

Project No. 2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

WP 2: Rapporto finale di indagine

PAGE
1 *

Prepared by: equalizent



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

Indice

A proposito di Deaf Young Code	3
L'indagine Deaf Young Code	3
Informazioni generali	3
Survey Results	6
Sezione 1: Dati demografici	6
Sezione 2: Competenze digitali generali	8
Sezione 3: Coding	10
Conclusioni	14

PAGE

\ *



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

About Deaf Young Code

Deaf Young Code è un progetto che si occupa di programmazione e coding. Siamo 8 organizzazioni provenienti da 7 paesi (Austria, Slovacchia, Serbia, Romania, Ungheria, Grecia e Italia) specializzate nel lavoro con giovani sordi e giovani con disabilità.

Il nostro progetto si propone di preparare informazioni su coding e programmazione in diverse lingue: in linguaggio semplice e in lingua dei segni.

Il nostro progetto mira a consentire ai giovani sordi di sviluppare preziose competenze trasversali e a fornire loro un'introduzione al coding e programmazione. L'acquisizione di tali competenze li rende più attraenti per potenziali datori di lavoro; come risultato, questi giovani sordi sono più resilienti e dimostrano maggiore autodeterminazione e indipendenza.

Durante il progetto, svilupperemo:

- Una mappa interattiva
- Un video sulle risorse
- Un pacchetto formativo di apprendimento misto

The Deaf Young Code Survey

I partner di Deaf Young Code hanno condotto un sondaggio online nelle lingue dei segni per valutare le esigenze dei giovani sordi in materia di programmazione e coding. Il sondaggio consisteva in 24 domande, disponibili in forma scritta e sottoforma di video nelle lingue dei segni austriaca, slovacca, serba, rumena, ungherese, greca e italiana. In totale sono state raccolte 175 risposte in 6 Paesi:

- Austria: 26 risposte
- Grecia: 27 risposte
- Ungheria: 25 risposte
- Italia: 14 risposte
- Romania: 28 risposte
- Serbia: 30 risposte
- Slovacchia: 25 risposte

Informazioni generali

Anche al giorno d'oggi, le persone sorde sembrano essere socialmente escluse. L'esclusione sociale delle persone sorde è il risultato di una combinazione di fattori quali le politiche educative ed economiche, le norme di assistenza sociale e l'atteggiamento della società in generale. L'apprendimento permanente (lifelong learning) è considerato un parametro



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

cruciale per l'inclusione sociale degli adulti ipoudenti o sordi. È abbastanza comune che gli individui sordi debbano affrontare difficoltà di alfabetizzazione. Le ricerche hanno dimostrato che molti di questi studenti non sviluppano capacità di lettura e scrittura adeguate alla loro età. È vero che è difficile definire un individuo sordo "standard", per quanto riguarda l'istruzione, poiché ci sono vari fattori che influiscono sulla sordità e anche la sordità ha un impatto sui percorsi educativi. Ne consegue un'eterogeneità nei livelli di rendimento.

Tuttavia, le persone sorde difficilmente terminano gli studi superiori. L'istruzione universitaria può essere impegnativa per loro. Le ricerche evidenziano il divario di iscrizione e partecipazione all'istruzione superiore tra studenti con e senza disabilità, che si traduce in opportunità limitate per i primi di acquisire competenze elevate e un futuro impiego. Gli individui sordi spesso non raggiungono un livello di istruzione elevato a causa delle cattive condizioni. Come conseguenza di quanto detto, la transizione dalla scuola agli studi e al lavoro è più difficile per loro, soprattutto se non seguono studi universitari.

È innegabile che gli ultimi decenni siano stati caratterizzati da un'immensa evoluzione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC), in particolare dei servizi e delle strutture online. Il Web sta offrendo molte opportunità di accesso all'informazione, alla comunicazione e all'interazione per tutti. Tuttavia, sono stati fatti pochi sforzi per sfruttare queste opportunità nell'istruzione e soprattutto nell'apprendimento permanente e nella formazione professionale per le persone sorde o ipoudenti. Inoltre, nonostante il fatto che molti studi abbiano confermato che la tecnologia e l'Internet possono svolgere un ruolo cruciale sull'attenzione e motivazione degli studenti sordi, i problemi di accessibilità rimangono ancora per lo più irrisolti.

Utilizzando la tecnologia, è possibile creare ambienti educativi inclusivi che offrano condizioni ottimali e soddisfino le esigenze speciali delle persone con problemi di udito. Integrando le tecnologie appropriate e gli strumenti TIC multimediali nei programmi educativi, è possibile migliorare l'offerta per le persone sorde. Queste tecnologie hanno caratteristiche essenziali che possono aiutare i processi di insegnamento e apprendimento, come l'interattività e le rappresentazioni multiple. Inoltre, le persone udienti sono molto motivate dall'informatica per le nuove modalità di comunicazione e le possibilità che offre e sembrano essere i primi ad adottare la tecnologia, in particolare le tecnologie di comunicazione.

Tuttavia, l'accesso al mondo digitale e le competenze adeguate a sfruttarne le risorse possono avere un grave impatto sulle relazioni, sulla carriera e sulla qualità complessiva della vita, creando disparità sociali nelle società contemporanee. I gruppi sociali più vulnerabili, come le persone con disabilità in generale, e i sordi in particolare, possono essere colpiti da tali disuguaglianze.

È la mancanza di accesso diretto al linguaggio che è stata storicamente problematica per le persone sorde. Per questo motivo, le nuove tecnologie e l'Internet possono fungere da catalizzatori per loro, a livello sociale, educativo e professionale, poiché si basano principalmente su informazioni testuali e visive. Le persone sorde sono in grado di comunicare tra loro e con la popolazione in generale attraverso il linguaggio scritto e le nuove tecnologie possono sfruttare appieno questa possibilità, anche se possono incontrare difficoltà nel processo di acquisizione delle capacità di lettura e scrittura. Possono partecipare a discussioni online, accedere e scambiare informazioni con altri utenti di Internet, seguire corsi online e svolgere attività lavorative. Le TIC possono anche svolgere un ruolo cruciale



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

nel fornire soluzioni ai problemi associati alla comunicazione sul posto di lavoro, offrendo mezzi alternativi di comunicazione e collaborazione.

