



W.R.I.T.E: Work, Research and Innovation for the Tomorrow's Entrepreneurs

Progetto n. 2015-1-IT03-KA205-005764

Erasmus + KA2: *Strategic Partnerships for youth*

BROCHURE



ISTITUTO DI FORMAZIONE ORIENTAMENTO E RICERCA



NGO My World



FORMAZIONE E CONSULENZA





Erasmus+

Sommario:

- Presentazione

Presentation

- Obiettivi e risultati attesi

Objectives and expected results

- Target Group

- Metodologie

Methodology

- Governance del Progetto

Governance Project

- Articolazione del Progetto

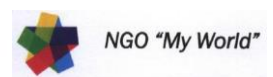
Articulation Project

- Meeting

- Workshop

- Ruoli e responsabilità dei singoli partners

Roles and responsibilities of each partner





Erasmus+

PRESENTAZIONE

Gli effetti negativi della crisi economica e finanziaria hanno creato un crescente aumento della disoccupazione e della povertà nel mondo dei giovani, con un conseguente aumento dell'esclusione e dell'abbandono scolastico ed una sempre più crescente emarginazione. L'istruzione e l'occupazione rappresentano gli strumenti principali per combattere e sconfiggere questi fenomeni.

Ridurre l'emorragia derivante dal fenomeno dell'abbandono scolastico intervenendo su una formazione più coerente con i bisogni e le aspettative dei Giovani è una priorità del Nostro progetto, al fine di favorire la crescita e l'occupazione e così facilitare la loro inclusione sociale. Il progetto intende rimuovere tutti i possibili ostacoli e fattori negativi e promuovere una serie di azioni formative che permettano e facilitino sia l'inserimento lavorativo che l'imprenditorialità tra i Giovani. Creatività, conoscenze, abilità e competenze sono la chiave della competitività per determinare e creare crescita "intelligente", sostenibile e inclusiva.

Il progetto riveste una valenza transnazionale perché tende: 1) ad affrontare i fenomeni della dispersione scolastica e dell'esclusione sociale dando ad essi una valenza prioritaria nel dibattito sociale; 2) a riconoscere il ruolo fondamentale che i Giovani svolgono nella crescita intelligente, sostenibile e inclusiva necessaria alla futura prosperità dell'Europa; 3) a rafforzare, integrare e migliorare sia la qualità dell'offerta di istruzione-formazione che i risultati dell'apprendimento, e ad agevolare la riconoscibilità delle competenze acquisite attraverso l'utilizzo di metodologie innovative, quali la *gamification*; 4) a promuovere, valorizzare e rafforzare interventi di cooperazione tra i diversi gruppi target, coinvolti nell'area della mobilità educativa, attraverso la sperimentazione di supporti didattici facilmente fruibili attraverso forme innovative di comunicazione virtuale .

PRESENTATION

Adverse effects of the financial and economic crisis have created a growing increase in unemployment and poverty in the world as result the rising social exclusion and dropping out of education for the young generation. Our project's priority is to reduce the education dropout phenomenon as a devastating drain by investing on a more articulate and training consistent, according to the needs and expectations of young people therefor to promote growth and employment by facilitating their social inclusion.

The project aims to remove all possible obstacles and negative factors and promote a series of training activities that enable and facilitate job placement such as entrepreneurship among young people. Creativity, knowledge, skills and competence are the key to determine competitiveness, and create a "smart" growth, sustainable and inclusive growth.

The transnational importance of this project aims to: 1) face the phenomena of education dropout and social exclusion by giving them a priority value in the social debate; 2) recognize the fundamental role that the Young play in smart, sustainable and inclusive growth necessary for Europe future prosperity; 3) strengthen, integrate and improve the quality of education-training, learning outcomes and facilitate the recognition of skills acquired through the use of innovative methods, such as *gamification*; 4) promote, enhance and strengthen cooperation efforts between the different target groups involved in the area of educational mobility, data from testing of teaching materials easily accessible through innovative forms of virtual communication.



