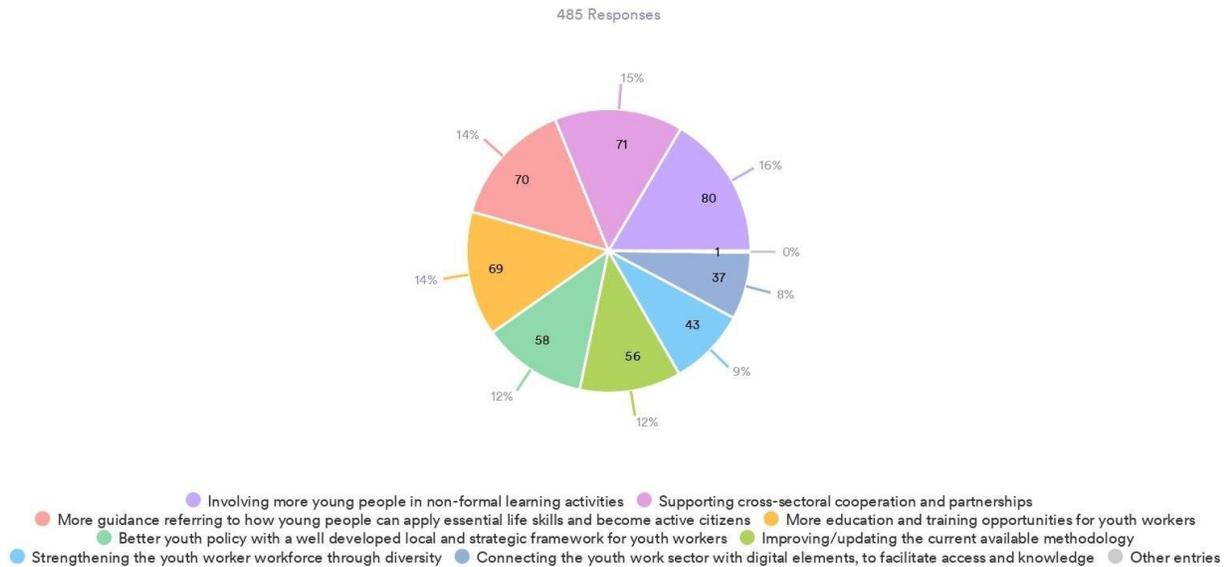


Figura 6.

Le risposte relative alle competenze dei loro colleghi sono varie (figura 7), con il 43% che ha confermato che la maggior parte dei loro colleghi hanno le competenze digitali richieste e sono preparati digitalmente per sviluppare e implementare attività di apprendimento non-formale, ma c'è ancora spazio per un miglioramento, poiché il 20% ha dichiarato che c'è una sostanziale mancanza di competenze digitali. I risultati evidenziano la necessità di formazione nel settore, con il 59% degli intervistati che trova molto utile l'uso di strumenti e metodi digitali nelle attività di apprendimento non formale, mentre il 28% li trova utili (figura 8).

Do you consider that your colleagues have the digital skills required to successfully develop and implement online / hybrid non-formal learning activities?