Se analizziamo più da vicino il rapporto tra disabilità uditiva e tecnologie digitali, notiamo che si tratta di una storia di esclusione e di possibilità. È sempre più necessario offrire alle persone con disabilità uditiva l'opportunità di acquisire competenze digitali.

In questo contesto, il progetto Deaf Young Code si propone di sviluppare un corso di formazione rivolto a persone con disabilità uditiva per migliorare le loro competenze di coding e programmazione, utilizzando una metodologia che si applica alle raccomandazioni europee o alla validazione dell'apprendimento formale e non formale per il riconoscimento e il trasferimento dei risultati dell'apprendimento.

Le competenze trascurate e le conoscenze delle persone sorde costituiscono una parte importante dell'essere umano e del capitale sociale, mentre codificano, imparano più lingue e "vedono" la comunicazione in un modo molto simile a quello del coding. La società sta sprecando una parte considerevole di questo patrimonio che non sa di avere, il che è un peccato per la società dell'informazione, basata sulla conoscenza. Potrebbero, in qualche modo, sostenere in modo quasi naturale la società sempre più digitale e tecnologica.

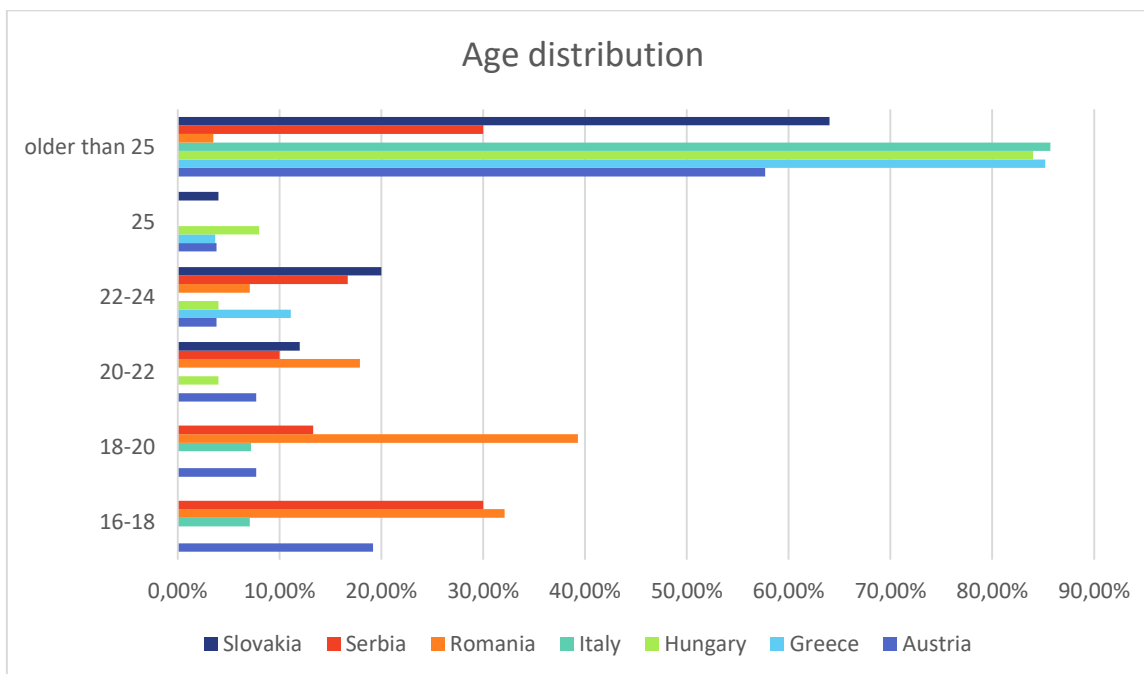
Il progetto mira a rafforzare il contributo fondamentale che una formazione così innovativa e specifica ha per le persone sorde, per il loro sviluppo personale, l'inclusione sociale e la partecipazione. Le basi dell'apprendimento del coding saranno un modo per accrescere l'alfabetizzazione digitale, ma sostanzialmente promuove anche lo sviluppo di quelle competenze trasversali che il coding migliora, per favorire la giusta valorizzazione delle competenze, l'autonomia e l'inclusione sociale.

