

IMPROVE: “Innovative Methodologies and Practices on VET”

Erasmus Plus KA2 Partenariato Strategico per VET

E-Book of Best Practices



Questo Progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questo material riflette solo le opinion dell'autore, e l'Agenzia Nazionale e la Commissione Europea non possono essere ritenuti responsabili per qualsiasi uso che potrebbe essere fatto delle informazioni contenute all'interno. Progetto N. 2018-1-UK01-KA202-047912.



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

Buone Pratiche

Partner: Find An Internship

Nazione: Regno Unito

Nazione:	UNITED- KINGDOM
Categoria:	Work Based Learning (WBL)
Titolo della Buona Pratica:	PROMOTE WBL
Nome dell'Organizzazione:	CREATIVE ALLIANCE (Lead Partner)
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Ridurre la disoccupazione giovanile in tutta l'UE rimane un problema importante e sviluppare le loro competenze per soddisfare le esigenze dei datori di lavoro e trovare lavoro è un elemento cruciale per rispondere a questa sfida. L'apprendimento basato sul lavoro (ABL) utilizza il luogo di lavoro come un potente ambiente di apprendimento che contribuisce allo sviluppo di queste competenze.</p> <p>Promuovere l'ABL non solo l'individuazione e la condivisione dei metodi che contribuiscono a rendere l'apprendimento basato sul lavoro più efficiente, ma fornirà anche ai professionisti VET con conoscenza e strumenti per farlo e si verifica attraverso un corso on line dedicato. La nostra partnership mira a dimostrare che l'apprendimento basato sul lavoro nel VET può essere una situazione vantaggiosa sia per chi apprende sia per il datore di lavoro.</p> <p>Gli ostacoli per far sì che questo accada sono difficili da superare. Le questioni che abbiamo identificato includono relazioni e collaborazioni scarse tra gli operatori in materia VET e i datori di lavoro, e un notevole divario di competenze tra gli apprendisti di competenze trasversali; in particolare le loro competenze imprenditoriali. I professionisti in materia di VET giocano un ruolo chiave nello sviluppo di questa agenda, sia come promotori di relazioni con l'industria che come portatori di miglioramenti delle competenze dei giovani. Promuovere WBL supporterà la formazione degli insegnanti VET ad aiutare i loro studenti a sfruttare al meglio l'apprendimento basato sul lavoro.</p>
Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):	<p>Il Consorzio unisce operatori VET, imprese e partners sociali da 7 nazioni UE; il Regno Unito, Spagna, Italia, Belgio, Grecia, Polonia e Croazia. Attraverso questo Consorzio produrremo un corso di apprendimento on line per i professionisti VET e diversi strumenti di supporto complementari. Attraverso questo noi puntiamo a supportare le istituzioni VET a creare un numero di collaborazioni a lungo termine tra loro e le imprese di tutte le</p>

dimensioni per creare opportunità di apprendimento basato sul lavoro ad alta qualità per il loro studenti. Si prevede inoltre che, attraverso il contributo di promozione di WBL per un'esperienza di lavoro più efficiente per gli studenti, possiamo aiutare ad influenzare un aumento dei primi risultati.

Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica:

(siti web, libri, giornali, articoli)

<http://www.promotewbl.eu/wp-content/uploads/2018/10/IO1-Guide-on-Effective-WBL-in-VET.pdf>

<http://www.promotewbl.eu/?p=5393>



Nazione:	Spagna, Belgio, Grecia, Finlandia, Estonia
Categoria:	Teaching Entrepreneurship
Titolo della Buona Pratica:	VET Schools As Entrepreneurial Hubs
Nome dell'Organizzazione:	Valnalon (Spagna), EVTA (Belgio), Knowl (Grecia), Militos Consulting S.A. (Grecia), Omnia (Finlandia), Vocational Center of Parnu County (Estonia), Syntra Flanders (Belgio), Tknika (Spagna).
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Il progetto cofinanziato dall'UE IncuVET (2014-2016) prevede un supporto e un ruolo innovativo per le scuole VET come canali locali/regionali per l'imprenditoria, oltre alla mera consulenza dell'avvio di una start-up. Le scuole VET sono in grado di stimolare un processo multilaterale dove autorità locali, datori di lavoro, start-ups, insegnanti e studenti insieme definiscono il modo in cui la formazione all'imprenditorialità è inserita nel curriculum e imparare gli uni dagli altri in modo collaborativo, con un impatto prezioso sulle scuole, gli studenti, il mercato e la comunità nel suo insieme.</p> <p>CMABIARE IDEA Il progetto fornisce uno spazio aperto dove tutte le parti interessate (insegnanti, datori di lavoro, imprese, studenti, autorità locali, organizzazioni comunitarie) si impegneranno in un processo di ricerca e discussione al fine di ampliare il concetto del ruolo che l'imprenditoria potrebbe giocare nella società e nell'istruzione.</p> <p>LIBERARE NUOVE IDEE Il progetto è gestito secondo il principio di "Nessuna idea è lasciata indietro". Creatività e sostenibilità meritano speciale attenzione. Al fine di fornire le giuste condizioni per le nuove idee per far venire in superficie le connessioni con il mondo reale, la cooperazione interdisciplinare e intersettoriale spiccano come elemento cruciale nell'equazione.</p> <p>VALORE AGGIUNTO Il progetto punta a proporre e a garantire le condizioni per qualsiasi di queste nuove idee per alcune a queste nuove idee di abbandonare "Thoughtland" e trasformarsi in imprese redditizie, prodotti innovativi, servizi dirompenti, nuovi metodi di insegnamento, programmi sociali</p>

	<p>inclusivi, eventi culturali, aggiungendo valore e dando un contributo all'economia, lo sviluppo sociale, culturale e ambientale dei mercati e delle comunità locali in cui sono integrate le scuole di VET.</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):</p>	<p>Il progetto incuVET mira a raggiungere il giusto bilancio e snodo tra quei tre livelli di intervento attingendo e imparando dalle iniziative esistenti. Il progetto si basa sullo scambio di idee, esperienze e prassi tra i partner del Consorzio attraverso quattro laboratori sotto forma di visite di studio alle migliori pratiche in quattro Paesi Europei (Finlandia, Spagna, Grecia, Belgio) ma anche attraverso la collaborazione con i nuovi partner in l'Europa, contribuendo con le loro conoscenze e pratiche alla base di conoscenze e al fulcro informativo del progetto sulla formazione all'imprenditorialità in Europa e al ruolo delle scuole di VET a tale riguardo.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>https://www.incuvet.eu/#page-top</p>



Nazione:	Belgio, Germania, Lussemburgo, Regno Unito
Categoria:	Tools for VET in WEB 2.0
Titolo della Buona Pratica:	VET Toolbox
Nome dell'Organizzazione:	Enabel (Belgio), GIZ (Germania), LuxDev (Lussemburgo) and the British Council (Regno Unito).
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	Il VET Toolbox è un progetto quinquennale (2017-2022) finanziato dall'Unione europea. Fornisce ai paesi beneficiari potenziali competenze mirate, finanziamenti a fondo perduto, strumenti e consulenza per migliorare l'efficacia delle riforme nazionali in materia di istruzione e formazione professionale (VET) per rispondere alle esigenze del mercato del lavoro e migliorare l'occupabilità per tutti.

	<p>Il progetto si incentra in tre aree tematiche:</p> <p>Programmazione del VET basato su prove e mercato del lavoro;</p> <p>Partecipazione del settore privato al VET e al mercato del lavoro;</p> <p>Inclusione di gruppi svantaggiati nel VET formale e non formale.</p> <p>Il VET Toolbox è implementato da un'agenzia di partenariato, che include Enabel (Belgio), GIZ (Germania), LuxDev (Lussemburgo) e il British Council.</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):</p>	<p>Idea</p> <p>- Stimolare i paesi partner nei loro sforzi per far sì che i loro sistemi di istruzione e formazione professionale forniscano a tutti l'istruzione e la formazione professionale pertinenti, contribuendo in tal modo all'occupabilità di tutti.</p> <p>Compito</p> <p>-Aggiungere valore ai processi di preparazione, implementazione o supervisione delle riforme o dei cambiamenti al sistema VET per renderli più reattivi alle necessità e all'inclusione per tutti nel mercato del lavoro. Lo facciamo fornendo assistenza tecnica e finanziamenti per progetti innovativi e sviluppando e condividendo conoscenze.</p> <p>- Rafforzare le organizzazioni chiave che intendono applicare una programmazione basata su prove, rendere operativa la partecipazione del settore privato e rafforzare l'inclusione dei gruppi svantaggiati e vulnerabili nel VET e nelle attività formali e informali del mercato del lavoro.</p> <p>Il compito del VET Toolbox è quello di promuovere l'Istruzione e la Formazione Professionale (VET) inclusive e basate sulla domanda e come tale contribuiscono a migliorare le opportunità di lavoro nel mercato del lavoro formale e informale per tutti. Una delle proprietà è stimolare la partecipazione nel settore privato del VET attraverso azioni che mirano a modificare la governance e la gestione dei fornitori di servizi VET. Il VET Toolbox in questo si fonda sulla politica e sugli impegni di cooperazione europea e internazionale. Nella sua Agenda per il Cambiamento, l'UE chiamata nel 2011 per un'istruzione di qualità come parte di un sostegno globale per una crescita inclusiva e sostenibile per lo sviluppo umano e ha sottolineato l'importanza di fornire alla forza lavoro competenze che rispondano alle esigenze del mercato del lavoro. Sul più ampio scenario interno, lo Shanghai Consensus (UNESCO, 2012) ha fermamente</p>

inserito la cooperazione a sostegno della qualità e inclusione VET nell'agenda strategica internazionale e tali impegni sono stati riconfermati dall'agenda universale fissata dalla formulazione degli obiettivi di sviluppo sostenibile nel 2015.

Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica:
(siti web, libri, giornali, articoli)

https://www.vettoolbox.eu/drupal_files/public/2018-11/tools_handbook_training_manual_en_1.pdf

<https://www.vettoolbox.eu/en/we-are>

<https://www.britishcouncil.org/education/skills-employability/what-we-do/vet-toolbox-call-for-proposals>

https://www.vettoolbox.eu/drupal_files/public/2018-11/tools_handbook_training_manual_en_1.pdf

MANAGEMENT OF EDUCATION AND VOCATIONAL TRAINING INSTITUTIONS

TRAINING MANUAL TO IDENTIFY OPPORTUNITIES FOR IMPROVEMENT IN THE MANAGEMENT OF LEADERSHIP, STRATEGIES & PLANS, CUSTOMERS, SOCIETY, RESULTS, INFORMATION & KNOWLEDGE, PEOPLE, AND PROCESSES

Dionisio João Parise
Gabriela de Barros Barreto

Co-funded by the European Union
LUX DEV

5.2 THE SESI & SENAI CASE

The Training Manual to identify opportunities for improvement in the management of leadership, strategies & plans, customers, society, results, information & knowledge, people, and processes was developed by the Regional Department of Paraná and the Regional Department of São Paulo (Paraná - Brazil) on February 2018. The methodology used in the operation of the training manual for improvement and facilitates the identification of opportunities for improvement.

NOTE
On page 22 item 6.1 Activities it is stated that:

As was already the case in the Mozambique case, the methodology used in the operation of the training manual for improvement and facilitates the identification of opportunities for improvement among participants as well as in the implementation of the action plans.

In addition, the result of the seminar was elaborated by the working groups, with action plans for implementation of the opportunities for improvement.

It is important to note that the Training Manual for improvement and facilitates the identification of opportunities for improvement, obtaining results consistent with the objectives of the training manual.

6. TRAINING MANUAL

6.1 ACTIVITIES

ACTIVITY 01 Analysis and Reflection

- Presentation of the management excellence criteria under analysis;
- Concepts referring to the management excellence criteria under analysis;
- Tools / methodologies that can be used in the organization of the management excellence criteria under analysis;
- Qualities for reflection regarding the management excellence criteria under analysis;
- Examples of SEMs activities related to the management excellence criteria under analysis.

ACTIVITY 02 Identify the Opportunities for improvement

NOTE
Activities 1 and 2 are developed to all Management Excellence Criteria before Activity 3: Leadership, Strategies & Plans, Customers, Society, Results, Information & Knowledge, People, and Processes.

ACTIVITY 03 Definition of Opportunities for improvement

3.1 definition of opportunities for improvement for the Management Excellence Criteria under analysis.

3.2 Description of the opportunities for improvement to the Criteria of Management Excellence under analysis in SMART goals.

NOTE
Activities 3.1 and 3.2 will be conducted prior to Activity 4 for all Criteria of Management Excellence: Leadership, Strategies & Plans, Customers, Society, Results, Information & Knowledge, People, and Processes.

ACTIVITY 04 Prioritization of Opportunities for improvement

4.1 Define priorities for opportunities for improvement.

4.2 Complete the booklet with the opportunities for improvement for each criterion with its prioritization.

ACTIVITY 05 Development of the action plan using the SW2H tool

ACTIVITY 06 Elaboration of the Gantt Chart for the action plan

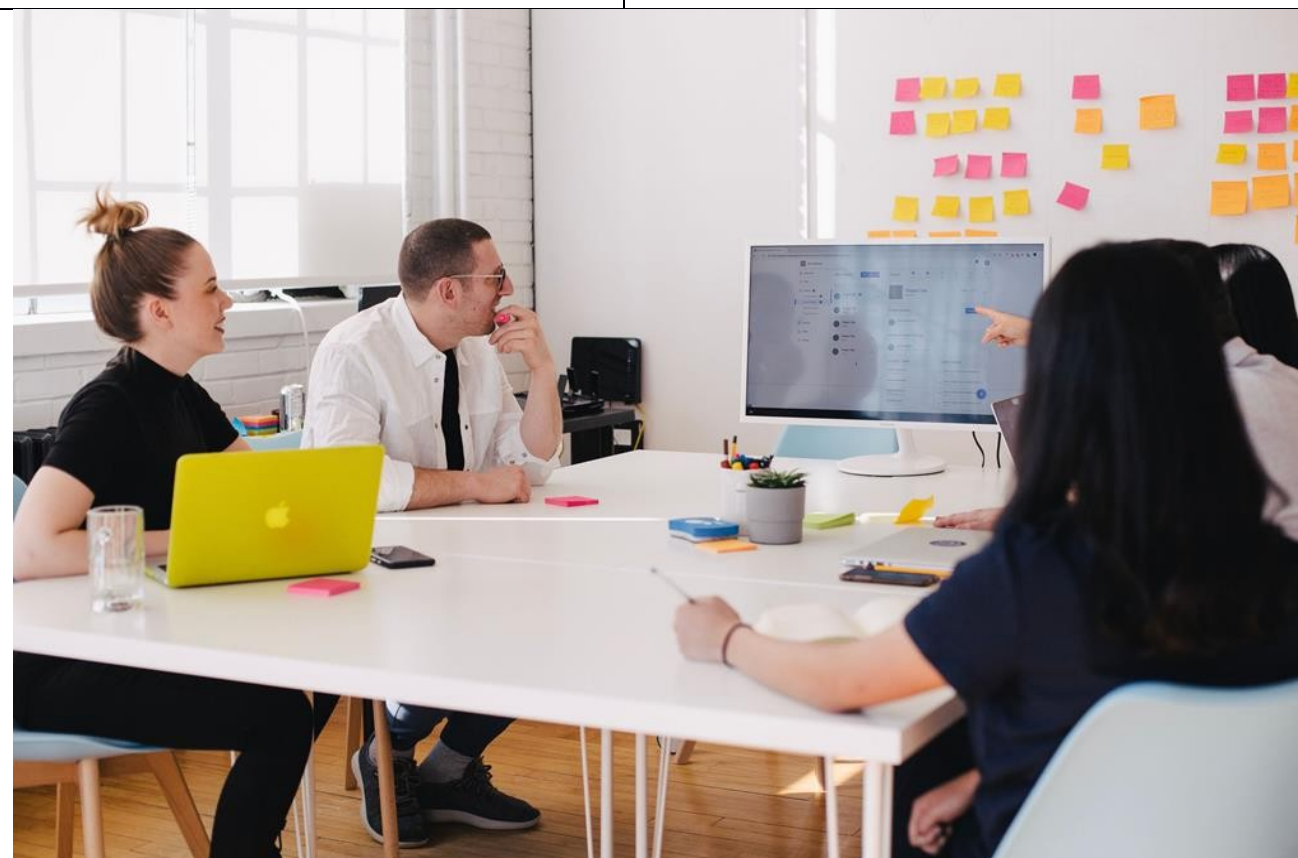
ACTIVITY 07 Definition of the procedure for managing implementation of opportunities for improvement

Nazione:

Portogallo, Svezia e Romania

Categoria:	Open Educational Resources for VET teachers and trainers
Titolo della Buona Pratica:	Global SRS- Mobile Learning Methodology for European Trainers and VET Systems Quality Improvement
Nome dell'Organizzazione:	Article from Cristina Almeida and Liviu Moldovan
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	La qualità del capitale Umano è essenziale per il successo dell'Europa. La Strategia Europa 2020 pone un forte accento sul l'istruzione e la formazione per promuovere una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva". In questo contesto di Istruzione e Formazione Professionale (VET) insegnanti e formatori diventano essenziali nell'intero Sistema di conoscenza: Dobbiamo garantire formatori e insegnanti più efficienti, metodi di formazione e di miglioramento delle competenze meno costosi e anche competenze più orientate al lavoro. Secondo la Commissione Europea [12], il ruolo degli insegnanti e dei formatori è essenziale nella modernizzazione del VET con un focus speciale sul proprio sviluppo professionale e lo status nella società. Il futuro dominato dal cambiamento presenta nuove sfide sia per gli insegnanti che per i formatori nel VET, che riguardano la progettazione di nuovi piani di studio, l'assicurazione e la gestione della qualità, compiti pedagogici e amministrativi
Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):	La finalità del paper è presentare i principali risultati del progetto Leonardo da Vinci per Trasferimento di Innovazione autorizzato "Mobile learning methodology for European trainers and VET systems quality improvement" (Global SRS), cofinanziato dalla Commissione Europea. Lo Student Response System (SRS) per i dispositivi mobili è un servizio online che fornisce una formazione just-in-time, apprendimento e metodologia di valutazione, supportato dalla più recente tecnologia mobile. Il progetto Global SRS ha progettato un modulo europeo per la "formazione dei formatori" basata su SRS. Ha mirato alla valorizzazione di un modulo di formazione del formatore incentrato su strumenti di apprendimento/insegnamento aperti e mobili. Gli strumenti ECVET sono introdotti all'interno delle attività del progetto, verso lo sviluppo di un quadro comune basato sui principi dell'EQF e dell'ECVET. I risultati della valutazione pilota nei tre paesi partner: Portogallo, Svezia e Romania sono riportate. Ci sono state risposte complessivamente positive da parte dei formatori e degli studenti all'uso di SRS. L'aspetto più valorizzato relativa all'uso di SRS nella formazione è la

	promozione della partecipazione attiva e dell'apprendimento.
Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i>	https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212017313007299



Nazione:	Austria
Categoria:	Teaching through gamification, simulations and digital Storytelling
Titolo della Buona Pratica:	“Play the Learning Game”
Nome dell’Organizzazione:	FH JOANNEUM Gesellschaft mbH

<p>Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):</p>	<p>Il progetto Learning Game ha valutato il potenziale di un cambiamento in prospettiva verso i videogiochi e i multimedia che dovrebbe essere utilizzati per colmare il divario di comunicazione tra insegnanti e apprendisti e per migliorare l'attrattiva e l'interattività delle metodologie di insegnamento.</p> <p>Il progetto ha consentito agli insegnanti e ai formatori di aver accesso a tre databases on-line: il database dei corsi e-learning, il database del software per creare file multimediali basati su contenuti educativi, il database dei videogames con potenziale educativo. Il progetto ha anche sviluppato semplici videogames da essere usati in educazione e formazione come un'integrazione di strategie tradizionali e/o e-learning basati sull'insegnamento, per l'insegnamento di specifici contenuti (es. Un videogame sulla matematica e su Pythagoras, un videogame sul risparmio energetico, un videogame sul processo a Galileo, ecc.). I risultati sono tutti disponibili sul portale del progetto al http://www.learninggame.org. Il Progetto Play The Learning Game intende sfruttare ulteriormente i risultati del precedente progetto, coinvolgendo insegnanti e formatori nell'aggiornamento, ampliamento e sperimentazione del Portale del Gioco di Apprendimento.</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):</p>	<p>Il progetto Play The Learning Game prova a migliorare e trasferire i risultati del progetto The Learning Game (finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del Socrates Programme Comenius 2.1 Action Nr. 128967-CP-1-2006-1-IT-Comenius-C 2.1) durante il quale gli insegnanti Europei analizzavano e testavano l'uso di videogiochi, multimedia ed e-learning a fini educativi e formativi.</p> <p>Lo scopo del progetto Play The Learning Game è migliorare la capacità di insegnanti e formatori ad utilizzare ed associare Videogames, file multimediali ed e-learning e al fine di rendere l'apprendimento più attrattivo promuovere e rafforzare il coinvolgimento degli alunni e dei tirocinanti nell'apprendimento permanente.</p> <p>Il progetto punta ad aggiornare ed ampliare il Learning Game Portal (http://www.learninggame.org/) che integra i risultati esistenti con le ultime soluzioni tecniche:</p> <p>eLearning basato su materiali per l'insegnamento e la formazione</p> <p>Videogames riesaminati per esplorare e mettere in evidenza il loro potenziale educativo</p> <p>Softwares da essere usati per produrre un e-learning innovativo basato su materiali didattici e videogames con scopo educativo</p> <p>Tutorials, sull'uso del software per lo sviluppo del material dell'</p>

	<p>e-learning e videogames educativi e che forniscono line guida per lo sviluppo dei videogames educativi Training Manual sullo sviluppo di videogames con scopi educativi.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>http://www.learninggame.org.</p> <p>https://learninggame.pixel-online.org/info/index.php</p> <p>https://www.slideshare.net/spirossirmakessis/play-the-learning-game-project</p>

Play the Learning Game Project Introduction

In the years 2006 – 2008, the European Commission, DG Education and Culture, in the framework of the Socrates Comenius Programme, funded the project entitled **The Learning Game**.

