WYNIK PROJEKTU 1:

Gromadzenie i analiza dobrych praktyk w zakresie innowacyjnych cyfrowych metod uczenia się na rzecz przedsiębiorczości ekologicznej i społecznej

RAPORT Z ANALIZY INNOWACYJNYCH METOD CYFROWEGO UCZENIA SIĘ NA RZECZ EKOLOGICZNEJ I SPOŁECZNEJ PRZEDSIĘBIORCZOŚCI

Przygotowane przez

Partner 6, Uniwersytet Południowo-Zachodni „Neofit Rilski”

Data: 06.06.2022

Spis treści:

a) Kontekst **3**

b) Metodologia stosowana do wyboru Dobrych Praktyk **4**

c) Szablon do analizy Dobrych Praktyk **5**

d) Wnioski wyciągnięte z analizy wybranych Dobrych Praktyk **7**

d.1) Pochodne kompetencje kluczowe i narzędzia cyfrowe: **13**

Pochodne kompetencje kluczowe: 13

Obowiązujące narzędzia cyfrowe, metodologie i podejścia do nauczania na odległość:

g) Zakończenie **14**

Załącznik 1: Lista zebranych Dobrych Praktyk: 17

Załącznik 2: Lista oddzielnych analiz i ewaluacji zebranych Dobrych Praktyk: 18

a) Kontekst

Niniejszy raport przedstawia wyniki badania typu Desk research wdrożonego w celu zebrania dobrych praktyk przeprowadzonych przez wszystkich partnerów w celu identyfikacji, analizy i oceny istniejących dobrych praktyk w promowaniu integracji młodzieży defaworyzowanej i budowaniu społeczności w dziedzinie pracy z młodzieżą. Informacje te mają pomóc konsorcjum najpierw ustalić wspólną płaszczyznę wiedzy z zakresu edukacji zielonej i przedsiębiorczości społecznej oraz wymienić dobre praktyki w ramach udanych doświadczeń i inicjatyw realizowanych w zakresie kształcenia na odległość wspierających rozwój przedsiębiorczości społecznej pracujących w sektorze zielonej gospodarki lub podobnych sektorach.

Mapowanie istniejących dobrych praktyk będzie podstawą dla konsorcjum do opracowania zestawu narzędzi praktyk dotyczących promowania integracji (zwłaszcza na poziomie lokalnym) poprzez współpracę multidyscyplinarną i międzysektorową. Raport z analizy mapowania obejmuje analizę danych na poziomie lokalnym, regionalnym, krajowym i unijnym oraz zbiór dobrych praktyk.

Głównym celem niniejszego Raportu jest przedstawienie zidentyfikowanych najlepszych praktyk oraz wyników przeprowadzonej analizy innowacyjnych cyfrowych metod uczenia się przedsiębiorczości ekologicznej i społecznej. Umożliwi to dalsze opracowanie innowacyjnych i dostosowanych narzędzi uczenia się, które będą uzupełniać braki w konkretnym obszarze interwencji, proponując nowe narzędzia, które będą w pełni odpowiadać na potrzeby wyrażane przez rynek docelowy, co pozwoli zapewnić przyszłą trwałość procesu uczenia się.

Wyniki uzyskane ze wspomnianej analizy, przeprowadzonej według określonych i wspólnych kryteriów wśród partnerów projektu, stanowią solidną podstawę, która wesprze partnerstwo projektowe w sprostaniu aktualnym wyzwaniom w zakresie edukacji zielonej i przedsiębiorczości społecznej dla rozwoju narzędzi edukacyjnych, które są w stanie pokonać obecne bariery w edukacji, głównie ze względu na ograniczenia nałożone przez pandemię COVID-19, a w międzyczasie zaoferować nowe skuteczne narzędzia, które mogą wspierać przyszły zrównoważony rozwój przedsiębiorczości społecznej działającej w zielonej gospodarce.

b) Metodologia stosowana do wyboru Dobrych Praktyk

Zasadnicze podejście metodologiczne realizowane w celu dokonania wyboru Dobrych Praktyk opiera się głównie na analizie funkcjonalnej tego, co zostało zebrane podczas badań wtórnych i terenowych.

Metodologia projektu zastosowana do wyboru Dobrych Praktyk spełnia większość z następujących kryteriów: prowadzi do rzeczywistej zmiany w obszarze edukacji na temat zielonej gospodarki i przedsiębiorczości społecznej, wykazuje innowacyjne lub powtarzalne podejście oraz wykazuje zrównoważony rozwój.

Poniższa macierz zapewnia ramy dla rankingu Praktyki według kryteriów wymaganych do jej sklasyfikowania lub określenia, gdzie znajduje się Praktyka na skali ewolucyjnej. Umieszczenie Praktyki w matrycy wskazuje na możliwość zaklasyfikowania tej Praktyki jako „Dobra Praktyka". Praktyki umieszczone w lewym dolnym rogu macierzy to te, które mają niższą ocenę, podczas gdy te, które znajdują się w prawym górnym rogu macierzy, to te, które są najwyżej ocenione. Powstały Ranking wskaże, gdzie dana Praktyka znajduje się na skali ewolucyjnej. Zastosowanie takiego podejścia ramowego umożliwiło wyciągnięcie zaplanowanych wniosków ze zidentyfikowanych Dobrych Praktyk, zapewniając w jak największym stopniu przejrzystość, obiektywność i skuteczność.

Podczas różnych spotkań on-line partnerzy mieli okazję omówić i podzielić się kryteriami i wskaźnikami, które należy wykorzystać do wyboru wniosków, które można wyciągnąć ze zidentyfikowanych Dobrych Praktyk, jednocześnie oceniając potencjalne wyzwania, jakie może wiązać się z tym procesem. W tym sensie partnerzy rozważyli w szczególności możliwą różnicę, jaka może wystąpić w stosowaniu kryterium innowacyjności, biorąc pod uwagę, że to, co może być innowacyjne w jednym kraju, nie jest takie w innym.

