

REZULTATUL PROIECTULUI NR 1:

Colectarea și analiza bunelor practici privind metodele inovatoare de învățare digitală pentru antreprenoriatul ecologic și social

*RAPORT DE ANALIZĂ PRIVIND METODE INOVATIVE DE ÎNVĂȚARE DIGITALĂ PENTRU
ANTREPRENORAT VERDE ȘI SOCIAL*

Intocmit de

Partener nr 6, Universitatea de Sud-Vest “Neofit Rilski” (Bulgaria)

Data: 06.06.2022

Cuprins:

a) Informatii generale	Error! Bookmark not defined.
b) Metodologia utilizată pentru selectarea bunelor practici	4
c) Model pentru Analiza Bunelor Practici	5
d) Lecții învățate din analiza bunelor practici selectate.....	Error! Bookmark not defined.
d.1) Competențe cheie derivate și instrumente digitale:	12
Competențe cheie derivate:.....	Error! Bookmark not defined.
Instrumentele, metodologiile și abordările digitale aplicabile pentru învățarea electronică la distanță:	12
g) Concluzii.....	13
Anexa 1: Lista bunelor practici colectate:	Error! Bookmark not defined.
Anexa 2: Lista de analiză și evaluare separată a bunelor practici colectate:	Error! Bookmark not defined.

a) Informatii generale

Prezentul raport reprezintă rezultatele „Cercetarii de birou” implementate pentru colectarea de bune practici realizate de toți partenerii cu scopul de a identifica, analiza și evalua bunele practici existente în promovarea incluziunii tinerilor defavorizați și construirea comunității în domeniile și munca tineretului. Aceste informații sunt menite să ajute consorțiul, să stabilească mai întâi un teren comun de cunoștințe în domeniul educației pentru antreprenoriatul verde și social și să facă schimb de bune practici în cadrul experiențelor și inițiativelor de succes implementate în domeniul învățământului la distanță pentru a sprijini dezvoltarea antreprenoriat sociale care lucrează în sectorul economiei “green” sau în sectoare similare.

Colectarea bunelor practici existente va constitui o bază pentru ca consorțiul să dezvolte un set de instrumente de practici privind promovarea integrării (în special la nivel local) prin cooperarea multidisciplinară și transsectorială. Raportul de analiză cartografică include analiza datelor la nivel local-regional, național și UE și colectarea de bune practici.

Scopul principal al acestui raport este de a prezenta cele mai bune practici identificate și rezultatele analizei efectuate asupra metodelor inovatoare de învățare digitală pentru antreprenoriatul verde și social, care să permită în continuare dezvoltarea unor instrumente de învățare inovatoare și personalizate, care să se potrivească lacunelor actuale în ceea ce privește domeniul specific de intervenție, propunând noi instrumente care să răspundă pe deplin nevoilor exprimate de piața țintă, permițând asigurarea unei sustenabilitate viitoare a procesului de învățare.

Rezultatele obținute în urma analizei menționate, efectuate după criterii specifice și împărtășite între partenerii de proiect, reprezintă o bază solidă care va sprijini parteneriatul de proiect pentru a face față provocărilor actuale în educația antreprenoriatului verde și social pentru dezvoltarea instrumentelor educaționale care sunt capabili să depășească barierele actuale în educație, în principal din cauza restricțiilor impuse de pandemia COVID-19 și, între timp, să ofere noi instrumente eficiente care pot favoriza sustenabilitatea viitoare a antreprenoriatului social care lucrează în economia verde.

b) Metodologia utilizată pentru selectarea bunelor practici

Abordarea metodologică esențială efectuată pentru a efectua selecția bunelor practici se bazează în principal pe analiza funcțională a ceea ce a fost colectat în timpul cercetării de birou și pe teren.

Metodologia proiectului utilizată pentru selectarea Bunelor Practici, îndeplinește majoritatea următoarelor criterii: conduce la o schimbare reală în domeniul educației privind economia verde și antreprenoriatul social, demonstrează o abordare inovatoare sau replicabilă și demonstrează sustenabilitate.

Următoarea matrice oferă un cadru pentru clasarea unei Practici în funcție de criteriile necesare pentru a o clasifica sau pentru a identifica locul în care se află Practica pe o scară evolutivă.

Poziționarea unei practici pe matrice oferă o indicație a potențialului ca practica respectivă să fie clasificată drept „Bună practică”. Practicile plasate în stânga jos a matricei sunt cele care au un clasament inferior, în timp ce cele plasate în dreapta sus a matricei sunt cele care sunt clasate cel mai bine. Clasamentul rezultat va indica unde se află o anumită practică pe scară evolutivă. Folosind o astfel de abordare-cadru a fost posibilă extragerea lecției planificate învățate din bunele practici identificate, asigurând cât mai mult posibil, transparență, obiectivitate și eficiență.

În cadrul diferitelor întâlniri online, partenerii au avut ocazia să discute și să împărtășească ce criterii și indicatori să folosească pentru selectarea lecțiilor de învățat din bunele practici identificate, evaluând în același timp potențialele provocări pe care le poate presupune acest proces. În acest sens, partenerii au avut în vedere în special posibila diferență care poate exista în aplicarea criteriului inovației, considerând că ceea ce poate fi inovator într-o țară nu este așa în alta.

