

RISULTATO di PROGETTO 1:

Raccolta e analisi di buone pratiche su metodi innovativi di apprendimento digitale per l'impresitoria verde e sociale

REPORT DI ANALISI SUI METODI DI APPRENDIMENTO DIGITALE INNOVATIVI PER L'IMPRESITORIALITÀ VERDE E SOCIALE

A cura di

Partner 5, South-West University "Neofit Rilski"

Data: 06.06.2022



Contenuti:

a) Premessa.....	3
b) Metodologia utilizzata per selezionare le Buone Pratiche	4
c) Modello per analizzare le Buone Pratiche.....	5
d) Lezioni apprese dall'analisi delle Buone Pratiche selezionate	7
d.1) Competenze chiave e strumenti digitali derivati.....	13
Competenze Chiave derivate:	13
Gli strumenti digitali, le metodologie e gli approcci utilizzabili per l'apprendimento a distanza:	14
g) Conclusione.....	14
Appendice 1: Elenco delle Buone Pratiche raccolte:.....	17
Appendice 2: Elenco delle analisi e valutazioni separate delle buone pratiche raccolte:.....	18

a) Premessa

Il presente rapporto presenta i risultati della ricerca realizzata da tutti i partner per la raccolta di Buone Pratiche con lo scopo di identificare, analizzare, e valutare le buone prassi esistenti nella promozione dell'inclusione di giovani svantaggiati e della costruzione di comunità nei settori dell'animazione socioeducativa. Queste informazioni hanno lo scopo di aiutare il consorzio a stabilire un terreno comune di conoscenza nel campo dell'educazione all'imprenditoria verde e sociale e la condivisione di buone pratiche all'interno di esperienze e iniziative di successo implementate nel campo dell'apprendimento a distanza, per sostenere lo sviluppo dell'imprenditoria sociale nel settore della green economy o nei settori connessi.

La mappatura delle buone prassi esistenti sarà per il consorzio la base su cui sviluppare un Toolkit di pratiche sulla promozione dell'integrazione (soprattutto a livello locale) attraverso la cooperazione multidisciplinare e intersettoriale. Il rapporto sull'analisi della mappatura include l'analisi dei dati a livello locale-regionale, nazionale ed europeo.

L'obiettivo principale di questo rapporto è di presentare le migliori pratiche selezionate e i risultati delle analisi realizzate sui metodi innovativi di apprendimento digitale per l'imprenditoria verde e sociale, che consentiranno di sviluppare strumenti di apprendimento innovativi e personalizzati che si adattino alle attuali lacune nelle aree di intervento, proponendo nuovi strumenti che rispondano pienamente ai bisogni espressi dal mercato di riferimento, consentendo di assicurare una futura sostenibilità del processo di apprendimento dei giovani svantaggiati.

I risultati ottenuti da tale analisi, condotta seguendo criteri condivisi tra i partner di progetto, rappresentano una solida base che supporterà la partnership per affrontare le sfide attuali nell'educazione all'imprenditoria verde e sociale per lo sviluppo di strumenti educativi che siano in grado di superare le attuali barriere in materia di istruzione, principalmente a causa delle restrizioni imposte dalla pandemia di COVID-19, e offrire inoltre nuovi strumenti efficaci in grado di favorire la futura sostenibilità dell'imprenditoria sociale nella green economy.

b) Metodologia utilizzata per selezionare le Buone Pratiche

L'approccio metodologico utilizzato per effettuare la selezione delle buone pratiche si basa principalmente sull'analisi funzionale di quanto raccolto durante la ricerca teorica e sul campo.

La metodologia utilizzata dal progetto per la selezione delle Buone Pratiche risponde ai seguenti criteri:

- portare ad un cambiamento effettivo nel campo dell'educazione alla green economy e all'imprenditoria sociale,
- prevedere un approccio innovativo e replicabile e garantire la sostenibilità.

La matrice di analisi adottata fornisce un quadro per catalogare una pratica rispetto ai criteri richiesti, al fine di identificare dove posizionare la prassi all'interno della classificazione definita. Il posizionamento di una prassi fornisce un'indicazione del suo potenziale per essere classificata come "buona pratica": quelle poste in basso a sinistra della matrice hanno un punteggio più basso, mentre quelle poste in alto a destra hanno un punteggio più alto. Il risultato indicherà dove si trova una determinata pratica nella classifica. Utilizzando tale approccio è stato valorizzare il portato delle buone pratiche individuate, garantendo il più possibile trasparenza, obiettività ed efficienza.

Durante i numerosi incontri online, i partner hanno potuto discutere e condividere quali criteri e indicatori utilizzare per la selezione degli insegnamenti da trarre dalle buone pratiche individuate, valutando così le potenziali sfide che questo processo può comportare. In particolare, i partner hanno analizzato la possibile differenza che può esistere nell'applicazione del criterio "innovazione", considerando che ciò che può essere innovativo in un Paese, non lo è in un altro.

All'interno di tale contesto, i partner hanno quindi cercato di garantire il massimo livello di omogeneità durante le analisi di buone pratiche e allo stesso tempo di rispondere a quanto inizialmente pianificato nell'individuare le componenti innovative nell'erogazione dei percorsi formativi, con particolare riferimento a quelli svolti a distanza per lo sviluppo di imprese sociali operanti nel settore della green economy.