W tym kontekście partnerzy starali się zatem zapewnić najwyższy poziom jednorodności podczas analiz Dobrych Praktyk, a jednocześnie odpowiadać na to, co pierwotnie planowano w zakresie identyfikacji innowacyjnych komponentów w realizacji szkoleń, ze szczególnym uwzględnieniem tych prowadzonych w formie kształcenia na odległość dla rozwoju przedsiębiorstw społecznych działających w sektorze zielonej gospodarki.

W przyjętej metodyce partnerzy starali się ekstrapolować i określić w sposób obiektywny i przejrzysty, jakie są elementy i czynniki Dobrej Praktyki, które mogą określać jej stopień trwałości, jako zdolność do oferowania w ujęciu perspektywicznym, narzędzia niezbędne do zagwarantowania korzystania przez inne podmioty z innowacyjnych metodologii i praktyk w zapewnianiu kształcenia na odległość, a jednocześnie jej możliwości przenoszenia, takie jak zdolność Dobrej Praktyki do wykorzystania jako modelu dla innych kontekstów niż te, dla których została stworzona

Kryteria wyboru mają funkcjonować jako wytyczne dla partnerów w zakresie selekcji potencjalnych dobrych praktyk, które mogą zidentyfikować wielu kandydatów. Kryteriami wyboru wyciągniętych wniosków i innowacyjnych narzędzi/metod z Dobrych Praktyk są:

- Poziom wpływu na kwestie społeczne i środowiskowe
- Platforma do nauki zdalnej jest łatwo dostępna
- Łatwe w użyciu cyfrowe narzędzia do nauk
- Interakcje w czasie rzeczywistym
- Natychmiastowa informacja zwrotna
- Włączenie narzędzi multimedialnych
- Wysoki poziom interakcji między trenerami a uczniami
- Materiały edukacyjne mogą być nagrywane na wideo i zawierać cyfrowe produkty audio i wizualne
- Materiały i narzędzia do nauki charakteryzują się wysokim realizmem.

c) Szablon do analizy Dobrych Praktyk

W przeprowadzonym procesie wyboru wyciągniętych wniosków i innowacyjnych narzędzi/metod ze zidentyfikowanych i wybranych Dobrych Praktyk wykorzystano konkretny i dostosowany zestaw kryteriów i wskaźników, aby zapewnić i zweryfikować przejrzystość, obiektywność i jednorodność wybranych lekcji, które zostaną wykorzystane do opracowania nadchodzących działań projektowych.

Poniżej zamieszczono szablon użyty do wspomnianego wyboru Dobrych Praktyk.

SZABLON **Za wybór wyciągniętych wniosków i innowacyjnych narzędzi/metod z Dobrych Praktyk**	
Nazwa Dobrej Praktyki:	
Wdrażanie organizacji Dobrej Praktyki:	
Kraj pochodzenia:	

Sekcja I. Ocena:

Kryterium 1. Poziom wpływu na kwestie społeczne i środowiskowe:

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✘":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

Kryterium 2. Platforma do nauki zdalnej jest łatwo dostępna

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✘":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

Kryterium 3. Łatwe w użyciu cyfrowe narzędzia do nauki

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✘":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

Kryterium 4. Interakcje w czasie rzeczywistym:

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✘":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

Kryterium 5. Natychmiastowa informacja zwrotna:

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✕":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

<u>Kryterium 6.</u> Włączenie narzędzi multimedialnych

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✕":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

<u>Kryterium 7.</u> Wysoki poziom interakcji między trenerami a uczniami:

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✕":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

<u>Kryterium 8.</u> Materiały edukacyjne mogą być nagrywane na wideo i zawierać cyfrowe produkty audio i wizualne:

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✕":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

<u>Kryterium 9.</u> Materiały i narzędzia do nauki charakteryzują się wysokim realizmem:

Proszę oznaczyć odpowiednie pole znakiem "✔" lub "✕":

Obecny	TAK:		NIE:	
Jeśli jest obecny, to proszę dokonać oceny w skali od 1 do 5, gdzie 1- oznacza najniższą ocenę, a 5- najwyższą:				
1	2	3	4	5

<u>Sekcja 2</u>. Opis wyciągniętych wniosków:

Ważna instrukcja:

Jeżeli w Sekcji 1. „Ocena" występuje co najmniej 6 kryteriów, a spośród tych 6 kryteriów, jeżeli są co najmniej 3 kryteria z oceną 3 i wyższą, należy zdefiniować zdobyte doświadczenia zgodnie z poniższymi formularzami:

Lekcja 1:	*[Proszę wpisać nazwę lekcji według własnego wyobrażenia]*
Krótki opis:	

Lekcja 2:	*[Proszę wpisać nazwę lekcji według własnego wyobrażenia]*
Krótki opis:	