NGO "My World"



Erasmus+

OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI

Il progetto affronta i temi dell'abbandono scolastico e dell'inclusione sociale analizzandoli da due angolazioni:

- quello dell'istruzione, della formazione e dell'apprendimento non formale e informale, per accrescere l'occupabilità unitamente ad un miglioramento delle conoscenze, delle capacità e delle competenze maggiormente coerenti con le richieste del mercato del lavoro;
- quello dell'autoimprenditorialità, mediante l'accesso dei Giovani a posti di lavoro più "stimolanti" e promuovendo la mobilità, geografica e intersettoriale, e lo spirito imprenditoriale.

Il progetto interverrà su più fronti: contribuirà alla crescita della qualità dell'apprendimento in una dimensione europea; al miglioramento delle dinamiche motivazionali dei Giovani, puntando sulle eccellenze in modo innovativo attraverso strumenti, metodologie e moduli formativi fruibili da un'utenza europea; promuoverà la cultura civica e l'arricchimento personale a supporto di una cultura dell'"**agire maturando**", utilizzando metodologie che impattano sullo sviluppo economico e sociale a livello europeo e rendendo la formazione e l'apprendimento più tempestivi e rilevanti.

I risultati attesi possono essere così riassunti:

- a) migliorare il livello delle conoscenze e delle competenze di base e trasversali per facilitare l'ingresso nel mercato del lavoro dei Giovani e ridurre al tempo stesso il gap di dispersione attraverso il rafforzamento della cooperazione tra il mondo della istruzione e della formazione e il mondo del lavoro;
- b) facilitare il riconoscimento e la certificazione delle conoscenze e delle competenze acquisite in contesti formali, non formali e informali tramite strumenti operativi di verifica e validazione riconosciuti a livello europeo, quali l'Europass, ECVET, etc.
- c) avviare nuove iniziative imprenditoriali utilizzando la metodologia dell'incubazione d'impresa.

OBJECTIVES AND EXPECTED RESULTS

The project addresses the issues of dropping out phenomenon and social inclusion by analyzing them from two viewpoints:

- the education, training and non-formal and informal, to improve the employability with an improvement in knowledge, skills and competencies more consistent with the demands of the labor market ;
- one of self-employment: through the Youth access in more exciting works and to promote geographical and intra-sectorial mobility, entrepreneurial attitude .

The project will be a matter of several aspects: contribute to the growth of the quality of learning in a European dimension; the improvement of the motivational dynamics of Young, focusing on excellence in an innovative way through: means, methodologies and training modules available for European consumer; promote civic culture and personal enrichment to support a culture of "acting by building" to develop methods affecting on economic and social development in Europe as well as the training and education will give more significant and immediate opportunities.

The expected results are as follows :

- a)strengthening of cooperation between the education, training and labor market and the improvement of knowledge level, basic and transversal skills; it assists to the young people entry into the labor market and in the meanwhile reduce the gap drop out system;



NGO "My World"



Erasmus+

- b) European validation such as Europass , ECVE , etc as means of prove to facilitate the recognition for skills certification acquired in formal, non-formal and informal context.
- c) launching start up enterprises by using the methodology of business gestation period.

TARGET GROUP

I gruppi target a cui il progetto si rivolgerà saranno:

- a) Giovani in uscita dal sistema dell'istruzione e della formazione, di età compresa tra i 14 e i 18 anni, occupati, disoccupati e inoccupati;
- b) Giovani in situazioni di abbandono scolastico e in situazioni di disagio socio-economico, di età compresa tra i 12 e i 16 anni;
- c) Piccole e Medie Imprese, specie quelle operanti nel settore delle TIC;
- d) Scuole primarie e secondarie;
- e) Centri di formazione professionale, che hanno in attivo percorsi di leFP;
- f) Università, pubbliche e private;
- g) Decisori a livello locale, regionale, nazionale ed europeo (Comuni, Consorzi di Enti locali, Regioni, Parlamenti, Associazioni di categoria e Organismi datoriali);
- h) Esperti o professionisti del settore (ricercatori);
- i) Pubblico in generale.

TARGET GROUP

The project will be addressed to the following target groups:

- a)Outgoing students from the education and training system between the ages of 14 and 18 who are employed , unemployed and unemployed;
- b) socio economic hardships and dropping out position for youth between of 12 and 16 years old;
- c) SMEs , especially those operating in the ICT sector;
- d) Primary and secondary schools ;
- e) Vocational training institutes working in leFP as educational paths;
- f) public and private Universities;
- g) Decision-makers at local, regional, national and European level (Municipalities corporation , Consortia of local authorities , Regions , Parliaments , trade associations and trade union);
- h) researcher scientist;
- i) Public.