Nella metodologia adottata, i partner hanno cercato di estrapolare e definire, in modo oggettivo e trasparente, quali sono gli elementi e i fattori della Buona Pratica che possono definirne il grado di **sostenibilità**, come la sua capacità di offrire, in prospettiva, gli strumenti necessari per garantire l'utilizzo da parte di altri soggetti di metodologie e pratiche innovative nell'erogazione della formazione a distanza e, al tempo stesso, il suo livello di **trasferibilità**, come la capacità della Buona Pratica di essere utilizzata come modello in contesti diversi da quelli per cui è stata realizzata.

I criteri di selezione hanno lo scopo di fungere da linee guida per i partner che potranno scegliere tra le potenziali molteplici buone pratiche da loro individuate. I criteri utilizzati per la selezione delle lezioni apprese e degli strumenti/metodi innovativi dalle Buone Pratiche sono i seguenti:

- **Livello di impatto sulle tematiche sociali e ambientali**
- **Facilità di accesso alla Piattaforma di apprendimento**
- **Facilità di utilizzo degli strumenti di apprendimento digitale**
- **Interattività in tempo reale**
- **Feedback immediato**
- **Inclusione di strumenti multimediali**
- **Alto livello di interazione tra formatori e discenti**
- **I materiali didattici possono essere videoregistrati e includere prodotti digitali audiovisivi**
- **I contenuti e gli strumenti di apprendimento presentano un elevato realismo.**

c) Modello per analizzare le Buone Pratiche

Il processo realizzato per selezionare le lezioni apprese e gli strumenti/metodi innovativi dalle Buone Pratiche individuate, ha utilizzato un insieme specifico di criteri e indicatori su misura, al fine di garantire e validare la trasparenza, l'obiettività e l'omogeneità delle prassi selezionate che saranno utilizzate per lo sviluppo delle attività del progetto.

Di seguito viene riportato il modello utilizzato per la scelta delle buone pratiche.

TEMPLATE				
Per selezionare le lezioni apprese e gli strumenti/metodi innovativi dalle Buone Pratiche				
Nome della Buona Pratica:				
Organizzazione che realizza la Buona Pratica:				
Nazione:				
Sezione I. Valutazione:				
<u>Criterio 1. Livello di impatto nei settori del sociale e dell'ambiente:</u>				
Segna con "✓" or "✗", se appropriato:				
Presente	Si:		No:	
Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:				
1	2	3	4	5
 <u>Criterio 2. Facilità di accesso alla Piattaforma di apprendimento</u>				
Segna con "✓" or "✗", se appropriato:				
Presente	Si:		No:	
Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:				
1	2	3	4	5
 <u>Criterio 3. Facilità di utilizzo degli strumenti di apprendimento digitale</u>				
Segna con "✓" or "✗", se appropriato:				
Presente	Si:		No:	
Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:				
1	2	3	4	5
 <u>Criterio 4. Interattività in tempo reale:</u>				
Segna con "✓" or "✗", se appropriato:				
Presente	Si:		No:	
Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:				
1	2	3	4	5
 <u>Criterio 5. Feedback immediato:</u>				
Segna con "✓" or "✗", se appropriato:				
Presente	Si:		No:	
Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:				

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Criterion 6. Inclusion of multimedia tools:

Sign with “✓” or “✗”, as appropriate:

Presente	Si:		No:	
----------	-----	--	-----	--

Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Criterion 7. High level of interaction between trainers and students:

Sign with “✓” or “✗”, as appropriate:

Presente	Si:		No:	
----------	-----	--	-----	--

Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Criterion 8. Didactic materials can be video-recorded and include digital audiovisual products:

Sign with “✓” or “✗”, as appropriate:

Presente	Si:		No:	
----------	-----	--	-----	--

Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Criterion 9. Contents and learning tools present a high realism:

Sign with “✓” or “✗”, as appropriate:

Presente	Si:		No:	
----------	-----	--	-----	--

Se presente, valuta da 1 a 5, dove 1 è il punteggio più basso e 5 il più alto:

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Section 2. Description of lessons learned:

Important instruction:

Se sono presenti almeno 6 criteri nella Sezione 1. “Valutazione” e tra questi 6 criteri, se sono presenti almeno 3 criteri con valutazione pari o superiore a 3, definire le lezioni apprese secondo la modulistica di seguito riportata:

Lezione 1:	<i>[Scrivi il nome della lezione secondo la tua percezione]</i>
Breve descrizione:	

Lezione 2:	<i>[Scrivi il nome della lezione secondo la tua percezione]</i>
Breve descrizione:	

Lezione	<i>[Scrivi il nome della lezione secondo la tua percezione]</i>
3:	
Breve descrizione:	

d) Lezioni apprese dall'analisi delle Buone Pratiche selezionate

Seguendo la metodologia e i criteri definiti, da ciascun Paese partner sono state riportate le lezioni che si possono trarre dalle Buone Pratiche raccolte e selezionate. Il processo di selezione si è basato su un insieme di criteri di valutazione da 1 a 5 e **le buone pratiche selezionate sono state quelle che avevano un punteggio medio da 4 a 5**. Il processo di valutazione è stato attuato seguendo una logica basata non sul livello di efficienza e innovazione della Buona Pratica, ma nella sua aderenza ai contenuti e alle finalità del progetto, facendo in modo che le lezioni apprese possano dare un supporto concreto e utile per lo sviluppo futuro della progettazione del percorso formativo.