Lekcja 3:	*[Proszę wpisać nazwę lekcji według własnego wyobrażenia]*
Krótki opis:	

d) Wnioski wyciągnięte z analizy wybranych Dobrych Praktyk

Zgodnie ze zdefiniowaną metodologią i kryteriami, z każdego kraju partnerskiego wyciągnięto wnioski, które można wydobyć z zebranych i wybranych Dobrych Praktyk. Proces selekcji opierał się na zestawie kryteriów oceny od 1 do 5, a wybrane dobre praktyki to te, które uzyskały średni wynik od 4 do 5. Proces oceny został zrealizowany zgodnie z ramową logiką opartą nie na poziomie efektywności i innowacyjności dobrej praktyki, ale w jej zgodności z treścią i celami projektu, zapewniając, że wyciągnięte wnioski mogą stanowić konkretne i użyteczne wsparcie dla przyszłego rozwoju koncepcji programu szkoleniowego.
Wyciągnięte wnioski ułatwią wykorzystanie w przyszłych obszarach i zastosowaniach oraz aktywnie ułatwią uczenie się na podstawie doświadczenia, aby uniknąć powtarzania błędów z przeszłości lub ponownego odkrywania Ameryki, pozwalając w międzyczasie podkreślić wiedzę lub zrozumienie zdobyte dzięki doświadczeniu w dziedzinie zielonej gospodarki i przedsiębiorczości społecznej.
Ocena, a następnie selekcja, spośród wcześniej zdefiniowanych kryteriów, została przeprowadzona przy użyciu podejścia logicznego mającego na celu zidentyfikowanie skutecznych wysiłków w celu rozwiązania wspólnego doświadczanego problemu, potencjalnego długoterminowego pozytywnego wpływu, dobrego zarządzania wzajemnymi relacjami między różnymi podmiotami/kwestiami oraz potencjał do powielania na większą skalę i/lub w innym kraju.
Wnioski wyciągnięte ze zbioru Dobrych Praktyk przedstawione są poniżej. Bardziej szczegółowe informacje można znaleźć w załączniku 1.

Nazwa Dobrej Praktyki	Kraj	Obszar interwencji	Zdobyta wiedza	Używane innowacyjne narzędzia
ODPOWIEDZIALNOŚĆ SPOŁECZNA EVACO	Polska	Rozwój społeczeństwa informacyjnego poprzez udostępnienie czytelnikom bazy wiedzy z zakresu ekologii, ochrony środowiska i społecznej odpowiedzialności biznesu.	- Certyfikat „Zielone Biuro” przyznawany firmom spełniającym określone kryteria. - Portal, którego zadaniem jest promocja i upowszechnianie, a także możliwość wymiany informacji i doświadczeń z zakresu odpowiedzialnego biznesu. - Licznik CO2, który służy podnoszeniu świadomości proekologicznej i ułatwia „zielone” zarządzanie przedsiębiorstwem.	Program certyfikacji i wyróżnienie certyfikatem „Zielone Biuro” za działalność proekologiczną.

			- Zrównoważona strategia społecznej odpowiedzialności biznesu	
SYSTEM UCZESTNICZEGO ZARZĄDZANIA SFERĄ GOSPODARKI SPOŁECZNEJ	Polska	Kształcenie studentów we współpracy z firmami w zakresie zielonej przedsiębiorczości	W ramach Dobrej Praktyki grupy docelowe (studenci) dowiadują się o następujących zagadnieniach bezpośrednio od osób, które mają doświadczenie: (1) Odpowiedzialny i kreatywny recykling firmy. (2) Idea ZERO WASTE w praktyce w miejscu pracy. (3) Jak założyć i prowadzić firmę – jak szukać funduszy, jak stworzyć pomysł na biznes. (4) Wykorzystanie alternatywnych źródeł energii w firmie. (5) Jak zostać dobrym menedżerem, czyli jak rozwijać umiejętności prowadzenia biznesu z zielono-niebieską infrastrukturą w instytucji. (6) Kształtowanie świadomości ekologicznej poprzez przedsiębiorczość opartą na zielonym biznesie.	Projekt tworzy i buduje sieć współpracy angażującą potencjalnych pracodawców w celu wspierania uczniów i studentów w projektowaniu własnych firm. W ramach sieci zaangażowane są instytucje, menedżerowie, mentorzy i przedstawiciele biznesu, którzy dzielą się swoimi doświadczeniami z tymi, którzy są otwarci na nowe doświadczenia.
Nowe Rolnictwo dla Nowego Pokolenia	Grecja	Przemysł rolno-spożywczy	- Nowe rolnictwo dla nowego pokolenia ma na celu stworzenie możliwości zatrudnienia i przedsiębiorczości dla młodych ludzi w greckim sektorze rolno-spożywczym. ● Platforma e-learningowa Cultivate opracowana przez „Nowe Rolnictwo - Nowa Generacja" ma na celu stworzenie nieformalnego centrum edukacji online w sektorze rolno-spożywczym zarówno na poziomie krajowym, jak i europejskim. ● Szkolenia oferowane przez platformę Cultivate obejmują cały zakres sektora rolno-spożywczego i mają na celu sprostanie współczesnym wyzwaniom branży rolno-spożywczej. Platforma łączy uczenie się synchroniczne i asynchroniczne, dając elastyczność beneficjentom. ● „Warsztaty narzędziowe" Są to elastyczne i krótkie warsztaty, które są prowadzone przez uznanych naukowców i specjalistów w	- Centrum szkoleniowe online oferuje najnowsze, najlepsze praktyki i narzędzia służące wprowadzaniu innowacji i zrównoważonego rozwoju w sektorze rolno-spożywczym. - Podejście do cyfrowego uczenia się jest wyjątkowe i skoncentrowane na uczniu, ponieważ zostało zaprojektowane dla sektora rolno-spożywczego, zapewniając narzędzia i metodologie poprzez treści e-learningowe. - Program ma stać się katalizatorem innowacji w ekosystemie rolno-spożywczym w Grecji, aby umożliwić upodmiotowienie młodzieży i wspierać rewitalizację sektora poprzez inicjatywy strategiczne. - Czynniki sukcesu: silny zespół, wyspecjalizowany w branży, bezpieczeństwo finansowania, wsparcie sieciowe i promocja, ukierunkowany na obszary wiejskie w celu osiągnięcia dobrobytu gospodarczego poza obszarami