The Learning Game project investigated the potential of a change in perspective towards videogames and multimedia that should be used to bridge the communication gap between teachers and learners and to enhance the attractiveness and interactiveness of teaching methodologies.



The project gave teachers and trainers the access to three on-line databases (e-learning courses, software to create multimedia based educational contents, videogames with educational potential)

The project also developed simple videogames to be used in education and training as an integration of traditional and/or e-learning based teaching strategies, for teaching specific contents. The results are all available on the project portal at <http://www.learninggame.org>

The Play The Learning Game Project intends to further exploit and transfer the results of the former project involving teachers and trainers in updating, expanding and testing of the Learning Game Portal.

Buone Pratiche

Partner: Informamentis Europa

Nazione: Italy

Nazione:	Italia
Categoria:	Teaching Entrepreneurship
Titolo della Buona Pratica:	Digital Storytelling for Spreading and Promoting Entrepreneurship
Nome dell'Organizzazione:	Agenzia per lo sviluppo dell'empolese valdelsa
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Il progetto DIST, buona pratica del Partenariato Strategico finanziato da Erasmus + in 2015, ha promosso la formazione all'imprenditorialità e il suo insegnamento attraverso lo sviluppo di una metodologia specifica e una serie di strumenti formativi basati sul DIGITAL Storytelling, il processo con il quale le persone condividono le proprie storie e i propri pensieri con gli altri utilizzando il digitale, audio e video. Lo Storytelling è usato oggi in molti campi di ricerca e interventi (educativo, organizzativo, politico, d'impresa). Gli strumenti sviluppati nel progetto DIST possono essere utilizzati direttamente a distanza da un gruppo di target definito, ma anche intermediato da insegnanti con un metodo formativo impostato in classi tradizionali (face to face). In particolare, il progetto DIST promuoveva l'uso di innovativi storytelling digitali per:</p> <ul style="list-style-type: none">- diffondere il senso di iniziativa e imprenditorialità tra i disoccupati;-sostenere gli aspiranti imprenditori ad aprire e creare le loro attività;-sostenere gli imprenditori per migliorare i loro risultati.
Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):	<p>I prodotti realizzati dal progetto consistevano in:</p> <ul style="list-style-type: none">• 60 video interviste con 15 giovani imprenditori per ogni nazione partner, che hanno basato i loro studi sullo sviluppo aziendale cercando di estrapolare gli aspetti sia biografici che motivazionali concentrandosi sui temi delle competenze trasversali richieste nella gestione di un'impresa. In ogni paese, i giovani imprenditori intervistati sono stati selezionati in settori e settori innovativi con buone opportunità di mercato;• Studio delle principali questioni emerse nelle interviste, contenenti una descrizione dei fattori di successo e delle principali sfide affrontate da giovani imprenditori nel settore innovative esaminato, ed anche una descrizione delle competenze necessarie per ottenere il successo;• Guide Digitali all'uso dello Storytelling all'interno delle Agenzie di Formazione Professionale rivolte ai formatori, che spiegano come utilizzare lo Storytelling;• Corsi di persona e online sullo sviluppo dell'imprenditorialità,

	<p>rivolto agli aspiranti imprenditori e agli imprenditori, sulla base dei contenuti della "Guida alla narrazione per l'educazione" e dei Video</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corsi online per formatori, rivolto ai formatori delle agenzie di formazione (VET) base dei contenuti sviluppati nella Guida sull'uso di Storytelling per l'Istruzione, e su Video, hanno spiegato come utilizzare questi strumenti per sviluppare un senso di iniziativa imprenditoriale negli studenti.
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>http://pratika.net/wp/tag/digital-storytelling-for-spreading-and-promoting-entrepreneurship/</p>

Nazione:	Italia
Categoria:	Tools for VET
Titolo della Buona Pratica:	IN-CLOUD - Innovation in the Cloud bridging Universities and Businesses
Nome dell'Organizzazione:	Coordinator: Università Telematica Internazionale UniNettuno
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Il progetto IN-CLOUD, buona pratica del Partenariato Strategico finanziato da Erasmus + in 2015 è stata indirizzata a favorire la diffusione del Cloud Computing che sta fortemente influenzando il futuro nel settore ICT, favorendo nuovi modelli di business e imprenditoriali a tutti i livelli.</p> <p>Cloud Computing è un modello innovativo che, applicato alle aziende, pubbliche amministrazioni e università, può migliorare competitività, il rapporto costi-efficacia e il livello di innovazione.</p> <p>Il progetto IN-CLOUD ha proprio lo scopo di sensibilizzare le imprese europee, pubbliche amministrazioni e università su come i servizi Cloud e le tecnologie Computing possono promuovere la crescita economica e l'innovazione.</p> <p>Questo risultato è stato perseguito attraverso la creazione di qualifiche VET per i professionisti che lavorano nelle aziende europee e nelle pubbliche amministrazioni, al fine di formarli per favorire l'introduzione e la gestione di tecnologie e servizi cloud all'interno dei loro sistemi. IN-CLOUD coinvolge 8 partners da 6 differenti paesi: Italia; Spagna; Germania; Regno Unito; Grecia e Portogallo.</p>
Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):	<p>I principali risultati del progetto IN-CLOUD erano:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analisi delle esigenze formative e delle competenze professionali connesse ai servizi e alle tecnologie Cloud; • progettazione delle qualifiche di VET nel settore del Cloud

	<p>Computing, sulla base degli strumenti europei di apprendimento permanente (EQF, ECVET e EQAVET);</p> <ul style="list-style-type: none"> • collezione di interviste e casi studio, per mostrare la reale applicazione dei servizi e delle tecnologie Cloud; • produzione e messa a disposizione di corsi di formazione che puntavano al conseguimento delle Qualifiche VET; • creazione di un bootcamp virtuale per la formazione continua e aperta nel settore Cloud Computing. L' Output consiste in uno strumento appositamente progettato per gli imprenditori e le pubbliche amministrazioni interessate all'introduzione delle tecnologie cloud nelle loro strutture. Il bootcamp virtuale è in grado di definire percorsi formativi personalizzati per diversi tipi di utenti, in base alle proprie esigenze e competenze
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>https://www.learn-in-cloud.eu/it/default.aspx</p>

Nazione:	Italy
Categoria:	ECVET
Titolo della Buona Pratica:	“MiGreat! Supporting Migrants into CVET”
Nome dell'Organizzazione:	Training 2000 psc
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Il “MiGreat! Supporting Migrants in CVET” è un progetto Erasmus+ (2016-2018), che punta a sviluppare le procedure di formazione e gli strumenti per sostenere la formazione e la possibilità di occupazione dei migranti nei paesi partner.</p> <p>L'obiettivo del progetto è migliorare le competenze dei VETPROs che lavorano con i migranti, lavoratori migranti e i rifugiati che trasferiscono il successo della pedagogia “CICERO” e della metodologia di formazione professionale, supportato dall' eLearning, utilizzato in Svezia.</p> <p>Il progetto svilupperà un'app mobile basata su 'principi di coaching' e una piattaforma OER (Open Education Resources) con un set di moduli didattici che forniscono un metodo di apprendimento coinvolgente e motivante.</p> <p>Il principale target del gruppo del progetto è costituito dai VETPROs che lavorano con gli immigrati. Il gruppo di destinatari secondari comprende persone in origine migranti, lavoratori migranti e rifugiati.</p>
Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):	<p>I principali risultati sono:</p> <p><u>- CVET Caso Studio e Analisi Ampliata dei Bisogni</u></p>

Quest' output punta alla definizione dei bisogni delle agenzie di lavoro, organizzazioni di migranti e organismi di formazione per la valutazione delle esigenze dei Migranti e dei Rifugiati per CVET (Continua educazione e formazione professionale) e APL (Accreditation of Prior Learning). I partner hanno analizzato il CVET e l'APL disponibile in ogni nazione nell'Agricoltura, Edilizia, Salute, Vendita al dettaglio, Servizi, settori Tessili e Turismo, al fine di per soddisfare le esigenze dei migranti con la disponibilità di CVET e APL in ogni settore

-MiGreat! CVET App per Migranti

Si tratta di un'app mobile basata su 'principi di coaching' e di social networking in cui gli utenti sono impostati una serie di sfide pratiche e attività relative alla formazione professionale continua (CVET) in un nuovo paese. È uno strumento per aiutare i migranti ad accedere a CVET.

La App MiGreat! È stata progettata per aiutare ad ottenere una conoscenza di base della cultura, e cosa significa lavorare e studiare in un nuovo paese. Questo fornirà strumenti per guidare a fare le scelte di carriera giuste e aiuterà a capire i punti di forza. Aiuterà anche ad identificare dove si hanno carenze di competenze o conoscenze nel mercato del lavoro per suggerire quali contenuti di formazione sono più adatto.