Le lezioni apprese faciliteranno l'utilizzo in pratiche future e faciliteranno attivamente l'apprendimento dall'esperienza, al fine di evitare di ripetere gli errori del passato o di "ripartire da zero", consentendo di evidenziare le conoscenze acquisite dall'esperienza nel settore della green economy e dell' imprenditoria sociale.

La valutazione e quindi la selezione, tra i criteri precedentemente definiti, è stata effettuata utilizzando un approccio logico volto a identificare gli sforzi efficaci per affrontare un problema comune, il potenziale impatto positivo a lungo termine, la buona gestione delle interrelazioni tra diversi attori/questioni e il potenziale di trasferibilità su scala più ampia e/o in un altro paese.

Le lezioni apprese dalla raccolta di Buone Pratiche sono descritte di seguito.

Informazioni più dettagliate si trovano nell'allegato 1.

Nome Buona Pratica	Nazione	Area di Intervento	Lezioni apprese	Strumenti innovativi utilizzati
SOCIAL RESPONSIBILITY EVACO	Polonia	Sviluppo della società dell'informazione fornendo ai lettori una base di conoscenze nel campo dell'ecologia, della protezione ambientale e della responsabilità sociale d'impresa.	<ul style="list-style-type: none"> -Un certificato "Green Office" assegnato alle imprese che soddisfano determinati criteri. -Un portale, il cui compito è promuovere e diffondere, nonché l'opportunità di scambiare informazioni ed esperienze nel campo dell'impresa responsabile. -Un misuratore di CO2, che serve a sensibilizzare l'ambiente e facilita la gestione "verde" dell'impresa. -Una strategia di responsabilità di impresa sostenibile 	Programma di certificazione e premiazione con un attestato di "Green Office" per le attività a favore dell'ambiente
SYSTEM OF PARTICIPATORY MANAGEMENT OF	Polonia	Formazione degli studenti in collaborazione con	Nella buona pratica, i gruppi target (studenti) apprendono le seguenti questioni	Il progetto crea e costruisce una rete di cooperazione che coinvolge potenziali datori di lavoro per supportare alunni e

THE SOCIAL ECONOMY SPHERE		aziende all' imprenditoria verde	direttamente da chi ha esperienza: (1) Riciclaggio responsabile e creativo dell'azienda. (2) L'idea di ZERO RIFIUTI nella pratica, sul posto di lavoro. (3) Come creare e gestire un'azienda: come cercare fondi, come creare un'idea imprenditoriale. (4) L'utilizzo di fonti energetiche alternative in azienda. (5) Come diventare un buon manager o come sviluppare le capacità di gestione di un'impresa con un'infrastruttura verde e blu nell'istituto. (6) Dare forma alla consapevolezza ambientale con un'imprenditorialità basata sul business verde.	studenti nella progettazione delle proprie aziende. Nell'ambito della rete, istituzioni, manager, tutor e rappresentanti delle imprese sono coinvolti per condividere le proprie esperienze con coloro che sono aperti a nuove esperienze.
New Agriculture for the New Generation	Grecia	Agroalimentare	-Nuova agricoltura per le nuove generazioni mira a creare opportunità di lavoro e imprenditorialità per i giovani nel settore agroalimentare greco. -La piattaforma e-learning Cultivate sviluppata da "New Agriculture New Generation" ha l'obiettivo di creare un hub di formazione online non formale nel settore agroalimentare sia a livello nazionale che europeo. -I corsi di formazione offerti dalla piattaforma Cultivate coprono l'intera gamma del settore agroalimentare e intendono rispondere alle moderne sfide dell'industria agroalimentare. La piattaforma combina l'apprendimento sincrono e asincrono, offrendo flessibilità ai beneficiari. -'Workshop Strumentokit' Si tratta di workshop brevi e flessibili, condotti da rinomati scienziati e professionisti del settore e che presentano ogni volta uno strumento di business, utile per chi vuole diventare agricoltore, avviare o fare impresa nel settore agroalimentare. Tali workshop fanno riferimento a competenze trasversali (ad esempio, parlare in pubblico)	- L'hub di formazione online offre le migliori pratiche e gli strumenti più recenti per portare innovazione e sostenibilità nel settore agroalimentare -L'approccio all'apprendimento digitale è unico e centrato sullo studente in quanto è stato progettato per il settore agroalimentare fornendo strumenti e metodologie attraverso contenuti elearning. -Il programma intende diventare un catalizzatore per l'innovazione nell'ecosistema agroalimentare in Grecia, per consentire l'empowerment dei giovani e sostenere la rivitalizzazione del settore attraverso iniziative strategiche. • Fattori di successo: team forte, specializzato nel settore, sicuro di finanziamenti, supporto e promozione della rete, mirato alle aree rurali per raggiungere benessere economico al di fuori delle aree metropolitane.