			tej dziedzinie i każdorazowo prezentują narzędzie biznesowe, przydatne dla tych, którzy chcą zostać rolnikami, założyć lub prowadzić działalność w sektorze rolno-spożywczym. Warsztaty te dotyczą umiejętności miękkich (np. wystąpień publicznych) lub konkretnych tematów branżowych, takich jak bezpieczeństwo i ochrona żywności. ● Specjalistyczny program dotyczący eksportu artykułów rolno-spożywczych. ● Kursy dotyczące konkretnych zawodów w sektorze rolno-spożywczym: pszczelarstwo, uprawa winorośli, hodowla kóz i owiec, uprawa roślin aromatycznych lub leczniczych itp. ● Holistyczny kurs on-line o eksporcie rolno-spożywczym (360): z głównymi filarami zwiększania innowacyjności, przedsiębiorczości i przygotowania do eksportu, uczestnicy zdobywają wszechstronną wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat eksportu produktów rolno-spożywczych w krajach europejskich i poza nimi. Kurs prowadzony jest w języku angielskim, realizowany przez edukatorów z Grecji i USA.	metropolitalnymi.
Bio start-up	Grecja, Włochy, Hiszpania, Portugalia, Belgia	Rolnictwo ekologiczne	**- Pigułki Wiedzy – szkolenia wideo:** krótkie filmy szkoleniowe dostarczające konkretnej wiedzy na temat różnych wymiarów związanych z rolnictwem ekologicznym, takich jak bioróżnorodność, ochrona roślin, dywersyfikacja płodozmianu ekologicznego, strategie na rzecz bardziej zrównoważonego wyżywienia świata, określone uprawy (winogrona, oliwki itp.). - **E-learning:** 2 poziomy, podstawowy i zaawansowany kurs rolnictwa ekologicznego.	- Aktywacja i testowanie kursów e-learningowych dla młodych rolników lub aspirujących, w ramach których doświadczeni trenerzy i tutorzy prowadzili uczestników ścieżką szkoleniową „360 stopni Start Up Bio”. - Rozwój innowacyjnych metod i narzędzi szkoleniowych w celu poprawy możliwości edukacyjnych i wspierania przedsiębiorczości w rolnictwie ekologicznym. - Krótkie filmy szkoleniowe ekspertów dostarczające aktualnych informacji i specjalistycznej wiedzy na

				temat zarządzania glebą i uprawami.
Innowacje społeczne, obszar przedsiębiorczości młodzieży na obszarach wiejskich Bułgarii	Bułgaria	Rozwój młodzieży NEET (niepracującej, niekształcącej się ani nieszkolącej się) na obszarach wiejskich	Opracowanie dwóch masowych szkoleń online w ramach procesu adaptacji i walidacji innowacji społecznych. Kursy szkoleniowe dotyczą ekonomii obiegowej i turystyki zdrowotnej jako skutecznych możliwości promowania samozatrudnienia i przedsiębiorczości wśród młodych ludzi z grup docelowych NEET, poprzez wykorzystanie MOOC jako masowych otwartych kursów online z dużą liczbą uczestników, których ideą jest ponowne odkrycie podejścia edukacyjnego.	- Identyfikacja, rozwój, pilotaż i wdrażanie innowacji społecznych wśród młodzieży NEET z obszarów wiejskich. - Podstawowe zasady ekonomii obiegowej będą promowane za pomocą wysokiej jakości multimediów za pośrednictwem telefonów i tabletów młodych ludzi mieszkających na odległych i słabo rozwiniętych obszarach wiejskich.
Projekt rezerwowy	Włochy	Cyfrowe metody uczenia się stosowane do podnoszenia kwalifikacji i wzmacniania pozycji młodzieży NEET	Zbadanie, przeanalizowanie i ocena potencjału korzystania z masowych otwartych kursów internetowych (MOOC) w celu wspierania młodzieży NEET w nauce, umiejętności w zakresie przedsiębiorczości, które ułatwiłyby jej integrację na rynku pracy. Główne działania to: - Podnoszenie umiejętności i wzmacnianie pozycji młodzieży NEET - Wspieranie osiągania umiejętności przedsiębiorczych - Testowanie MOOCS i e-learningu z grupami docelowymi w celu weryfikacji skuteczności cyfrowego uczenia się dla grupy docelowej - Wspieranie ich sprawczości i pozytywnego wejścia na rynek pracy	Udział w MOOC (5 godzin zajęć tygodniowo przez 10-12 tygodni) pod okiem wyspecjalizowanych tutorów. W tej fazie badacze przeprowadzą proces selekcji w celu zidentyfikowania osób, które faktycznie wezmą udział w stażu w firmach, z którymi nawiązano kontakt w początkowej fazie. Na koniec oceni się wpływ badania pod względem zatrudnialności i włączenia społecznego.
ECORL	Włochy	Przedsiębiorstwa społeczne dla młodzieży NEET i osób dorosłych, które są poza rynkiem pracy	Projekt ECORL jest przykładem mieszanego uczenia się/szkolenia, w obecności i na odległość, młodych ludzi i dorosłych w zakresie przedsiębiorczości społecznej i ekonomii społecznej. Innowacje cyfrowe umożliwiły zaangażowanie około 120 osób na miejscu i 1200 użytkowników na odległość dzięki warsztatom edukacyjnym i	Szkolenie w zakresie przedsiębiorczości społecznej zarówno w formie formalnej, z nauczycielami i tutorami kompetentnymi w danym temacie, jak i nieformalnej, poprzez wizyty studyjne, warsztaty, praktyczne doświadczenia, kursy online i mobilność międzynarodową. Beneficjenci dowiedzieli się, jak działa biznes społeczny, jak rodzi się start-up, jakie są główne zagadnienia

