

A E D U S I N N O V A T I O N L A B

DIPARTIMENTO RICERCA & SVILUPPO DI ARCADIA



Giovani e video: studio, divertimento, motivazione

In occasione di



Indice

1. Introduzione
2. Partendo dalle neuroscienze...
3. ...Passando attraverso la Realtà Virtuale
4. Scopriamo come cambia l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro
 - AAL® People: un modello di onboarding digitale
5. Riflettiamo su quale sia l'impatto dell'uso dei video nell'apprendimento dei giovani
 - Risultati del sondaggio
6. Conclusioni
7. Bibliografia

RICERCA AEDUS INNOVATION LAB PER EXTRA MEDIA

SHORT DESCRIPTION

Partendo dalle neuroscienze e arrivando ad attraversare il mondo della Realtà Virtuale, Arcadia ha indagato e riflettuto sull'impatto degli audiovisivi nell'apprendimento dei giovani per delineare un modello efficace d'inserimento dei ragazzi nel mondo del lavoro.

Una ricerca rivolta ai giovani, che riguarda i giovani, proposta attraverso il linguaggio dei giovani, per avvicinarli alle aziende di successo ed agevolarli all'inserimento nel mondo del lavoro!

ABSTRACT

La ricerca si apre con una panoramica che descrive l'importanza dello studio delle neuroscienze sull'apprendimento.

Nell'era della conoscenza, apprendere in modo rapido ed efficiente è possibile, anche grazie all'utilizzo di nuovi dispositivi digitali che ottimizzano l'investimento di risorse richieste per le attività formative. I devices tecnologici garantiscono un supporto costante, immediato ed "on demand", ma non sono la soluzione alle esigenze formative che si manifestano nella nostra epoca, quindi, è necessario porre l'attenzione sul processo di apprendimento e, più nello specifico, focalizzarsi sulla metodologia utile al raggiungimento dei nostri obiettivi.

Studi dimostrano come il nostro cervello attivi più reti neurali attraverso le immagini e quanto un'immagine possa aiutare la persona a ricordare maggiormente un concetto anche a distanza di tempo. Associare ad un'immagine o ad una serie di immagini un nuovo contenuto, aiuta a conservare ciò che è stato appreso nella nostra memoria a lungo termine.

Oggi i progressi delle neuroscienze dimostrano che l'invecchiamento intellettuale può essere rallentato. Alcune esperienze di apprendimento guidate da un allenamento mentale specifico possono migliorare le rappresentazioni nella corteccia motoria e sensoriale, potenziare la trasmissione di segnali e restituire efficienza alle connessioni neuronali (Guglielmo, 2014).

Anche la realtà virtuale utilizza immagini e video per la sua fruizione e particolarmente quando viene impiegata nell'apprendimento delle persone.

La realtà virtuale (VR) può essere considerata il punto di maggior rilievo del rendere l'interazione con i nuovi media il più possibile simile a quella che ciascuno di noi vive all'interno di un ambiente reale.

Con la realtà virtuale il corpo diventa la principale interfaccia con cui manipolare l'informazione disponibile.

La realtà virtuale, tecnologia disruptive che sta entrando in modo considerevole nella nostra vita, è una tecnologia che può supportare notevolmente la persona nei processi di apprendimento.

La ricerca illustra il mondo della realtà virtuale spiegandone le forze e le modalità di utilizzo. Vengono mostrati i diversi approcci e modalità di utilizzo delle nuove tecnologie per la realtà virtuale con la finalità di far vivere alle persone coinvolte in un processo di apprendimento un'esperienza immersiva, più emozionante e coinvolgente.

Tutto questo quali cambiamenti sta portando?

Ad esempio cambia il modo di selezionare e reclutare i giovani da parte delle aziende, che utilizzano tutte le modalità sociale e digital, tra cui anche i video, molto spesso gamificati. Arcadia, seguendo queste logiche, ha ideato il suo modello di recruiting e onboarding digitale, Arcadia Augmented Learning® People (AAL® People), presentato in questa ricerca, come esempio di come può cambiare l'inserimento dei giovani nel mondo del lavoro: il modello presenta il processo di selezione, sviluppo e crescita delle persone che lavorano all'interno di Arcadia, strettamente legato alla strategia aziendale, che ha supportato e continua a sostenere il processo rivoluzionario in corso all'interno dell'organizzazione.

Inoltre ci siamo interrogati su come cambia il modo in cui i giovani studiano: abbiamo sottoposto loro un sondaggio per capire l'uso che fanno dei social e in modo particolare dei video durante la fase di studio.

