



MIGLIORI BUONE PRATICHE

Innovazione nella IFP per il Lavoro e l'Occupazione



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

Manuale delle Migliori Buone Pratiche

Pubblicazione: Luglio 2017

Autori:

FA-Magdeburg | Magdeburg, Germania

Euro-net | Potenza, Italia

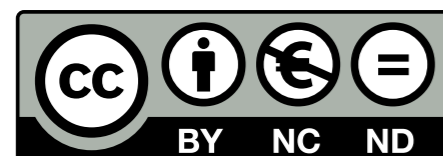
Omnia | Espoo, Finlandia

Partas | Dublino, Irlanda

Università di Utrecht | Utrecht, Paesi Bassi

SBH Südost | Halle, Germania

GoDesk | Potenza, Italia



Disclaimer:

Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence . For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>
link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

Contenuto

Il progetto	4
Contesto del Manuale	6
Gründerkids	8
InnoOmnia	10
Istruzione e Formazione Professionale presso il gruppo Volkswagen	12
Hellerup Skole	16
Progetto VET4Start-Up	18
Learning Toolbox (LTB)	20
Apprendimento differenziato per il supporto agli esperti in nuovi ruoli didattici	24
Progetto Clear Cyber Bullying	26
Alison OER (Risorse educative gratuite ed aperte)	28
QUAKE Project	32



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

IV4J è un progetto finanziato con il sostegno della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+ - Azione chiave 2 – Partenariati Strategici per l'Istruzione e Formazione Professionale - Sviluppo dell'Innovazione.

Contesto

È evidente il bisogno urgente di introdurre nuovi modelli di innovazione nella IFP ed in tutto il sistema dell'istruzione, specialmente in relazione al raggiungimento degli obiettivi per l'Europa nel 2020. Gli stessi sono definiti e dichiarati nelle sue iniziative faro, quali 'Agenda per nuove competenze e per l'occupazione (assicurare l'acquisizione delle competenze necessarie per un migliore ulteriore apprendimento in linea con i bisogni del mercato del lavoro attraverso IFP avanzata ed innovativa) ma anche con il Quadro strategico: Istruzione e Formazione 2020, le iniziative "Aprire l'istruzione alle nuove tecnologie" nonché le priorità orizzontali e settoriali del programma Erasmus+.

Motivazioni del proposta progettuale

Il progetto è in linea con le sopra citate politiche e strategie.

Gli elementi caratterizzanti la proposta sono:

- Introduzione di una forte innovazione nel settore IFP grazie all'utilizzo di metodologie ed approcci efficaci nell'ambiente di apprendimento, con la finalità di creare un nuovo sistema di istruzione orientato al lavoro: i partner del progetto sono consapevoli della mancanza di sistemi efficaci per il trasferimento delle conoscenze e per l'acquisizione delle competenze necessarie per aumentare l'occupabilità e l'auto-impiego
- Le metodologie/approcci selezionati sono: Educazione all'imprenditorialità, Apprendimento basato sul lavoro, Metodologia di soluzione creativa dei problemi, Web 2.0 strumenti per l'istruzione e la formazione professionale, Gamification, Simulazioni e Digital Storytelling, Risorse educative gratuite e aperte ed Implementazione ECVET.

La PROPOSTA PROGETTUALE riguarda l'innovazione nell'IFP ed intende esplorare l'innovazione in Europa e creare delle linee guida (interattive, pratiche e di semplice utilizzo) sui diversi modi per rivoluzionare la istruzione formazione professionale con un orientamento al mercato del lavoro.

Prodotti e Risultati

Il progetto intende:

- Ricercare, esplorare e scoprire in Europa le BUONE PRATICHE sull'innovazione nell'ambito dell'istruzione e formazione professionale.
- Promuovere lo sviluppo, la sperimentazione e l'implementazione di PRATICHE E METODOLOGIE INNOVATIVE nell'IFP: Educazione all'imprenditorialità, Apprendimento basato sul lavoro, Metodologia di soluzione creativa dei problemi, Web 2.0 strumenti per l'istruzione e la formazione professionale, Gamification, Simulazioni e Digital Storytelling, Risorse educative gratuite e aperte ed Implementazione ECVET
- Trasferiremo le conoscenze sulle METODOLOGIE attraverso una serie di GUIDE interattive, con ampia descrizione metodologica e sull'applicazione nel settore IFP e con l'ausilio di consigli pratici ed assicurando la qualità
- Creare un SITO WEB integrato da Wiki, Blog e Social Network in modo da costruire un ampio DATABASE DI MATERIALE TRADOTTO in tutte le lingue nazionali dei partner al fine di garantire il pieno sfruttamento ed un'ampia disseminazione
- Stimolare l'IMPRENDITORIALITÀ e l'APPRENDIMENTO sul LAVORO ed orientato all'OCCUPAZIONE

Contesto del Manuale

Il presente manuale contiene il risultato della ricerca delle Buone Pratiche prevista dal progetto.

La ricerca sugli esempi di buone pratiche, già esistenti in vari Paesi Europei, è basata su una Ricerca Preliminare sugli strumenti disponibili, siti web ed attività che supportano l'innovazione nell'IFP.

Il manuale raccoglie le Migliori Buone Pratiche (dopo una selezione da parte dei partner) su ciascuno dei seguenti 7 argomenti:

Topics:

1. Educazione all'imprenditorialità
2. Apprendimento basato sul lavoro
3. Creatività e Metodologia di soluzione creativa dei problemi
4. Web 2.0 strumenti per l'istruzione e la formazione professionale
5. Gamification, Simulazioni e Digital Storytelling
6. Risorse educative gratuite ed aperte
7. Implementazione ECVE

I CRITERI utilizzati per la selezione delle Migliori Buone pratiche sono:

- Trasferibilità
- Trasformazione/Innovazione
- Sostenibilità
- Disponibilità
- Utilizzabilità

Gründerkids



AREA GEOGRAFICA Germany, Sachsen-Anhalt
CATEGORIA Educazione all'imprenditorialità
CRITERI Sostenibilità, Utilizzabilità
COSA Progetto, co-finanziato dal Fondo Sociale Europeo e dallo Stato Federato Sachsen-Anhalt
IMPLEMENTAZIONE Livello federale tedesco
MOTIVI PER IL SUCCESSO Mix appropriato di conoscenza e supporto pratico
LINKS www.gruenderkids.de/ http://www.domgymnasium-magdeburg.de/de/schulleben/schuelerfirma/ https://www.youtube.com/watch?v=w-86M2gaHv8g&feature=youtu.be
RACCOLTO DA SBH Südost Halle, Germania

Come funziona?