			<p>o argomenti specifici del settore come sicurezza e protezione alimentare,</p> <ul style="list-style-type: none"> -Un programma specializzato sulle esportazioni agroalimentari -Corsi su professioni specifiche nel settore agroalimentare: apicoltura, viticoltura, allevamento di capre e pecore, coltivazione di piante aromatiche o medicinali ecc. -Un corso online olistico sulle esportazioni agroalimentari (360): con i pilastri principali del miglioramento dell'innovazione, dell'imprenditorialità e della preparazione all'esportazione, i partecipanti acquisiscono conoscenze teoriche e pratiche complete sull'esportazione di prodotti agroalimentari, all'interno e all'esterno dei paesi europei. Il corso è svolto in inglese implementato da educatori provenienti dalla Grecia e dagli Stati Uniti. 	
StartUp Bio	Grecia, Italia, Spagna, Portogallo, Belgio	Agricoltura Biologica	<ul style="list-style-type: none"> -Video pillole di formazione: brevi video di formazione che forniscono conoscenze specifiche su varie dimensioni legate all'agricoltura biologica come la biodiversità, la protezione delle piante, la diversificazione della rotazione delle colture biologiche, le strategie per nutrire il mondo in modo più sostenibile, colture specifiche (uva, olive, ecc.). - E-learning: 2 livelli, corso base e avanzato sull'agricoltura biologica 	<ul style="list-style-type: none"> -Attivazione e sperimentazione di corsi e-learning per giovani agricoltori o aspiranti, dove formatori e tutor esperti hanno guidato i tirocinanti lungo il percorso formativo «Start Up Bio a 360 gradi». -Sviluppo di metodologie e strumenti di formazione innovativi per migliorare le opportunità educative e promuovere l'imprenditorialità nell'agricoltura biologica. -Brevi video di formazione di esperti che forniscono informazioni aggiornate e conoscenze speciali per la gestione del suolo e delle colture.
Social innovations, territory of youth entrepreneurship in the rural areas of Bulgaria	Bulgaria	Crescita dei NEETs nelle aree rurali	Sviluppo di due corsi di formazione online come parte del processo di adattamento e convalida delle innovazioni sociali. I corsi di formazione vertono sull'economia circolare e il turismo sanitario come opportunità efficaci per promuovere il lavoro autonomo e	<ul style="list-style-type: none"> -Identificazione, sviluppo, test e implementazione di innovazioni sociali tra i giovani NEET delle aree rurali. -I principi base dell'economia circolare saranno promossi con alta qualità multimediale attraverso i cellulari e i tablet dei giovani che vivono in aree rurali remote e sottosviluppate.

			l'imprenditorialità tra i giovani NEET, utilizzando i MOOC come corsi online aperti con un grande volume di partecipanti, la cui idea è riscoprire l'approccio educativo.	
Progetto Re-serves	Italia	Metodi di apprendimento digitale applicati per l'aggiornamento e l'empowerment dei NEET	Esplorare, analizzare e valutare il potenziale dell'utilizzo dei corsi online aperti (MOOC) per supportare i NEET nell'apprendimento di abilità imprenditoriali che faciliterebbero la loro integrazione nel mercato del lavoro. Le azioni principali sono: - Riqualificazione e responsabilizzazione dei NEET - Supportare il raggiungimento delle capacità imprenditoriali - Test dei MOOC ed e-learning con i gruppi target per verificare l'efficacia dell'apprendimento digitale per il target - Sostenere il loro positivo inserimento nel mercato del lavoro	Partecipazione ad un MOOC (5 ore di studio a settimana per 10-12 settimane) sotto la supervisione di tutor specializzati. Durante questa fase i ricercatori effettueranno un processo di selezione per individuare i soggetti che effettivamente prenderanno parte a uno stage presso le aziende contattate nella fase iniziale. Infine, sarà valutato l'impatto della sperimentazione in termini di occupabilità e inclusione sociale.
Progetto ECORL	Italy	Imprese sociali per NEET e persone adulte fuori dal mercato del lavoro	Il Progetto ECORL è un esempio di blended learning/training, in presenza e a distanza, di giovani e adulti sui temi dell'imprenditoria e dell'economia sociale. L'innovazione digitale ha permesso di coinvolgere circa 120 persone in presenza e 1200 utenti in remoto grazie a laboratori didattici e Risorse Educative Aperte multilingue con esercizi per testare le capacità imprenditoriali dei beneficiari. In due anni il progetto ECORL ha organizzato corsi in presenza, visite di studio per conoscere i modelli di imprenditore sociale, mobilità di gruppo in Albania presso lo Yunus Center on Social Business, lavori individuali, utilizzo di corsi online sulla sostenibilità economica e l'imprenditoria sociale.	Formazione all'imprenditoria sociale sia in modo formale, con docenti e tutor competenti in materia, sia in modo non formale, attraverso visite di studio, workshop, esperienze pratiche, corsi online e mobilità internazionale. I beneficiari hanno avuto modo di conoscere come funziona il social business, come nasce una start-up, quali sono i principali temi dell'imprenditoria sociale, come gestire un'impresa verde e sociale sostenibile.

