



# NO ONE IS LEFT BEHIND

## OBIETTIVI PRINCIPALI

- Stabilire il punto di partenza e la motivazione dei giovani discenti basati sui risultati di questionari di autovalutazione disponibili su app digitali sviluppati all'interno del progetto
- Incrementare la formazione pedagogica, sociale e digitale dei docenti/formatori VET, definendo il ruolo del Mentor, proponendo attività formative e verificando le abilità minime richieste per partecipare al programma di mentoring attraverso un e-book pratico, facile da leggere ed operativo
- Sostenere i mentor con la presentazione di step da considerare per l'implementazione dei Seminari della Summer School, definendo la struttura funzionale dei seminari da incentivare, le attività da completare basate su buone pratiche e le loro rispettive valutazioni
- Valutare e migliorare gli strumenti e le metodologie sviluppate nel progetto attraverso la creazione di una piattaforma digitale mirata a misurare la loro efficacia e fruibilità basate sulla analisi qualitativa e quantitativa dei risultati

## RISULTATI PRINCIPALI

- Una app per dispositivi Android e IOS con contenuti che promuovano la motivazione nei discenti e consentano una autovalutazione mirata sui bisogni delle abilità (i cui risultati quantitativi e qualitativi mostreranno quali workshop gli studenti debbano frequentare al fine di sviluppare quelle abilità)
- Un e-book "Il ruolo del Mentor in .....1 minuto!", con linee guida e un database online per la valutazione generale e risultati immediati sul ruolo, responsabilità, profilo e valori aggiunti del mentor riguardante la motivazione degli studenti ed il recupero negli apprendimenti
- Una guida digitale " Summer school... implementazione e impostazione manuale", che contenga esperimenti virtuali scientifici, studi di casi pratici usando piattaforme digitali (la cui applicabilità è dimostrata dagli educatori VET)
- Una piattaforma per gestire la valutazione della fruibilità dei risultati del progetto, i cui risultati saranno analizzati in modo quantitativo e qualitativo e presentati ai Ministeri dell'Istruzione, alle Associazioni e altre istituzioni collegate al VET

## IMPATTO ATTESO

Ci si aspetta da questi risultati il miglioramento delle competenze digitali (che faciliteranno la pianificazione e gestione del processo di formazione) dei docenti e dei formatori, incrementare il processo di apprendimento degli studenti (basato su pratiche non formali ed informali), promuovere il benessere psicologico di tutta la comunità scolastica, accrescere la gratificazione degli investitori e degli impiegati, diminuire il tasso di dispersione ed aumentare il successo accademico, portando ad un livello più alto l'interesse per il VET.



SCAN



SCR5

Srednja elektro-računalniška šola  
Maribor

Cofinanziato  
dall'Unione europea

FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA. LE OPINIONI ESPRESSE APPARTENGONO, TUTTAVIA, AL SOLO O AI SOLI AUTORI E NON RIFLETTONO NECESSARIAMENTE LE OPINIONI DELL'UNIONE EUROPEA O DELL'AGENZIA ESECUTIVA EUROPEA PER L'ISTRUZIONE E LA CULTURA (EACEA). NÉ L'UNIONE EUROPEA NÉ L'EACEA POSSONO ESSERNE RITENUTE RESPONSABILI.  
PROJECT NR. 2021-1-PT01-KA220-VET-000034845