Si dice che youtube sia il portale più importante per l'apprendimento delle persone: di seguito alcuni risultati emersi dal sondaggio e presentati nella ricerca.

Sintesi del sondaggio

Target: Studenti di età compresa tra i 18 e i 24 anni

Test raccolti: 58 ad oggi (23.09) - il sondaggio rimarrà aperto per altri tre mesi; i risultati verranno quindi successivamente riesaminati in caso di raccolta di un numero maggiormente significativo di test.

Regioni di provenienza dei rispondenti al sondaggio:

- Veneto
- Lombardia
- Piemonte
- Emilia Romagna
- Marche
- Puglia
- Sardegna

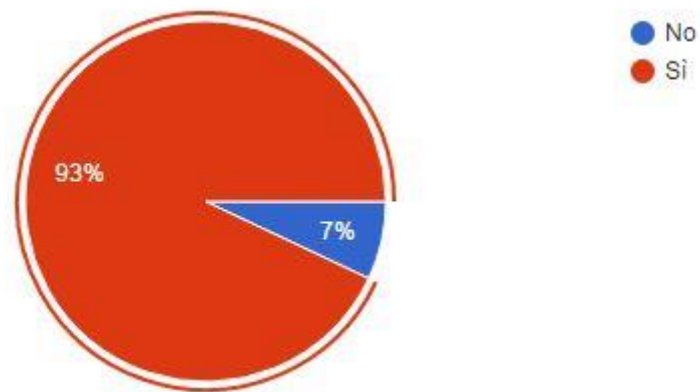
Titoli di studio dei rispondenti al sondaggio:

- Diploma di terza superiore
- Liceo delle scienze umane
- Maturità classica
- Maturità scientifica
- Maturità artistica
- Maturità liceo musicale
- Maturità liceo scienze umane
- Ragioneria
- Perito agrario
- Perito commerciale
- Perito aziendale corrispondete lingue estere
- Facoltà di astronomia
- Facoltà di economia
- Facoltà di psicologia
- Facoltà di ingegneria
- Laurea triennale in scienze della formazione

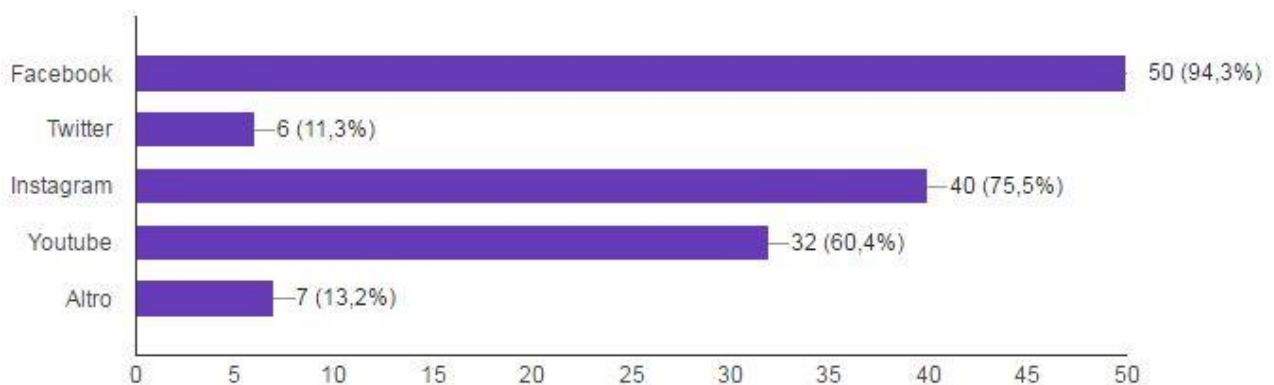
- Laurea triennale infermieristica pediatrica
- Laurea DAMS
- Laurea in economia

Di seguito alcune risposte alle domande.

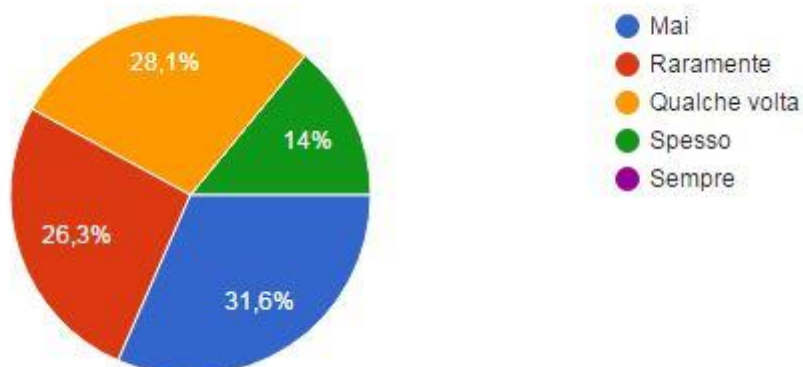
- Domanda: usi i social per informarti e tenerti aggiornato?