Eco-social entrepreneurship for young people	Croazia	Cluster per l'innovazione e lo sviluppo eco-sociale	La realizzazione del progetto ha incluso 6 workshop per almeno 6 partecipanti che hanno identificato almeno 2 problemi di sviluppo nella città di Spalato, sviluppato idee di progetto per almeno 2 prodotti/servizi, guidati da esperti e mentori nel campo dell'imprenditoria sociale. Durante i workshop, i giovani hanno avuto l'opportunità di identificare i principali problemi di sviluppo nella città di Spalato e dintorni e offrire soluzioni adeguate secondo i principi dell'imprenditoria sociale e delle imprese socialmente responsabili.	Realizzazione di workshop in cui i giovani hanno identificato i principali problemi di sviluppo della città di Spalato e hanno offerto soluzioni adeguate secondo i principi dell'imprenditoria sociale e del business socialmente responsabile. Il livello di competenze e conoscenze dei membri di entrambi i sessi è aumentato.
ComNetNEET - Community Networking for Integration of Young People in NEET Situation"	Portogallo, Spagna, Italia, Germania, Gran Bretagna	Imprenditoria Sociale e educazione	Il progetto europeo "Community Networking for Integration of Young People in a NEET Situation" ha cercato di fornire una soluzione alternativa alle strategie e alle politiche precedentemente attuate, rafforzando e utilizzando le reti comunitarie. Il modello sviluppato basato su esempi di buone pratiche è stato testato in tre paesi europei (Italia, Spagna e Portogallo). Dopo una fase di preparazione che ha incluso una diagnostica del territorio, la selezione dei giovani NEET e l'identificazione di possibili membri della comunità locale e delle reti di stakeholder, la parte principale della sperimentazione ha riguardato il sostegno ai NEET e la costruzione della rete. In Spagna, Italia e Portogallo più di 50 giovani NEET sono stati coinvolti nel progetto ed hanno preso parte a sessioni individuali di coaching, sessioni di gruppo ed esperienze lavorative. Allo stesso tempo, sono state sviluppate e mantenute reti di comunità per condividere le aspirazioni e i modi per integrare i NEET e per offrire loro una migliore	I principali elementi di innovazione: - Il modello di governance con la collaborazione pubblico-privato locale; - L'identificazione delle fasi del processo di inserimento lavorativo; - Le proposte di integrazione di diversi servizi (a livello sociale e di mercato del lavoro) per i giovani NEET.

			opportunità di accesso al mondo del lavoro.	
TESEO - Arianna's strands in the digital age	Francia, Belgio, Germania, Spagna, Cipro, Italia, Portogallo	Imprenditorialità occupazionale, integrazione dei migranti e inclusione sociale	Obiettivo del progetto è di fornire contenuti e percorsi didattici interattivi, modulari, integrati, connessi, sociali e aperti, al fine di consentire a docenti e studenti delle università e delle scuole secondarie di secondo grado (superiori e inferiori), educatori e operatori giovanili di interagire in modo dinamico con risorse educative avanzate e strutturate secondo un sistema di comunicazione, per ottenere risultati misurabili di apprendimento e autoapprendimento nel campo della media education.	L'innovazione è rappresentata principalmente dalla piattaforma (webApp) che si configura come un Strumentokit: interattivo e ipertestuale: consente percorsi di fruizione altamente personalizzati, a seconda degli obiettivi educativi, degli obiettivi cognitivi e degli interessi culturali modulare: i nodi informativi (testo, audio, musica, video, film, clip, blog, ecc.) possono essere facilmente manipolati e riorganizzati in una serie di prodotti educativi, adattabili a una molteplicità di percorsi specifici; integrato e connesso: progettato in modo da sfruttare le potenzialità dei percorsi multimediali, on e offline; social: le piattaforme social sono integrate nel Strumentokit, sia come spazi di promozione e condivisione del progetto, sia come ambienti mediali per specifici corsi di media education; attestato: i contenuti e i percorsi sono certificati dalla competenza scientifica dei ricercatori delle istituzioni educative coinvolte nello sviluppo del progetto. aperto: il Strumentokit è periodicamente aggiornato e modificabile, in virtù dell'ampliamento delle attività progettuali previste. inclusivo: il Strumentokit è strutturato in modo tale da consentire la piena partecipazione di insegnanti, educatori e studenti con disabilità e con bisogni specifici
EIN - Educație incluzivă pentru nevăzători (Inclusive education for blind people)	Romania	Imprenditoria sociale e educazione	Il progetto ha prodotto un audiolibro in formato DAISY (Digital Accessible Information System) e forma le persone sull'uso del dispositivo DAISY player. Grazie a questo sistema i libri vengono letti ai non vedenti dal dispositivo, e questo rende le informazioni più	Il progetto ha consentito alle persone ipovedenti di acquisire le competenze necessarie per svolgere gli stessi lavori dei loro coetanei senza problemi di vista e incentiva le loro capacità imprenditoriali. Questo è stato possibile grazie alle informazioni e alla formazione offerte dal