Gründerkids supporta scuole e studenti nella creazione e gestione della propria attività: le cosiddette imprese-scuola

Come si svolge?

Gründerkids è composto da un piccolo team di progetto, che va nelle scuole ad offrire il proprio supporto ai discenti ed alle imprese. Innanzitutto fornisce le qualifiche, offrendo 9 diverse unità di apprendimento:

- Unità 1: conoscenza base sulle imprese-scuola
- Unità 2: creatività e modelli di business
- Unità 3: finanza e aspetti legali
- Unità 4: organizzazione dell'impresa e del team
- Unità 5: gestione
- Unità 6: presentazione e comunicazione
- Unità 7: networking
- Unità 8: gestione della conoscenza
- Unità 9: competenze personale e certificazione

I partecipanti alle unità sono gli studenti stessi, coadiuvati dai docenti e dallo staff pedagogico.

Una volta conseguita la qualifica, i membri del progetto Gründerkids supportano la creazione delle imprese-scuola attraverso la fornitura di consulenza specialistica.



Logo of Gründerkids - Copy 28.02.2017, www.gruenderkids.de/



The "employees" of Fair World Company are selling their products - Copy 28.02.2017 <http://www.domgymnasium-magdeburg.de/de/schulleben/schuelerfirma/> ©Ökumenisches Domgymnasium Magdeburg

Quali sono gli effetti attesi?

Le piccole imprese gestite dagli studenti apportano diversi aspetti positivi in termini personali. Aiutano a migliorare varie competenze quali il pensiero e l'azione in termini aziendali, la abilità nel risolvere dei problemi, la capacità comunicative e l'autonomia decisionale. Il progetto inoltre aiuta d entrare in confidenza con le proprie possibilità di successo e migliora l'orientamento verso le future professioni.

Un esempio è la "Fair World Company" che proviene dalla scuola secondaria Ökumenisches Domgymnasium di Magdeburgo.

La "Fair World Company" è stata fondata nel 2010 ed è attualmente gestita da 14 studenti di età compresa Tra 14 e 18 anni. Vengono organizzati incontri informali dove vendere beni secondo le regole del commercio equo ed anche prodotti locali prevalentemente durante le pause scolastiche e durante vari eventi. Inoltre, è prevista anche la vendita di abiti usati tra studenti ed anche insegnanti.

Dal 2009 il progetto ha supportato 100 diverse imprese-scuola nello Stato Federato Sachsen-Anhalt.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



AREA GEOGRAFICA

Finlandia (regione di Espoo)

CATEGORIA

Educazione all'imprenditorialità

CRITERI

Trasformazione/Innovazione, Utilizzabilità

COSA

InnoOmnia è un centro di apprendimento permanente ed una comunità localizzata in un campus IFP dove si offre una combinazione unica di servizi a studenti, imprenditori, docenti e personale impegnato nella ricerca e sviluppo.

IMPLEMENTAZIONE

Un sito unico dove far incontrare i bisogni in termini di apprendimento IFP, sviluppo regionale ed imprenditorialità

MOTIVI PER IL SUCCESSO

La popolarità del settore IFP è aumentata, gli studenti di InnoOmnia completano il loro ciclo di studi e formazione con migliori risultati rispetto ad altri simili, più di un centinaio di nuove imprese sono state create

LINKS

www.wise-qatar.org/edhub/innoomnia

RACCOLTO DA

Omnia | Espoo, Finlandia

InnoOmnia:

Una soluzione su misura per i bisogni sia degli studenti che degli imprenditori

Come funziona?

InnoOmnia è un centro per l'apprendimento permanente localizzato in un campus per l'Istruzione e la Formazione Professionale; è in grado di offrire una combinazione di servizi quali:

- Supporto imprenditoriale per chi vuole avviare un'attività d'impresa, prevalentemente nel settore delle arti e dei servizi
- Programmi IFP per l'apprendimento sul luogo di lavoro per la scuola secondaria superiore
- Innovazione e progetti pilota per nuovi metodi didattici nell'IFP es. gamification, apprendimento in mobilità, educazione all'imprenditorialità
- Sviluppo professionale per insegnanti e dirigenti scolastici sia nel settore IFP che in quello dell'istruzione formale (primaria e due livelli di secondaria).

Problema:

Il progetto intende affrontare i problemi educativi e sociali quali la disoccupazione (specie tra i giovani), la nota mancanza di attrattività per il settore della formazione e istruzione professionale, il fallimento nell'aggiornamento verso le nuove realtà del 21° secolo sia per gli insegnanti che per i dirigenti scolastici, oltre alle difficoltà incontrate dai futuri potenziali imprenditori. Il progetto è nato nel 2011 nel campus IFP

di Omnia nella città di Espoo in Finlandia. L'obiettivo è addestrare e rafforzare i docenti, gli studenti e gli imprenditori, stimolare l'innovazione ed assicurare un addestramento professionale di alta qualità. Inoltre vengono gestite delle opportunità di apprendimento per giovani maggiori di 16 anni oltre al supporto all'imprenditorialità. Il principale sponsor è il Consiglio Nazionale per l'Istruzione della Finlandia.

Soluzioni:

Il progetto è il primo centro per l'apprendimento in Finlandia nel quale il lavoro è al centro della formazione professionale e con imprenditori che gestiscono la propria attività congiuntamente con studenti e docenti. Lo spazio è inteso come aperto e collaborativo, in cui ognuno interagisce ed è libero di scegliere dove studiare ed apprendere. Sono offerti diversi programmi di istruzione, addestramento professionale e supporto imprenditoriale in particolare nei settori artistici e dei servizi. Per gli studenti all'ultimo anno di scuola superiore vengono forniti metodi innovativi come la gamification e l'apprendimento in mobilità. Lo sviluppo professionale dei docenti e dei dirigenti scolastici viene assicurato sia per il settore dell'istruzione formale che per quello IFP.

La comunità è composta dalla scuola, dagli insegnanti, dagli studenti e dagli imprenditori che si trovano a condividere regolarmente le proprie esperienze. Per gli studenti viene sviluppato, con i docenti, un piano di formazione personalizzato in cui il lavoro è parte del piano di studi giornaliero. Gli imprenditori possono ricevere supporto giornaliero per l'impresa. Studenti ed insegnanti collaborano con gli imprenditori per trovare e creare soluzioni innovative d'ausilio per garantire il successo. Tale attività da agli studenti l'opportunità di apprendere praticamente e sul campo.