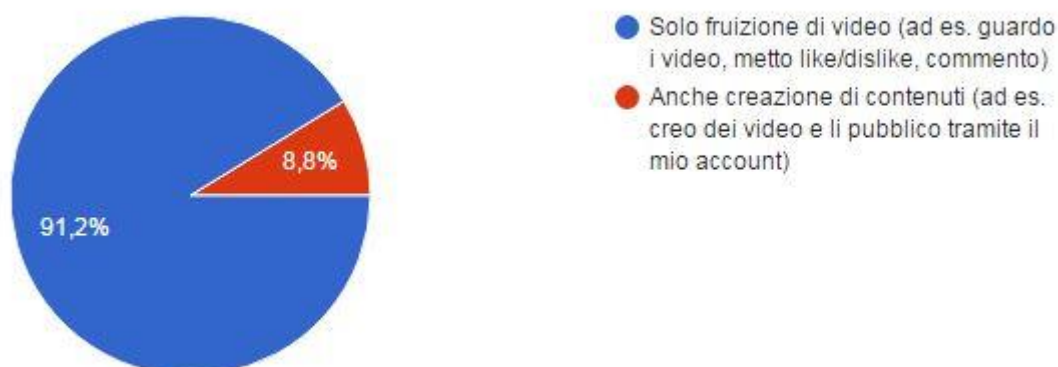
- Domanda: Se sì, quali?



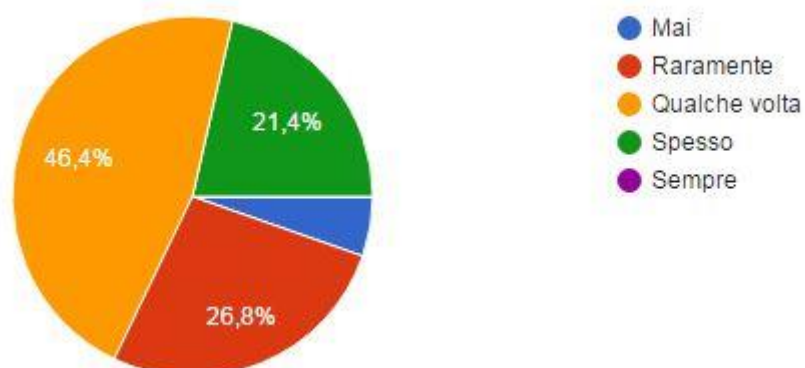
- Domanda: Sui social network partecipi attivamente alle conversazioni e alle discussioni relative a temi di attualità e ultime notizie?



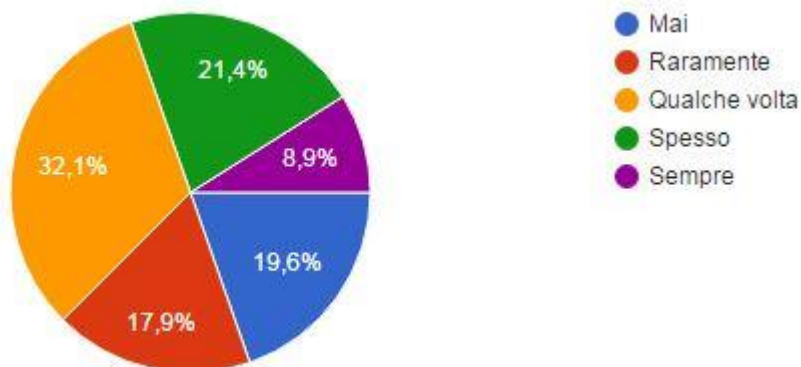
- Domanda: Quale uso fai generalmente dei social network per la condivisione/visualizzazione di video (come YouTube, Vimeo, Vine, etc.)?