			wielojęzycznym Otwartym Zasobom Edukacyjnym z ćwiczeniami sprawdzającymi umiejętności przedsiębiorcze beneficjentów. W ciągu dwóch lat w ramach projektu ECORL zorganizowano kursy twarzą w twarz, wizyty studyjne w celu poznania modeli przedsiębiorczości społecznej, mobilności grupowej w Albanii w Centrum Yunus ds. Biznesu Społecznego, prace indywidualne, wykorzystanie kursów internetowych na temat zrównoważonego rozwoju gospodarczego i przedsiębiorczości społecznej.	przedsiębiorczości społecznej, jak zarządzać zrównoważonym zielonym i społecznym przedsiębiorstwem.
Eko-społeczna przedsiębiorczość dla młodych ludzi	Chorwacja	Klaster Eko-Społecznych Innowacji i Rozwoju	Realizacja projektu obejmowała 6 warsztatów dla co najmniej 6 uczestników, którzy zidentyfikowali co najmniej 2 problemy rozwojowe w mieście Split, opracowali pomysły projektowe na co najmniej 2 produkty/usługi, które prowadzili eksperci i mentorzy z zakresu przedsiębiorczości społecznej. Podczas warsztatów młodzi ludzie mieli okazję zidentyfikować główne problemy rozwojowe miasta Split i okolic oraz zaproponować adekwatne rozwiązania zgodne z zasadami przedsiębiorczości społecznej i społecznie odpowiedzialnego biznesu.	Realizacja warsztatów, podczas których młodzi ludzie zidentyfikowali główne problemy rozwojowe w mieście Split i zaproponowali adekwatne rozwiązania zgodne z zasadami przedsiębiorczości społecznej i społecznie odpowiedzialnego biznesu. Wzrósł poziom umiejętności i wiedzy przedstawicieli obu płci.
ComNetNEET – Sieć społecznościowa na rzecz integracji młodych ludzi w sytuacji NEET”	Portugalia, Hiszpania, Włochy, Niemcy, Wielka Brytania	Przedsiębiorczość społeczna i edukacja	Europejski projekt „Sieci społecznościowe na rzecz integracji młodych ludzi w sytuacji NEET” miał na celu zapewnienie alternatywnego rozwiązania dla wcześniej wdrożonych strategii i polityk, poprzez wzmocnienie i wykorzystanie sieci społecznościowych. Opracowany model oparty na przykładach dobrych praktyk został przetestowany w trzech krajach europejskich (Włochy, Hiszpania i Portugalia). Po fazie przygotowawczej, która obejmowała diagnostykę	Główne elementy innowacji: • Model zarządzania z lokalną współpracą publiczno-prywatną; ● Identyfikacja faz procesu usługi wstawiania pracy; ● Propozycje integracji różnych usług (na poziomie socjalnym i rynku pracy) dla młodzieży NEET.

			terytorium, selekcję młodych ludzi, którzy należą do grupy NEET, a także identyfikację ewentualnych członków społeczności lokalnej i sieci zainteresowanych stron, główna część pilotażu obejmowała wspieranie młodzieży NEET i budowanie sieci. W Hiszpanii, Włoszech i Portugalii ponad 50 młodych ludzi z grupy NEET zaangażowało się w projekt i wzięło udział w indywidualnych sesjach coachingowych, sesjach grupowych i doświadczeniach zawodowych. Jednocześnie rozwijano i utrzymywano sieci społecznościowe w celu stworzenia wspólnych ambicji i zrozumienia sposobów integracji młodzieży NEET, a także zapewnienia im lepszych możliwości uzyskania dostępu do rynku pracy.	
TESEO - Pasma Arianny w erze cyfrowej	Francja, Belgia, Niemcy, Hiszpania, Cypr, Włochy, Portugalia	Zatrudnienie, przedsiębiorczość, integracja migrantów i włączenie społeczne	Projekt ma na celu zapewnienie interaktywnych, modułowych, zintegrowanych, połączonych, społecznych i otwartych treści i ścieżek edukacyjnych: celem jest umożliwienie dynamicznej interakcji nauczycielom i studentom uniwersytetów i szkół średnich (wyższych i niższych), edukatorom i osobom pracującym z młodzieżą z zaawansowanymi i uporządkowanymi zasobami edukacyjnymi zgodnie z systemem komunikacji, w celu uzyskania wymiernych efektów uczenia się i samokształcenia w zakresie edukacji medialnej.	Innowację reprezentuje przede wszystkim platforma (webApp), która jest skonfigurowana jako zestaw narzędzi: interaktywne i hipertekstowe: pozwala na wysoce spersonalizowane ścieżki użytkowania, w zależności od celów edukacyjnych, poznawczych i zainteresowań kulturowych cele poznawcze i zainteresowania kulturowe; modułowy: węzły informacyjne (tekst, dźwięk, muzyka, wideo, film, klipy, blogi itp.) można łatwo manipulować i reorganizować w serię produktów edukacyjnych, które można dostosować do wielu określonych ścieżek; zintegrowane i połączone: zaprojektowane w taki sposób, aby wykorzystać potencjał ścieżek multimedialnych, on i off-line; społeczne: w zestawie narzędzi zintegrowane są platformy społecznościowe, zarówno jako przestrzenie do promowania i udostępniania