-MiGreat! Scenario Basato su Moduli

Si compone di 11 moduli basati sulla metodologia svedese "Cicero" per aiutare i migranti e rifugiati ad accedere a CVET con particolare riferimento alle informazioni necessarie che portano all'occupazione nei settori di: Agricoltura, Edilizia, Salute, Vendita al dettaglio, Servizi, Tessile e Turismo. I MiGreat! Scenario Based Modules sono facili da usare e adattabili al WebQuests. Le 10 diverse categorie coprono un'ampia gamma di argomenti, tutti legati al l'occupazione e alla formazione.

-MiGreat! Piattaforma OER per l'eLearning

La piattaforma OER ospita i moduli di apprendimento MiGreat!, anche disponibili in formato eBook /interactive PDF. La piattaforma fornisce informazioni, strumenti, opportunità ed accesso ai materiali di apprendimento ecc. al pubblico destinatario.

È utilizzato per promuovere attività, eventi, opportunità e lezioni chiave per VETPROS che lavora con immigrati e rifugiati.

- Manuale metodologico e piano dei corsi di formazione per VETPROS

Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i>	Email: training2000@training2000.it Sito Web http://mi-great.eu/en_GB/
---	--

Nazione:	Grecia, Italia, Malta, Estonia, Bulgaria, Irlanda
Categoria:	Teaching Entrepreneurship
Titolo della Buona Pratica:	SESBA – Social Enterprise Skills for Business Advisers
Nome dell'Organizzazione:	Coordinatore: Olympic Training (OT) – Grecia
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	Il progetto SESBA punta a fornire nuovi strumenti metodologici ai consulenti aziendali che intendono offrire il loro sostegno alle imprese sociali. Uno dei principali risultati del progetto sarà la creazione di uno strumento con tutti i materiali per migliorare i servizi di consulenza sull'imprenditoria sociale e, allo stesso tempo, incoraggiare la loro diffusione. SESBA è co-finanziato dalla Commissione Europea sotto il progetto Erasmus + 2015, Key Activities 2, Partenariato Strategico nel settore VET-Educazione e Formazione Professionale.
Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):	Obiettivi - Rafforzare il profilo professionale dei consulenti d'impresa per rispondere alle sfide poste dall'imprenditoria sociale; -Sviluppo di nuove metodologie e tecniche di consulenza al fine di incoraggiare la crescita dell'imprenditorialità sociale. Gruppi di destinazione -Destinatari Diretti: consulenti d'impresa -Destinatari Indiretti: imprese sociali, imprese locali, camere di commercio, istituzioni. Attività: -creazione di una relazione di ricerca sullo stato dell'arte dell'imprenditoria sociale in Europa; -realizzazione di una relazione di ricerca sulle qualifiche necessarie per diventare un consulente di impresa sociale; -creazione di uno strumento per consulenti d'impresa; -sviluppo di un corso di formazione per consulenti aziendali che soddisfi le esigenze e gli standard accademici individuati; -creazione di un sito web dove in cui possono essere inseriti tutti i materiali di informazione e formazione sui prodotti;

	- valutazione delle nuove tecniche di consulenza.
Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i>	http://www.programmaintegra.it/wp/programma-integra/progetti/sesba-social-enterprise-skills-for-business-advisers/

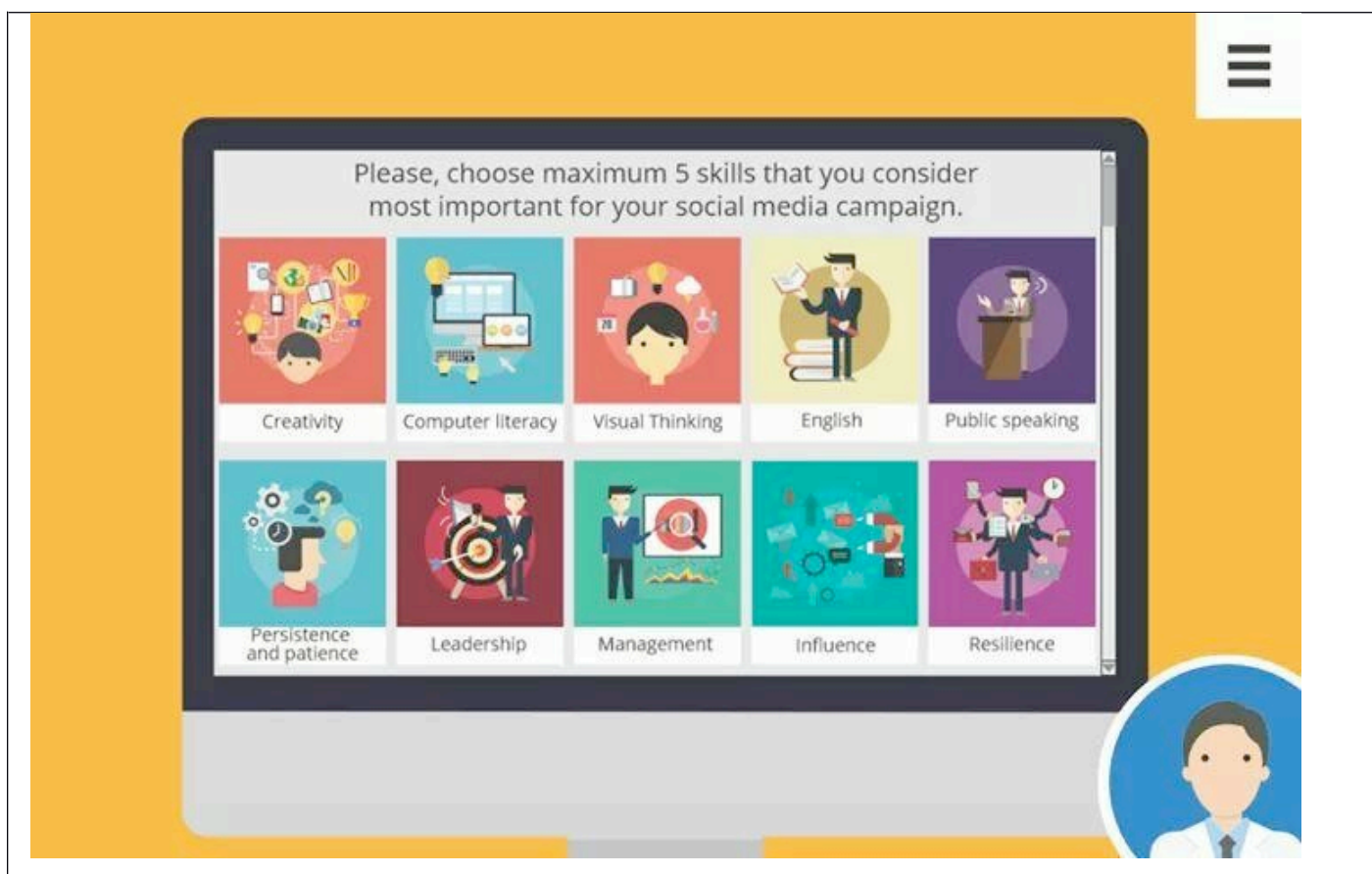
Buone Pratiche

Partner: Kainotomia

Nazione: Grecia

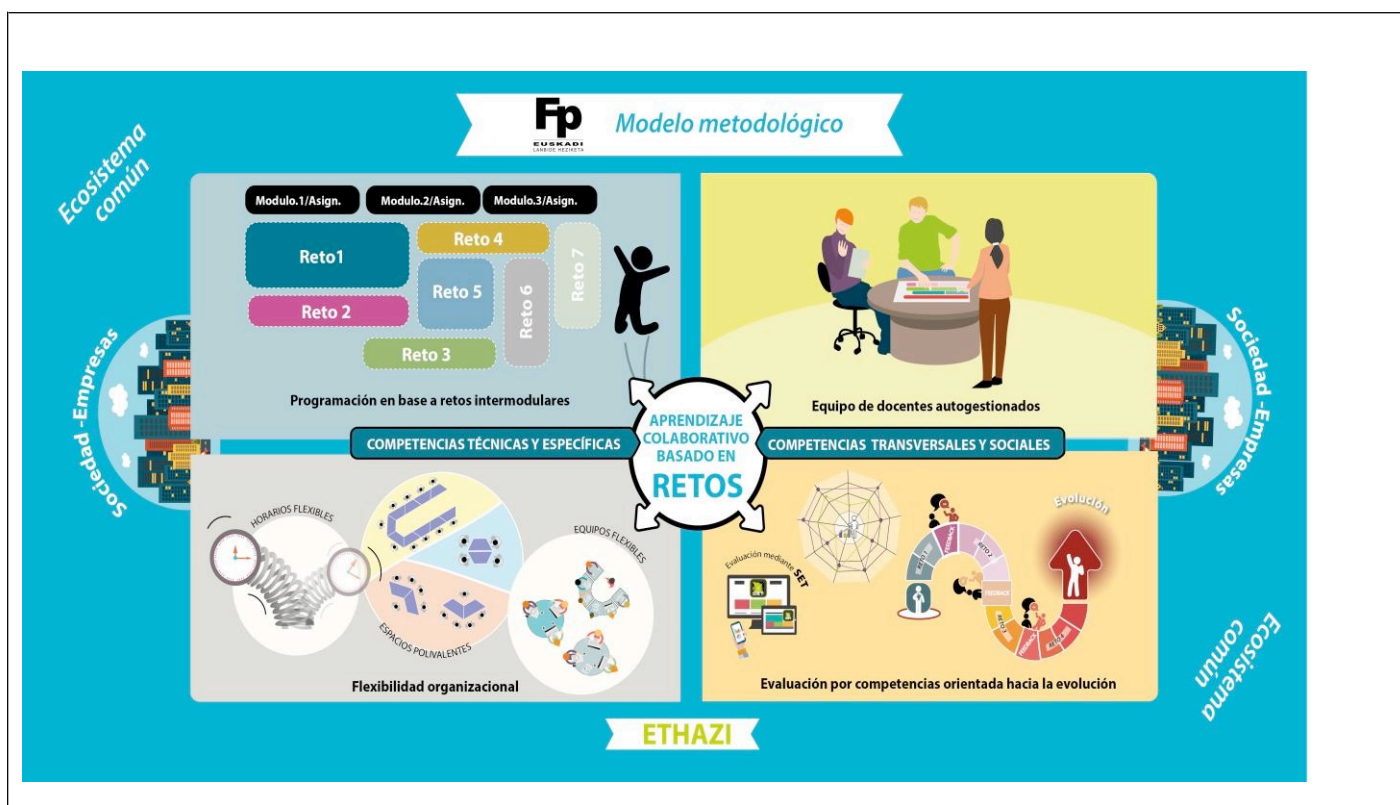
Nazione:	Svezia
Categoria:	Teaching Entrepreneurship
Titolo della Buona Pratica:	Loopme Tool
Nome dell'Organizzazione:	Me Analytics AB
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	L'apprendimento imprenditoriale nell'istruzione e formazione professionale (IFP) è diventato di vitale importanza negli ultimi anni. Un team esperto a Göteborg che si concentra sull'apprendimento e il progresso umano attraverso l'uso di uno sviluppo innovativo sia nel business che l'istruzione ha sviluppato uno strumento di facile uso chiamato "LoopMe" che segue e approfondisce l'apprendimento e lo sviluppo in modo rapido e preciso. Gli sviluppatori di LoopMe hanno integrato i risultati della ricerca che combina l'apprendimento tra scuola e vita lavorativa. L'Università di Tecnologia di Chalmers ha condotto una ricerca per LoopMe ed ha indirizzato la relazione causa-effetto nei processi di apprendimento ed ha identificato ciò che è cruciale nella fase di formazione/sviluppo per facilitare il processo di apprendimento per un gruppo ampio di persone.