Risultati:

Studenti, insegnanti ed imprenditori sviluppano le competenze necessarie per la carriera in ottica presente e futura. Inoltre, si collegano creando una comunità dove la conoscenza viene condivisa. Grazie alle attività complementari, la scuola fornisce un nuovo approccio al lavoro commerciale. Tale centro è molto interessante per gli studenti della scuola superiore; inoltre l'ambiente di apprendimento e le opportunità di sviluppo nell'istruzione sono molto interessanti per gli educatori. Dal 2011 il progetto ha supportato almeno 100 potenziali imprenditori nel progettare attività sostenibili e circa 600 studenti hanno beneficiato delle varie forme di apprendimento lavorativo. Inoltre, un totale di 742 tra insegnanti e dirigenti scolastici sono stati addestrati nei metodi di insegnamento all'imprenditorialità ed alle tecnologie educative. 700 impiegati del campus sono entrati in contatto con nuovi approcci pedagogici, oltre a ben 2.700 visitatori. Il progetto ha anche ricevuto premi nazionali ed internazionali per l'innovazione nell'istruzione.

Copy 2017 01 30 - <http://www.innoveedu.org/en/innoomnia>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Istruzione e Formazione Professionale presso il gruppo Volkswagen



AREA GEOGRAFICA

Germania

CATEGORIA

Apprendimento basato sul lavoro

CRITERI

Trasferibilità, Sostenibilità, Disponibilità

COSA

Apprendimento sul luogo di lavoro

IMPLEMENTAZIONE

Livello nazionale tedesco

MOTIVI PER IL SUCCESSO

Il gruppo Volkswagen raggiunge nella IFP alti standard a tutti i livelli. La creazione di tali standard assicura la qualità e la migliore percezione dell'importanza della Istruzione e Formazione Professionale

LINKS

<http://www.volkswagen-karriere.de/en.html>

http://www.volkswagen-karriere.de/en/tools/navigation/meta/download_centre.html

RACCOLTO DA

FA-Magdeburg | Magdeburg, Germania

How it works

Il gruppo Volkswagen Group vanta diversi programmi di addestramento sul lavoro:

1. StartUp Direct e StartUp Cross

Volkswagen offre a dei laureati ben 2 programmi di addestramento: StartUp Direct e StartUp Cross.

Oltre a lavorare nel proprio dipartimento, gli apprendisti del programma StartUp Direct (che dura 24 mesi) hanno la possibilità di avere una panoramica dell'azienda e frequentare seminari di addestramento supplementari oltre il periodo dei 2 anni.

I laureati che sono interessati a lavorare in un ambito internazionale possono prendere parte al programma StartUp Cross della durata di 18 mesi. Al termine del periodo conosceranno la Volkswagen nei suoi diversi settori ed aree lungo la catena del valore, oltre all'esperienza e conoscenza di diversi siti in Germania ed all'estero.

Volkswagen ha avuto 346 apprendisti nei due programmi nel 2015; circa il 30% era composto da donne.



Copy 2017 01 30 - <http://www.volkswagen-poznan.pl/en/studentsgraduates>

2. Programma di Tutoraggio

Gli obiettivi sono: risorse per il trasferimento informale di conoscenza, scambio di esperienze, estensione del network, incremento delle competenze e sviluppo personale.

Ci sono 3 elementi chiave per il Programma di Tutoraggio:

- La relazione diretta e personale tra tutor e discente: lo scambio personale tra una giovane che vanta un alto potenziale ed un lavoratore esperto
- Pianificazione di seminari per il supporto, eventi informative e di dialogo
- I candidati lavorano per compiti specifici e poi presentano il risultato del proprio lavoro nei rispettivi dipartimenti.

3. Qualifiche di istruzione professionale

L'addestramento presso la Volkswagen è organizzato sistematicamente in gruppi di formazione. Ogni gruppo è composto da persone che svolgeranno attività basate su competenze tecniche simili e che richiedano delle capacità specifiche per svolgere il lavoro. I profili di competenze richiesti sono individuati tra le competenze funzionali e interdisciplinari specifiche per ogni lavoro. Sulla base di questi criteri, l'offerta di qualifiche è molto variegata ed ampia.

Gli impiegati sono in un processo continuo di apprendimento sul luogo di lavoro. In questo processo, l'apprendimento proviene da colleghi con maggiore esperienza, i quali sono in grado di agire come esperti nei luoghi di formazione professionale e trasmettere la conoscenza.

Il sistema duale composto da formazione professionale e titolo universitario sono alla

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

base dello sviluppo professionale nei gruppi formativi Volkswagen (per esempio elettronica, logistica, marketing o finanza). Una nuova cultura di apprendimento sta prendendo piede in azienda grazie a questi gruppi. Gli specialisti sono attivamente coinvolti nel processo di apprendimento trasmettendo le proprie conoscenze e competenze ai colleghi.

Gli impiegati ottengono ulteriori qualifiche durante la quotidiana vita lavorativa. Per andare sempre incontro ai bisogni, l'offerta di qualifiche è in continua evoluzione. Per esempio, gli impiegati sono preparati ai cambiamenti associati all'avanzamento tecnologico ed all'uso delle nuove tecnologie industriali 4.0. Un importante pilastro di questa strategia è costituito dal trasferimento di conoscenza ed esperienza dagli esperti a favore dello staff.

Le qualifiche sono fornite nella forma di formazione professionale duale e apprendimento in classe con una stretta integrazione tra forme pratiche e teoriche di insegnamento.

4. Tirocinio

Il tirocinio ha una durata che va da 8 settimane a 6 mesi.

L'azienda, insieme ai candidati, imposta il calendario e la durata del tirocinio, tenendo conto delle condizioni specifiche per lo studio.

Ove possibile, è raccomandato il completamento del tirocinio di 6 mesi, poiché fornisce ai tirocinanti il tempo necessario per apprendere quanto necessario sulla Volkswagen, familiarizzare con gli argomenti e creare un network di relazioni. Viene pagato da parte di Volkswagen il salario minimo aziendale senza eccezioni, sia in caso di volontari, candidati selezionati o tesisti. Una volta terminato il tirocinio alla Volkswagen si riceve una opzione per aggregarsi al gruppo di talenti accademici, i quali saranno i primi da cui attingere in caso di ricerca di personale.

5. Sistema di formazione duale

Il sistema di formazione duale, dove teoria e pratica sono strettamente interconnesse, fornisce la base per ottenere risultati di prima classe in linea con gli alti standard qualitativi e esperienziali che guidano tutto il gruppo Volkswagen.