PAGE
1 *

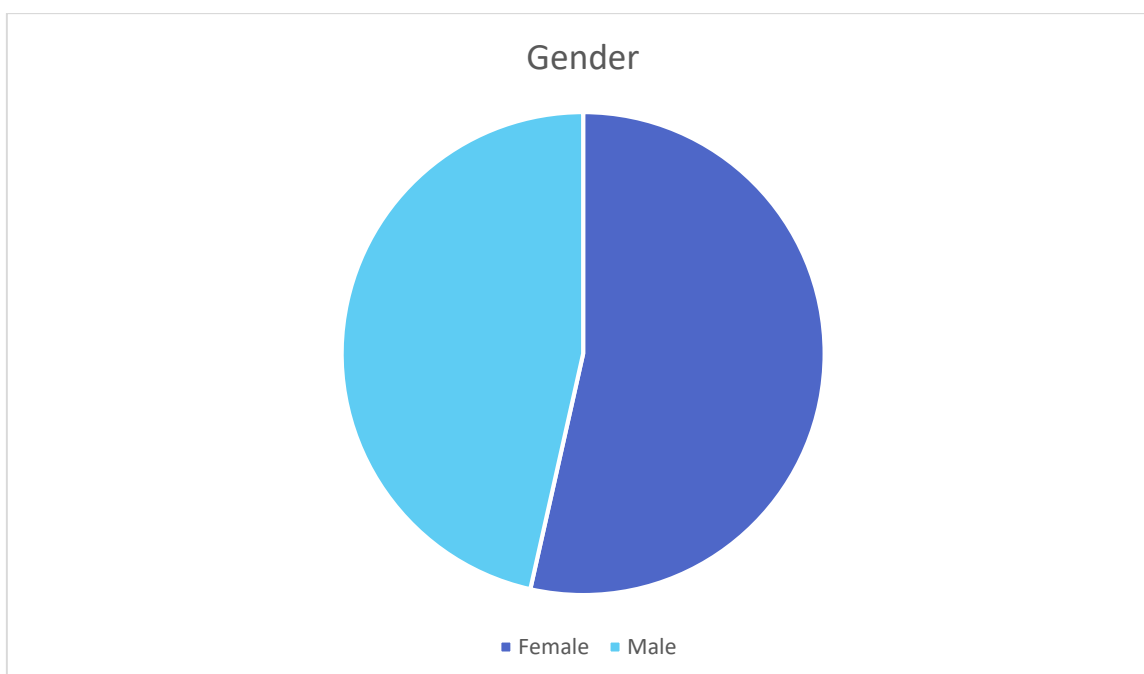
Risultati dell'indagine

Sezione 1: Dati demografici

Totale partecipanti: 175

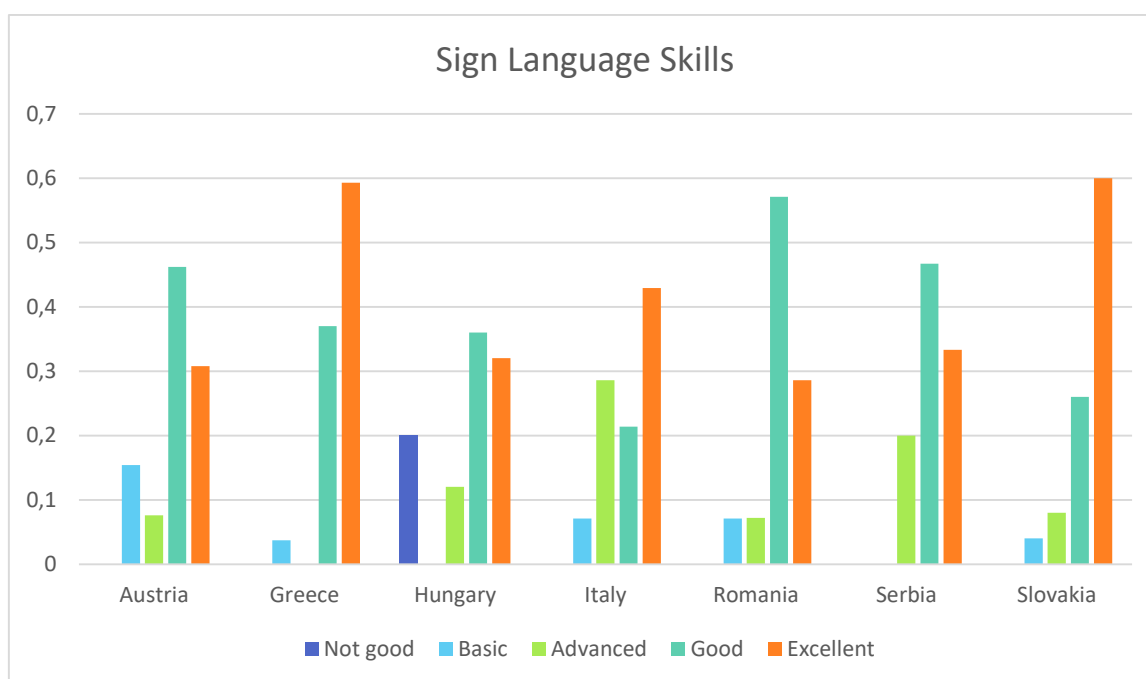
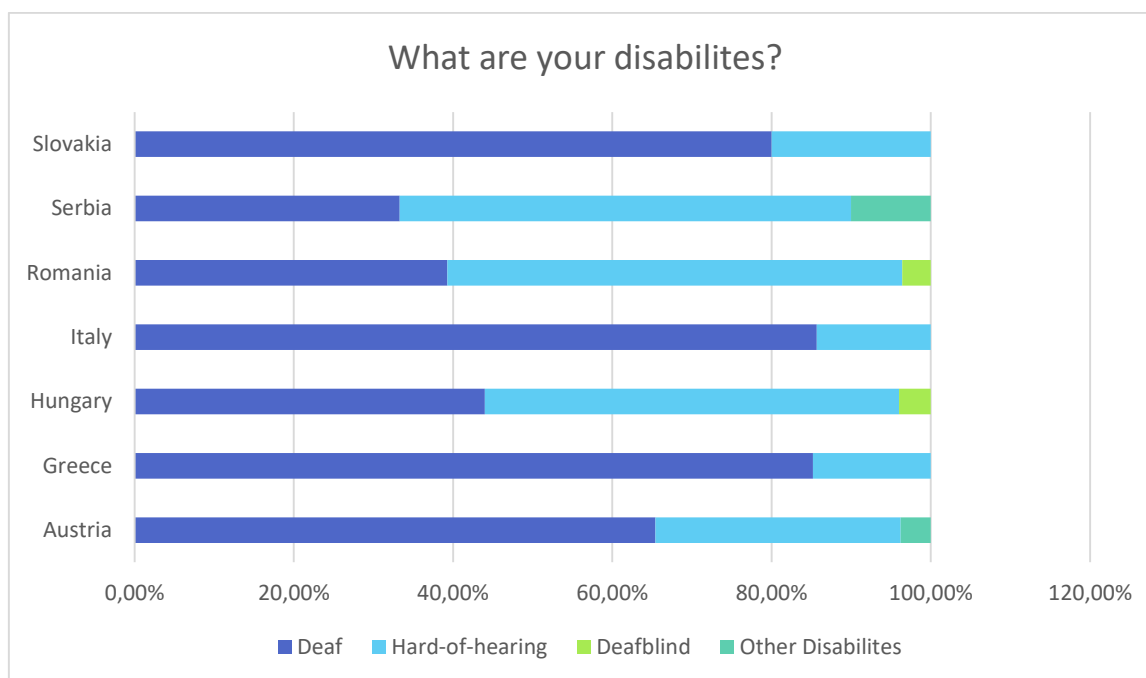


PAGE
1 *



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.