			<p>accessibili alle persone ipovedenti. Il progetto rende popolare tra i non vedenti rumeni questo e altri metodi più recenti (ad esempio programmi di lettura dello schermo per computer, come NVDA e Serotek System Access per Windows o Apple VoiceOver per OS X); apparecchiature per l'accesso alle informazioni (ad esempio DAISY reader e Code Jumper, una tecnologia che ha consentito alle persone con disabilità visive di apprendere concetti di programmazione di base, come sequenza, iterazione, selezione e variabili, ma li ha anche incoraggiati a pensare in modo computazionale, come risolvere il stessa sfida in più modi.); facilita l'acquisto di queste apparecchiature e fornisce assistenza per il loro utilizzo. Produce inoltre i materiali necessari per addestrare i non vedenti a utilizzare le nuove tecnologie di accesso nel modo più efficiente possibile (video tutorial e libri di testo di YouTube in formato DAISY).</p>	<p>progetto. Ad esempio, imparare a utilizzare correttamente Code Jumper significa che le persone ipovedenti potrebbero diventare programmatori di computer, oppure potrebbero essere in grado di creare facilmente da sole un e-commerce o un sito Web per la propria azienda; utilizzando i lettori DAISY e i materiali della biblioteca online potrebbero essere in grado di studiare le nozioni di economia necessarie per avviare un'impresa.</p>
--	--	--	---	--

d.1) Competenze chiave e strumenti digitali derivati:

Competenze chiave derivate:

Le lezioni apprese di cui sopra possono essere utilizzate anche come base per guidare le competenze chiave necessarie per la formazione dei NEETS nell'imprenditoria verde e sociale, competenze sviluppate attraverso l'uso della formazione sincrona e asincrona con l'applicazione dei rispettivi strumenti digitali. Le competenze qui definite sono conformi al Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF), ECVET e altri strumenti di trasparenza in educazione dell'UE in termini e significato di autonomia e responsabilità. L'elenco delle competenze suggerito include:

- C1:** Avere la capacità di gestire adeguatamente le imprese sociali ed essere in grado di scegliere la corretta interazione con gli attori chiave competenti;
- C2:** Avere la capacità di scegliere e utilizzare il modo e i canali di comunicazione appropriati in un contesto multiculturale e tenendo conto dei diversi background sociali;
- C3:** Scegliere e mettere in pratica il concetto di sostenibilità e di sviluppo sostenibile nelle attività operative quotidiane delle imprese sociali;
- C4:** Avere la capacità di mobilitare le proprie conoscenze sulle innovazioni più attuali nella green economy e metterle in pratica

nei diversi livelli dei processi aziendali;

C5: Avere la capacità di pianificare, sviluppare, organizzare e gestire attività di partnership e networking per sostenere lo sviluppo del business delle proprie imprese sociali.

Gli strumenti, le metodologie e gli approcci digitali utilizzabili per l'apprendimento a distanza:

Strumento No.1: Contenuti educativi strutturati per argomenti educativi e formativi chiari e comprensibili;

Strumento No.2: Utilizzo di video lezioni educative personalizzate che includono esempi pratici e testimonianze di pratiche professionali di successo;

Strumento No.3: Utilizzo di un sistema di autovalutazione che fornisca un feedback diretto agli utenti dei servizi di istruzione e formazione digitale che potrebbe aiutarli a potenziare ulteriormente le proprie prestazioni e consapevolezza sui diversi argomenti trattati e migliorare i propri sforzi di apprendimento;

Strumento No.4: Utilizzo di un sistema di cyber-mentoring che guidi l'utente dei servizi educativi e formativi digitali alle sue specifiche esigenze in materia di sostenibilità, sviluppo sostenibile e imprenditorialità sociale;

Strumento No.5: Sviluppo di attività di gioco di ruolo virtuale attraverso diversi tipi di esercizi o giochi personalizzati che possano favorire una maggiore interazione virtuale e prestazioni dei discenti garantendo la loro partecipazione attiva e il loro coinvolgimento.

Strumento No.6: Creazione di un hub digitale educativo che coinvolga le persone già formate per la futura formazione online e le interazioni con i nuovi discenti.

Strumento No.7: Creazione di "ambasciatori digitali dell'esperienza" attraverso i quali gli studenti diffondano digitalmente le conoscenze, abilità e competenze acquisite tra i loro colleghi e altri attori e per questo vengano riconosciuti e premiati in base ai loro risultati personali. Ciò avrà un ampio impatto sul miglioramento complessivo del livello di consapevolezza sulle conoscenze acquisite e produrrà un effetto moltiplicatore immediato.

g) Conclusione

La natura complessa dell'analisi svolta nell'identificazione e selezione di strumenti utili e innovativi utilizzati per l'erogazione della formazione a distanza per l'imprenditoria sociale nel campo della green economy, rappresenta una sfida per valutare quali impatti sono rilevanti e come utilizzarli per le finalità del progetto SOSUK.

