



# Eventi formativi digitali Hackathon al servizio di soluzioni E-Learning per la società post Covid-19



Cofinanziato  
dall'Unione europea

# Le sfide

L'epidemia di COVID-19 ha colpito tutti i segmenti della popolazione e ha avuto un impatto particolarmente negativo sui membri dei gruppi sociali più vulnerabili.

Prima dell'epidemia:

- La **digitalizzazione** aveva un grande potenziale per il sostegno all'innovazione in ambito "VET", 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.

Da quando è scoppiata la crisi:

- 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.



# Missione e obiettivi

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 forniranno una migliore esperienza di apprendimento, creando un migliore ambiente di e-learning.

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

HACK4Society svilupperà 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.

## 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.



# 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.

# Partner del progetto

- 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

# Programma di finanziamento

- Erasmus+ KA220-VET - Partenariati di cooperazione nell'istruzione e formazione professionale
- Budget e durata del progetto: 291.662 euro - dal 03/01/2022 al 31/07/2024 (2,5 anni)

## Per saperne di più su HACK4Society:

- Contatto: [info@hack4society.eu](mailto:info@hack4society.eu)
- Sito web: [www.hack4society.eu](http://www.hack4society.eu)



*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.*