PAGE
1 *

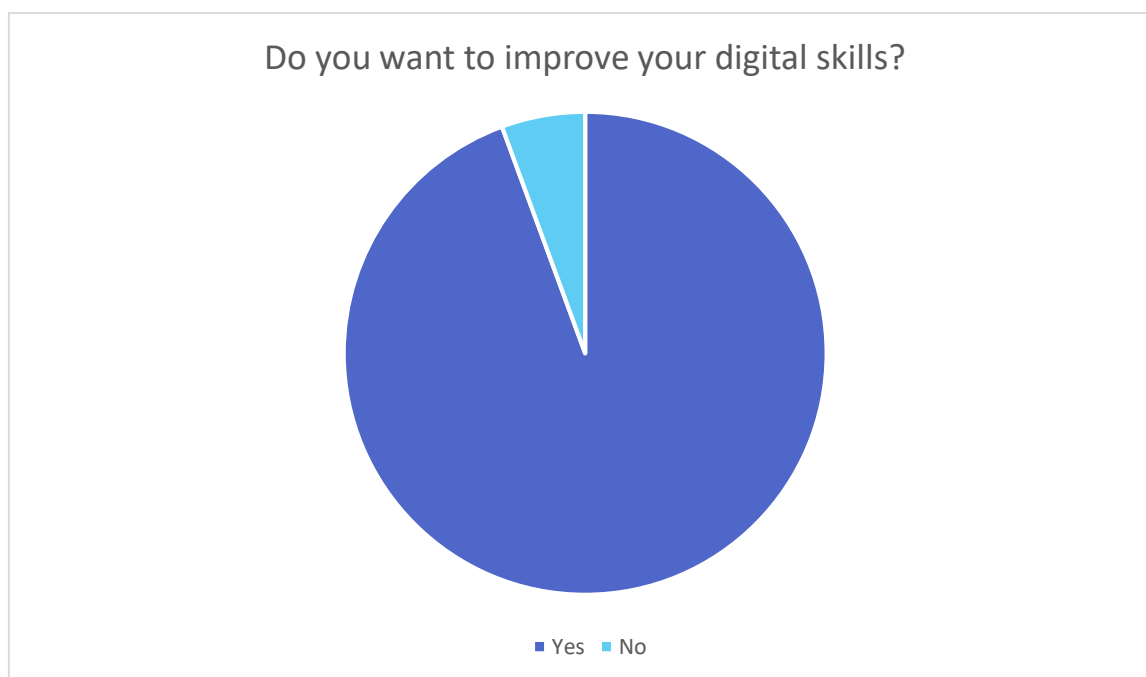
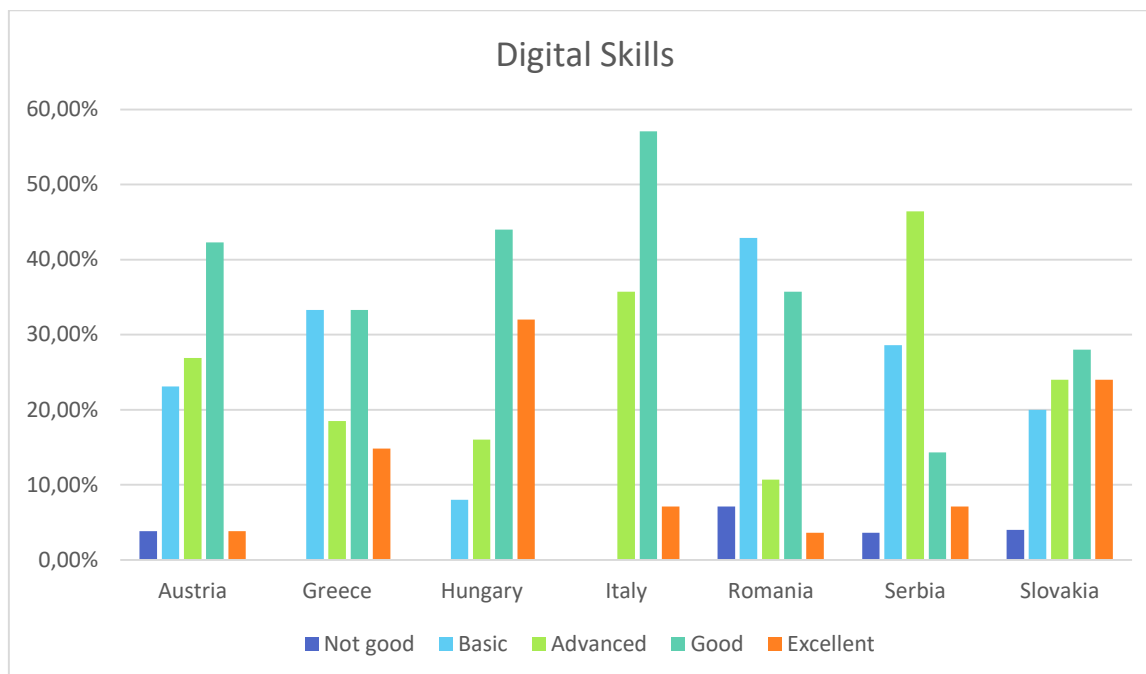
I dati demografici evidenziano un campione eterogeneo, con una percentuale significativa di intervistati di età superiore ai 25 anni. La maggioranza si identifica come sorda e si sente sicura delle proprie competenze nella lingua dei segni.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

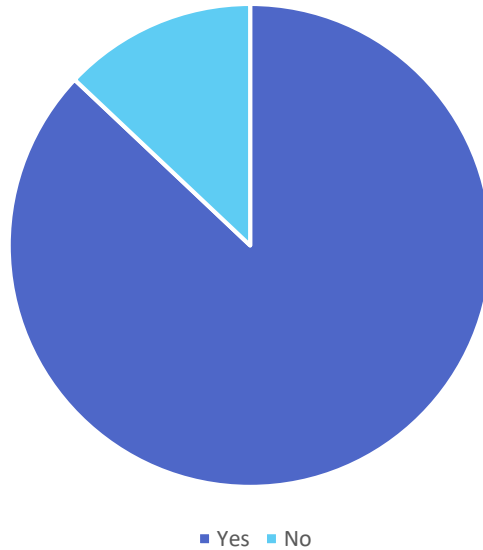
Sezione 2: Competenze digitali generali



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

Can you use formatting in Word, Excel and PowerPoint?