În acest context, partenerii au urmărit așadar să asigure cel mai înalt nivel de omogenitate în timpul analizelor de bune practici și, în același timp, să răspundă la ceea ce era planificat inițial în identificarea componentelor inovatoare în furnizarea de cursuri de formare, cu referire în special la cele desfășurate la distanță pentru dezvoltarea întreprinderilor sociale care activează în sectorul economiei verzi. În metodologia adoptată, partenerii au încercat să extrapoleze și să determine, într-un mod obiectiv și transparent, care sunt elementele și factorii bunei practici care pot defini gradul de sustenabilitate al acesteia, ca și capacitatea acesteia de a oferi, în perspectivă, instrumentele necesare pentru a garanta utilizarea de către alte subiecte a metodologiilor și practicilor inovatoare în furnizarea de învățământ la distanță și, în același timp, nivelul de transferabilitate al acestuia, cum ar fi capacitatea bunei practici de a fi folosită ca model pentru diferite contexte din cele pentru care a fost făcută. Criteriile de selecție sunt menite să funcționeze ca îndrumări pentru parteneri pentru selecția printre potențialii mai mulți buni practici pe care le-ar putea identifica. Criteriile utilizate pentru selectarea lecțiilor învățate și a instrumentelor/metodelor inovatoare din bunele practici sunt:

- Nivelul impactului asupra problemelor sociale și de mediu;
- Platforma de învățare online este ușor accesibilă;
- Ușor de utilizat a instrumentelor digitale de învățare;
- Interacțiuni în timp real;
- Feedback instantaneu;
- Încorporarea instrumentelor multimedia;
- Nivel ridicat de interacțiuni între formatori și cursanți;
- Materialele de învățare pot fi înregistrate video și pot include produse digitale audio și vizuale;
- Materialele și instrumentele de învățare conțin un realism ridicat.

c) Model pentru Analiza Bunelor Practici

Procesul derulat pentru selectarea lecțiilor învățate și a instrumentelor/metodelor inovatoare din bunele practici identificate și selectate, a folosit un set de criterii și indicatori specifici și personalizat, pentru a asigura și valida transparența, obiectivitatea și omogenitatea lecțiilor selectate care vor fi utilizate pentru dezvoltarea viitoarelor activități ale proiectului.

În continuare, este raportat modelul utilizat pentru selecția menționată a bunelor practici.

ȘABLON				
Pentru selectarea lecțiilor învățate și a instrumentelor/ metodelor inovatoare din bunele practici				
Denumirea bunei practici:				
Organizarea de implementare a bunei practici:				
Tara de origine:				
<u>Secțiunea I. Evaluare:</u>				
<u>Criteriul 1. Nivelul impactului asupra problemelor sociale și de mediu:</u>				
Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:				
Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5
<u>Criteriul 2. Platforma de învățare online este ușor accesibilă</u>				
Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:				
Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5
<u>Criteriul 3. Ușor de utilizat a instrumentelor digitale de învățare</u>				
Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:				
Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5
<u>Criteriul 4. Interacțiuni în timp real:</u>				
Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:				
Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5

Criteriul 5. Feedback instantaneu:

Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:

Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5

Criteriul 6. Feedback instantaneu:

Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:

Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5

Criteriul 7. Nivel ridicat de interacțiuni între formatori și cursanți:

Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:

Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5

Criteriul 8. Materialele de învățare pot fi înregistrate video și pot include produse digitale audio și vizuale:

Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:

Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5

Criteriul 9. Materialele și instrumentele de învățare conțin un realism ridicat

Vă rugăm să marcați cu “✓” sau “✗”, dacă este cazul:

Prezent	Da:		Nu:	
Dacă este prezent, vă rugăm să evaluați de la 1 la 5, unde 1 este nota cea mai mică și 5 este nota cea mai mare:				
1	2	3	4	5

Secțiunea 2. Descrierea lecțiilor învățate:
Instrucțiune importantă:

Dacă există cel puțin 6 criterii prezente în Secțiunea 1. „Evaluare” și din aceste 6 criterii, dacă există cel puțin 3 criterii cu o evaluare de 3 și mai mare, vă rugăm să definiți lecțiile învățate conform formelor de mai jos:

Lecție 1:	<i>[Vă rugăm să scrieți numele lecției conform percepției dvs]</i>
Scurta descriere:	

Lecție 2:	<i>[Vă rugăm să scrieți numele lecției conform percepției dvs]</i>
Scurta descriere:	
Lecție 3:	<i>[Vă rugăm să scrieți numele lecției conform percepției dvs]</i>
Scurta descriere:	

d) Lecții învățate din analiza bunelor practici selectate

Urmărind metodologia și criteriile definite, din fiecare țară parteneră au fost extrase lecțiile care au putut fi învățate din bunele practici colectate și selectate. Procesul de selecție sa bazat pe un set de criterii de evaluare de la 1 până la 5 iar bunele practici selectate au fost acelea care au avut un punctaj mediu de la 4 la 5.

Procesul de evaluare a fost implementat după o logică-cadru bazată nu dacă nivelul de eficiență și inovarea bunei practici dar în aderarea acesteia la conținutul și scopurile proiectului, asigurându-se că lecțiile învățate ar putea oferi un suport concret și util pentru dezvoltarea viitoare a proiectării programului de formare.

