



## Presentazione del progetto



Login | Follow us!

MOOC | [Credenziazione](#)



Firenze, 15-16 dicembre 2016



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Il Contesto

Uno degli obiettivi primari della strategia Europa 2020 è quello di aumentare "il tasso di occupazione ed offrire lavori migliori, specialmente per le donne, i giovani e i lavoratori anziani.



Erasmus+

2

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Identificazione bisogni

I partner del progetto hanno identificato 3 bisogni principali per i destinatari del progetto:

- gli insegnanti della scuola professionale necessitano di acquisire le competenze per formare i loro studenti ad un utilizzo consapevole del Social Media per trovare opportunità di lavoro e sviluppare spirito imprenditoriale
- le aziende hanno bisogno di utilizzare in modo professionale i Social Media per la promozione del loro marchio
- c'è bisogno di sviluppare una collaborazione fra le aziende e il sistema scolastico professionale al fine di favorire l'incontro fra la domanda e l'offerta di lavoro e promuovere l'occupazione giovanile



Erasmus+

3

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Obiettivi

Gli obiettivi che il progetto YEES si prefigge sono:

- promuovere la cooperazione fra il sistema scolastico professionale e il mondo del lavoro;
- favorire l'inserimento dei giovani nel mercato del lavoro tramite l'uso dei Social Media e del crowdsourcing



Erasmus+

4

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Destinatari

Il progetto si rivolge a:

- scuole professionali (insegnanti, formatori e studenti);
- aziende (imprenditori, responsabili delle risorse umane, community manager)



Erasmus+

5

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Partnership

I partner coinvolti nel progetto sono:

- IES Sant Vicent Ferrer (ES)
- Xano Channel Asociación (ES)
- Connectis (IT)
- Cosefi (IT)
- Pixel (IT)
- Centrum Kształcenia Zawodowego (PL)
- OTTIMA plus (PL)
- Agrupamento de Escolas de Vilela (PT)
- Associação Paredes pela Inclusão Social (PT)



Erasmus+

6

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Risultati: Sito

Il portale YEES ospita tutti i prodotti realizzati nell'ambito del progetto stesso:

<http://yees.pixel-online.org/>



Erasmus+

7

---

---

---

---

---

---

---

---

---

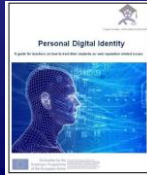
---



## Risultati: Guide

Due guide rivolte ai docenti:

- Social Media and Web for Job Research: una guida su come insegnare agli studenti come creare / migliorare la loro reputazione digitale
- Digital Identity for companies: una guida focalizzata alla creazione / promozione della reputazione digitale delle aziende attraverso l'uso dei social media



Erasmus+

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Risultati: MOOC

I MOOC (Massive Open Online Courses, in italiano: Corsi aperti online su larga scala) sono dei corsi, aperti e disponibili in rete, pensati per una formazione a distanza che coinvolga un numero elevato di utenti.

I partecipanti ai corsi provengono da diverse aree geografiche e accedono ai contenuti unicamente via rete. I corsi sono aperti, ossia l'accesso non richiede il pagamento di una tassa di iscrizione e permette di usufruire dei materiali degli stessi



Erasmus+

9

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Social Media per il lavoro

Il corso (<http://yees.pixel-online.org/mooc/>) è organizzato in 3 moduli:

- Identità Digitale Personale (5 ore)
- Identità Digitale per le Aziende (10 ore)
- Monitoraggio dei Cambiamenti nel Mercato del Lavoro (15 ore)

Ciascun modulo è organizzato in capitoli e ciascun capitolo include:

- una video lezione
- un questionario a scelta multipla
- una proposta di attività individuali e collaborative per gli studenti



Erasmus+

10

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Social Media per il lavoro

Il testo del corso è disponibile in inglese, italiano, polacco, portoghese e spagnolo. Le video lezioni sono disponibili in inglese con sottotitoli in inglese, italiano, polacco, portoghese e spagnolo. La durata totale del corso è di circa 30 ore.