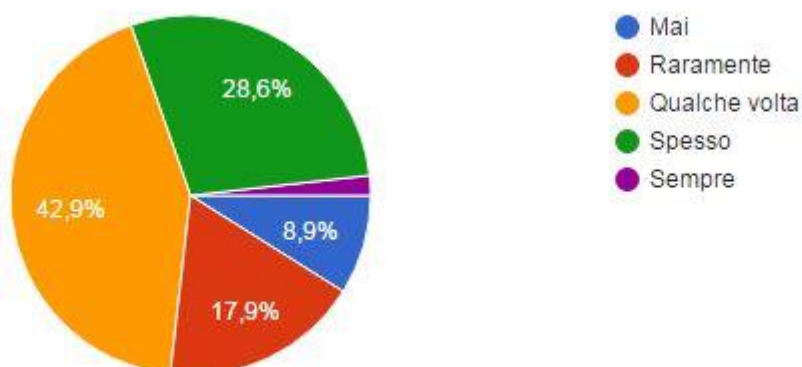
- Domanda: Utilizzi video tutorial (ad es. in Youtube altri canali) per apprendere nozioni varie o per studio?



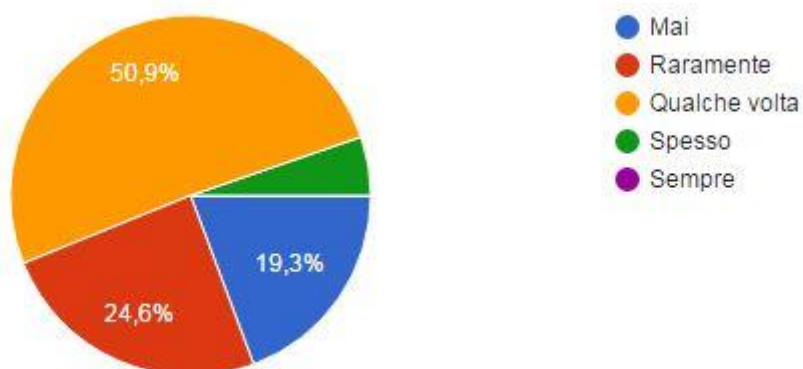
- Domanda: Utilizzi i device quando studi?



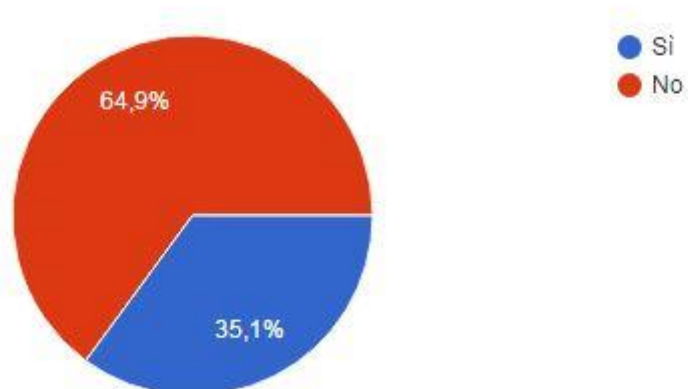
- Domanda: A scuola utilizzate le tecnologie digitali per apprendere contenuti relativi ai programmi scolastici?



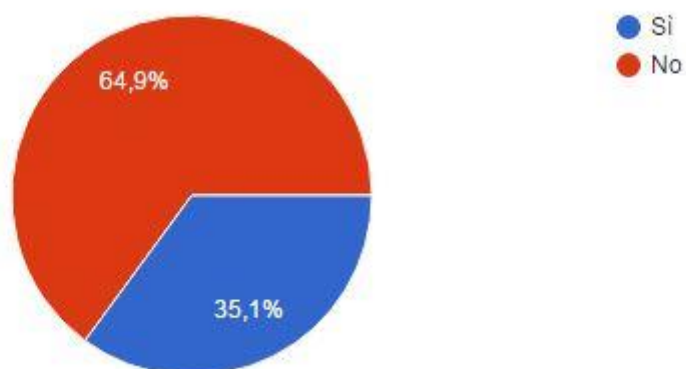
- Domanda: Hai contribuito alla realizzazione di progetti multimediali a scuola?



- Domanda: Hai già usufruito di video in realtà virtuale (ad es. con l'uso dei Samsung Gear)?



- Domanda: Hai già usufruito di giochi in realtà virtuale (ad es. con l'uso dei Samsung Gear)?



Sintesi delle considerazioni finali

I giovani utilizzano sistematicamente i Social, in modo particolare sono molto attivi in Facebook e Instagram.

Utilizzano video in Youtube o altri canali per lo più per la fruizione e non anche per la produzione di essi.

La maggior parte di essi utilizza qualche volta i video per studiare e la stessa cosa vale in generale per l'uso dei dispositivi/supporti device in fase di studio.

La maggior parte di essi utilizza qualche volta le tecnologie digitali per lo studio a scuola e sono ancora poco diffusi video e giochi fruiti attraverso la realtà virtuale.