Lecțiile extrase vor facilita utilizarea în domenii și aplicații viitoare și vor facilita în mod activ învățarea din experiență pentru a evita repetarea greșelilor trecute sau reinventarea roții, permițând, între timp, evidențierea cunoștințelor sau înțelegerii dobândite prin experiența în domeniul economiei verzi și antreprenariat social.

Evaluarea și apoi selecția, dintre criteriile definite anterior, s-au efectuat folosind o abordare logică menită să identifice eforturile efective pentru abordarea unei probleme comune experimentate, potențialul de impact pozitiv pe termen lung, un bun management al interrelațiilor dintre diferiți actori/probleme. și potențialul de replicare la scară mai mare și/sau în altă țară.

Lecțiile învățate din colecția de bune practici sunt prezentate mai jos. Informații mai detaliate pot fi obținute în anexa 1.

Numele bunei practici	Țară	Zona de intervenție	Lecții învățate	Instrumente inovatoare utilizate
RESPONSABILITATE SOCIALA EVACO	Polonia	Dezvoltarea societății informaționale prin furnizarea cititorilor cu o bază de cunoștințe în domeniul ecologiei, protecției mediului și responsabilității sociale corporative.	- Un certificat „Green Office” acordat întreprinderilor care îndeplinesc anumite criterii. - Un portal, a cărui sarcină este promovarea și diseminarea, precum și posibilitatea de a face schimb de informații și experiențe în domeniul afacerilor responsabile. - Un contor de CO2, care servește la creșterea conștientizării pro-ecologice și facilitează managementul „verde” al întreprinderii. - O strategie de responsabilitate socială corporativă durabilă	Program de certificare și premiu cu un certificat „Green Office” pentru activitățile lor pro-mediu
SISTEM DE MANAGEMENT PARTICIPATIV AL SFEREI	Polonia	Educarea studenților în cooperare cu companii în	În scopul bunei practici, grupurile țintă (studenții) învață despre următoarele probleme direct de la cei care au experiență:	Proiectul creează și construiește o rețea de cooperare care implică potențiali angajatori pentru a sprijini elevii și studenții

ECONOMIEI SOCIALE		antreprenoriat verde	(1) Reciclarea responsabilă și creativă a companiei. (2) Ideea ZERO DEȘEURI în practică la locul de muncă. (3) Cum să creai și să conduci o companie - cum să cauți fonduri, cum să creai o idee de afaceri. (4) Utilizarea surselor alternative de energie în societate. (5) Cum să devii un bun manager sau cum să dezvolti abilitățile de a con (2) Duce o afacere cu o infrastructură verde și albastră în instituție. (6) Formarea conștientizării mediului prin antreprenoriat bazat pe afaceri ecologice.	în proiectarea propriilor companii. În cadrul rețelei, instituțiile, managerii, mentorii și reprezentanții afacerilor sunt implicați pentru a-și împărtăși experiențele cu cei care sunt deschiși către noi experiențe.
Noua agricultură pentru noua generație	Grecia	Agroalimentare	- Noua agricultură pentru noua generație își propune să creeze locuri de muncă și oportunități de antreprenoriat pentru tinerii din sectorul agroalimentar grec. - Platforma de e-learning Cultivate dezvoltată de „New Agriculture New Generation” are ca obiectiv crearea unui hub de educație online non-formală în sectorul agroalimentar atât la nivel național, cât și european - Cursurile de formare oferite de platforma Cultivate acoperă întreaga gamă a sectorului agroalimentar și intenționează să răspundă provocărilor moderne ale industriei agroalimentare. Platforma combină învățarea sincronă și asincronă, oferind flexibilitate beneficiarilor. „Ateliere de trusă de instrumente” Sunt ateliere flexibile și scurte, care sunt desfășurate de oameni de știință și profesioniști renumiți în domeniu și prezintă de fiecare dată un instrument de afaceri, util pentru cei care doresc să fie fermieri, să înființeze sau să facă afaceri în sectorul agroalimentar. Acele ateliere se referă la abilități soft (de exemplu, vorbirea în public) sau subiecte specifice ale industriei, cum ar fi siguranța și protecția alimentelor, - Un program specializat pe exporturile agroalimentare. Courses about specific occupations in the agri-food sector: beekeeping, viticulture, goat and sheep farming, aromatic or medicinal plants growing etc. - Un curs online holistic despre exporturile agroalimentare (360): cu pilonii principali de consolidare a inovării, antreprenoriatului și pregătirii pentru export, participanții dobândesc cunoștințe teoretice și practice cuprinzătoare despre exportul de produse agroalimentare, în interiorul și în afara țărilor europene. Cursul se	- Centrul de formare online oferă cele mai recente bune practici și instrumente pentru a aduce inovație și durabilitate în sectorul agroalimentar - Abordarea învățării digitale este unică și centrată pe cursant, deoarece a fost concepută pentru sectorul agroalimentar, oferind instrumente și metodologii prin conținut de învățare electronică. - Programul intenționează să devină un catalizator al inovației în ecosistemul agroalimentar din Grecia, pentru a permite abilitarea tinerilor și pentru a sprijini revitalizarea sectorului prin inițiative strategice. - Factori de succes: echipă puternică, specializată în industrie, asigurată de finanțare, sprijin și promovare în rețea, orientată către zonele rurale pentru a obține prosperitate economică în afara zonelor metropolitane.