<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di IFP (VET):</p>	<p>I principali obiettivi di LoopMe sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assistere gli educatori e i professionisti nel supporto all'educazione nell' IFP (VET) sulla cattura e la riflessione dello sviluppo dell'apprendimento degli studenti • Valutare le capacità imprenditoriali e aiutare gli studenti a capire come stanno progredendo <p>Lo strumento LoopMe è un' app innovativa basata sul circuito di comunicazione docenti-studenti per identificare esattamente quando, perché e come gli studenti e apprendisti sviluppano competenze imprenditoriali. LoopMe come strumento è anche molto utile nella ricerca per studi di impatto sugli effetti di diverse iniziative educative. Al giorno d'oggi, LoopMe è usato da molte scuole, istituti e organizzazioni di tutto il mondo (http://www.edtech4change.se/loopme-digital-innovation-som-forandrar-larande-pa-djupet/)</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>Descrizione della Buona Pratica:</p> <p>https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/latest/news/entrepreneurship-education-and.htm</p> <p>Loop me app:</p> <p>https://www.loopme.io/</p> <p>Piattaforma edtech4change:</p> <p>http://www.edtech4change.se/loopme-digital-innovation-som-forandrar-larande-pa-djupet/</p>



Nazione:	Spagna/ Paesi Baschi
Titolo della Buona Pratica:	ETHAZI model
Categoria:	Creative Problem Solving
Nome dell'Organizzazione:	Tknika (Centro promosso dal Vice Ministero dell'Istruzione e della Formazione Professionale del Dipartimento della Pubblica Istruzione del Governo Basco)
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Il modello ETHAZI è stato sviluppato come progetto pilota nell'anno accademico 2013/2014 in 5 centri pubblici di formazione professionale nei Paesi Baschi. Nella sua fase pilota il progetto ha avuto 100 studenti e 25 insegnanti di 5 cicli diversi.</p> <p>Il modello ETHAZI utilizza una metodologia innovativa con apprendimento collettivo basato sulle sfide da affrontare: gli studenti realizzano progetti specifici attraverso l'analisi delle informazioni, lavorando in team e utilizzando soluzioni creative per elaborare prototipi. L'iniziativa è già in fase di rilancio ed è stata realizzata in 52 centri, e in diverse specializzazioni, che</p>

	<p>rappresentano il 30% di tutti i programmi di IFP nei Paesi Baschi e si prevede raggiunga il 70% entro il 2020.</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di (VET):</p>	<p>L'elemento centrale del modello ETHAZI è l'apprendimento collettivo basato sulle sfide da affrontare e l'uso della soluzione creativa dei problemi. La presentazione di una situazione problematica, la sua trasformazione alle sfide, e l'intero processo fino ad ottenere un risultato, è strutturato in base sia alle competenze tecniche che specifiche di ciascun ciclo, e competenze chiave trasversali come l'apprendimento indipendente, lavoro di squadra, orientamento verso risultati straordinari, competenze digitali, etc.</p> <p>Gli obiettivi principali della buona pratica sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • evidenziare le situazioni problematiche, che in tutti i casi vengono innalzate ad una classe impostata in squadre, e lasciare che il processo di lavoro consenta agli studenti di vivere la situazione come una sfida e, • e dare loro l'opportunità di sviluppare le conoscenze necessarie attraverso l'uso della soluzione creative dei problemi e altri metodi al fine di garantire le migliori soluzioni. <p>Il successo di questa buona pratica è evidente anche nel basso tasso di abbandono precoce nella regione in cui viene attuata, al 7,9% il più basso in Spagna, contro il 19% dell'intera Spagna nel 2016. Questo è già inferiore agli obiettivi europei e nazionali fissati nella strategia Europa 2020 per ridurre i tassi di abbandono, rispettivamente, a <10% e 15%.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>http://www.cedefop.europa.eu/en/news-and-press/news/spain-basque-country-vet-innovation-offers-good-practices-future-employment</p>



Nazione:	Danimarca
Categoria:	Work Based Learning
Titolo della Buona Pratica:	Quality assurance for workplace training in postsecondary VET in Denmark
Nome dell'Organizzazione:	Danish Agency for Higher Education and Educational Support
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>La formazione sul posto di lavoro è una parte molto importante di programmi professionali efficaci. Garantisce un forte ambiente di apprendimento, migliora il passaggio dalla scuola al lavoro consentendo ai datori di lavoro e ai potenziali dipendenti di conoscersi. Contribuisce alla produzione dell'impresa di formazione e collega l'offerta di formazione ad un'espressione diretta delle esigenze del datore di lavoro. Per ottenere questi benefici, il tirocinio deve essere di qualità, e questo non è sempre il caso. In assenza del controllo di qualità, opportunità di formazione sul posto di lavoro per i giovani possono degenerare in manodopera a basso costo o implicare competenze molto limitate e specifiche delle imprese. In Danimarca tutti i programmi professionali accademici comprendono ora un minimo di tre mesi di formazione sul posto di lavoro, mentre i programmi universitari professionali prevedono almeno sei mesi di formazione sul posto di lavoro (Agenzia Danese per l'Istruzione Superiore e Supporto</p>

	Educativo, 2012). Questi programmi sono obbligatori.
Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:	<p>In Danimarca, il livello e la qualità dei datori di lavoro e l'impegno dei sindacati è stato individuato come elevato in uno studio comparativo su 13 paesi europei (CEDEFOP, 2011) e questo è stato attribuito al modo al quale gli accordi di tirocinio possono coinvolgere i datori di lavoro nella fase secondaria dell'IFP (VET) (Agenzia Danese per l'Istruzione Superiore e Supporto Educativo, 2012; Rambøll, 2010). I meccanismi di assicurazione della qualità per la formazione sul luogo di lavoro in Danimarca hanno tre caratteristiche chiave e svolgono un ruolo molto importante per quanto riguarda:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il processo di assicurazione della qualità è integrato negli accordi di tirocinio: questi sono un fattore decisivo per l'accreditamento di nuovi programmi da parte del l'Istituto Danese di Valutazione. • Si presta attenzione a rendere questi tirocini il più utile possibile sia per i programmi di IFP (VET) che per i datori di lavoro, e l'analisi di tali collegamenti fa parte del processo di accreditamento da parte del l'Istituto Danese di Valutazione. • Gli accordi di tirocinio sono concepiti per essere strettamente collegati ai risultati dell'apprendimento. Gli studenti applicano i concetti imparati nei programmi di studio al tirocinio, collegando la teoria alla pratica. Questo collegamento è fondamentale per un apprendimento efficace e la sua assenza può contribuire all'abbandono. Dopo il loro tirocinio, gli studenti riferiscono al loro istituto e sono valutati per vedere se hanno raggiunto i loro obiettivi di apprendimento. Per garantire che il posto di lavoro contribuisca efficacemente a questi obiettivi, ogni singolo studente ha un insegnante o un supervisore per l'orientamento. I supervisori devono avere una solida conoscenza del contenuto teorico del corso e disporre di tempo e risorse sufficienti per offrire orientamento.
Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i>	<p>Field, S., Ivarez-Galván, J., Hénard, F., Kis, V., Kuczera M. and Musset, P., A Skills beyond School Review of Denmark, OECD, Paris, 2012, p. 31.</p> <p>Danish Agency for Higher Education and Educational Support (2012), Skills beyond School: OECD Review of Post-Secondary Vocational Education and Training – National Background Report for Denmark, http://en.fivu.dk/publications/2012/oecd-review-skills-beyondschool/oecd-review-skills-beyond-school-denmark.pdf</p> <p>Rambøll Management Consulting (2010): Praktik i erhvervsakademi- og professionsbacheloruddannelser. (Relazione sul collocamento professionale nei programmi di professione accademica e nei programmi di bachelor professionale) (In Danese), www.ucdk.dk/da/images/stories/pdf/rapporter/praktik_endelig_r</p>