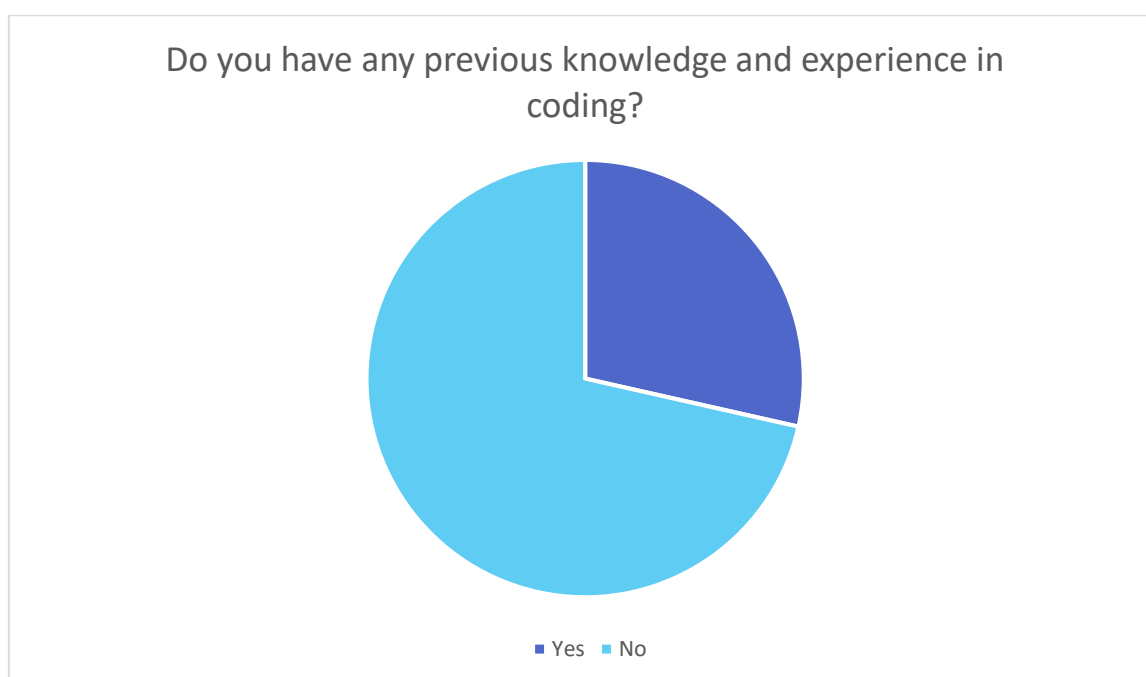
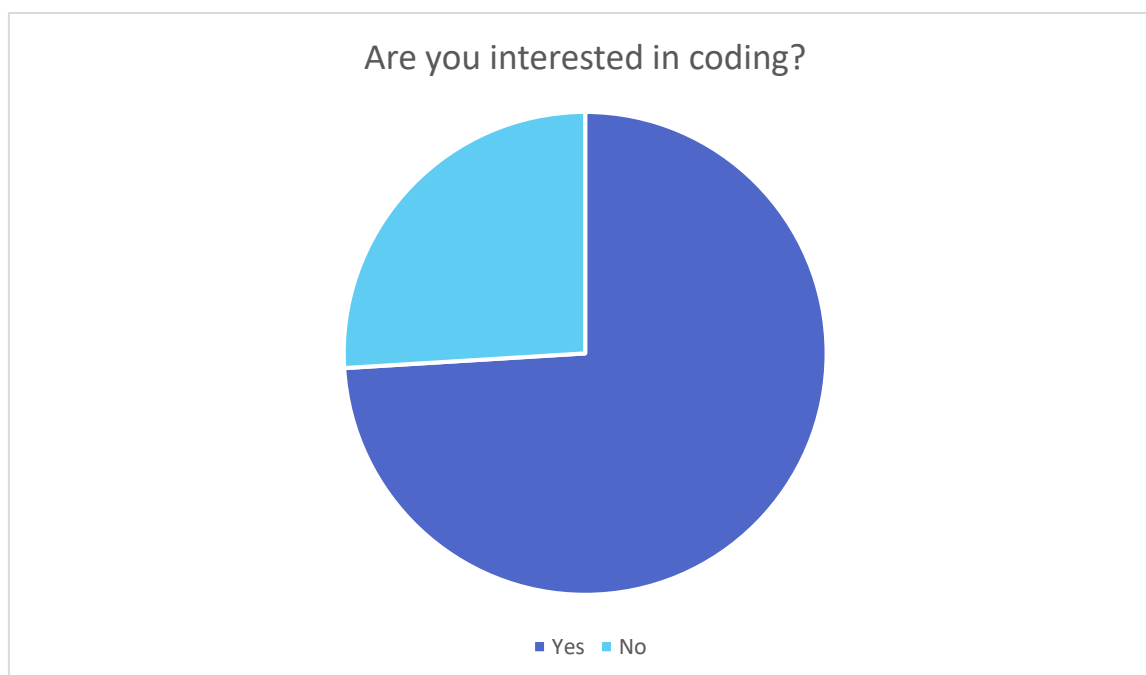
I risultati suggeriscono che i partecipanti hanno una solida base di competenze digitali di base, ma hanno il desiderio di espandere le loro competenze al di là dei software comuni come Word, Excel e PowerPoint.

Nonostante si sentano sicuri delle loro attuali capacità, i partecipanti esprimono il desiderio di migliorare le proprie competenze. Questo indica una mentalità di crescita, in cui comprendono l'importanza dell'apprendimento continuo e riconoscono che le competenze digitali sono in continua evoluzione.

L'offerta di programmi o risorse di formazione incentrati su competenze di livello superiore, strumenti digitali specializzati o tecnologie emergenti risponderebbe a questa esigenza e aiuterebbe i partecipanti a rimanere competitivi nel panorama digitale in continua evoluzione.

PAGE
1 *

Sezione 3: Coding



PAGE
13

Questi risultati mostrano che c'è bisogno di materiali di formazione per la codifica, poiché l'interesse per l'apprendimento è molto alto, ma le conoscenze pregresse sono molto basse.