			desfășoară în limba engleză implementat de educatori din Grecia și SUA.	
Bio StartUp	Grecia, Italia, Spania, Portugalia, Belgia	Fermă organică	<u>Pastile video de antrenament</u>: scurte videoclipuri de instruire care oferă cunoștințe specifice asupra diferitelor dimensiuni legate de agricultura ecologică, cum ar fi biodiversitatea, protecția plantelor, diversificarea rotației culturilor ecologice, strategii pentru a hrăni lumea în mod mai durabil, culturi specifice (struguri, măsline etc). <u>E-learning</u>: 2 nivele, curs de bază și avansat despre agricultura ecologică.	- Activarea și testarea cursurilor de e-learning pentru tinerii fermieri sau cei aspiranți, în care formatori și tutori cu experiență i-au ghidat pe cursanți pe parcursul de formare „360 de grade Start Up Bio”. - Dezvoltarea de metodologii și instrumente inovatoare de formare pentru îmbunătățirea oportunităților educaționale și încurajarea antreprenoriatului în agricultura ecologică. - Scurte videoclipuri de instruire realizate de experți care oferă informații actualizate și cunoștințe speciale pentru gestionarea solului și a culturilor.
Inovații sociale, teritoriu al antreprenoriatului tinerilor în zonele rurale din Bulgaria	Bulgaria	Dezvoltarea NEET în zonele rurale	Dezvoltarea a două cursuri de formare online în masă ca parte a procesului de adaptare și validare a inovațiilor sociale. Cursurile de formare sunt în economia circulară și turismul de sănătate ca oportunități eficiente de promovare a autoangajării și antreprenoriatului în rândul tinerilor din grupurile țintă NEET, prin utilizarea MOOC-urilor ca cursuri online masive deschise, cu un volum mare de participanți, a căror idee este redescoperirea abordarea educațională.	• Identificarea, dezvoltarea, pilotarea și implementarea inovațiilor sociale în rândul tinerilor NEET din zonele rurale. • Principiile de bază ale economiei circulare vor fi promovate cu o calitate multimedia înaltă prin telefoanele și tabletele tinerilor care locuiesc în zone rurale îndepărtate și subdezvoltate.
Proiect “Re-serves”	Italia	Metode de învățare digitală aplicate pentru perfecționarea și împuternicirea NEETs	Explorează, analizează și evaluează potențialul utilizării cursurilor online masive deschise (MOOC) pentru a sprijini NEET-urile în învățarea abilităților antreprenoriale care le-ar facilita integrarea pe piața muncii. Principalele acțiuni sunt: - Perfecționarea și împuternicirea NEETs - Sprijinirea realizării abilităților antreprenoriale - Testarea MOOCs și e-learning cu grupurile țintă pentru a verifica eficacitatea învățării digitale pentru țintă - Sprijinirea agentiei lor si inserarea pozitiva pe piata muncii	Participarea la un MOOC (5 ore de studiu pe săptămână timp de 10-12 săptămâni) sub supravegherea unor tutori specializați. În această fază, cercetătorii vor efectua un proces de selecție pentru a identifica persoanele care vor participa efectiv la un stagiul la firmele contactate în faza inițială. În final, va fi evaluat impactul studiului în ceea ce privește angajabilitatea și incluziunea socială.
ECORL	Italia	Întreprinderi sociale pentru NEET și adulți care nu sunt pe piața muncii	Proiectul ECORL este un exemplu de blended learning/formare, în prezența și la distanță, a tinerilor și adulților pe problemele antreprenoriatului social și economiei sociale. Inovația digitală a făcut posibilă implicarea a aproximativ 120 de	Formare în antreprenoriat social atât formal, cu profesori și tutori competenți în materie, cât și non-formal, prin vizite de studiu, workshop-uri, experiențe practice, cursuri online și