Volkswagen ha introdotto questo Sistema duale in diversi siti internazionali del Gruppo negli scorsi anni ed il processo è in continuo miglioramento. Alla data del 31 Dicembre 2015, il Gruppo Volkswagen aveva addestrato ben 18.651 giovani nel mondo in circa 60 settori e 50 diversi programmi di formazione duale.

Una volta terminato il percorso di formazione, i giovani hanno l'opportunità di prendere parte al programma "Wanderjahre" (Anno all'estero), dove potranno trascorrere un anno in una delle sedi estere del gruppo. Ben 38 siti del Gruppo in 17 diversi Paesi partecipano a tale programma di sviluppo.

Volkswagen aderisce al "Carta sulla Istruzione Formazione Professionale"

Il Volkswagen Group ha adottato la "Carta sulla Istruzione Formazione Professionale" nel Giugno 2015 dimostra l'alto valore che il Gruppo ripone nell'istruzione e nella formazione.

L'accordo riguarda alcuni elementi base quali il processo di selezione per i migliori candidati, la durata e qualità del percorso di formazione ed addestramento, i materiali e le infrastrutture per fornire formazione. In aggiunta, sono stabilite le disposizioni in tema di supporto monetario e non per gli apprendisti, il tempo di lavoro e di pausa, le vacanze e la transizione verso l'impiego post-apprendistato.

Hellerup Skole



AREA GEOGRAFICA

Danimarca

CATEGORIA

Creatività e Metodologia di soluzione creativa dei problemi

CRITERI

Trasferibilità, Trasformazione/Innovazione, Sostenibilità, Disponibilità

COSA

Classi Creative a livello di scuola primaria e secondaria di primo livello

IMPLEMENTAZIONE

Locale

MOTIVI PER IL SUCCESSO

Innovazione nella introduzione dell'apprendimento della creatività nei primi livelli di istruzione formale per giovani discenti

LINKS

www.hellerupskole.dk

RACCOLTO DA

Euro-net | Potenza, Italia

Come funziona?

Hellerup Skole (<http://www.hellerupskole.dk>) è un esempio di successo di Creative Classrooms (Classi Creative). Cosa sono le Creative Classrooms? Le Creative Classrooms'1 (CCR) sono degli ambienti innovativi di apprendimento che sfruttano a pieno il potenziale delle TIC per poter innovare le pratiche di apprendimento e di insegnamento (Bocconi, Kampylis & Punie, 2012). Il termine "creative" si riferisce all'innovazione nei processi di insegnamento ed apprendimento attraverso la tecnologia (es. collaborazione, personalizzazione, imprenditorialità ecc.).

Il termine "classroom" è invece usato nel suo senso più ampio ed include tutte le tipologie di ambiente di apprendimento: formale, non-formale ed informale.

La Hellerup Skole (<http://www.hellerupskole.dk>)

è una scuola primaria e secondaria di primo grado vicino Copenhagen (operante dal 2002) che ha 750 studenti e 60 docenti. Sebbene la scuola segua il programma ministeriale, vengono effettuati diversi progetti interdisciplinari ogni anno; in questo modo si permette agli studenti di sviluppare relazioni positive (favorendo l'intelligenza emotiva), svolgere attività in un contesto autentico (attività significative) e sviluppare competenze trasversali – le cosiddette "soft skills" (ad esempio soluzioni di problemi, collaborazioni, ecc.). Tutto ciò contribuisce anche ad avere un curriculum creativo e dinamico.



Hellerup Skole logo - <http://hellerupskole.skoleporten.dk/sp>



copy 19.05.17 from <http://www.skub.dk/images/base.jpg>

Al centro ci sono il singolo studente (apprendimento personalizzato), la facilitazione di metodi di apprendimento attivi e coinvolgenti come apprendere creando o giocando. Più che in altre scuole, gli studenti apprendono sia per sé stessi individualmente (apprendimento attraverso l'esplorazione) e con i compagni (agevolando la collaborazione tra pari).

Gli studenti sono anche costantemente impegnati ad assumersi la responsabilità per il proprio apprendimento (abilitando l'apprendimento auto-regolato). Sono anche applicati orari innovativi: gli studenti cominciano insieme per circa 10-15 minuti e poi possono scegliere di lavorare da soli o con i loro pari a seconda delle proprie esigenze.

Vengono utilizzati un ampio spettro di metodi di valutazione, tra i quali il diario di bordo, portfolio individuali (digitali) e piano degli studenti (formati di valutazione coinvolgenti). L'obiettivo è quello di aiutare gli studenti a conoscere il proprio progresso e gli obiettivi futuri, nonché le modalità di apprendimento (incorporando una valutazione formativa). Parte della valutazione è composta anche dalle prove nazionali basate su TIC.

Gli insegnanti lavorano in gruppi piccoli (da 5 a 6) ed autonomi, progettando le attività che incontrino gli interessi individuali degli studenti e il loro stile di apprendimento. Per favorire la pratica professionale, lo staff partecipa regolarmente a programmi universitari di aggiornamento. L'autonomia dei docenti riflette la concezione di leadership condivisa adottata dalla scuola.

Gli alunni operano in contesti mutevoli e di collaborazione con gli altri. Per due settimane in ogni anno, gli alunni di ogni età lavorano insieme in particolari progetti artistici, volti a fornire opportunità di apprendimento variegati per età e per rafforzare la comunità scolastica. Anche gli spazi sono strutturati per agevolare gli studenti nell'apprendimento: ci sono diversi spazi piccoli e grandi oppure silenziosi e interattivi.

Source:

Innovating Teaching and Learning Practices: Key Elements for Developing Creative Classrooms in Europe by Stefania Bocconi, Research fellow at the European Commission, Joint Research Centre, Institute for Prospective Technological Studies

Name of the publication: eLearning Papers ISSN: 1887-1542 Publisher: elearningeuropa.info Edited by: P.A.U. Education, S.L. Postal address: c/Muntaner 262, 3r, 08021 Barcelona (Spain) Phone: +34 933 670 400 Email: editorial@elearningeuropa.info Internet: www.elearningpapers.eu

Full text available at: <https://www.openeducationeuropa.eu/en/article/Innovating-Teaching-and-Learning-Practices%3A-Key-Elements-for-Developing-Creative-Classrooms-in-Europe>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Progetto VET4Start-Up



AREA GEOGRAFICA

Europa

CATEGORIA

Creatività e Metodologia di soluzione creativa dei problemi

CRITERI

Trasferibilità, Trasformazione/Innovazione, Sostenibilità, Disponibilità, Utilizzabilità

COSA

Piattaforma di e-learning MOOC (Massive Open Online Courses, in italiano: Corsi aperti online su larga scala)

IMPLEMENTAZIONE

Livello Europeo

MOTIVI PER IL SUCCESSO

Innovazione nella fornitura di e-learning per le start-up che includa creatività e gamification

LINKS

www.vet4startup.eu

RACCOLTO DA

Euro-net | Potenza, Italia

Come funziona?