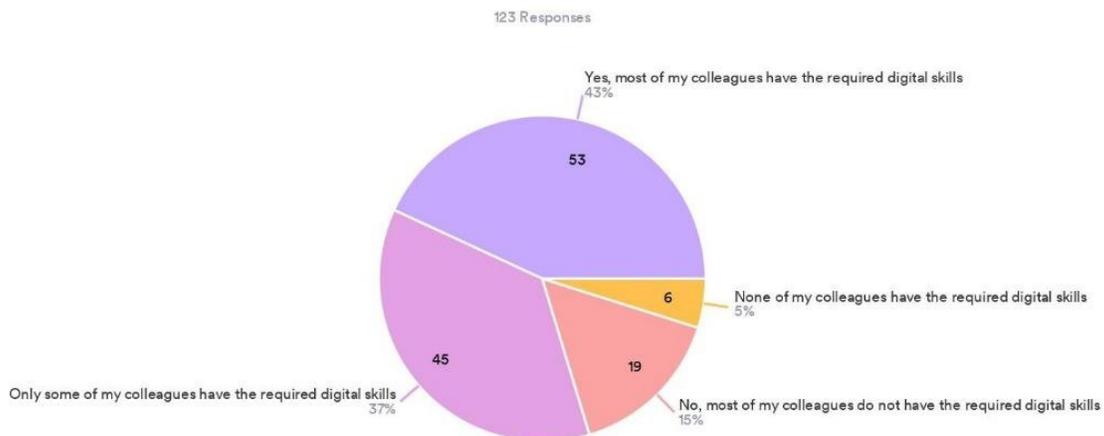


Figura 7.

How useful do you find using digital tools and methods in non-formal learning activities?

123 Responses

Best Response

5

59%
Percentage

123
Responses

Data	Response	%
5	73	59%
4	35	28%
3	9	7%
2	5	4%
1	1	1%

Figura 8.

Tuttavia, solo il 33% degli intervistati ha ricevuto una formazione sul tema della digitalizzazione del lavoro giovanile (figura 9). Alla domanda riguardo cosa sarebbero interessati ad imparare durante una formazione sulla digitalizzazione del lavoro giovanile (figura 10), 96 intervistati hanno menzionato esercizi pratici di attività di apprendimento non-formale (competenze e strumenti digitali in specifiche attività di apprendimento non-formale, gamification dell'apprendimento), 88 hanno scelto consigli e trucchi per l'utilizzo efficiente di strumenti e metodi digitali in termini di tempo e di costi, e 71 si sono concentrati sul management (management di progetti, coordinamento da remoto, social media). Le preferenze degli intervistati sottolineano il loro interesse per quest'area di apprendimento e il desiderio di esercizi pratici dimostra l'importanza degli elementi digitali nell'educazione non formale, che è un modo utile e piacevole di raggiungere i risultati educativi. Per quanto riguarda la seconda opzione di risposte, gli intervistati sono consapevoli o hanno sperimentato quanto sia dinamico lo spazio digitale e hanno bisogno di una sorta di strumento che li aiuti a superare le potenziali sfide e a ottimizzare il loro lavoro..

Have you been trained on the topic of digitalisation of youth work?

123 Responses

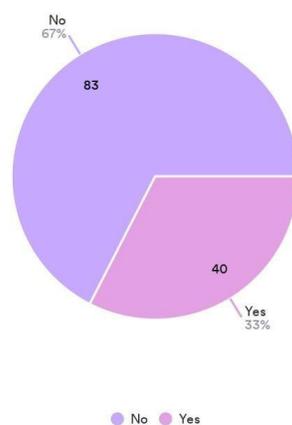


Figura 9.

What would you be interested to learn in a training on digitalisation of youth work and non-formal activities?