			persoane în prezență și a 1200 de utilizatori la distanță datorită atelierelor de învățare și a Resurselor Educaționale Deschise multilingve cu exerciții de testare a abilităților antreprenoriale ale beneficiarilor. În doi ani, proiectul ECORL a organizat cursuri față în față, vizite de studiu pentru a afla despre modelele de antreprenor social, mobilitate de grup în Albania la Centrul Yunus pentru Afaceri Sociale, lucrări individuale, utilizarea cursurilor online de sustenabilitate economică și antreprenoriat social.	mobilitate internațională. Beneficiarii au cunoscut cum funcționează business-ul social, cum se naște un start-up, care sunt principalele probleme ale antreprenoriatului social, cum să gestionezi o întreprindere ecologică și socială durabilă.
<i>Eco-social entrepreneurship for young people</i> (“Antreprenoriat eco-social pentru tineri”)	Croația	Cluster pentru Inovare și Dezvoltare Eco-Socială	Implementarea proiectului a inclus 6 ateliere pentru cel puțin 6 participanți care au identificat cel puțin 2 probleme de dezvoltare în orașul Split, au dezvoltat idei de proiecte pentru cel puțin 2 produse/servicii, care a fost condus de experți și mentori în domeniul antreprenoriatului social. . În cadrul atelierelor, tinerii au avut ocazia să identifice principalele probleme de dezvoltare din orașul Split și din împrejurimi și să ofere soluții adecvate conform principiilor antreprenoriatului social și afacerii responsabile social.	Implementarea de ateliere în care tinerii au identificat principalele probleme de dezvoltare în orașul Split și oferă soluții adecvate în conformitate cu principiile antreprenoriatului social și afacerii responsabile social. Nivelul abilităților și cunoștințelor membrilor de ambele sexe a crescut.
ComNetNEET – “Community Networking for Integration of Young People in NEET Situation” (“Rețele comunitare pentru integrarea tinerilor în situație NEET”)	Portugalia, Spania, Italia, Germania, Regatul Unit	<i>Social entrepreneurship and education</i> (“Antreprenoriat social și educație”)	Proiectul european „Community Networking for Integration of Young People in a NEET Situation” a urmărit să ofere o soluție alternativă la strategiile și politicile implementate anterior, prin consolidarea și utilizarea rețelelor comunitare. Modelul dezvoltat bazat pe exemple de bune practici a fost testat în trei țări europene (Italia, Spania și Portugalia). După o etapă de pregătire care a inclus o diagnosticare a teritoriului, selecția tinerilor care sunt NEET, precum și identificarea posibilor membri ai comunității locale și a rețelelor de părți interesate, partea principală a pilotajului a implicat sprijinirea NEET-ilor și construirea rețelei. În Spania, Italia și Portugalia, peste 50 de tineri care erau NEET s-au implicat în proiect și au luat parte la sesiuni individuale de coaching, sesiuni de grup și experiențe profesionale. În același timp, rețelele comunitare au fost dezvoltate și menținute pentru a crea o ambiție comună și înțelegere a modalităților de integrare a NEET, precum și pentru a le oferi o oportunitate mai bună de a avea acces la lumea muncii.	Principalele elemente ale inovației: • Modelul de guvernare cu cooperare public-privată locală; • Identificarea fazelor procesului de serviciu de inserare; • Propunerile de integrare a diferitelor servicii (la nivel social și la nivelul pieței muncii) pentru tinerii care sunt NEET.
TESEO - Arianna's strands in the digital age (“Șuvițele	Franța, Belgia, Germania, Spania,	<i>Employment entrepreneurship, integration of migrants and social inclusion</i>	Proiectul își propune să ofere conținuturi și căi educaționale interactive, modulare, integrate, conectate, sociale și deschise: obiectivul este de a permite profesorilor și studenților din universități și licee	Inovația este reprezentată în principal de platforma (webApp) care este configurată ca un set de instrumente: <u>Interactiv și hipertextual:</u>

Ariannei în era digital")	Cipru, Italia, Portugalia	("Angajare antreprenoriat, integrarea migrantilor și incluziunea sociala")	(superioare și inferioare), educatorilor și lucrătorilor de tineret să interacționeze într-un mod dinamic. cu resurse educaționale avansate și structurate conform unui sistem de comunicare, pentru a obține rezultate măsurabile de învățare și autoînvățare în domeniul educației media.	permite căi de utilizare extrem de personalizate, în funcție de scopurile educaționale, obiectivele cognitive și interesele culturale obiective cognitive și interese culturale; <u>Modulare</u>: nodurile informaționale (text, audio, muzică, video, film, clipuri, bloguri etc.) pot fi ușor manipulate și reorganizate într-o serie de produse educaționale, adaptabile la o multitudine de căi specifice; <u>Integrat și conectat</u>: conceput astfel încât să exploateze potențialul căilor multimedia, on și offline; <u>Social</u>: platformele sociale sunt integrate în trusa de instrumente, atât ca spații de promovare și partajare a proiectului, cât și ca medii media pentru cursuri specifice de educație media; <u>Adeverință</u>: conținuturile și traseele sunt certificate de competența științifică a cercetătorilor instituțiilor de învățământ implicate în dezvoltarea proiectului. <u>Deschis</u>: setul de instrumente este actualizat și modificabil periodic, în virtutea extinderii activităților planificate ale proiectului. <u>Incluziv</u>: setul de instrumente este structurat astfel încât să permită participarea deplină a profesorilor, educatorilor și elevilor cu dizabilități și cu nevoi specifice.
EIN - Educație incluzivă pentru nevăzători (Inclusive education for blind people)	România	<i>Social Entrepreneurship and Education</i> ("Antreprenoriat Social și Educație")	Proiectul a produs o carte audio în format DAISY (Digital Accessible Information System) și a instruit oamenii cu privire la utilizarea dispozitivului DAISY player. Datorită acestui sistem, cărțile sunt citite orbilor de către dispozitiv, iar acest lucru face informațiile mai accesibile persoanelor cu deficiențe de vedere. Proiectul popularizează în rândul românilor cu deficiențe de vedere aceasta și alte metode noi (adică programe de citire a ecranului de computer, precum NVDA și Serotek System Access pentru Windows sau Apple VoiceOver pentru OS X); echipamente pentru accesarea informațiilor (de exemplu, cititorul DAISY și Code Jumper, o tehnologie care a permis persoanelor cu deficiențe de vedere să	Proiectul a permis persoanelor cu deficiențe de vedere să dobândească abilitățile necesare pentru a îndeplini aceleași locuri de muncă ale colegilor lor fără probleme de vedere și le-a stimulat abilitățile antreprenoriale. Acest lucru este posibil datorită informațiilor și instruirii oferite de proiect. De exemplu, a învăța cum să utilizeze corect Code Jumper înseamnă că persoanele cu deficiențe de vedere ar putea deveni programatori de computere sau ar putea crea cu ușurință singuri un comerț electronic sau un site web