				projektu, jak i środowiska medialne dla konkretnych kursów edukacji medialnej; certyfikat: treści i ścieżki są poświadczone kompetencjami naukowymi badaczy instytucji edukacyjnych zaangażowanych w rozwój projektu. otwarte: zestaw narzędzi jest okresowo aktualizowany i modyfikowalny w związku z rozszerzeniem planowanych działań projektowych. integracyjny: zestaw narzędzi jest skonstruowany w taki sposób, aby umożliwić pełne uczestnictwo nauczycieli, edukatorów i uczniów niepełnosprawnych i mających szczególne potrzeby.
EIN - Educaţie incluzivă pentru nevăzători (edukacja włączająca dla osób niewidomych)	Rumunia	Przedsiębiorczość społeczna i edukacja	W ramach projektu wyprodukowano książkę audio w formacie DAISY (Digital Accessible Information System) i przeszkolono ludzi w zakresie korzystania z odtwarzacza DAISY. Dzięki temu systemowi książki są odczytywane osobom niewidomym przez urządzenie, a to sprawia, że informacje są bardziej dostępne dla osób niedowidzących. Projekt popularyzuje wśród Rumunów niewidomych tę i inne najnowsze metody (m.in. programy czytników ekranu komputerowego, takie jak NVDA i Serotek System Access dla systemu Windows czy Apple VoiceOver dla OS X); sprzęt do uzyskiwania dostępu do informacji (na przykład czytnik DAISY i Code Jumper, technologia, która umożliwia osobom niedowidzącym poznanie podstawowych pojęć programistycznych, takich jak sekwencja, iteracja, selekcja i zmienne, ale także zachęca ich do myślenia obliczeniowego, takiego jak rozwiązywanie tego samego wyzwania na wiele sposobów); ułatwia zakup tych urządzeń oraz	Projekt umożliwił osobom z dysfunkcją wzroku uzyskanie niezbędnych umiejętności do wykonywania tej samej pracy, co ich rówieśnicy bez problemów ze wzrokiem, oraz zachęcił ich do przedsiębiorczości. Jest to możliwe dzięki informacjom i szkoleniom oferowanym przez projekt. Na przykład, nauczenie się prawidłowego korzystania z Code Jumper oznacza, że osoby niedowidzące mogą zostać programistami lub mogą być w stanie z łatwością samodzielnie stworzyć e-commerce lub stronę internetową dla własnego przedsiębiorstwa; korzystając z odtwarzaczy DAISY i materiałów bibliotecznych online, mogliby badać pojęcia ekonomiczne potrzebne do założenia przedsiębiorstwa.

			zapewnia pomoc w ich użytkowaniu. Przygotowuje również materiały potrzebne do szkolenia osób niedowidzących w zakresie jak najefektywniejszego korzystania z nowych technologii dostępu (filmy instruktażowe i podręczniki na YouTube w formacie DAISY).	

d.1) Pochodne kompetencje kluczowe i narzędzia cyfrowe:

Pochodne kompetencje kluczowe:

Powyższa lekcja może być również wykorzystana jako podstawa do rozwijania kluczowych kompetencji potrzebnych do szkolenia młodzieży NEET w zakresie przedsiębiorczości ekologicznej i społecznej oraz rozwijana poprzez wykorzystanie szkoleń synchronicznych i asynchronicznych z zastosowaniem odpowiednich narzędzi cyfrowych. Zdefiniowane niniejszym kompetencje są zgodne z Europejskimi Ramami Kwalifikacji (EQF), ECVET i innymi unijnymi narzędziami przejrzystości edukacyjnej pod względem autonomii i odpowiedzialności. Sugerowana lista kompetencji obejmuje:

K1: Posiadanie zdolności do właściwego zarządzania przedsiębiorstwami społecznymi i być w stanie wybrać właściwą interakcję z odpowiednimi kluczowymi interesariuszami;

K2: Posiadanie zdolności do wyboru i zastosowania odpowiedniego sposobu i rodzajów komunikacji w kontekście wielokulturowym iz uwzględnieniem różnych środowisk społecznych;

K3: Wybór i stosowanie w praktyce koncepcję zrównoważonego rozwoju w codziennej działalności operacyjnej przedsiębiorstw społecznych;

K4: Posiadanie umiejętności mobilizacji wiedzy na temat najbardziej aktualnych innowacji w zielonej gospodarce oraz zastosowania ich w różnych typach procesów biznesowych;

K5: Posiadanie zdolności do planowania, rozwijania, organizowania i zarządzania działaniami partnerskimi i sieciowymi w celu utrzymania rozwoju biznesowego ich przedsiębiorstw społecznych.

Obowiązujące narzędzia cyfrowe, metodologie i podejścia do nauczania na odległość:

Narzędzie nr 1: Ustrukturyzowane treści edukacyjne według jasnych i zrozumiałych tematów edukacyjnych i szkoleniowych;

Narzędzie nr 2: Wykorzystanie dostosowanych edukacyjnych lekcji wideo, które zawierają praktyczne przykłady i referencje z udanych praktyk biznesowych;

Narzędzie nr 3: Korzystanie z systemu samooceny, który zapewnia bezpośrednią informację zwrotną użytkownikom cyfrowych usług edukacyjnych i szkoleniowych, co może pomóc im w dalszej poprawie ich wyników i świadomości w zakresie różnych omawianych tematów oraz bardziej precyzyjnej koncentracji ich wysiłków w nauce;

Narzędzie nr 4: Wykorzystanie systemu mentoringu cybernetycznego, który prowadzi użytkownika cyfrowych usług edukacyjnych i szkoleniowych do jego konkretnych potrzeb w zakresie zrównoważonego rozwoju i przedsiębiorczości społecznej;

Narzędzie nr 5: Wdrażanie wirtualnych działań polegających na odgrywaniu ról za pomocą różnego rodzaju dostosowanych

ćwiczeń lub gier, które mogą wspierać wyższą wirtualną interakcję i wydajność uczniów, zapewniając ich aktywne uczestnictwo i zaangażowanie.

Narzędzie nr 6: Stworzenie edukacyjnego centrum cyfrowego, które angażuje już przeszkolone osoby do przyszłych szkoleń online i interakcji z nowicjuszami.