346 Responses

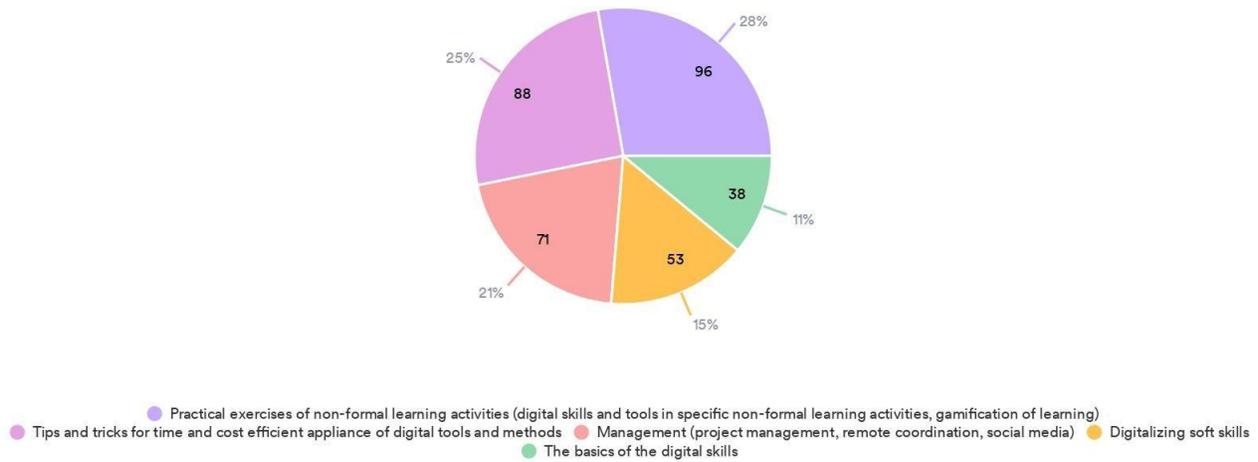


Figura 10.

Analogamente alle necessità identificate nel settore giovanile, anche le sfide affrontate nel processo di digitalizzazione sono molto varie e scelte in percentuali simili nel questionario (figura 11). La mancanza di un’ampia conoscenza delle opportunità digitali (21%), la mancanza di esperienza (20%), e la perdita di interesse e di impegno (19%) sono le principali sfide, subito seguite dalla mancanza di accesso a fondi sufficienti (18%) e dalla mancanza di una forte identità collettiva per il lavoro con i giovani e con la comunità (13%). La maggioranza degli intervistati (93%) ritiene che la pandemia abbia facilitato la digitalizzazione del settore giovanile.

What kind of challenges have you faced in the process of digitalisation? Please select all that apply.

321 Responses

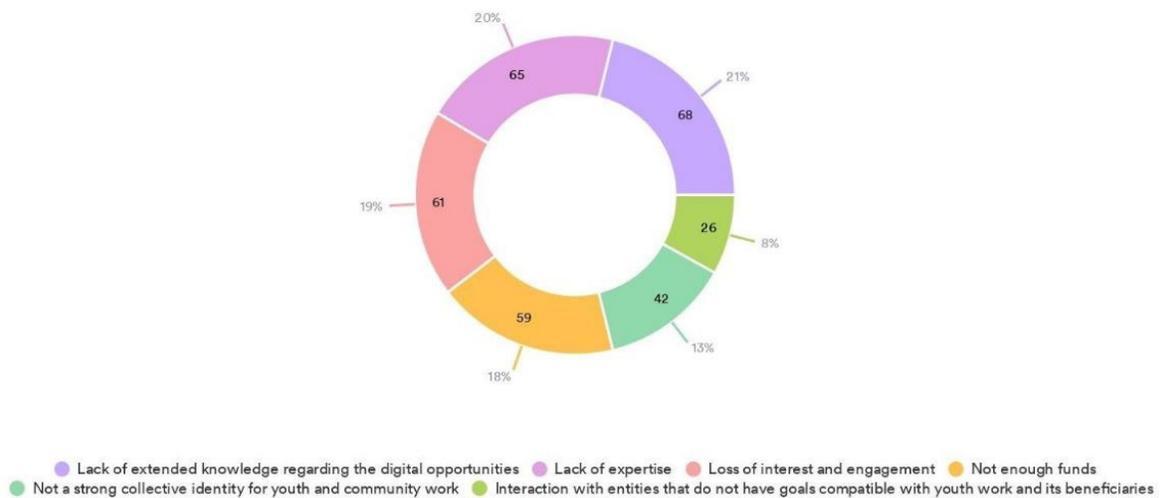


Figura 11.

Gli intervistati sono riusciti ad indentificare una serie di benefici apportati dalla digitalizzazione (figura 12), in percentuali simili. Un totale di 78 intervistati ha riconosciuto una comunicazione più ampia, 67 hanno menzionato una maggiore produttività, e più di 50 intervistati hanno identificato una diminuzione dei costi operativi, un minore spreco di materiale e una maggiore creatività come benefici portati dalla digitalizzazione. In sintesi, la digitalizzazione ha avuto un impatto positivo sul settore dell'animazione giovanile.