Alla fine dei 3 moduli, ciascun partecipante riceverà:

- un certificato di partecipazione (uno per modulo)
- un certificato di partecipazione con indicata la percentuale di risposte corrette ai questionari a risposta multipla
- una relazione sulle risposte fornite dai partecipanti (strumento di controllo)



Erasmus+

11

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Risultati: crowdsourcing

Il crowdsourcing (da *crowd*, "folla", e *sourcing*, da outsourcing, e cioè esternalizzazione aziendale) è lo sviluppo collettivo di un progetto da parte di numerose persone esterne all'entità che ha ideato il progetto stesso. Le persone che collaborano lo fanno in genere volontariamente, rispondendo ad un invito a collaborare. Questo modello di realizzazione dei progetti è in genere reso possibile da internet e non riguarda necessariamente la scrittura di codice in linguaggi di programmazione, ma la varietà di progetti può essere diversa, basti pensare a Wikipedia stessa, scritta dai propri lettori.



Erasmus+

12

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Crowdsourcing: obiettivi



Gli obiettivi dell'attività di crowdsourcing "Adotta un'azienda" sono i seguenti:

- sviluppare uno strategic plan rivolto ad un'azienda, in modo da creare / sviluppare la sua identità digitale
- produrre un report che descriva i risultati dell'attività di crowdsourcing, soprattutto in termini di valore didattico per gli studenti coinvolti. Nello specifico, il report si focalizzerà su come l'attività di crowdsourcing abbia supportato:
  - le competenze imprenditoriali degli studenti
  - la cooperazione tra il mondo della scuola e il mondo del lavoro



Erasmus+

13

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Crowdsourcing: attori coinvolti



Gli attori coinvolti nell'attività di crowdsourcing saranno i seguenti:

- 4 docenti
- 4 aziende (per l'Italia: Anallergo - <http://www.anallergo.it/>)
- 1 classe per docente
- 1 rappresentante per partner del progetto
- 1 rappresentante per azienda coinvolta
- 1 rappresentante degli studenti



Erasmus+

14

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Crowdsourcing: attività



Ogni gruppo di lavoro (4 gruppi di lavoro per nazione, composti da 1 docente + 1 classe) lavorerà in cooperazione con altri 3 gruppi di lavoro (Portogallo / Spagna / Polonia) e svolgerà le azioni chiave (così come delineate nel MOOC) per creare / sviluppare la presenza digitale dell'azienda coinvolta:

- analisi e monitoraggio dello stato dell'arte dell'azienda in termini di identità digitale
- creazione / sviluppo di un'identità digitale coerente con la mission e la vision dell'azienda stessa
- monitoraggio dell'identità digitale creata / sviluppata
- mantenimento e ulteriore sviluppo dell'identità digitale
- sviluppo di uno strategic plan



Erasmus+

15

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Analisi stato dell'arte



Per ciascuna azienda identificata e coinvolta nel progetto si procederà all'analisi della sua identità digitale in termini di:

- sito internet
- blog
- Facebook
- LinkedIn
- Twitter
- Youtube
- Instagram



Erasmus+

16

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Creazione / sviluppo identità digitale



L'attività di crowdsourcing si focalizzerà sulla creazione / sviluppo dell'identità digitale dell'azienda coinvolta in termini di:

- sito internet
- blog
- Facebook
- LinkedIn
- Twitter
- Youtube
- Instagram



Erasmus+

17

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Monitoraggio identità digitale



Gli strumenti per il monitoraggio dell'identità digitale creata / sviluppata saranno i seguenti:

- Google Alert
- Google Analytics
- Google Trend
- Facebook Analytics
- Youtube Analytics



Erasmus+

18

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Mantenimento identità digitale



Gli strumenti per il mantenimento dell'identità digitale creata / sviluppata saranno i seguenti:

- Hotsuite
- Tweet Deck
- Google Adwords



Erasmus+

19

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Sviluppo Strategic Plan



Al termine dell'attività di crowdsourcing, verrà sviluppato uno strategic plan, che si configurerà come una sintesi delle attività precenti, che verranno ulteriormente sviluppate e calendarizzate.



Erasmus+

20

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



Grazie per la vostra attenzione.

Domande?



Erasmus+

21

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---