Nazione:	Romania, Grecia, Lituania, Regno Unito, Italia, Polonia, Spagna
Categoria:	Gamification-Stimulation
Titolo della Buona Pratica:	Gamify Your Teaching
Nome dell'Organizzazione:	Coordinatore: Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania - filiala Arad
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	Gamify Your Teaching è stato un partenariato strategico KA2 per l'innovazione nel settore dell'istruzione e della formazione professionale di 2 anni, che è stato caratterizzato come una storia di successo e un esempio di buona pratica da parte dell'agenzia nazionale rumena e la piattaforma di risultati del progetto Erasmus+. L'obiettivo principale del progetto Gamify Your Teaching è stato quello di sostenere lo sviluppo professionale delle competenze professionali degli insegnanti e dei formatori dell'imprenditorialità e di migliorare l'insegnamento delle TIC attraverso una pedagogia innovativa e un approccio all'insegnamento con l'uso della gamification. La sua innovazione principale era un Gioco che simulava

	attività al fine di insegnare abilità imprenditoriali agli studenti IFP (VET).
Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:	<p>Il principale obiettivo del progetto “Gamify your teaching” era creare e testare un gioco, al fine di sviluppare una metodologia innovativa di insegnamento imprenditoriale attraverso l'uso della gamification. Il resto delle attività del progetto erano basate su una ricerca specifica svolta dai partner nel settore della ricerca sociale: la ricerca ha avuto luogo al fine di scoprire quali sono le disposizioni del gioco, come il livello di competenza ICT degli insegnanti di IFP (VET) e le caratteristiche generali del gioco. Come risultato di questo, è stato prodotto un Rapporto di Analisi dei Bisogni ed è stata la base per la creazione del gioco e dei materiali didattici per gli insegnanti. In più, sono stati prodotti una collezione di casi studio di imprese, che servono da ispirazione per gli studenti per l'avvio delle proprie imprese.</p> <p>Questi sono gli Intellectual Outputs forniti durante l'implementazione del progetto.</p> <p>O1 Rapporto di Analisi dei Bisogni: le analisi forniscono le disposizioni del gioco (il livello di competenza in materia di TIC degli insegnanti di IFP (VET) e le caratteristiche generali del gioco).</p> <p>O2 Il Gioco: comprendeva 7 moduli che simulavano attività di insegnamento delle competenze imprenditoriali suddivise in livelli, sulla base di scenari e contenuti integrati sull'imprenditorialità. Ogni livello nel gioco è una "scena" completa e giocabile seguendo l'approccio case-solving, che consiste in informazioni di base (introdotte), una serie di possibili percorsi di apprendimento da seguire in risposta alle decisioni e alle azioni adottate. e misure di punteggio appropriate che definiscono le prestazioni individuali del giocatore. Qui c'è il link del gioco: http://play.gamify-project.eu/</p> <p>O3 Materiali Didattici per gli Insegnanti IFP (VET), finalizzato a sostenere gli insegnanti nell'uso del gioco durante le loro classi imprenditoriali. I materiali sono in forma elettronica, disponibili per il download dal sito del progetto e direttamente dall'interfaccia di gioco.</p> <p>O4 Raccolta di Casi Studio: consiste in una pubblicazione che mostra 35 esempi di imprese di successo che fungono da</p>

	ispirazione e motivazione per la formazione imprenditoriale
Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i>	https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplus-project-details/#project/2015-1-RO01-KA202-014975 http://gamify-project.eu/ https://www.facebook.com/GamifyYourTeaching/ https://www.kmop.gr/el/%CF%84%CF%81%CE%AD%CF%87%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1/190-gamify-your-teaching http://www.fygconsultores.com/portfolio-item/gamify-your-teaching-increasing-vocational-competences-of-entrepreneurship-teachers-with-the-use-of-gamification/?lang=en



Nazione:	Croazia
Categoria:	ECVET
Titolo della Buona Pratica:	Croatia- application of the European credit system in vocational education and training (ECVET)

Nome dell'Organizzazione:	National team of Experts
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	La Croazia ha adottato un approccio strutturato e sistematico allo sviluppo e all'attuazione dell'ECVET. Con l'aiuto del finanziamento UE, è stato creato un team nazionale di esperti ECVET e la loro esperienza è stata costruita famigliarizzandoli con tutti gli aspetti dell'ECVET e imparando dalle esperienze europee (2012). Da allora, gli esperti nazionali ECVET hanno gradualmente svolto una notevole mole di lavoro a livello nazionale.
Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:	<p>I metodi della Croazia per realizzare l'applicazione del sistema europeo del credito all'istruzione e alla formazione professionale al fine di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analisi dei regolamenti legislative e finanziari esistenti nel VET in materia di curriculum, le norme in materia di qualifiche, l'IFP e gli argomenti generali, la valutazione e la convalida e determinazione delle condizioni di attuazione dell'ECVET. Il team ha preparato un report, Analisi degli atti normativi relativi alla mobilità dell'IFP nella Repubblica di Croazia che saranno utilizzare per presentare proposte per integrare l'ECVET nel sistema educativo; • preparare le line guida per gli organi decisionali e i fornitori di IFP (VET) in materia di pilotaggio, attuazione e promozione del l'ECVET nel paese; • condurre un'indagine sulle esperienze di mobilità delle scuole IFP (VET) per determinare la loro disponibilità per implementare l'ECVET nella loro pratica; • informare gli insegnanti degli sviluppi nazionali ECVET; • promuovere l'ECVET tra le parti interessate, includendo partner sociali, e pubblico; • cooperare con le autorità nazionali che lavorano nel quadro di qualificazione Croato; • organizzare workshops e seminari per insegnanti e responsabili dell'IFP(VET) sull'utilizzo dell'ECVET nei progetti di mobilità e sull'avvio di progetti pilota di mobilità con i providers IFP, es. la Scuola Superiore di Agricoltura a Zagreb. Tale approccio a tutto tondo ha creato una percezione positiva dell' ECVET tra gli istituti scolastici Croati e ha incrementato la richiesta per più consulenze e informazioni riguardo gli esempi di prassi nazionale ed europea.
Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i>	<p>http://www.cedefop.europa.eu/sv/news-and-press/news/croatia-application-european-credit-system-vocational-education-and-training</p> <p>http://www.ecvet.hr/engleski/ecvet-in-croatia</p> <p>http://www.cedefop.europa.eu/files/5556_en.pdf</p>



Buone Pratiche

Partner: Euro-Idea

Nazione: Polonia

Nazione:	Regno Unito
Categoria:	Work Based Learning (WBL)
Titolo della Buona Pratica:	Linking Industry with education
Nome dell'Organizzazione:	London Design & Engineering UTC
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Si tratta di studenti concentrati, scuole altamente tecnologiche dove eccellenze accademiche e partner di lavoro formano la nuova generazione di individui sicuri, indipendenti, pronti al lavoro.</p> <p>Il concetto di UTCs è stato creato da Lord Baker e da Lord Dearing con l'obiettivo di colmare il divario di competenze collegando l'industria con l'istruzione. Il Baker Dearing Educational Trust (BDT) è stato fondato per sviluppare e promuovere il concetto di University Technical Colleges. Clicca qui per leggere di più sul BDT.</p>

	<p>LDE UTC offrono insegnamenti personalizzati sulla base di un curriculum impegnativo con una chiara progressione verso l'occupazione, l'istruzione superiore o l'apprendistato. Tutte le materie fornite, per quanto possibile, è attraverso i progetti tecnici pionieristici che incorporano le nostre materie specialistiche che includono:</p> <p>Ingegneria Ambienti edificati Arte e Design</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:</p>	<p>Ogni studente al LDE UTC è un individuo con differenti interessi e bisogni. Datori di lavoro e Personal Coaches supportano gli studenti.</p> <p>Questo include:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Progettare fascicoli per realizzare il curriculum • Fornire feedback agli studenti sui progetti completati • Sostenere gli studenti a sviluppare e commercializzare prodotti finiti • Fornire interviste pratiche ed esperienze • Produrre una master-class specializzata • Garantire relatori ospiti • Permettere agli studenti di sperimentare la propria attività in prima persona offrendo visite contestuali ai propri locali • Fornire consigli sulle carriere e mentori per gli studenti <p>Apprendistato</p> <p>LDE UTC è un fornitore di formazione di apprendistato di successo che sviluppa programmi pertinenti all'industria in collaborazione con i datori di lavoro regionali e nazionali. I nostri programmi offrono qualificazioni riconosciute che preparano gli apprendisti al loro lavoro e all'avanzamento nella carriera scelta. Gli apprendistati combinano la formazione sul posto di lavoro con l'apprendimento in classe e lavoriamo a stretto contatto con i nostri datori di lavoro per garantire che gli apprendisti sviluppino tecniche, e le capacità di comportamento, nonché le conoscenze e le competenze per lavorare in una serie di ruoli di ingegneria e ingegneria civile. Datori di lavoro, istituzioni professionali e partner educativi sono una parte essenziale del LDE UTC.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>www.ldeutc.co.uk</p> <p>UTC BDT</p>



Home About Us Learning Students Parents Employers Apply News Events Contact Us



Welcome to the London Design and Engineering University Technical College.

We are a student focused, high tech school where academic excellence and employer partners create the next generation of confident, independent, work-ready individuals.

Our first class facilities and specialist equipment, combined with our outstanding staff, provide experiences that will equip students with the skills needed to

Latest Tweets (follow us)

(15 days ago) RT @ShafnaVohra: @TeacherToolkit just got my book!!!! With my endorsement in it! Feeling elated! 🥳 thank you @RossMcGill for this honour!...

(16 days ago) @DhreshNathwani @uclcareers @UCLEnoneerino @uclmaos @UCLVolunteerino

Buone pratiche

Partner: Euro-Idea

Nazione: Polonia

Nazione:	Francia
Categoria:	Tools for VET in WEB 2.0
Titolo della Buona Pratica:	Serious Talk
Nome dell'Organizzazione:	Succubus


<p>Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):</p>	<p>Alcune tecnologie Succubus sono direttamente utilizzate dagli utenti.</p> <p>Questo è il caso di Serious Talk, permette a chiunque di creare il proprio gioco serio senza bisogno di conoscere il codice</p> <p>L'editor del dialogo interattivo Serious Talk è un complemento innovativo per l'e-learning.</p> <p>Strumento per la formazione e l'apprendimento aziendale.</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:</p>	<p>Con Serious Talk it è possibile creare il proprio gioco serio, secondo le tue necessità.</p> <p>Serious Talk può essere utilizzato per integrare la tecnologia Happy Tech. E' possibile integrare dialoghi interattivi a giochi d'avventura. Brigade, gioco di sensibilizzazione ordinato da Mutuelle Générale de la Police, utilizza la tecnologia Serious Talk. Succubus ha anche usato Serious Talk per Renault Trucks, un gioco con un presentatore TV che propone un quiz.</p> <p>L'azienda Simulang ha basato il suo intero modello di business sull'uso di questo strumento per creare una simulazione di situazioni professionali per insegnare l'inglese o per migliorarlo, in un contesto aziendale.</p> <p>Serious Talk è particolarmente adeguato per la creazione di un paziente virtuale che prepara i medici.</p> <p>Come lavora</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>www.succubus.fr/en/realisation/serious-talk</p> <p>Come lavora</p>



Nazione:	Francia
Categoria:	Teaching through gamification, simulations and digital Storytelling
Titolo della Buona Pratica:	Ma Cyber Auto Entreprise
Nome dell'Organizzazione:	Succubus
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>E' Marketing, Serious Game sviluppato da Succubus.</p> <p>The Serious Game è stato realizzato per la Direzione generale Competitività, Industria e Servizi in relazione con il Ministro dell'Economia, Industria e Ambiente in Francia.</p> <p>Questo gioco sensibilizza l'utente circa la necessità di conoscere tutte le capacità richieste dal lavoro autonomo: produrre, gestire e vendere la sua attività nel 2010.</p>