A conclusione del lavoro svolto in questo contesto, possiamo riassumere di seguito alcuni fattori rilevanti che possono essere utilizzati ai fini del progetto:

Storytelling: La narrativa è l'arte interattiva di usare parole e azioni per rivelare gli elementi e le immagini di una storia incoraggiando l'immaginazione dell'ascoltatore, come un'antica forma d'arte e una preziosa forma di espressione umana, usando le lezioni come ispirazione e raccogliendo alcuni trucchi per creare un nuovo approccio formativo. Può quindi essere utilizzato come nuovo strumento digitale per l'apprendimento interattivo e scoprire come utilizzarlo al meglio per l'erogazione dei moduli di eLearning. Lo storytelling implica un'interazione bidirezionale tra un narratore e gli ascoltatori. Le risposte degli ascoltatori influenzano il racconto della storia. Utilizzando questo approccio, la narrazione emerge dall'interazione e dagli sforzi coordinati e cooperativi di narratore e pubblico. Non crea una barriera immaginaria tra chi parla e chi ascolta. Questo fa parte di ciò che distingue lo storytelling dalle forme di teatro che utilizzano un immaginario "quarto muro". Culture e situazioni diverse creano

aspettative diverse per i ruoli esatti di narratore e ascoltatore – chi parla con quale frequenza e quando, ad esempio – e quindi creano diverse forme di interazione. La natura interattiva della narrazione spiega in parte la sua immediatezza e il suo impatto. Nella migliore delle ipotesi, la narrazione può collegare direttamente e da vicino il narratore con il pubblico.

Warm up videos: video per allenarsi, forniscono la ricerca, la raccolta e la selezione di video disponibili nei diversi canali multimediali, come YouTube, che possono corrispondere ai contenuti e agli argomenti trattati dal programma di apprendimento e possono essere utilizzati per stimolare e motivare gli studenti ad apprendere più facilmente gli argomenti di formazione, stimolando la loro immaginazione e, di conseguenza, la loro volontà di acquisire maggiori conoscenze.

Educational video Lessons: video lezioni educative, includono esempi pratici e testimonianze di pratiche professionali di successo. I video didattici forniscono un importante strumento di distribuzione dei contenuti in molte classi capovolte, miste e online. L'uso efficace del video come strumento educativo migliora quando gli istruttori considerano tre elementi: come gestire il carico cognitivo del video; come massimizzare il coinvolgimento degli studenti con il video; come promuovere l'apprendimento attivo dal video. Affinché il video serva come parte produttiva di un'esperienza di apprendimento, è importante che l'istruttore consideri tre elementi per la progettazione e l'implementazione del video:

1. Carico cognitivo;
2. Elementi non cognitivi che incidono sul coinvolgimento;
3. Caratteristiche che promuovono l'apprendimento attivo.

Cyber mentoring system: Sistema di cyber mentoring, uno strumento per guidare l'utente dei servizi educativi e formativi digitali alle sue esigenze specifiche in materia di sostenibilità, sviluppo sostenibile e imprenditorialità sociale. Il sistema di cyber mentoring fornisce un tipo di mentoring virtuale come una sorta di mentoring sul posto di lavoro in cui mentori e allievi si incontrano virtualmente invece che di persona, prevalentemente tramite video o chiamate vocali. Utilizzando gli attuali strumenti digitali come chiamate Zoom, Hangout di chat o canali Slack, il mentore può assistere gli allievi con un'assistenza virtuale remota, fornendo loro una guida sui loro ruoli e responsabilità, aiutando a risolvere i problemi interpersonali e altri aiuti per superare ostacoli, favorendo la produttività e la gestione del tempo. Fornisce quindi un ampio supporto sia per i mentori che per i discenti, svolgendo riunioni più brevi con maggiore frequenza, piuttosto che riunioni più lunghe con minore frequenza, rafforzando le relazioni online, aumentando la fiducia e il rapporto con la cadenza delle riunioni fra mentore e allievo.

Virtual role-play activities: Attività di gioco di ruolo virtuale, diversi tipi di esercizi o giochi su misura che possono favorire una maggiore interazione virtuale e prestazioni degli studenti garantendo la loro partecipazione attiva e il loro coinvolgimento. Il gioco di ruolo consente agli studenti di sperimentare esempi realistici di pratiche, comportamenti e capacità decisionali di cui hanno bisogno per avere successo e avere fiducia nel ruolo desiderato. Scenari e personaggi realistici forniscono un modo più interattivo per imparare piuttosto che il solito apprendimento in classe. In alternativa, il gioco di ruolo può essere utilizzato per collegare le conoscenze dall'apprendimento in classe a simulazioni realistiche.

Self-assessment system: Sistema di autovalutazione, fornisce un feedback diretto agli utenti dei servizi di istruzione e formazione digitale che potrebbero aiutarli a migliorare ulteriormente le proprie prestazioni e consapevolezza sui diversi argomenti trattati e concentrare più precisamente i propri sforzi di apprendimento. Con l'uso di questionari strutturati su misura, lo studente potrebbe, in una fase intermedia e finale, accertare e valutare il proprio livello di conoscenze e competenze acquisite e il proprio livello di reale consapevolezza su di esse.