VET4Start-Up è un progetto finanziato dal programma Erasmus+ Azione Chiave 2 - Partenariati Strategico per la Istruzione e Formazione professionale.

Il progetto intende istruire ed addestrare chiunque sia interessato al mondo delle start-up grazie ad una piattaforma di apprendimento on-line detta MOOC (Massive Open Online Courses, in italiano: Corsi aperti online su larga scala) oltre ad altri materiali e risorse utili..

L'obiettivo del progetto è:

- Ricerca approfondita ed analisi in ambito Europeo di BUONE PRATICHE relative ad attività di start-up di successo;
- Sviluppo, test ed implementazione di PRACTICHE/METODOLOGIE INNOVATIVE nel settore della ISTRUZIONE e FORMAZIONE quali un MOOC (Corso massivo online aperto a tutti), presentazioni interattive, workshops, esercizi e guide di Problem Solving creativo, simulazioni;
- Creazione del profilo professionale di "CONSIGLIERE EUROPEO PER LE START-UP" a seguito di una formazione intensiva e di supporto



Copy 2017 01 30, <http://www.vet4startup.eu/>

basata sul sistema ECVET con riconoscimento e validazione delle competenze attraverso uno specifico protocollo d'intesa

- Sviluppo di un sito web contenente una vasta selezione di materiali in Inglese, Italiano, Spagnolo e Danese
- Stimolo all'imprenditorialità (inclusa quella sociale) attraverso la distribuzione di GUIDE, MATERIALE DI E-LEARNING e CORSO ONLINE MOOC CON VIDEO ANIMATI IN 3 MODULI; tutto grazie ad un approccio sia pratico che teorico, con temi quali riduzione del rischio, sfide, opportunità incluso percorsi di accelerazione e d'incubazione d'impresa, creative problem solving technology, test e giochi di simulazione.
- Disseminare i risultati e prodotti del progetto in Europa grazie ad un ampio DATABASE DI MATERIALI E EBOOKS disponibili gratuitamente attraverso licenze aperte (Creative Commons) e presentati durante una serie di EVENTI MOLTIPLICATORI in ciascuno dei Paesi dei partner.

La metodologia del CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) è stata utilizzata intensamente durante il progetto al fine di promuovere lo sviluppo, testare ed implementare pratiche e metodologie innovative per il settore della istruzione formazione professionale.

In effetti, il CPS è una parte essenziale del progetto ed è presente in diversi risultati quali:

- Guida: Metodologia del Creative Problem Solving per attività di start-up in 4 diverse lingue (Inglese, Spagnolo, Danese e Italiano)
- Parte del corso online MOOC nelle unità seguenti:
 - Unità 105: Introduzione alla Metodologia CPS per Startup
 - Unità 106: Pensiero Creativo addestramento - esercizi - strumenti
 - Unità 205: Creative Problem Solving Methodology: Sfide
 - Unità 206: Pilotare e Guidare il Pensiero Creativo
- Workshop about CPS during the 5 Multiplier Events used to disseminate the project results at the end of the project.



Copy 2017 01 30, <http://www.vet4startup.eu/>



Copy 2017 01 30, <http://www.vet4startup.eu/>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Learning Toolbox (LTB)



AREA GEOGRAFICA

Germania / Nord – Centro IFP Bau-ABC

CATEGORIA

Web 2.0 strumenti per l'istruzione e la formazione professionale

CRITERI

Trasferibilità, Trasformazione/Innovazione

COSA

Web 2.0

IMPLEMENTAZIONE

Livello Nazionale tedesco

MOTIVI PER IL SUCCESSO

È stato sviluppato nel contesto di una industria di costruzioni ed in stretta connessione con il centro di formazione IFP Bau-ABC nel Nord della Germania; mentre il Toolbox di apprendimento può essere utilizzato in qualsiasi contesto – in diversi settori e campi, in piccole e medie imprese, grandi aziende e in reti.

LINKS

<http://ltb.io/>

<http://odl.learning-layers.eu/learning-toolbox-ltb/>

<https://my.ltb.io>

RACCOLTO DA

FA-Magdeburg | Magdeburg, Germany

Come funziona?

Il Toolbox di apprendimento(LTB) – è un set integrato di strumenti che fornisce un ambiente digitale per l'apprendimento informale sul luogo di lavoro.

Si basa su due parti – la APP per dispositivi mobili ed il Tilestore. Gli utenti possono creare, archiviare e condividere i propri contenuti o accedere a materiale creato da altri. La APP opera con un sistema costituito da raccolte e tessere. Ogni tessera porta ad una risorsa online o strumento di apprendimento; ogni gruppo di tessere specifiche sono contenute in un apposito raccoglitore. Tutto è raccolto nel Tilestore accessibile via PC al link: <https://my.ltb.io>

È nato dal progetto Europeo Learning Layers che mira a sviluppare una serie di software modulari e flessibili per supportare le pratiche sul luogo di lavoro nelle Piccole e Medie Imprese (PMI).

Partner:

- Il partner che si è occupato della parte pratica è Bau-ABC, un centro di formazione per le competenze base per gli apprendisti nel settore delle costruzioni oltre ai servizi alle imprese
- Il ruolo di Bau-ABC è di moltiplicatore: ciò che viene appreso dagli apprendisti, si può (teoricamente) trasferire sul luogo di lavoro.

I partner che si sono occupati di ricerca sono le Università di Brema e Karlsruhe, il design invece nel Regno Unito (oltre ad organizzazioni che sono state coinvolte localmente con diversi livelli di collaborazione).

Bau-ABC ha aderito al progetto per sviluppare gli Ambienti Personali di Apprendimento che permettono la connessione specifica in modo adattivo a determinati contesti e processi di apprendimento. I ricercatori e gli sviluppatori insieme ai dirigenti ed apprendisti hanno lavorato nel periodo da ottobre 2012 fino ad Ottobre 2016.