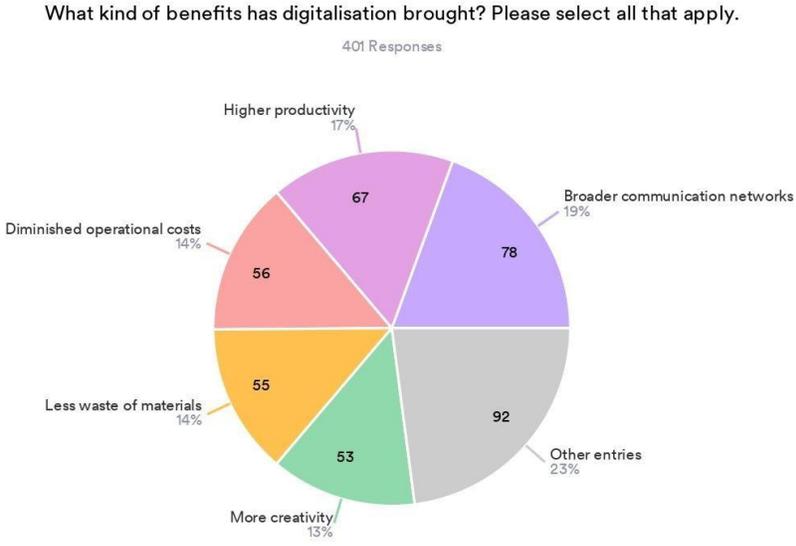


Figura 12.

How do you carry out your work/volunteering activity at the moment?

123 Responses

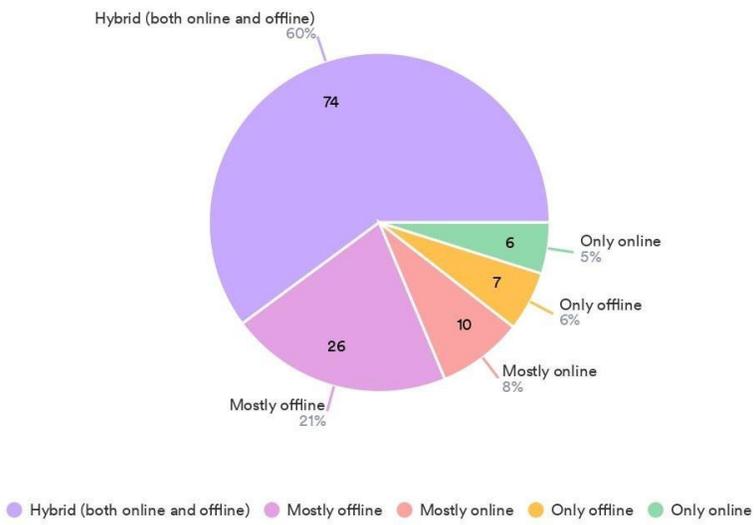
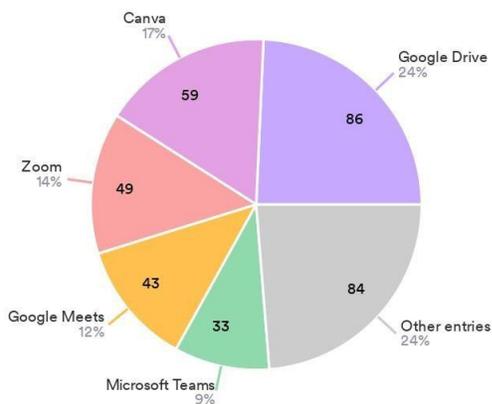


Figura 13.