Flipped classroom: Classe capovolta, è una strategia didattica e un tipo di apprendimento misto che inverte l'ambiente di apprendimento tradizionale fornendo contenuti didattici, spesso online e in formato video, fuori dall'aula. Sposta le attività, comprese quelle tradizionalmente considerate compiti a casa, in classe. In questo scenario, gli studenti imparano l'apprendimento capovolto e ne applicano i principi stessi progettando attività per i loro coetanei. Lo scenario coinvolge una classe che lavora in gruppi per ideare risorse di apprendimento che altri team della classe utilizzeranno, ma potrebbe essere adattato a classi per sviluppare attività didattiche per gli studenti più giovani. L'attività potrebbe essere organizzata per rivedere gli argomenti prima degli esami, o come un modo per conoscere un argomento insegnandolo attivamente e allo stesso tempo sviluppando competenze come la collaborazione, l'apprendimento continuo e la comunicazione. Lo scenario è aperto in quanto non viene specificato alcun tema o argomento specifico e il tempo impiegato può variare notevolmente. L'attività può iniziare con strumenti predisposti dall'insegnante, come la visione di video sull'apprendimento capovolto e la lettura di testi introduttivi.



Appendice 1: Lista delle Buone Pratiche raccolte:

Belgio:

Buona Pratica1: NEETS IN ACTION;

Buona Pratica2: SPEED YOU UP;

Buona Pratica3: TESEO

Bulgaria:

Buona Pratica1: ACT SOCIAL - Actions for the Support and Enhancement of Social Entrepreneurship at Local Level;

Buona Pratica2: JA Bulgaria;

Buona Pratica3: Social innovations, territory of youth entrepreneurship in the rural areas of Bulgaria;

Buona Pratica4: Starting Up Young Social Entrepreneurship Project, SUYSE;

Good 5: Practice TOGETHER

Croazia:

Buona Pratica1: Cooperative NEOS;

Buona Pratica2: Eco-social entrepreneurship for young people;

Buona Pratica3: EkoBiz;

Buona Pratica4: The Include company;

Buona Pratica5: Young, Hardworking, Entrepreneurial!

Grecia:

Buona Pratica1: New Agriculture for the New Generation;

Buona Pratica2: YOUTHShare;

Buona Pratica3: StartUp Bio

Italia:

Buona Pratica1: IT Quid;

Buona Pratica2: IT Cartiera;

Buona Pratica3 IT Ecorl;

Buona Pratica4 IT RE-SERVES PROJECT

Polonia:

Buona Pratica1: Entrepreneurial Youth for Green Europe;

Buona Pratica2: PL EVACO Limited Liability Company;

Buona Pratica3: Ministry of Family, Labor and Social Policy

Romania:

Buona Pratica1: *Asociatia Sociala Pentru Tehnologie Avansata* – ASTA;

Buona Pratica2: EIN - *Educație incluzivă pentru nevăzători* (Inclusive education for blind people);

Buona Pratica3: Social Entrepreneurs Nation

Appendice 2: Lista delle Analisi e valutazione della raccolta delle Buone Pratiche:

Belgium:

Analisi e valutazione della Buona Pratica1: NEETS IN ACTION

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: SPEED YOU UP

Analisi e valutazione della Buona Pratica3: TESEO

Bulgaria:

Analisi e valutazione della Buona Pratica1: ACT SOCIAL - Actions for the Support and Enhancement of Social Entrepreneurship at Local Level;

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: JA Bulgaria;

Analisi e valutazione della Buona Pratica3: Social innovations, territory of youth entrepreneurship in the rural areas of Bulgaria;

Analisi e valutazione della Buona Pratica4: Starting Up Young Social Entrepreneurship Project, SUYSE;

Analisi e valutazione della Buona Pratica 5: Practice TOGETHER

Croazia:

Analisi e valutazione della Buona Pratica1: Cooperative NEOS

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: Eco-social entrepreneurship for young people

Analisi e valutazione della Buona Pratica3: EkoBiz

Analisi e valutazione della Buona Pratica4: The Include company

Analisi e valutazione della Buona Pratica5: Young, Hardworking, Entrepreneurial!

Grecia:

Analisi e valutazione della Buona Pratica1: New Agriculture for the New Generation

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: YOUTHShare

Analisi e valutazione della Buona Pratica3: StartUp Bio

Italia:

Analisi e valutazione della Buona Pratica1: IT Quid;

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: IT Cartiera;

Analisi e valutazione della Buona Pratica3 IT Ecorl;

Analisi e valutazione della Buona Pratica4 IT RE-SERVES PROJECT;

Polonia:

Analisi e valutazione della Buona Pratica1: Entrepreneurial Youth for Green Europe;

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: PL EVACO Limited Liability Company;

Analisi e valutazione della Buona Pratica3: Ministry of Family, Labor and Social Policy

Romania:

Analysis and Evaluation of Buona Pratica1: *Asociatia Sociala Pentru Tehnologie Avansata – ASTA*;

Analisi e valutazione della Buona Pratica2: EIN - *Educație incluzivă pentru nevăzători* (Inclusive education for blind people);

Analisi e valutazione della Buona Pratica3: Social Entrepreneurs Nation.

