



**EVENTI FORMATIVI DI DIGITAL HACKATHON
AL SERVIZIO DI SOLUZIONI DI E-LEARNING PER LA SOCIETÀ POST COVID-19**

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Numero del progetto 2021-1-IT01-KA220-VET-000030283

KA220-VET - Partenariati di cooperazione nell'istruzione e nella formazione professionale

Durata: Dal 03/01/2022 al 31/07/2024 (2,5 anni)



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Introduzione al progetto

SFIDE (1/2)

L'epidemia di **COVID-19** ha colpito tutti i segmenti della popolazione ed è particolarmente dannosa per i membri dei gruppi sociali più vulnerabili.

Prima dell'epidemia:

- La **digitalizzazione** aveva un grande potenziale per il sostegno all'innovazione nell'IFP, ma il contributo sociale ed economico della formazione professionale è sempre stato poco studiato e poco apprezzato.
- Gli **istituti di istruzione e formazione professionale** sono stati spesso visti come semplici fornitori di competenze piuttosto che come soggetti con un ruolo più ampio nell'ecosistema dell'innovazione.

Introduzione al progetto SFIDE (2/2)

Dall'inizio dell'epidemia:

- **L'IFP** è sempre più considerata un **motore dell'innovazione** e fa parte dell'**indicatore di apprendimento permanente** del **Quadro di valutazione dell'innovazione dell'UE**.
- **L'IFP** prepara gli studenti a occupazioni in cui è necessaria la **creatività**, stimola **nuove idee** nelle imprese e nell'industria e contribuisce a **colmare il divario di competenze**.





Introduzione al progetto

MISSIONE E OBIETTIVI (1/2)

Il progetto HACK4SOCIETY introduce un approccio dal basso verso l'alto e fornisce ai professionisti e agli studenti dell'istruzione e della formazione professionale la possibilità di proporre moduli di e-learning, metodologie e tecniche di formazione, che creeranno una migliore esperienza di apprendimento, creando un migliore ambiente di e-learning.

Ciò si realizza attraverso **eventi hackathon** e la preparazione di **risorse educative aperte (OER)**.

Introduzione al progetto

MISSIONE E OBIETTIVI (2/2)

HACK4Society preparerà 15 moduli di formazione e-learning che saranno incorporati nel funzionamento dell'**EVBB** (la principale organizzazione ombrello europea per l'istruzione e la formazione professionale), offrendoli a tutti i **fornitori di istruzione e formazione professionale** in tutta l'UE, in particolare alle **istituzioni più piccole**.



Obiettivo

HACK4SOCIETY È DESTINATO A:

- **Fornitori di IFP**, in particolare quelli più piccoli (a livello regionale o locale), che avranno accesso a moduli di formazione elettronica all'avanguardia e su misura, che altrimenti non sarebbero in grado di sviluppare.
- **Insegnanti e formatori di IFP** che acquisiranno migliori competenze digitali.
- **Tutor dell'IFP e consulenti di carriera**, che avranno accesso a software e moduli elettronici pronti all'uso sotto forma di OER.
- **Studenti dell'IFP** che avranno una migliore esperienza di apprendimento in un ambiente elettronico.

**Tutti i gruppi target sono invitati
a partecipare agli eventi di hackathon.**



Attuazione

RISULTATI DEL PROGETTO

- **O1:** Rafforzare la capacità degli erogatori di IFP di fornire un'istruzione digitale inclusiva e di alta qualità.
- **O2:** Fornire nuove OER di aggiornamento (15 in totale) per i professionisti dell'IFP.
- **O3:** Costruire capacità attraverso approcci bottom-up basati sugli eventi hackathon organizzati durante il periodo di attuazione del progetto.
- **O4:** Sviluppare contenuti digitali di alta qualità, promuovendo metodi e strumenti innovativi per l'insegnamento elettronico e l'e-learning per i membri dell'EVBB e disponibili per tutti.
- **O5:** Promuovere e offrire opportunità di networking tra i fornitori di IFP, grazie alla partecipazione dell'EVBB.
- **O6:** Sviluppo di soluzioni su misura adattabili a livello regionale/locale.



Risultati

QUALI SONO I RISULTATI ATTESI?

- 1. Progettazione di eventi di hackathon online Toolkit di formazione per gli educatori di IFP nel mondo post COVID-19**
- 2. Realizzazione di eventi di hackathon online Curriculum didattico per studenti di IFP**
- 3. Implementazione degli eventi di hackathon online HACK4Society**



Partnership

CHI STA REALIZZANDO HACK4SOCIETY?

- **Capofila del progetto: FORTES Impresa Sociale Srl - Italia**
- TDM 2000 ODV - Italia
- CSI - Centro per l'Innovazione Sociale LTD - Cipro
- AKMI ANONIMI EKPAIDEFTIKI ETAIRIA - Grecia
- INNOVATION HIVE - Grecia
- EVBB - Europaischer Verband Beruflicher Bildungstrager - Germania
- BK Consult GbR - Germania





VOLETE SAPERNE DI PIÙ?

CONTATTO: INFO@HACK4SOCIETY.EU

SITO WEB: WWW.HACK4SOCIETY.EU



**Cofinanziato
dall'Unione europea**



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.