<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:</p>	<p>"Ma Cyber Auto-Entreprise" è uno strumento educativo per i futuri imprenditori basato sulla simulazione e la gamification dell'apprendimento e dell'alta tecnologia</p> <p>Questo gioco aiuta a capire tutto quello che un "lavoratore autonomo" deve sapere.</p> <p>Giocare a My Cyber Auto-Business, un gioco serio in 3D che mette alla prova le abilità degli imprenditori autonomi.</p> <p>Dopo aver giocato a My Cyber Auto-Business, il giocatore avrà tutte le chiavi per evitare le insidie e riuscire nel business.</p> <p>Una mappa, una completa interfaccia di gestione e fasi di esplorazione a "Ma Cyber Auto-Entreprise" uno strumento educativo completo.</p> <p>Il gioco:</p> <p>In questo gioco, il giocatore deve scegliere i personaggi con professioni rappresentative: Emma la creatrice di un'elegante gioielleria o Sami esperta di consulenza informatica.</p> <p>Il giocatore può allora creare la propria azienda e svilupparla dalla A alla Z. Per fare questo sarà necessario contattare le pertinenti organizzazioni, ottenere il loro aiuto, sviluppare le sue attività e la sua rete senza dimenticare i tanti clienti. Ricerca, dialoghi, prospezione e gestione aziendale: I giocatori non impazziranno in questo gioco ibrido che unisce avventura e gestione. Miglioreranno il punteggio attraverso il gioco, farà anche scelte sagge e organizzerà il lavoro nonostante un calendario sempre più pesante.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>www.succubus.fr/en</p> <p>www.succubus.fr/en/realisation/cyber-auto-entreprise</p> <p>www.economie.gouv.fr/facileco/creez-auto-entreprise</p>

EN FR f t s in






STUDIO' SERIOUS GAMES' TECHNOLOGIES' CONTACT' NEWSLETTER'

MA CYBER AUTO ENTREPRISE | 2010 | Minister

PRODUCE
MANAGE
SELL



00:00 00:00

EVERYTHING A "SELF EMPLOYED" HAS TO KNOW

Realization of a Serious Game for the General Directorate for Competitiveness, Industry and Services in relation with the Ministry of Economy, Industry and Employment.

This game sensitizes the user about the necessity of knowing all the capabilities required by an self made man : produce, manage and sell its business.

EXPERTISE

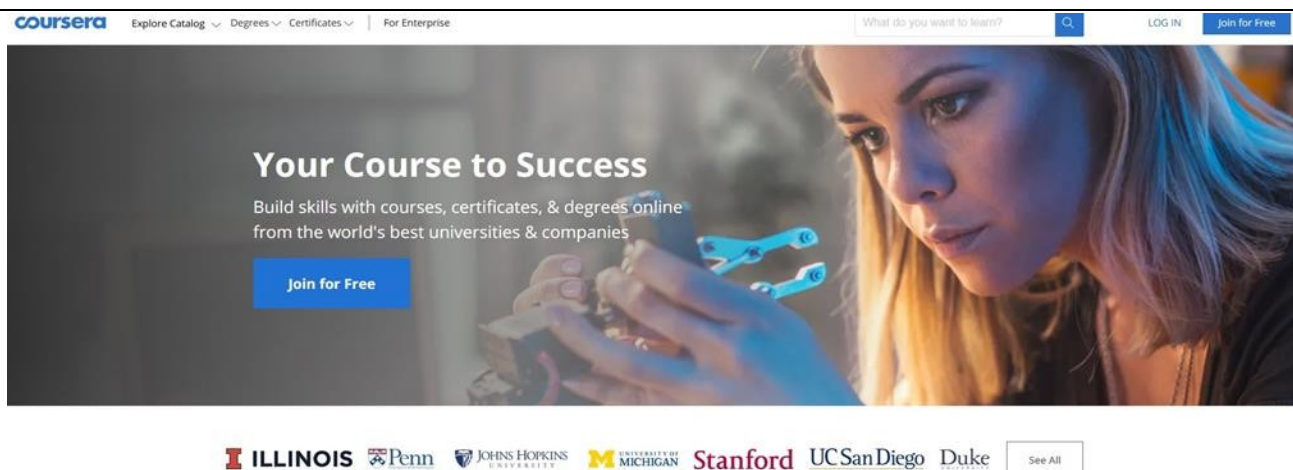
- + Complete pedagogic tool
- + Progress tracking and saves system
- + Progressive difficulty

Category: Marketing, Serious Games'

▶ PLAY

Nazione:	Tutto il mondo
Categoria:	Teaching through gamification, simulations and digital Storytelling
Titolo della Buona Pratica:	Teaching through gamification
Nome dell'Organizzazione	Coursera
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>Coursera offre un accesso universale alla migliore istruzione del mondo, collaborando con le migliori università e organizzazioni per offrire corsi online.</p> <p>Ogni corso a Coursera è pensato dai migliori insegnanti da Università e aziende a livello mondiale, così si può imparare qualcosa di nuovo in qualsiasi momento e ovunque. Centinaia di corsi gratuiti danno accesso a video conferenze on-demand, esercizi da casa, e forum di discussione della comunità. Corsi a pagamento forniscono ulteriori quiz e progetti, ed anche un certificato condivisibile al termine.</p>

<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:</p>	<p>Il Coursera stimola l'apprendimento permanente e può essere usata in VET da società ed anche da lavoratori autonomi e disoccupati.</p> <p>Coursera offre corsi per professionisti e per chi vuole acquisire nuove abilità o migliorare le proprie abilità in campi diversi.</p> <p>La piattaforma è universale e offre corsi in diverse lingue.</p> <p>La piattaforma garantisce un accesso flessibile alle risorse e rende possibile l'istruzione anche per chi sta già lavorando e non ha molto tempo per sviluppare nuove abilità.</p> <p>La piattaforma offre agli utenti la possibilità di adattarsi al meglio al mercato del lavoro.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica: <i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>Coursera for Business video</p> <p>www.coursera.org</p> <p>www.coursera.org/business</p>

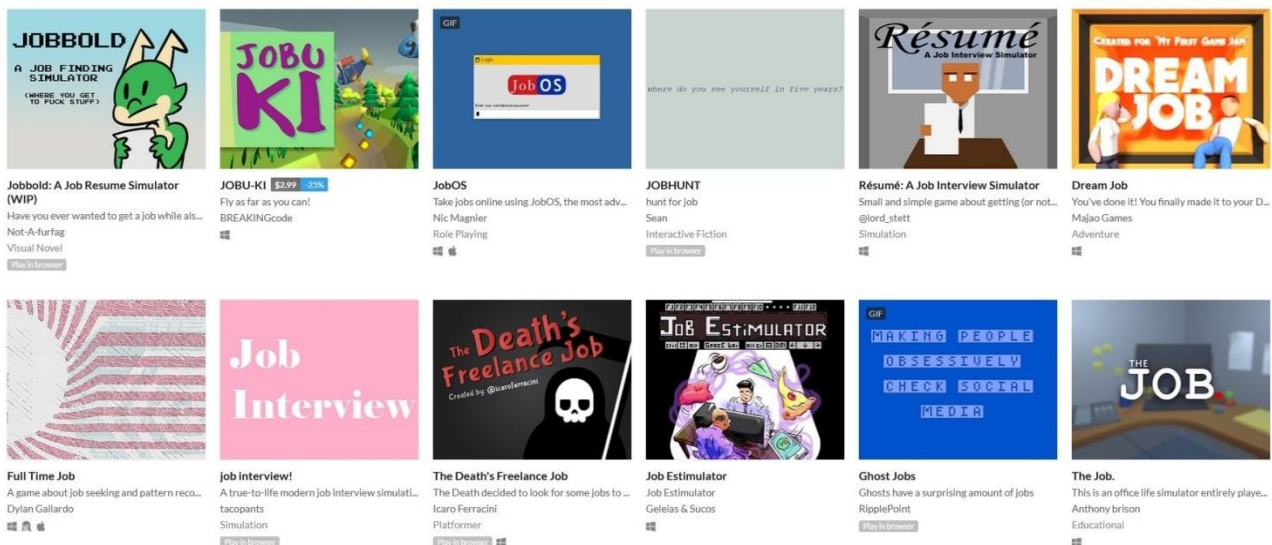


<p>Nazione:</p>	<p>Tutto il mondo</p>
<p>Categoria:</p>	<p>Tools for VET in WEB 2.0</p>
<p>Titolo della Buona Pratica:</p>	<p>Twine: open-source tool for telling interactive, nonlinear stories</p>
<p>Nome dell'Organizzazione:</p>	<p>Interactive Fiction Technology Foundation</p>

<p>Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):</p>	<p>Twine è un marchio registrato della Interactive Fiction Technology Foundation. L'Hosting per questo sito web è anche previsto dall' IFTF.</p> <p>Twine dà l'opportunità di utilizzare narrazioni per l'istruzione online.</p> <p>Twine è un open source software.</p> <p>Non è necessario scrivere alcun codice per creare una storia semplice con Twine, ma si possono implementare le storie con delle variabili, ragionamenti subordinati, immagini, CSS, e JavaScript quando si è pronti.</p> <p>Twine pubblica direttamente in HTML, così si può inviare il proprio lavoro quasi ovunque. Ogni cosa che si crea con esso è completamente libera per essere utilizzata in qualsiasi modo si voglia, anche per scopi commerciali.</p> <p>Twine è stato originariamente creato da Chris Klimas nel 2009 ed ora è gestito da un intero gruppo di persone per differenti archivi.</p> <p>In secondo luogo, nessuno che possa utilizzare questo browser può vedere e apportare modifiche al vostro lavoro.</p> <p>Explore the topic</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:</p>	<p>UTILIZZO DI NARRAZIONI NON LINEARI NEL VET</p> <p>I corsi brevi possono essere facilmente creati in Twine. La capacità di fornire domande e risposte in modo flessibile è semplice. Di nota speciale è la capacità di modificare le domande per adattarsi al livello dell'utente.</p> <p>Caso Studio</p> <p>Un esempio potrebbe essere una storia nel quale il giocatore (es. studente) è lanciato come un membro di una start-up in fallimento. La storia procede con il giocatore che risponde alle discussioni su cosa fare per migliorare le possibilità che l'azienda possa sopravvivere. Lo studente capisce subito che ciò che farà nell'interazione con i membri del team simulato determinerà il destino della società. Queste interazioni possono essere una forte e coinvolgente esperienza di apprendimento. I casi studio non sono più semplicemente la lettura di ciò che è accaduto, ma l'apprendista può influenzare ciò che accade nella storia</p> <p>Naturalmente, in storie ben sviluppate, l'apprendista può presupporre una differente persona e assicurare un'esperienza diversa. Se uno studente svolge il ruolo del CIO, loro potrebbero dare suggerimenti diversi da, per esempio, ciò che una persona di marketing avrebbe fatto, creando così una tensione sana, che accentui l'esperienza di apprendimento.</p>

Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica:
(siti web, libri, giornali, articoli)

www.twinery.org



Buone Pratiche

Partner: Università di Turku

Nazione: Finlandia

Nazione:	Finlandia
Categoria:	ECVET
Titolo della Buona Pratica:	International Teachers in Winnova
Nome dell'Organizzazione:	WINNOVA
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	Winnova è un istituto VET situato nei comuni di Rauma, Pori e Laitila in Finlandia. International Teaches di Winnova è un blog dove gli insegnanti di questo istituto scrivono e condividono le loro esperienze sulla mobilità internazionale con i loro colleghi.