In seguito al processo di digitalizzazione imposto dalla pandemia, il 60% degli intervistati attualmente svolge il proprio lavoro o attività di volontariato in modalità ibrida (sia online che offline), mentre solo il 33% lavora interamente o prevalentemente offline, e il 16% svolge il proprio lavoro prevalentemente o esclusivamente online. (figura 13.) La pandemia e, implicitamente, la digitalizzazione del lavoro giovanile, hanno portato una serie di strumenti digitali all'attenzione degli operatori giovanili (figura 14). Prima della pandemia, Google Drive era lo strumento più utilizzato, scelto da 86 intervistati, seguito da Canva (17), Zoom (49), Google Meets (43), e Microsoft Teams (33). I numeri sono aumentati significativamente a seguito della pandemia. Attualmente, Zoom è lo strumento più utilizzato, oggi usato da 109 intervistati. È subito seguito da Google Drive, con 107 risposte. Anche Google Meets e Canva sono popolari, con 93 risposte ognuno. Mentimeter è stato scelto da 64 intervistati in seguito alla pandemia.

Which digital tools have you used before the pandemic? Please select all that apply.

354 Responses



Which digital tools are you still using today? Please select all that apply.

699 Responses

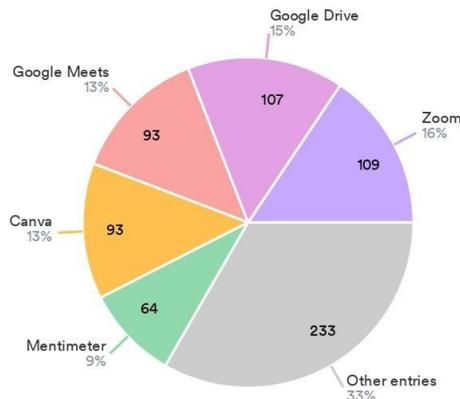


Figura 14.

Gli operatori giovanili credono che l'interesse dei giovani sia stato influenzato dalla digitalizzazione, con il 66% che afferma che il processo abbia aumentato il loro interesse nelle attività di apprendimento non-formale (figura 15). Questa risposta indica che le piattaforme online e gli strumenti digitali hanno una maggiore capacità di catturare il coinvolgimento e l'attenzione dei giovani. Accettando e integrando questi strumenti nella vita quotidiana di un operatore giovanile, le organizzazioni possono beneficiare di un maggior numero di giovani partecipanti curiosi, desiderosi di imparare e conoscere il più possibile attraverso le attività dell'ENF.

Would you say that digitalisation has increased young people's interest in non-formal learning activities?

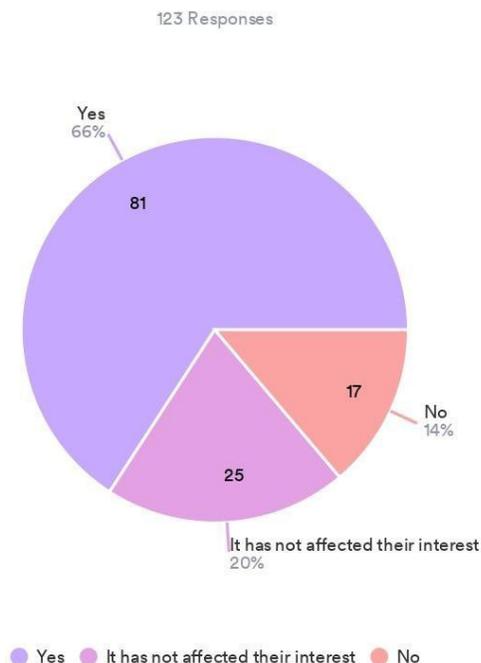


Figura 15.

La maggior parte degli intervistati, il 75%, apprezza che l'inclusione dei giovani nelle attività di apprendimento non-formale sia aumentata grazie alla digitalizzazione (figura 16). Questo dato segna un altro impatto positivo sull'adozione degli strumenti digitali nel settore del lavoro con i giovani. Inoltre, evidenzia il potenziale dello spazio digitale nel trasformare ed espandere le opportunità educative per i giovani, oltre ai metodi educativi tradizionali in classe. Integrando lo spazio virtuale nel processo di apprendimento dei giovani, i risultati seguono una connessione tra acquisizione di conoscenze, sviluppo di competenze e crescita personale.