			învete concepte de programare de bază, cum ar fi secvența, iterația, selecția și variabilele, dar le va încuraja și să gândească computațional, cum ar fi rezolvarea problemelor). aceeași provocare în mai multe moduri); facilitează achiziționarea acestor echipamente și oferă asistență pentru utilizarea acestora. De asemenea, produce materialele necesare pentru a instrui persoanele cu deficiențe de vedere să folosească noile tehnologii de acces cât mai eficient posibil (videoclipuri tutoriale și manuale YouTube în format DAISY).	pentru propria lor întreprindere; folosind playerele DAISY și materialele bibliotecii online ar putea studia noțiunile de economie necesare pentru a începe o întreprindere.
--	--	--	---	---

d.1) Competențe cheie derivate și instrumente digitale:

Competențe cheie derivate:

Lecția învățată de mai sus poate fi, de asemenea, folosită ca bază pentru a stimula competențele cheie necesare pentru formarea NEETS în antreprenoriat ecologic și social și dezvoltată prin utilizarea formării sincrone și asincrone cu aplicarea instrumentelor digitale respective. Competențele definite prin prezenta sunt în conformitate cu Cadrul European de calificare (EQF), ECVET și alte instrumente ale UE de transparență educațională în ceea ce privește și înțelesul autonomiilor și responsabilităților. Lista de competențe sugerată include:

- C1:** Să aibă capacitatea de a gestiona corect întreprinderile sociale și să fie capabil să aleagă interacțiunea adecvată cu părțile interesate cheie adecvate;
- C2:** Să aibă capacitatea de a alege și de a aplica modalitatea și tipurile de comunicare adecvate într-un context multicultural și ținând cont de diferitele medii sociale;
- C3:** Să aleagă și să aplice în practică conceptul de durabilitate și dezvoltare durabilă în activitățile operaționale de zi cu zi ale întreprinderilor sociale;
- C4:** Să aibă capacitatea de a-și mobiliza cunoștințele despre inovațiile actuale și cele mai actuale din economia verde și de a le aplica diversele tipuri de procese de afaceri;
- C5:** Să aibă capacitatea de a planifica, dezvolta, organiza și gestiona activități de parteneriat și de rețea pentru susținerea dezvoltării afacerilor întreprinderilor lor sociale.

Instrumentele, metodologiile și abordările digitale aplicabile pentru învățarea la distanță:

- Instrumentul nr.1:** Conținut educațional structurat prin teme clare și de înțeles de educație și formare;
- Instrumentul nr.2:** Utilizarea unor lecții video educaționale personalizate care includ exemple practice și mărturii din practicile de afaceri de succes;
- Instrumentul nr.3:** Utilizarea unui sistem de autoevaluare care oferă un feedback direct utilizatorilor serviciilor digitale de educație și formare, care ar putea să-i ajute să-și îmbunătățească performanța și gradul de conștientizare asupra diferitelor subiecte abordate și să-și concentreze mai precis învățarea eforturi;
- Instrumentul nr.4:** Utilizarea unui sistem de mentorat cibernetic care ghidează utilizatorul serviciilor digitale de educație și formare către nevoile sale specifice în domeniul durabilității, dezvoltării durabile și antreprenoriatului social;
- Instrumentul nr.5:** Implementarea activităților virtuale de joc de rol prin diferite tipuri de exerciții sau jocuri personalizate care

pot favoriza o interacțiune virtuală și o performanță mai ridicată a cursanților, asigurând participarea și implicarea lor activă.

Instrumentul nr. 6: Crearea unui hub digital educațional care implică persoanele deja instruite pentru viitoare formare online și interacțiuni cu cursanții nou-veniți.

Instrumentul nr.7: Crearea de „ambasadori digitali ai experienței” prin care cursanții răspândesc digital cunoștințele, abilitățile și competențele dobândite între colegii lor și alți actori și pentru aceasta sunt recunoscuți și premiați în funcție de realizările lor personale. Acest lucru va avea un impact larg asupra îmbunătățirii generale a nivelului de conștientizare a cunoștințelor dobândite și va produce un efect multiplicator imediat.

g) Concluzii

Natura complexă a analizei efectuate în identificarea și extragerea instrumentelor utile și inovatoare și abordate pentru a fi utilizate în furnizarea de învățământ la distanță pentru antreprenoriatul social în domeniul economiei verzi, reprezintă o provocare în a identifica care impacturi sunt relevante și cum poate fi utilizati în scopul proiectului SOSUSK.

Ca concluzie a muncii depuse în acest context, putem rezuma în continuare câțiva factori relevanți care pot fi utilizați.

Storytelling: Povestirea (“*storytelling*”) este arta interactivă de a folosi cuvinte și acțiuni pentru a dezvălui elementele și imaginile unei povești, încurajând în același timp imaginația ascultătorului, ca formă de artă străveche și o formă valoroasă de exprimare umană, folosind lecțiile ca inspirație și luând câteva trucuri pentru a crea o nouă abordare a subiectului de formare.