Le domande successive si sono concentrate sulle aspettative su cosa si impara in un programma di codifica. Le risposte possibili erano sei:

- Competenze digitali di base
- Il codice che sta dietro ai programmi informatici che usiamo nella vita di tutti i giorni
- Programmazione informatica di base

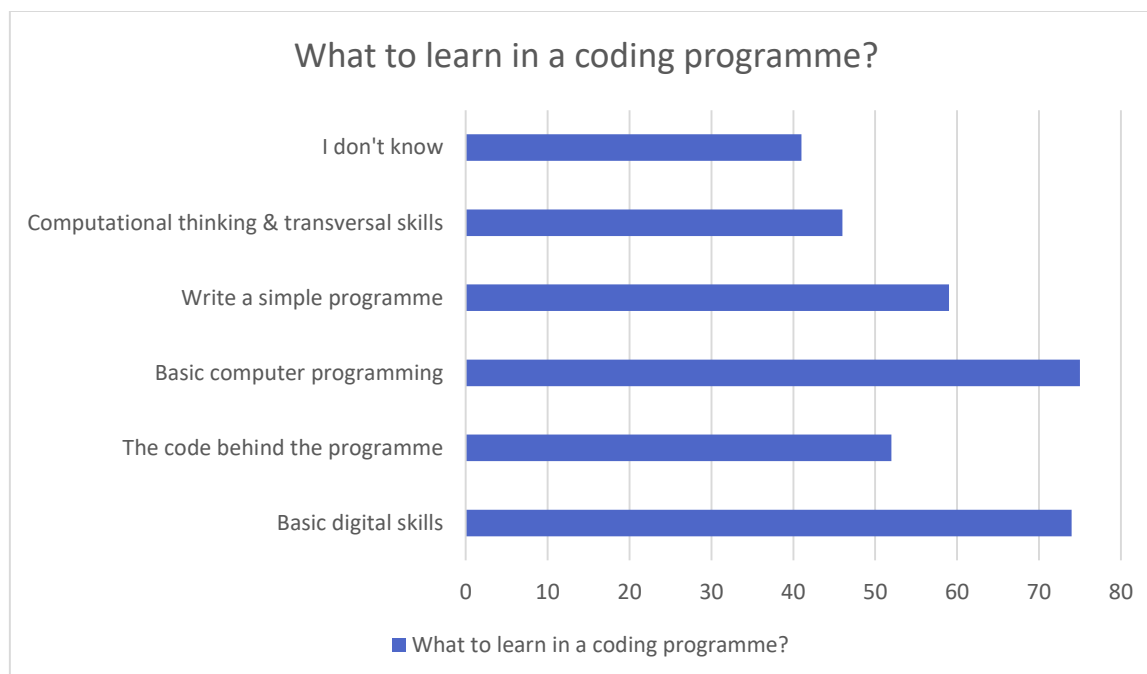


Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

- Scrivere un semplice programma
- Pensiero computazionale e relative competenze trasversali
- Non lo so

I partecipanti potevano scegliere fino a tre risposte.



PAGE
1 *

Come mostra il diagramma, le risposte più scelte sono state competenze digitali di base, programmazione informatica di base e scrivere un semplice programma. Le competenze di programmazione di base stanno diventando sempre più preziose in molte carriere, non solo in quelle legate alla tecnologia. Le risposte più scelte riflettono una combinazione tra la crescente importanza della tecnologia nella vita moderna, la richiesta di competenze digitali nella forza lavoro e un maggiore accesso alle risorse di apprendimento che rendono queste competenze più accessibili.

La domanda successiva è stata: Perché pensi che il coding nella vita quotidiana sia utile?

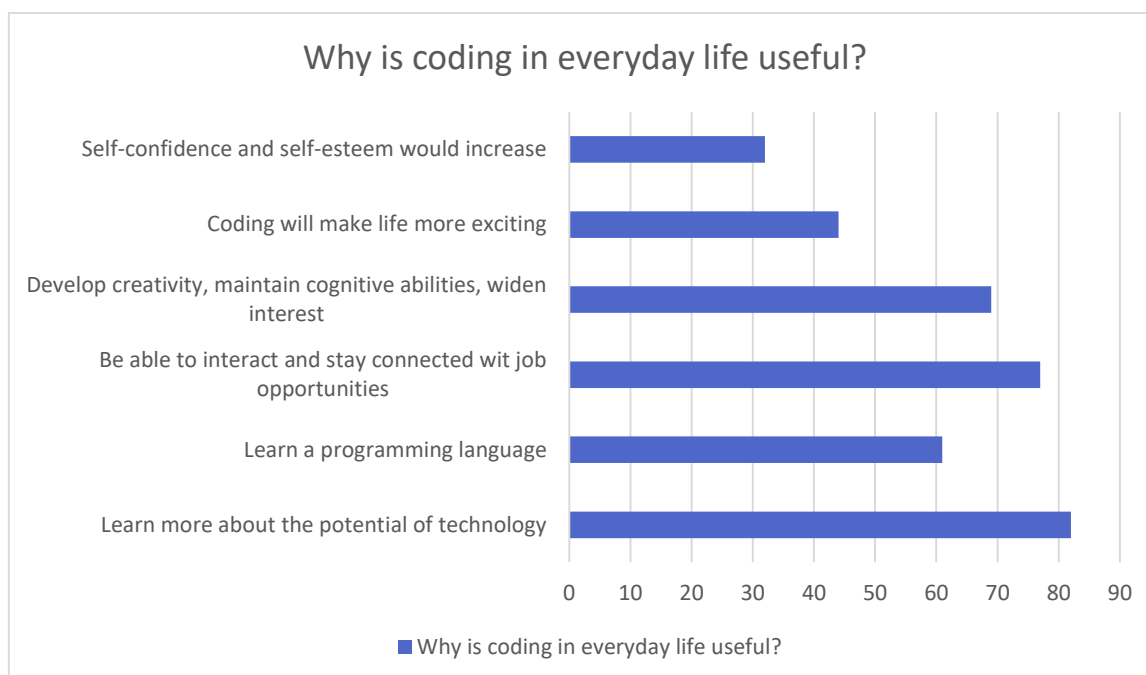
- Imparare di più sul potenziale della tecnologia
- Imparare un linguaggio di programmazione
- Essere in grado di interagire e rimanere in contatto con le nuove opportunità del mercato del lavoro
- Sviluppare la creatività, mantenere le capacità cognitive, ampliare i miei interessi
- Il coding renderà la mia vita più eccitante
- La fiducia in me stesso e l'autostima aumenterebbero

I partecipanti potevano scegliere fino a tre risposte.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.



