



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://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

## 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  
utilizzo: c  
studenti s  
sono giur  
raggiunto  
gestione  
dall'eleva  
Gli stude  
inserimen  
stato il liv  
compagn  
Il know-h  
curricoli v  
competen  
alternanz  
parte dur  
suggerim  
competiti

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

## 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 dimostr  
un'offerta formativa ade  
tale progettualità si può  
offrire ai migliori student  
rivolge ai loro coetanei s  
che si ottengono sono r  
argomenti "non spiegati

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 studenti e consentire l'uso della piattaforma ai propri studenti su cui sarebbe interessante un confronto circa gli e

[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:** <https://gjc.it/en/progetti/youtome>

### Links

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

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

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

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

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

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

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

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