Astfel, pot fi folosite ca un nou instrument digital pentru învățarea interactivă și descoperiți cum să le folosiți cât mai bine pentru livrarea modulelor eLearning. Povestirea implică o interacțiune bidirecțională între un povestitor și ascultători. Răspunsurile ascultătorilor influențează povestea. Folosind această abordare, povestirea reiese din interacțiunea și eforturile de cooperare, coordonate ale povestitorului și audienței.

Nu creează o barieră imaginară între vorbitor și ascultători. Aceasta face parte din ceea ce distinge povestirea de formele de teatru care folosesc un „al patrulea perete” imaginar. Culturi și situații diferite creează așteptări diferite pentru rolurile exacte de povestitor și ascultător – care vorbește cât de des și când, de exemplu – și, prin urmare, creează diferite forme de interacțiune. Natura interactivă a povestirii explică parțial caracterul imediat și impactul acesteia. În cel mai bun caz, povestirea poate conecta direct și strâns narratorul și publicul.

Videoclipuri de încălzire: Oferă căutarea, colectarea și selecția videoclipurilor disponibile pe diferitele canale media, cum ar fi YouTube, care se potrivesc cu conținuturile și subiectele acoperite de programul de învățare și pot fi folosite pentru a stimula și motiva cursanții să se familiarizeze mai ușor cu subiecte de formare, stimulându-le imaginația și, în consecință, dorința de a dobândi mai multe cunoștințe.

Lecții video educaționale: Acestea includ exemple practice și mărturii din practicile de afaceri de succes. Videoclipurile educaționale oferă un instrument important de livrare a conținutului în multe cursuri inversate, mixte și online. Utilizarea eficientă a videoclipului ca instrument educațional este îmbunătățită atunci când instructorii iau în considerare trei elemente: cum să gestioneze încărcarea cognitivă a videoclipului; cum să maximizați implicarea studenților cu videoclipul; și cum să promovați învățarea activă din videoclip. Cu toate acestea, pentru ca videoclipul să servească drept o parte productivă a unei experiențe de învățare, este important ca instructorul să ia în considerare trei elemente pentru proiectarea și implementarea video:

1. O sarcină/ încărcare cognitivă;
2. Elemente non-cognitive care influențează implicarea;
3. Caracteristici care promovează învățarea activă.

Sistem de mentorat cibernetic: un instrument pentru a ghida utilizatorul serviciilor digitale de educație și formare către nevoile sale specifice în domeniul durabilității, dezvoltării durabile și antreprenoriatului social. Sistemul de mentorat cibernetic oferă un tip de mentorat virtual ca un fel de mentorat la locul de muncă în care mentorii și mentorații se întâlnesc virtual și nu în persoană; cel mai probabil prin apeluri video sau vocale. Folosind instrumentele digitale actuale, cum ar fi apeluri Zoom, Hangout-uri de chat sau canale Slack, mentorul poate ajuta cursanții cu o asistență virtuală de la distanță pentru cursanți, oferindu-le îndrumări cu privire la rolurile și responsabilitățile lor, ajutându-le la rezolvarea problemelor interpersonale și alte asistențe pentru a depăși obstacole, promovând productivitatea și managementul timpului. Astfel, oferă mult sprijin atât mentorilor, cât și mentoraților, desfășurând întâlniri mai scurte mai frecvent, mai degrabă decât întâlniri mai lungi mai puțin frecvente, consolidând relațiile online, crescând încrederea și raportul cu cadența întâlnirilor de mentor și mentorat.

Activități virtuale de joc de rol: diferite tipuri de exerciții sau jocuri personalizate care pot stimula o interacțiune virtuală și o performanță mai ridicată a cursanților, asigurând participarea și implicarea lor activă. Jocul de rol le permite cursanților să experimenteze exemple realiste de practici, comportamente și abilități de luare a deciziilor de care au nevoie pentru a avea succes și încrezători în rolul dorit. Scenariile și personajele realiste oferă o modalitate mai interactivă de a învăța, mai degrabă decât învățarea obișnuită la clasă. Alternativ, jocul de rol poate fi folosit pentru a conecta cunoștințele de la învățarea la clasă la simulări realiste.

Sistem de autoevaluare: Oferă un feedback direct utilizatorilor serviciilor digitale de educație și formare, care ar putea să-i ajute să-și îmbunătățească performanța și gradul de conștientizare cu privire la diferitele subiecte abordate și să-și concentreze mai precis eforturile de învățare. Prin utilizarea chestionarelor structurate personalizate, cursantul ar putea, într-o etapă intermediară și finală, să evalueze nivelul său de cunoștințe și competențe dobândite și nivelul său de conștientizare reală asupra acestora.

Flipped classroom (Clasa întoarsă): Clasă inversată este o strategie de instruire și un tip de învățare mixtă care inversează mediul tradițional de învățare prin furnizarea de conținut educațional, adesea online și în format video, în afara sălii de clasă. Mută activitățile, inclusiv cele care ar fi fost considerate în mod tradițional teme pentru acasă, în sala de clasă. În acest scenariu, elevii învață despre învățarea inversată și aplică ei înșiși principiile acesteia prin proiectarea activităților de învățare inversată pentru colegii lor. Scenariul implică o clasă care lucrează în grupuri pentru a crea resurse de învățare inversată pe care alte echipe din clasă le vor folosi, dar ar putea fi adaptată pentru o clasă pentru a dezvolta activități de învățare inversată pentru elevii mai tineri. Activitatea ar putea fi organizată ca o modalitate de revizuire a subiectelor înainte de examene sau ca o modalitate de a învăța despre un subiect prin predarea activă a acestuia și, în același timp, dezvoltarea competențelor, inclusiv colaborarea, învățarea să învețe și comunicarea. Scenariul este deschis în sensul că nu este specificat niciun subiect sau subiect specific, iar timpul necesar poate varia considerabil. Activitatea poate începe cu o învățare întoarsă pregătitoare, vizionarea videoclipurilor despre învățarea inversată și citirea textelor introductive, puse la dispoziție de profesor.