Imparare di più sulle potenzialità della tecnologia, essere in grado di interagire e rimanere in contatto con le nuove opportunità del mercato del lavoro e sviluppare la creatività, mantenere le capacità cognitive, ampliare i miei interessi sono state le risposte più scelte. Ciò indica che i partecipanti vedono la tecnologia non solo come uno strumento per le attività pratiche, ma come un mezzo per lo sviluppo personale e professionale. La tecnologia è vista come un modo per rimanere in contatto, migliorare la creatività, esplorare nuove opportunità e continuare a imparare. Queste risposte riflettono un forte interesse a sfruttare la tecnologia per migliorare vari aspetti della vita, dalle prospettive di carriera alla salute cognitiva e alla crescita personale.

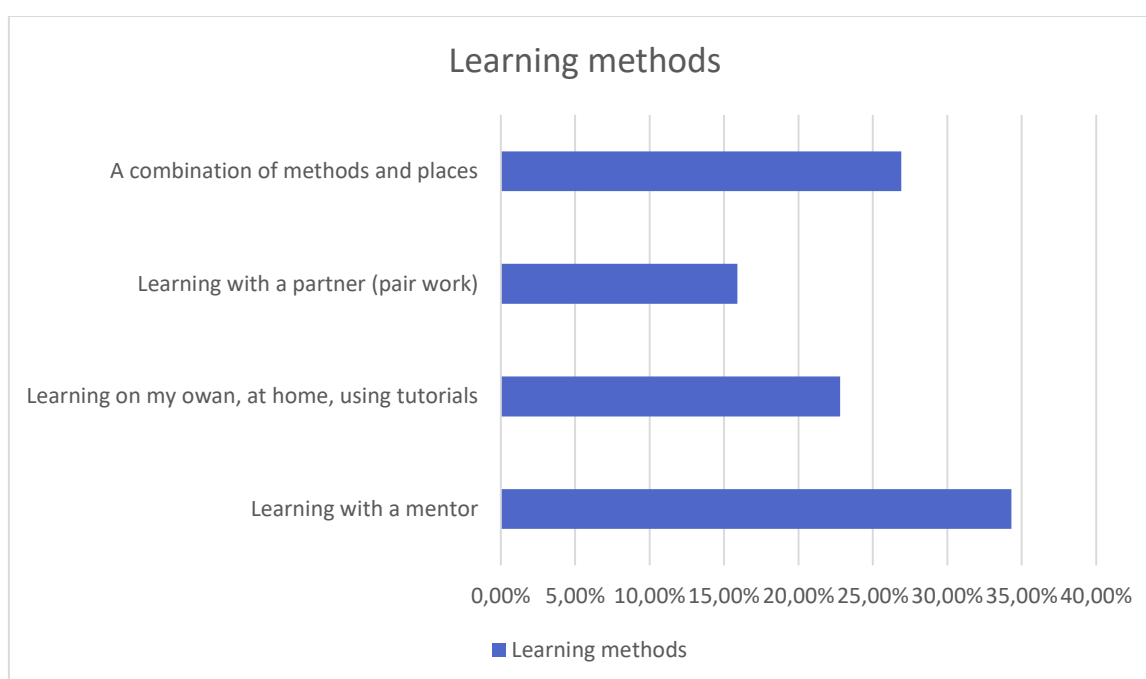
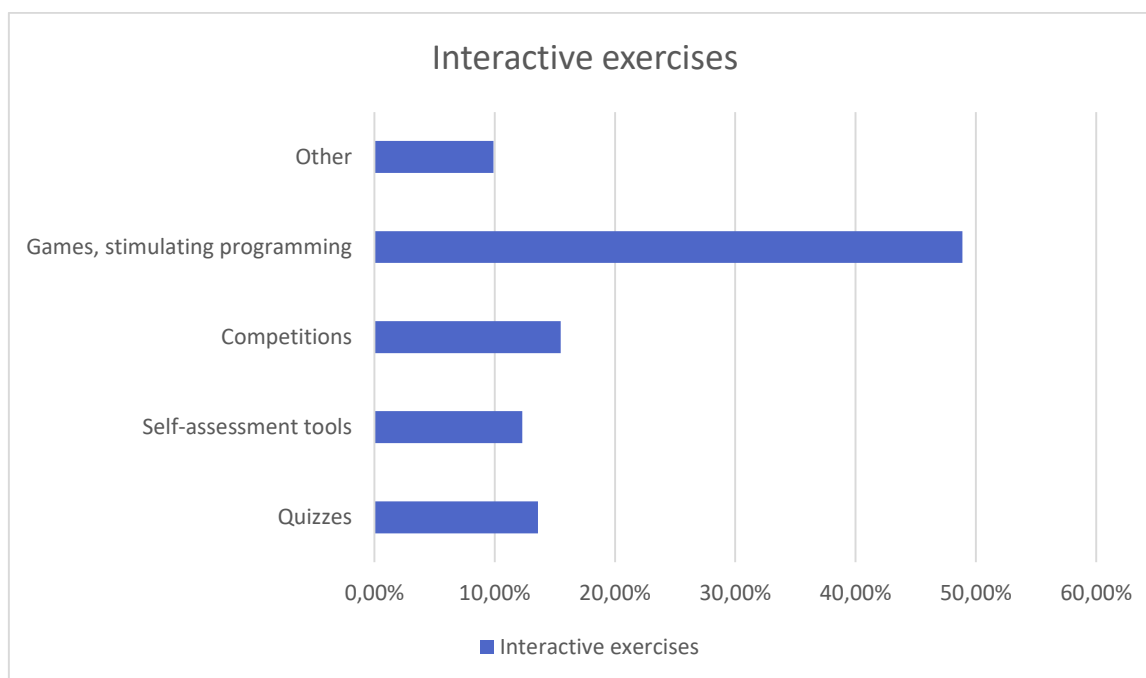
La parte successiva si è concentrata sugli esercizi interattivi e metodi di apprendimento preferiti.

PAGE
1*



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.



PAGE
1 *

I risultati mostrano che i partecipanti preferiscono metodi interattivi come i giochi e la programmazione stimolante. Per quanto riguarda i metodi di apprendimento, preferiscono l'apprendimento con un tutor, una combinazione di metodi e luoghi e l'apprendimento da soli, a casa, utilizzando tutorial.