Narzędzie nr 7: Stworzenie „cyfrowych ambasadorów doświadczenia", dzięki którym uczący się rozpowszechniają cyfrowo nabytą wiedzę, umiejętności i kompetencje wśród swoich kolegów i innych aktorów, i za to są doceniani i nagradzani zgodnie z ich osobistymi osiągnięciami. Będzie to miało duży wpływ na ogólną poprawę poziomu ich świadomości na temat zdobytej wiedzy i przyniesie natychmiastowy efekt mnożnikowy.

g) Zakończenie

Złożony charakter analizy przeprowadzonej w celu identyfikacji i wyodrębnienia przydatnych i innowacyjnych narzędzi, które mają być stosowane w nauczaniu na odległość dla przedsiębiorstw społecznych w dziedzinie gospodarki ekologicznej, stanowi wyzwanie, aby określić, które skutki są istotne i w jaki sposób może być wykorzystany do celów projektu SOSUSK.

Podsumowując pracę wykonaną w tym kontekście, możemy wysunąć kilka istotnych czynników, które można wykorzystać do celów projektu:

Opowiadanie historii: Opowiadanie historii to interaktywna sztuka używania słów i działań do ujawniania elementów i obrazów historii. Jednocześnie jest ono pobudzaniem wyobraźni słuchacza jako starożytna forma sztuki i cenna forma ludzkiej ekspresji, przy wykorzystywaniu lekcji jako inspirację i kilka sztuczek, aby stworzyć nowe podejście do tematu szkolenia. W ten sposób może być wykorzystane jako nowe cyfrowe narzędzie do interaktywnego uczenia się i odkryć, jak najlepiej je wykorzystać do dostarczania modułów e-learningowych. Opowiadanie historii obejmuje dwukierunkową interakcję między narratorem a słuchaczami. Odpowiedzi słuchaczy wpływają na opowiadanie historii. Stosując takie podejście, opowiadanie historii wyłania się z interakcji i współpracy, skoordynowanych wysiłków opowiadacza i publiczności. Nie tworzy wyimaginowanej bariery między mówcą a słuchaczami. Jest to część tego, co odróżnia opowiadanie historii od form teatru, które wykorzystują wyimaginowaną „czwartą ścianę". Różne kultury i sytuacje tworzą różne oczekiwania co do ról narratora i słuchacza – który na przykład mówi jak często i kiedy – i dlatego tworzą różne formy interakcji. Interaktywny charakter opowiadania historii częściowo odpowiada za jego bezpośredniość i oddziaływanie. W najlepszym przypadku opowiadanie historii może bezpośrednio i ściśle łączyć opowiadającego z publicznością.

Rozgrzewka wideo: Zapewnia wyszukiwanie, gromadzenie i wybór dostępnych filmów w różnych kanałach medialnych, takich jak YouTube, które mogą pasować do treści i tematów objętych programem nauczania i mogą być wykorzystywane do stymulowania i motywowania uczniów do łatwiejszego zapoznania się ze szkoleniem tematów, pobudzając ich wyobraźnię, a w konsekwencji chęć zdobywania większej wiedzy.

Edukacyjne lekcje wideo: Zawierają praktyczne przykłady i referencje z udanych praktyk biznesowych. Filmy edukacyjne stanowią ważne narzędzie dostarczania treści na wielu zajęciach typu flipped, blended i online. Efektywne wykorzystanie wideo jako narzędzia edukacyjnego jest lepsze, gdy instruktorzy rozważą trzy elementy: jak zarządzać poznawczym obciążeniem wideo; jak zmaksymalizować zaangażowanie uczniów w wideo; i jak promować aktywną naukę z filmu. Aby jednak wideo służyło jako produktywna część uczenia się, ważne jest, aby instruktor rozważył trzy elementy projektowania i wdrażania wideo:

1. obciążenie poznawcze;
2. elementy pozapoznawcze, które wpływają na zaangażowanie;
3. cechy promujące aktywną naukę.

System cybermentoringu: Narzędzie prowadzące użytkownika cyfrowych usług edukacyjnych i szkoleniowych do jego specyficznych potrzeb w zakresie zrównoważonego rozwoju i przedsiębiorczości społecznej. System cybermentoringu zapewnia

rodzaj mentoringu wirtualnego jako rodzaj mentoringu w miejscu pracy, w którym mentorzy i podopieczni spotykają się wirtualnie zamiast osobiście; najprawdopodobniej przez połączenia wideo lub głosowe. Korzystając z obecnych narzędzi cyfrowych, takich jak rozmowy Zoom, Hangouty na czacie lub kanały Slack, mentor może pomagać uczniom zdalnie, wirtualnie, udzielając im wskazówek dotyczących ich ról i obowiązków, pomagając w rozwiązywaniu problemów interpersonalnych i innej pomocy w przezwyciężeniu przeszkód, promowaniu produktywności i zarządzaniu czasem. W ten sposób zapewnia duże wsparcie zarówno mentorom, jak i podopiecznym, częściej przeprowadzając krótsze spotkania, a rzadziej dłuższe, wzmacniając relacje online, zwiększając zaufanie i relacje z kadencją spotkań mentora i podopiecznego.

Wirtualne odgrywanie ról: różne rodzaje dostosowanych ćwiczeń lub gier, które mogą wspierać wyższą wirtualną interakcję i wydajność uczniów, zapewniając ich aktywne uczestnictwo i zaangażowanie. Odgrywanie ról umożliwia uczącym się doświadczanie realistycznych przykładów praktyk, zachowań i umiejętności podejmowania decyzji, których potrzebują, aby odnieść sukces i mieć pewność siebie w pożądanej roli. Realistyczne scenariusze i postacie zapewniają bardziej interaktywny sposób uczenia się niż zwykłe uczenie się w klasie. Alternatywnie można wykorzystać odgrywanie ról, aby połączyć wiedzę z uczenia się w klasie z realistycznymi symulacjami.

System samooceny: Zapewnia bezpośrednią informację zwrotną dla użytkowników cyfrowych usług edukacyjnych i szkoleniowych, która może pomóc im w dalszej poprawie ich wyników i świadomości w zakresie różnych poruszanych tematów oraz bardziej precyzyjnej koncentracji ich wysiłków w nauce. Za pomocą dostosowanych, ustrukturyzowanych kwestionariuszy, uczeń może na etapie pośrednim i końcowym ocenić swój poziom wiedzy i nabytych kompetencji oraz poziom rzeczywistej świadomości na ich temat.