L'idea di installare un Ambienti Personali di Apprendimento è da ricercarsi nella volontà di migliorare i processi di apprendimento, trovare modalità migliori di comunicare con i giovani e rimanere competitivi nel mercato della formazione.

La prima idea per questi strumenti di ausilio alla IFP è stata ricercata attraverso delle interviste, una visita di 2 giorni presso Bau-ABC e workshop di progettazione con gli apprendisti e docenti di Bau-ABC.



The Learning Toolbox is a free app that can be downloaded for Android or iOS here: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raycom.ltb&hl=de>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Print screen 29.3.17 of <http://ltb.io/>

Una struttura leggera è stata proposta per la gestione delle attività svolte con l'ausilio dei dispositivi mobili. Grazie all'aiuto dei touch-screen vengono mostrate le tessere, si può condividere e gestire documenti, registrar video ed audio oltre ad accedere al materiale online.

Parallelamente allo sviluppo del progetto, sono stati organizzati presso Bau-ABC degli eventi di formazione per promuovere il know-how sui multimedia e sul web – eventi rivolti a docenti e dirigenti.

Ricercatori e dirigenti di Bau-ABC hanno anche partecipato a dei workshop ad esempio per imparare ad utilizzare gli strumenti digitali moderni.

Questa esperienza ha dato la possibilità di rivalutare le possibilità offerte dai nuovi media.

Il processo di apprendimento è stato supportato da un questionario per 200 apprendisti sull'utilizzo dei dispositivi mobili e delle APP o software.

Bau-ABC sta quindi ripensando alla propria strategia in cui intende partecipare ai workshop sui multimedia e pianificare lo sviluppo di programmi di formazione in cui i docenti più capaci siano messi in grado di formare i propri colleghi.



Copy 29.3.17 from <http://ltb.io/wp-content/uploads/2016/06/Screenshot-2016-11-16-19.30.34-768x492.png>

Al fine di supportare i workshop sui multimedia e fornire l'ambiente ideale per la condivisione delle idee e dei materiali di apprendimento, il progetto ha lanciato una piattaforma sociale detta BauBildung.net e basata su Wordpress e BuddyPress.

I workshop multimediali hanno sviluppato la capacità dell'organizzazione nel suo complesso per l'utilizzo creativo delle tecnologie per l'apprendimento, ma hanno anche portato ad un cambiamento negli atteggiamenti dei ricercatori nei confronti dei media digitali.

Apprendimento differenziato per il supporto agli esperti nuovi ruoli didattici



AREA GEOGRAFICA

Paesi Bassi

CATEGORIA

Web 2.0 strumenti per l'istruzione e la formazione professionale

CRITERI

Apprendimento differenziato

COSA

Kit in lingua Olandese

IMPLEMENTAZIONE

Livello nazionale Olandese

MOTIVI PER IL SUCCESSO

La produzione di un ambiente di apprendimento differenziato quale interfaccia flessibile tra docenti IFP, esperti ed apprendisti è stato trasformato in una soluzione generale che dovrebbe garantire la sua durata nel tempo

LINKS

https://www.youtube.com/watch?v=8_FgvMMieBg

RACCOLTO DA

Università di Utrecht | Utrecht, Paesi Bassi

Come funziona?

Nei Paesi Bassi, la Istruzione e Formazione Professionale è divenuto un prodotto di esportazione.

CINOP fornisce competenze IFP ai paesi in via di sviluppo attraverso i suoi progetti.

Per il mercato domestico CINOP ha creato un ampio numero di corsi variegati. Uno di quelli più di successo è Taal-Kit-Dutch. Il kit di lingua è usato intensamente dai volontari per la formazione sulla lingua Olandese per i rifugiati sia nei campi che nelle biblioteche. Questo video illustra una visione didattica sulle pratiche di formazione. Il suo effetto dirompente si ritrova nel fatto che permette ai



Its essence is that like the Taal-Kit-Dutch, (2nd Language Training for Refugees) many new-emerging fields will be conveyed from cutting-edge domain specialists who have no particular didactic competencies. Rather than training dedicated trainers these blended learning support systems will allow the mere experts to "teach" the wide-scale audiences directly. - Copy 30 01 2017 <http://taalkitdutch.nl/de-praktijk/>



https://www.youtube.com/watch?v=8_FgvMMieBg

volontari senza addestramento didattico di far accedere alla formazione l'apprendista con l'ausilio degli strumenti di apprendimento. Questa idea innovativa può essere considerata la rivoluzione Copernicana del settore IFP. Se un rifugiato intenda continuare ed ampliare la sua formazione può accedere a del materiale supplementare ed esercitarsi online secondo i propri ritmi e la propria velocità di apprendimento, oltre ad interfacciarsi con l'utilizzo dei social media o con le email.

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Progetto Clear Cyber Bullying



AREA GEOGRAFICA

Italia / Potenza - Catania

CATEGORIA

Gamification, Simulazioni e Digital Storytelling

CRITERI

Trasferibilità, Trasformazione/Innovazione, Sostenibilità

COSA

Gamification of learning, simulations and digital storytelling

IMPLEMENTAZIONE

Uno dei risultati più concreti e di successo è senza dubbio rappresentato dalla creazione di quattro giochi con tema il cyber-bullismo

MOTIVI PER IL SUCCESSO

Le attività proposte per la disseminazione e quelle ICT sono di grande interesse per i giovani coinvolti e quindi l'incremento di consapevolezza sul tema è stato rilevante

LINKS

<http://www.clearcyberbullying.eu>

RACCOLTO DA

GoDesk | Potenza, Italia

Come funziona?

Il progetto intende trovare delle soluzioni al problema del cyber bullismo, un fenomeno che sta aumentando vertiginosamente negli ultimi periodi tra gli adolescenti ed i giovani.

L'idea progettuale consiste nell'utilizzo del Teatro come veicolo per aumentare la consapevolezza sul tema del cyber bullismo tra gli studenti e quindi sviluppare un videogioco educativo utilizzando le marionette o il teatro delle ombre.

I sei partner durante un periodo di 2 anni (2015-2016) hanno selezionato gruppi di studenti in scuole pilota attraverso un questionario volto a testare le conoscenze sul tema del cyber bullismo e sui comportamenti derivati e devianti. In seguito gli studenti del gruppo sono stati coinvolti nella messa in scena di 8 scene teatrali ed in un videogioco istruttivo in più sezioni volto a d aumentare la consapevolezza sui comportamenti di cyber bullismo.

Al termine di questo percorso formativo ed interattivo, gli studenti sono stati nuovamente sottoposti ad un questionario per misurare i risultati ed il progresso.