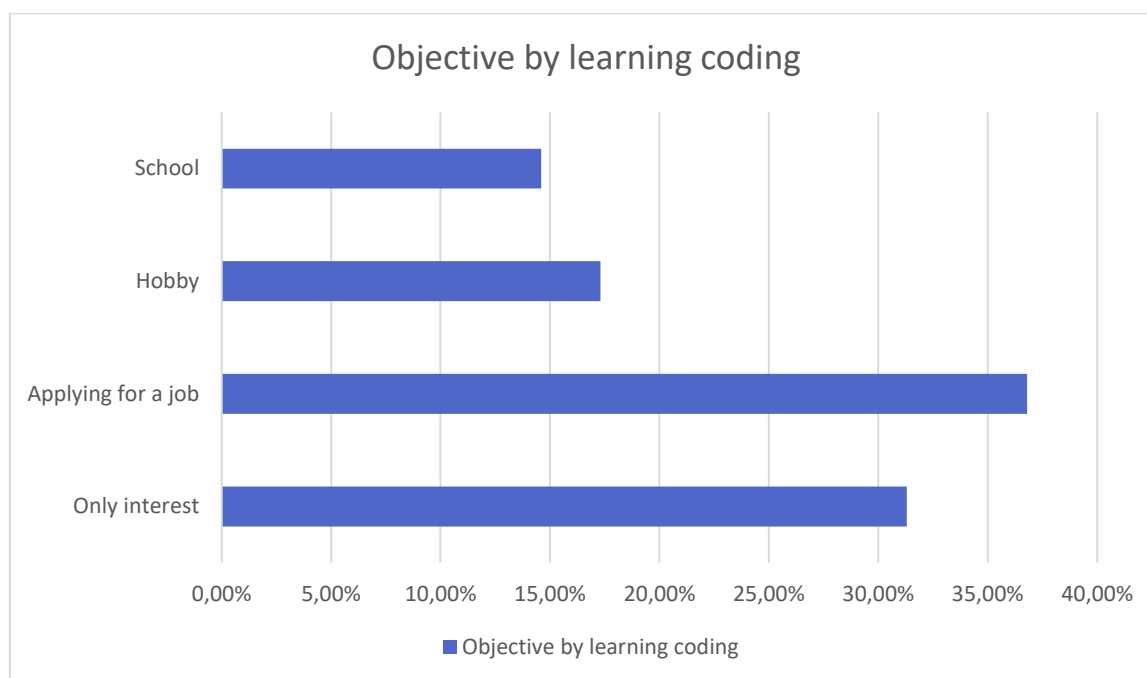
I risultati suggeriscono che i partecipanti preferiscono un'esperienza di apprendimento flessibile e dinamica che includa metodi interattivi come i giochi e la programmazione stimolante, insieme all'opzione di tutoraggio e di apprendimento autonomo. Una combinazione di diversi stili e ambienti di apprendimento, come ad esempio modelli ibridi con



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, la cultura e lo Sport (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni e pareri.

supporto di un tutor e tutorial online autogestiti, potrebbe ottimizzare i risultati dell'apprendimento e soddisfare le diverse esigenze dei partecipanti.



Il gruppo più numeroso vuole imparare il coding per motivi di lavoro. Ciò evidenzia la crescente importanza delle competenze di codifica nel mercato del lavoro. Le istituzioni o le piattaforme educative potrebbero dare priorità all'offerta di corsi e programmi di certificazione allineati con i requisiti lavorativi in campi come lo sviluppo software, la scienza dei dati, l'intelligenza artificiale e la sicurezza informatica.

Sebbene il coding per hobby o per interesse costituisca una parte significativa degli intervistati, è probabile che questi studenti siano più motivati dalla soddisfazione personale e dalla creatività. Potrebbero essere meno interessati ai percorsi di carriera tradizionali e più concentrati su progetti personali o sull'espressione di sé.

Gli studenti motivati dalla scuola potrebbero aver bisogno di un ulteriore supporto per far sì che la codifica sia rilevante e coinvolgente, soprattutto se stanno solo soddisfacendo un requisito accademico.

I risultati suggeriscono che la maggior parte degli studenti è motivata da obiettivi pratici (sviluppo della carriera o interesse personale), piuttosto che da obiettivi puramente accademici o scolastici. Ciò suggerisce che i programmi educativi dovrebbero soddisfare entrambi gli estremi dello spettro: programmi di studio incentrati sul lavoro per gli studenti orientati alla carriera e contenuti creativi ed esplorativi per coloro che sono interessati al coding come hobby o ricerca intellettuale. Offrendo flessibilità e percorsi diversi, come percorsi orientati alla carriera e opzioni più orientate agli interessi personali, si potrebbero soddisfare le esigenze di tutti i gruppi di studenti.

Conclusioni

In conclusione, i risultati evidenziano chiaramente il forte interesse dei partecipanti per il coding e lo sviluppo delle competenze digitali, con una netta enfasi sia sull'avanzamento di carriera che sulla crescita personale. Sebbene molti partecipanti possiedano già competenze digitali di base, c'è un chiaro desiderio di approfondire le proprie conoscenze, in particolare in aree come il coding e la programmazione, considerate sempre più preziose nell'attuale mondo guidato dalla tecnologia. I risultati rivelano una preferenza per metodi di apprendimento flessibili e interattivi, come giochi, esercizi stimolanti e tutoraggio, combinati con tutorial autogestiti.

Le motivazioni per l'apprendimento del coding variano: alcuni partecipanti sono spinti dalla necessità di migliorare le loro prospettive di carriera in settori come lo sviluppo di software, mentre altri sono ispirati da interesse personale, creatività ed esplorazione intellettuale. Queste diverse motivazioni suggeriscono che i programmi educativi dovrebbero offrire percorsi di apprendimento personalizzati, da programmi di studio incentrati sul lavoro a contenuti più creativi ed esplorativi.

Nel complesso, i risultati sottolineano l'importanza di fornire opportunità di apprendimento accessibili, coinvolgenti e adattabili, che rispondano alle esigenze di un'ampia gamma di studenti. Così facendo, le istituzioni e le piattaforme educative possono dotare i partecipanti delle competenze necessarie per prosperare nel panorama digitale in evoluzione, sia per il successo professionale che per la realizzazione personale.

Autore del rapporto:

- Amina-Gandimaa Enkhbayar

PAGE
1 *