	<p>Ogni blog descrive luoghi, obiettivi, abilità e risultati dell'evento. Ciò che è scritto sul blog può essere cercato per nome dell'insegnante, per destinazione o per nome del progetto. I testi sono scritti individualmente o in gruppo, a seconda delle persone che partecipano alla mobilità.</p> <p>Scrivendo il blog, gli insegnanti condividono ciò che hanno imparato durante gli incontri con i colleghi all'estero e offrono supporto istituzionale all'internazionalizzazione.</p>
<p>Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:</p>	<p>I principali gruppi destinatari per la diffusione dei risultati dei progetti sono di solito al di fuori dell'organizzazione del progetto. Pertanto, gli insegnanti e gli altri membri dello staff nell'istituzione VET potrebbero non conoscere ciò che i propri colleghi hanno realizzato nei progetti di sviluppo.</p> <p>L'idea alla base dell'International Teachers nel blog Winnova è condividere le buone pratiche e scoprire l'internazionalizzazione. Scrivendo il blog, gli insegnanti condividono con i loro colleghi le loro esperienze dai periodi di mobilità internazionali o dai meeting dei progetti. Il blog è in una sezione aperta del sito web dell'istituto, in modo che possa essere seguito anche da insegnanti esterni all'organizzazione.</p> <p>Ciò che viene scritto sul blog offre un supporto istituzionale per l'internazionalizzazione, e aiuta a capire il sistema estero VET. I risultati dei periodi di mobilità e gli incontri con i colleghi all'estero consentono agli utenti di innovare le politiche e le pratiche nella propria istituzione.</p>
<p>Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica:</p> <p><i>(siti web, libri, giornali, articoli)</i></p>	<p>International Teachers a Winnova blog</p> <p>https://intewin.blogspot.com/ (In Finlandese)</p> <p>Sito Web di Winnova:</p> <p>https://www.winnova.fi/winnova/esittely/winnova_in_english</p>

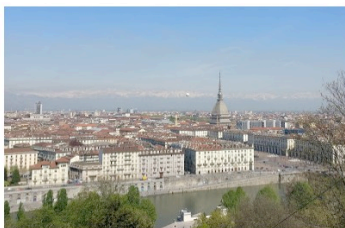
INTERNATIONAL TEACHERS IN WINNOVA

Näytetään tekstit, joissa on tunniste **Italia**. [Näytä kaikki tekstit](#)

maanantai 23. huhtikuuta 2018

Suuntana Eurooppa II - kohteena Torino Italiassa 18.-23.4.2018

Opettajaliikkuvuuteni tavoitteena oli tutustua oppilaitokseen **Engim Piemonte Artigianelli Torino** sekä kahden Torinossa viiden viikon harjoittelujaksoa suorittavan liiketalouden opiskelijan työpaikkoihin sekä tutustua italialaiseen yhteiskuntaan ja kulttuuriin ja yhteyshenkilöihimme. Jaksoni toteutui 18.-23.4.2018.



Tervetuloa International Teachers in WinNova -blogiin. Blogissa WinNovan opettajat kertovat kuulumisiaan ja jakavat kokemuksiaan ulkomaille suuntautuneista vaihtojaksosta ja kansainvälisten hankkeiden kokouksista.

Haku

- Anne Vaahtio (3)
- Anu Sköld-Nurmi (1)
- Arja Latva (4)
- Athlone (1)
- Bouzov (1)
- Bulgaria (2)
- Center (1)
- Comenius (1)
- ECO-N-Nations (4)
- Edit Novothny (1)
- Eeva Pihlajamäki-Smith (6)
- Eger (1,2)
- Eija Kulju (2)
- Erasmus+ KA2 (1)
- Espanja (1)
- Eva Kalman (2)
- Eva Rotzmann (1)

Buone Pratiche

Partner: Università di Turku

Nazione: Finlandia

Nazione:	Finlandia
Categoria:	Creative Problem Solving
Titolo della Buona Pratica:	Multi-use learning environment
Nome dell'Organizzazione:	Turku Vocational Institute (TAI)
Fare un breve riassunto/descrizione delle buone pratiche (massimo 100 parole):	<p>La Turku Vocational Institute è una delle più grandi scuole di formazione secondaria superiore in Finlandia. L'Istituto ha creato un ambiente di apprendimento polivalente per facilitare l'apprendimento imprenditoriale come un argomento multidisciplinare.</p> <p>L'ambiente di apprendimento WISIO è progettato per essere uno spazio flessibile al fine di soddisfare una gamma di diversi gruppi di utenti e scopi. Gli studenti prendono parte a 12 campi di sfida e possono testare i loro progetti con clienti reali. Gli arredi possono essere facilmente raggruppati per tutti i tipi di scopi e lo spazio può essere diviso per riunioni o per il servizio al cliente.</p>
Obiettivi delle buone pratiche in materia di VET:	<p>L'ideazione e l'esplorazione delle idee degli studenti sono parte integrante dell'apprendimento e dell'insegnamento dell'imprenditorialità.</p> <p>Nello spazio didattico WISIO gli studenti possono prendere parte alle 12 ore di campo per il creative problem solving delle sfide orientate alla vita lavorativa. Lo spazio didattico polivalente può essere facilmente trasformato in sale riunioni per simulare il lavoro in team o per accogliere i clienti. Gli studenti possono sperimentare i loro progetti con i clienti reali passando dall'utilizzare lo spazio o i luoghi designati per l'accoglienza clienti.</p> <p>Nelle immediate vicinanze dello spazio ci sono altri luoghi dove gli studenti possono svolgere attività lavorative in contesti professionali: una caffetteria, un negozio di sartoria, un salone di bellezza e una sala per organizzare attività per bambini e anziani.</p> <p>L'imprenditorialità è uno dei temi trasversali dei curricula dell'Istituto e un docente designato per gli studi imprenditoriali organizza l'utilizzo dello spazio e organizzazione di diversi eventi e incontri durante la giornata.</p>

Ulteriori letture/Link diretti alla buona pratica:

(siti web, libri, giornali, articoli)

WISIO spazio d'apprendimento:

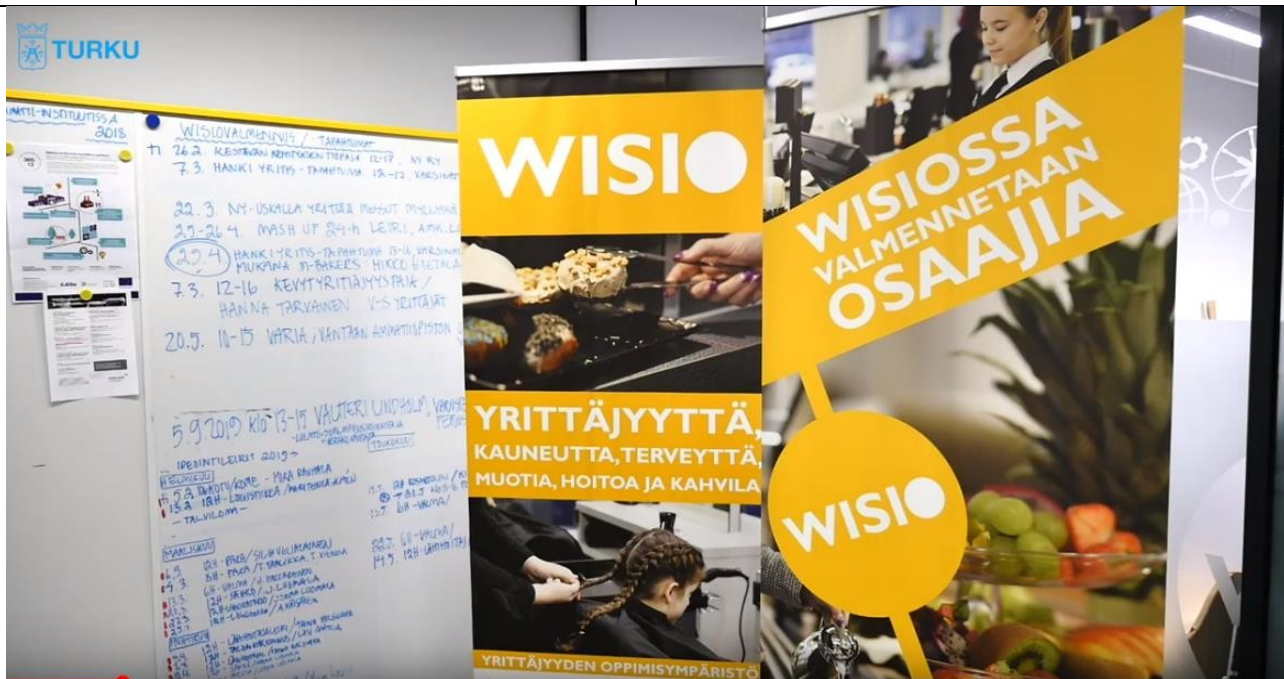
<http://www.turku.fi/toimipaikat/wisio> (In Finlandese)

<https://www.youtube.com/watch?v=dz9RuH8aDjA#action=share> (Con sottotitoli in Inglese)

Turku Vocational Institute:

<https://www.turkuai.fi/en> (In Inglese)

<http://serioustalk.fr/>



Partners del Progetto

**Find An Internship
(Project Coordinator)**

London, UK



Youth Europe Service

Potenza, Italy



University of Turku

Turku, Finland



Informamentis Europa

Caserta, Italy



Kainotomia

Larissa, Greece



Euro-idea

Krakow, Poland