Anexa 1: Lista bunelor practici colectate:

Belgia:

Bună practică nr. 1: NEETS IN ACTION (“NEET-ii în acțiune”);

Bună practică nr. 2: SPEED YOU UP;

Bună practică nr. 3: TESEO;

Bulgaria:

Bună practică nr. 1: ACT SOCIAL - *Actions for the Support and Enhancement of Social Entrepreneurship at Local Level* (“Acțiuni pentru sprijinirea și consolidarea antreprenoriatului social la nivel local”);

Bună practică nr. 2: JA Bulgaria;

Bună practică nr. 3: Inovații sociale, teritoriu al antreprenoriatului tinerilor în zonele rurale din Bulgaria;

Bună practică nr. 4: *Starting Up Young Social Entrepreneurship Project* (“Lansarea unui proiect de antreprenoriat social pentru tineri”), SUYSE;

Bună practică nr. 5: *Practice TOGETHER* (“Exersați împreună”);

Croatia:

Bună practică nr. 1: Cooperativa NEOS;

Bună practică nr. 2: *Eco-social entrepreneurship for young people* (“Antreprenoriat eco-social pentru tineri”);

Bună practică nr. 3: EkoBiz;

Bună practică nr. 4: *The Include Company* (“Compania care Include”);

Bună practică nr. 5: *Young, Hardworking, Entrepreneurial!* (“Tânăr, muncitor, antreprenorial!”);

Grecia:

Bună practică nr. 1: *New Agriculture for the New Generation* (“Noua agricultură pentru noua generație”);

Bună practică nr. 2: YOUTHShare;

Bună practică nr. 3: StartUp Bio;

Italia:

Bună practică nr. 1: IT Quid;

Bună practică nr. 2: IT Cartiera;

Bună practică nr. 3 IT Ecorl;

Bună practică nr. 4 IT RE-SERVES PROJECT;

Polonia:

Bună practică nr. 1: *Entrepreneurial Youth for Green Europe* (Tineret antreprenorial pentru Europa verde);

Bună practică nr. 2: PL EVACO Societate cu răspundere limitată;

Bună practică nr. 3: *Ministry of Family, Labor and Social Policy* (“Ministerul Familiei, Muncii și Politicii Sociale”)

Romania:

Bună practică nr. 1: *Asociația Socială Pentru Tehnologie Avansată - ASTA*;

Bună practică nr. 2: EIN - *Educație incluzivă pentru nevăzători* (Inclusive education for blind people);

Bună practică nr. 3: *Social Entrepreneurs Nation* (“Națiunea Antreprenorilor Sociali”).

Anexa 2: Lista de analiză și evaluare separată a bunelor practici colectate:

Belgia:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: NEETS IN ACTION (“NEET-ii în acțiune”);

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: SPEED YOU UP;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3: TESEO;

Bulgaria:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: ACT SOCIAL - *Actions for the Support and Enhancement of Social Entrepreneurship at Local Level*;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: JA Bulgaria;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3: Inovații sociale, teritoriu al antreprenoriatului tinerilor în zonele rurale din Bulgaria;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 4: *Starting Up Young Social Entrepreneurship Project* (“Lansarea unui proiect de antreprenoriat social pentru tineri”), SUYSE;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 5: Practice TOGETHER (“Exersați împreună”);

Croatia:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: Cooperativa NEOS;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: Antreprenoriat eco-social pentru tineri;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3: EkoBiz

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 4: *the Include Company* (“Compania care Include”);

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 5: *Young, Hardworking, Entrepreneurial!* (“Tânăr, muncitor, antreprenorial!”);

Grecia:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: Noua agricultură pentru noua generație;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: YOUTHShare

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3: StartUp Bio

Italia:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: IT Quid;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: IT Cartiera;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3 IT Ecorl;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 4 IT RE-SERVES PROJECT;

Polonia:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: *Entrepreneurial Youth for Green Europe* (Tineret antreprenorial pentru Europa verde);

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: PL EVACO Societate cu răspundere limitată;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3: Ministerul Familiei, Muncii și Politicii Sociale

Romania:

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 1: *Asociația Socială Pentru Tehnologie Avansată – ASTA*;

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 2: EIN - *Educație incluzivă pentru nevăzători* (Inclusive education for blind people);

Analiza și evaluarea bunelor practici nr. 3: *Social Entrepreneurs Nation* (“Națiunea Antreprenorilor Sociali”).



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

Sprijinul Comisiei Europene pentru producerea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi făcută responsabilă pentru nicio utilizare care poate fi făcută a informațiilor conținute în aceasta.

NUMARUL PROIECTULUI - 2021-1-EL02-KA220-YOU-000029015