How much do you think the digitalization of non-formal learning activities benefits the inclusion of young people? (on a scale from one to 5, where 1 = very little and 5 = very much)

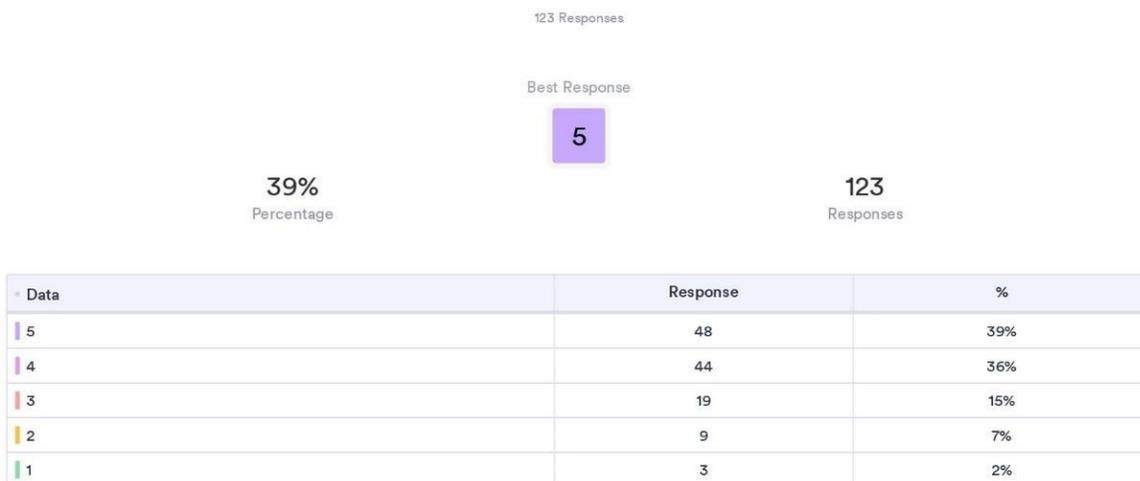


Figura 16.

In the process of digitalisation, which aspects of your digital work do you think have been improved? Please select all that apply.

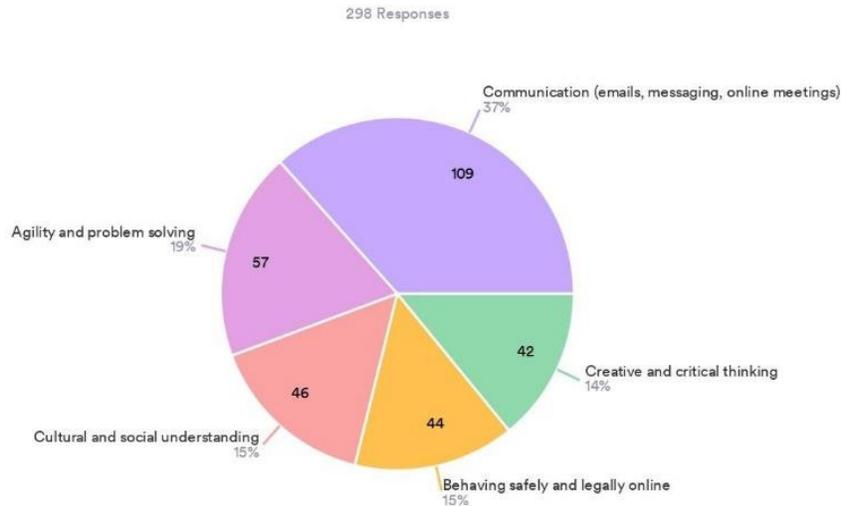


Figura 17.