Project's logo - copy 22.05.17 from <https://i0.wp.com/www.clearcyberbullying.eu/wp-content/uploads/2015/10/CyberBullying-e1444203920869.png?fit=200%2C117>

Tra i risultati del progetto ci sono un Manuale sul Teatro applicato a al tema della lotta al cyber bullismo e ben 4 videogiochi contro il cyber bullismo. Il metodo di apprendimento teatrale è stato applicato a 9 gruppi di 140 studenti: 60 turchi, 16 Cechi, 32 Italiani, 16 Portoghesi e 16 Italiani.

6 gruppi (per un totale di 98 studenti) sono di età compresa tra gli 11 e i 14 anni, mentre 3 gruppi (42 studenti) hanno una età che va dai 15 ai 17 anni. Al fine di poter misurare l'effetto del metodo teatrale nel creare consapevolezza ed attitudini sul tema del cyber bullismo sono state usate delle scale di misurazione denominate Cyber Bullying Attitude Scale e Cyber Bullying Sensivity Scale sia prima che dopo la formazione. I risultati hanno mostrato che il metodo teatrale è stato efficace nel creare consapevolezza ed ha fatto diminuire i comportamenti a rischio per gli studenti della fascia d'età 11-14 anni. Invece, per il gruppo d'età 15-17 anni il metodo non si è rilevato particolarmente efficace per quanto riguarda la consapevolezza ma ha contribuito comunque a diminuire l'evidenza di comportamenti a rischio. I videogiochi sono stati sviluppati da AIJU in accordo con il resto dei partner di progetto.



One of the Video Games - copy 22.05.17 from <http://is1.mzstatic.com/image/thumb/Purple18/v4/f8/98/82/f89882b5-4548-5ab5-5c4f-8e1e2456e1d3/source/750x750bb.jpeg>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Alison OER (Risorse educative gratuite ed aperte)



AREA GEOGRAFICA

Irlanda / Regno Unito

CATEGORIA

OER: Risorse educative gratuite ed aperte

CRITERI

Trasformazione/Innovazione, Sostenibilità

COSA

Una serie di Risorse educative gratuite ed aperte che fornisce programmi di formazione e apprendimento professionale gratuiti a più di 9 milioni di utenti registrati.

IMPLEMENTAZIONE

Livello nazionale Irlandese / Livello mondiale

MOTIVI PER IL SUCCESSO

Capacità di raccogliere entrate pubblicitarie per sostenere le risorse ed il funzionamento della piattaforma

LINKS

www.alison.com

RACCOLTO DA

Partas | Dublino, Irlanda

Bisogni emergenti

In risposta al bisogno di ricevere della formazione certificata online gratis/a basso costo, ALISON (un acronimo che significa Sistema Online Avanzata di Apprendimento Interattivo) si propone come fornitore di e-learning ed accademia. ALISON è stato fondato a Galway (Irlanda) nel 2007 da un imprenditore seriale, Mike Feerick, esperto nella formazione professionale.

L'obiettivo è permettere agli utenti di ricevere una istruzione base e sul luogo di lavoro. Contrariamente ad altri corsi similari online magari collegati a istituzioni di alta formazione come il MIT e la Università di Stanford, la maggior parte degli utenti provengono dai Paesi in via di sviluppo con il più alto tasso di crescita in India.

A Febbraio 2015 si è arrivati a 5 milioni di utenti registrati, rendendo ALISON uno dei più grandi MOOC (Massive Open Online Courses, in italiano: Corsi aperti online su larga scala) al di fuori del territorio statunitense.



Logo Alison.com - Copy 30 01 2017 <https://alison.com/>

oro e Manuale delle Migliori Buone Pratiche

Descrizione

ALISON invita a pubblicare alcuni corsi sulla piattaforma, in maniera gratuita senza compenso monetario oppure fornendo l'accesso libero sul sito ALISON e condividere parte del guadagno proveniente principalmente dalla raccolta pubblicitaria e dalla vendita dei certificati.

Secondo il giornale The Economist, la società cerca di guidare la formazione grazie alla pubblicità in maniera simile alla radio ed alla televisione. Attraverso il modello online di pubblicità per ogni clic, ALISON ha fondato un modello di business dove gli utenti in Paesi sviluppati pagano sostanzialmente (visualizzando pubblicità) per quelli in via di sviluppo seppur sempre rimanendo un servizio gratuito.



Promotional Logo Alison.com - Copy 30 01 2017 <https://alison.com/>

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Effetto – Impatto

ALISON al momento fornisce formazione a 9 milioni di utenti registrati, offrendo oltre 750 corsi con certificati e diplomi in 10 lingue. A livello di certificato il corso necessita di 1-2 ore di studio mentre per i diplomi il percorso è più impegnativo e richiede 9-11 ore di studio da parte del discente. ALISON fa notare alcune particolarità: non esistono limiti temporali per completare il corso, quindi gli utenti possono studiare interamente a proprio piacimento; inoltre alcuni corsi come il Programma di Alfabetizzazione Digitale della Microsoft potrebbe durare fino a 20 ore.



Getting Started Page on Alison.com - Copy 30 01 2017 <https://alison.com/>

Esperienze – prospettive per gli educatori e i discenti

Alcuni educatori hanno ribadito la inefficacia dei modelli MOOC nel fornire un impatto educativo reale, evidenziando la mancanza di interazione personale con gli educatori e l'alto livello di abbandono tra gli utenti senza incentivo a seguito di assenza di alcun investimento materiale proprio. Naturalmente, gli utenti considerano l'aspetto gratuito come altamente attraente, nonostante gli inconvenienti di apprendere a distanza.

Altre fonti hanno puntualizzato la procedura operativa "sostenibile" che ALISON è riuscita a creare. Il giornale The Economist ritiene che ALISON consegue introiti notevoli sebbene continui a fornire materiale formativo gratuito.

In risposta ad alcuni educatori che ritengono che i certificati emessi da ALISON non abbiano valore al di fuori della piattaforma, ALISON conferma che:

"Al fine di mantenere bassi i costi del programma, ALISON non ha cercato né e stata approvata da alcun organismo di accreditamento e non si propone nemmeno come un programma "accreditato" di nessuna di queste organizzazioni.

ALISON si è costruita una reputazione in tutto il mondo nella fornitura di servizi di apprendimento di alta qualità. I corsi ALISON sono ideati secondo le migliori pratiche presenti in tutto il mondo.