Odwrócona klasa: Odwrócona klasa to strategia instruktażowa i rodzaj nauczania mieszanego, który odwraca tradycyjne środowisko uczenia się, dostarczając treści instruktażowe, często online i w formacie filmów, poza salą lekcyjną. Przenosi do klasy zajęcia, w tym te, które tradycyjnie uważano za pracę domową. W tym scenariuszu uczniowie uczą się o odwróconej nauce i sami stosują jej zasady, projektując ćwiczenia odwróconego uczenia się dla swoich rówieśników. Scenariusz polega na tym, że klasa pracuje w grupach w celu opracowania odwróconych zasobów edukacyjnych, z których będą korzystać inne zespoły w klasie, ale można go przystosować dla jednej klasy, aby opracować zajęcia z odwróconego uczenia się dla młodszych uczniów. Działanie może być zorganizowane jako sposób na powtórzenie tematów przed egzaminami lub jako sposób na poznanie tematu poprzez aktywne jego nauczanie, a jednocześnie rozwijanie kompetencji obejmujących współpracę, uczenie się i komunikację. Scenariusz jest otwarty, ponieważ nie określono konkretnego tematu, a czas potrzebny może się znacznie różnić. Ćwiczenie można rozpocząć od przygotowania do odwróconej nauki, obejrzenia filmów na temat odwróconej nauki i czytania tekstów wprowadzających, przygotowanych przez nauczyciela.

Załącznik 1: Lista zebranych Dobrych Praktyk:

Belgia:

Dobra praktyka 1: MŁODZIEŻ NEET W DZIAŁANIU

Dobra praktyka 2: PRZYSPIESZ SIĘ

Dobra praktyka 3: TESEO

Bułgaria:

Dobra Praktyka 1: DZIAŁAJ SPOŁECZNIE – Działania wspierające i wzmacniające przedsiębiorczość społeczną na poziomie lokalnym;

Dobra praktyka 2: JA Bułgaria;

Dobra Praktyka 3: Innowacje społeczne, obszar przedsiębiorczości młodzieży na obszarach wiejskich Bułgarii;

Dobra Praktyka 4: Rozpoczęcie Projektu Młodej Przedsiębiorczości Społecznej, SUYSE;

Dobra praktyka 5: Praktykuj RAZEM

Chorwacja:

Dobra praktyka 1: spółdzielnia NEOS

Dobra Praktyka 2: Eko-społeczna przedsiębiorczość dla młodych ludzi

Dobra praktyka 3: EkoBiz

Dobra Praktyka 4: Firma Włączania

Dobra praktyka 5: Młody, pracowity, przedsiębiorczy!

Grecja:

Dobra praktyka 1: Nowe rolnictwo dla nowego pokolenia

Dobra praktyka 2: YOUTHShare

Dobra praktyka 3: Bio start-up

Włochy:

Dobra praktyka 1: Quid informatyczny;

Dobra praktyka 2: IT Cartiera;

Dobra praktyka 3: IT Ecorl;

Dobra praktyka 4: PROJEKT REZERWY IT;

Polska:

Dobra Praktyka 1: Przedsiębiorcza młodzież dla Zielonej Europy;

Dobra praktyka 2: PL EVACO Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością;

Dobra Praktyka 3: Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej

Rumunia:

Dobra praktyka 1: Asociatia Sociala Pentru Tehnologie Avansata – ASTA;

Dobra praktyka 2: EIN - Educaţie incluzivă pentru nevăzători (edukacja włączająca dla osób niewidomych);

Dobra Praktyka 3: Naród Przedsiębiorców Społecznych;

Załącznik 2: Lista oddzielnych analiz i ewaluacji zebranych Dobrych Praktyk:

Belgia:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: MŁODZIEŻ NEET W DZIAŁANIU

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: PRZYSPIESZ CIĘ

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: TESEO

Bułgaria:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: DZIAŁAJ SPOŁECZNIE – Działania wspierające i wzmacniające przedsiębiorczość społeczną na poziomie lokalnym;

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: JA Bułgaria;

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: Innowacje społeczne, obszar przedsiębiorczości młodzieży na obszarach wiejskich Bułgarii;

Analiza i ocena dobrych praktyk 4: Rozpoczęcie Projektu Młodej Przedsiębiorczości Społecznej, SUYSE;

Analiza i ocena dobrych praktyk 5: Praktykuj RAZEM

Chorwacja:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: spółdzielnia NEOS

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: Eko-społeczna przedsiębiorczość dla młodych ludzi

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: EkoBiz

Analiza i ocena dobrych praktyk 4: Firma Włączania

Analiza i ocena dobrych praktyk 5: Młody, pracowity, przedsiębiorczy!

Grecja:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: Nowe rolnictwo dla nowego pokolenia

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: YOUTHShare

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: Bio start-up

Włochy:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: Quid informatyczny;

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: IT Cartiera;

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: IT Ecorl;

Analiza i ocena dobrych praktyk 4: PROJEKT REZERWY IT

Polska:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: Przedsiębiorcza młodzież dla Zielonej Europy;

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: PL EVACO Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością;

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: Ministerstwo Rodziny, Pracy i Polityki Społecznej

Rumunia:

Analiza i ocena dobrych praktyk 1: Asociatia Sociala Pentru Tehnologie Avansata – ASTA;

Analiza i ocena dobrych praktyk 2: EIN - Educaţie incluzivă pentru nevăzători (edukacja włączająca dla osób niewidomych);

Analiza i ocena dobrych praktyk 3: Naród Przedsiębiorców Społecznych.