Inoltre, ci sono molteplici aspetti del lavoro digitale giovanile degli intervistati che sono migliorati, come la comunicazione (109 risposte), agilità e problem solving (57), la comprensione culturale e sociale (46), il comportamento sicuro e legale online (44), il pensiero creativo e critico (42). Tuttavia, è stata identificata una serie di potenziali rischi che possono presentarsi nel processo di digitalizzazione delle attività non-formali (figura 17), 90 intervistati hanno menzionato i guasti della tecnologia e i problemi tecnici, i continui cambiamenti e il fatto che le attività diventino obsolete se non ci si adatta in tempo (76 intervistati), le violazioni dei dati (57) e le scissioni riguardo l'accesso alla digitalizzazione (55), (figura 18).

In your opinion, what are the potential risks in the process of digitalisation of non-formal learning activities? Please select all that apply.

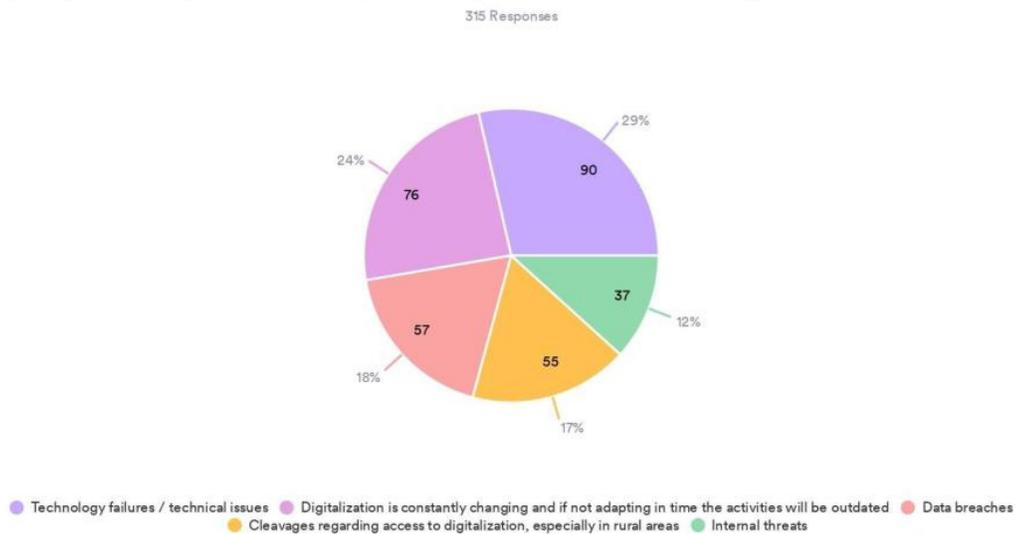


Figura 18.



Conclusioni

Ti risultati della ricerca mostrano che il processo di digitalizzazione del settore giovanile sta venendo tuttora implementato, il che sottolinea ulteriormente la necessità di youth workers costantemente formati con competenze digitali, tenendo in considerazione le dinamiche del settore. Anche se la digitalizzazione apporta numerosi benefici, e anche un'ampia gamma di rischi, essa svolge anche un ruolo costruttivo, proprio perché stimola nuovi modi di fare le cose. Le attività NFE nel cyberspazio hanno aumentato l'interesse dei giovani e li hanno aiutati nella loro integrazione, hanno sfidato la creatività dei creatori e hanno facilitato il funzionamento delle organizzazioni durante la pandemia. In effetti, le sfide portate dalla pandemia hanno mostrato la capacità di adattamento del settore giovanile, e molti degli strumenti scoperti in quel periodo vengono usati ancora oggi. La digitalizzazione del lavoro con i giovani è una delle priorità europee nel campo della gioventù e di Erasmus+, ma vediamo ancora una certa lacuna da colmare in primo luogo, fornendo agli operatori giovanili le conoscenze, le competenze e gli strumenti necessari per utilizzare con successo lo spazio digitale nel campo del lavoro con i giovani.

Ulteriori informazioni e aggiornamenti sul progetto SPACESHIP sono disponibili all'indirizzo:

 <http://spaceshipeducation.com>

 [spaceshipeducation](https://www.facebook.com/spaceshipeducation)

 [spaceship.education](https://www.instagram.com/spaceship.education)