Gli standard applicati sono quelli messi in atto dalla Microsoft Corporation (Alfabetizzazione IT), dall'Autorità di salute e sicurezza (Health & Safety) e dagli standard Australiani per le Scuole Superiori (i corsi-scuola).

I certificati al completamento della formazione rilasciati da ALISON forniscono la prova che l'allievo ha acquisito le conoscenze ed una serie di competenze pertinenti sul tema.

ALISON offre una funzionalità aggiuntiva, non disponibile presso i tradizionali fornitori di corsi. La funzionalità di Test di ALISON consente di testare online il livello di conoscenza dei laureati di ALISON, ovunque e in qualsiasi momento.

La struttura è utilizzata da datori di lavoro, da organizzazioni e istituzioni in tutto il mondo. Nessun altro metodo di apprendimento offre un tale sistema di validazione dinamica delle competenze e delle conoscenze".

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

QUAKE Project



AREA GEOGRAFICA

Irlanda / Europa

CATEGORIA

Implementazione ECVET (Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale)

CRITERI

Trasferibilità, Trasformazione/Innovazione, Sostenibilità

COSA

Sviluppo di una struttura metodologica e di una guida per l'assistenza ai docenti ed agli studenti

IMPLEMENTAZIONE

Livello Nazionale Irlandese / Europa

MOTIVI PER IL SUCCESSO

Standardizzazione dell'approccio e facilitazione nel trasferimento di conoscenza

LINKS

www.mic.ul.ie

RACCOLTO DA

Partas | Dublino, Irlanda

Metodologia ECVET

Struttura e guida è stata effettuata da Mary Immaculate College e da Limerick

Underlying Needs

Per poter incrementare le capacità degli Educatori attraverso il sistema ECVET, il progetto QUAKE ha coinvolto nel proprio partenariato strategico di apprendimento ben 7 partner provenienti da 5 diversi Paesi Europei (Belgio, Bulgaria, Spagna, Irlanda e Francia). Lo scopo era sviluppare le capacità degli insegnanti operanti nel settore delle Istruzione e Formazione Professionale nell'applicazione del sistema ECVET.

Descrizione

La Buona Pratica che scaturisce dal progetto è la struttura metodologica ECVET per la mobilità degli alunni e lo sviluppo degli insegnanti oltre ad una Guida Metodologica per aiutare le scuole e i docenti ad implementare il sistema ECVET.



Project Quake Logo

oro e Manuale delle Migliori Buone Pratiche

Gli obiettivi del progetto sono:

1. Attuare e rivedere lo stato attuale dell'implementazione del sistema ECVET nei cinque Paesi di provenienza dei partner;
2. Pianificare ed implementare ECVET in diversi settori/ambienti in Europa;
3. Progettare e distribuire un programma di formazione per insegnanti, indirizzando le proprie conoscenze e competenze nell'ambito del sistema ECVET;
4. Scrivere e pubblicare una struttura metodologica e guida per aiutare le scuole e gli insegnanti ad implementare il sistema ECVET;
5. Per raggiungere questi obiettivi, il progetto ha eseguito una revisione dell'implementazione ECVET in uso fino ad oggi, attraverso un'analisi dei bisogni delle scuole e degli insegnanti nell'uso del sistema. Alcuni moduli di Istruzione e Formazione Professionale provenienti da programmi per l'agricoltura sono stati usati come base per la sperimentazione del sistema ECVET.

Modalità di implementazione

Un programma di Sviluppo Professionale Continuo è stato sviluppato incorporando il sistema ECVET nella valutazione dei risultati di apprendimento. A seguito dello svolgimento del primo programma di formazione per docenti, è stato possibile organizzare la mobilità di un limitato numero di alunni e conseguentemente, effettuare delle valutazioni sui partecipanti attraverso un questionario.

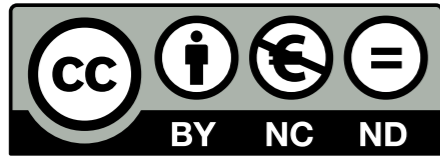
Una guida metodologica per docenti è stata preparata e pubblicata. In questo modo, il progetto Quake si indirizza non solo alla mobilità degli alunni ma anche fa emergere elementi di permeabilità tra sistemi di istruzione e di formazione in Europa oltre, in particolare, a fornire opportunità di sviluppo professionale dei docenti e incremento del coinvolgimento di quest'ultimi nell'IFP. Il lavoro del progetto è stato supportato anche dagli esperti nazionali ECVET con un sistema di qualità per le attività. Ciò ha garantito il rispetto delle tempistiche, inclusa la produzione regolare di rapporti tecnici e finanziari da parte dei partner.

In aggiunta, i seminari di disseminazione nazionali per la presentazione dei risultati (buone pratiche, analisi dei bisogni, guida metodologica, curriculum di formazione ed altri strumenti) hanno favorito il trasferimento di conoscenza. La disseminazione, come parte essenziale del progetto, è stata effettuata attraverso il sito web, i social media, pubblicazioni digitali e video. L'evento finale si tiene a Parigi con una conferenza Europea nel 2017.



Project Quake Team

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Disclaimer:

Erasmus+ IV4J „Innovation in VET for Jobs and Employment“

Project 2016-1-DE02-KA202-003271 NA BiBB Germany, FA-Magdeburg GmbH,
Schönebecker Str. 119, 39104 Magdeburg

Copyright

In all publications, the publisher makes every endeavour to observe copyright in graphics, photographs, sound documents, video sequences and texts etc. used, endeavours to use graphics, photographs, sound documents, video sequences and texts etc. that have been prepared by ourself. All trademarks and brand names mentioned on the website and all trademarks and brand names mentioned that may be the intellectual property of third parties are unconditionally subject to the provisions contained within the relevant law governing trademarks and other related signs. The mere mention of a trademark or brand name does not imply that such a trademark or brand name is not protected by the rights of third parties.

CC-Licence

Some materials, referred to in copyright law as “works”, are published under a Creative Commons Licence (licence type: Attribution-Non-commercial-No Derivative Works) and may be used by third parties as long as licensing conditions are observed. Any materials published under the terms of a CC Licence are clearly identified as such.

© This article was published by iv4j.eu and vetinnovator.eu/ under a Creative Commons Licence . For more information, please visit www.bibb.de.

link to the direct Internet address (URL) of the material in question: <http://vetinnovator.eu/>
link to the Creative Commons Licence referred to: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>
link to the BIBB page containing licence information: <http://www.bibb.de/cc-lizenz>

**Resta in contatto
con noi**

iv4j.eu