Erasmus+

METODOLOGIE

Il progetto definirà e testerà metodologie innovative di approccio al tema della formazione dei Giovani, quali ad esempio la "**gamification**", mirando a soddisfare da un lato i loro bisogni di apprendimento, emergenti e latenti, e dall'altro le richieste di maggiori professionalità provenienti dal tessuto imprenditoriale, coinvolgendo nella sua dinamica anche soggetti con minori opportunità al fine di aumentarne l'inclusività nel contesto produttivo ove ognuno risiede.

METHODOLOGY

The project will define and test the innovative methodologies of approach in subject of training for young people, such as the "**gamification**" for aiming on the one hand the youth satisfaction about their basic learning, developing and latent needs so as to increase the inclusion in the productive reality where they live; on the other hand to satisfy the demand of business fabric in order to involve in its dynamics even those with fewer opportunities.

GOVERNANCE DEL PROGETTO

Il governo del progetto sarà gestito da Organi ben definiti quali: Comitato di Pilotaggio, Comitato tecnico di progetto, Comitato amministrativo-finanziario.

A) IL COMITATO DI PILOTAGGIO

B) IL COMITATO TECNICO DI PROGETTO: Project Leader, The Project Manager, Responsabile amministrativo e finanziario.

C) IL COMITATO AMMINISTRATIVO-FINANZIARIO

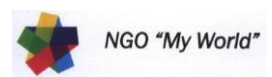
GOVERNANCE PROJECT

The project will be managed by well-defined bodies: the Steering Committee , Technical Committee of the project , the administrative and financial committee.

A) THE STEERING COMMITTEE

B) THE TECHNICAL COMMITTEE OF PROJECT: Project Leader, The Project Manager and Responsible for the administrative and financial.

C) THE ADMINISTRATIVE AND FINANCIAL COMMITTEE





Erasmus+

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto sarà articolato nelle seguenti fasi che trovano rispondenza all'interno dei singoli Intellectual Outputs e Multiplier Events:

IO 1 - Studio e analisi

Questa fase sarà identificata da una ricerca-studio e sarà realizzata su ogni singolo territorio partner. Tutti i dati emersi da ciascuna ricerca effettuata su ogni singolo territorio verranno analizzati e raccolti in una unica pubblicazione con l'obiettivo di implementare il modello educativo attualmente utilizzato nei diversi stati attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie.

IO 2 – Analisi ed individuazione di metodologie innovative di apprendimento

Individuazione di misure innovative di apprendimento come la gamification per migliorare l'occupabilità dei Giovani, dei gruppi con minori opportunità e dei gruppi sociali vulnerabili caratterizzati da individui con esigenze specifiche.

Mettere in luce il fatto che gli obiettivi di apprendimento debbano collocarsi in un ambiente reale, ove i Giovani non apprenderanno in modo astratto ma applicheranno le varie nozioni acquisite considerando i contesti di apprendimento come reali, ricchi e diversificati.

IO 3 - Progettazione, allestimento, testing e pubblicizzazione della Piattaforma Open Source LMS

Per il raggiungimento degli obiettivi il progetto utilizzerà la piattaforma Open Source Moodle, un ambiente di organizzazione e gestione online della conoscenza e dell'apprendimento, dinamico, flessibile, modulabile, estendibile e calibrato sulle esigenze, sulle peculiarità e sulle tipologie di attività che vi si svolgeranno; infatti, al suo interno, verranno allestiti ambienti di lavoro condivisi ed interattivi, calibrati in base alle esigenze degli utenti, organizzando i fruitori in gruppi e concedendo privilegi differenti agli utilizzatori a seconda delle attività e delle funzioni che si svolgeranno su di essa.

I contenuti della piattaforma saranno sotto forma di learning object (video-lezioni, e-book, test, etc.) e learning activities (video conferenze, chat, focus group, team working, etc.).

La piattaforma verrà utilizzata dal target group e sarà in lingua inglese e in italiano.

IO 4 - Creazione del catalogo dell'offerta formativa

Questa fase del progetto si articolerà nella creazione, attraverso la metodologia della gamification, di kit formativi, in lingua inglese e in italiano, da inserire nella piattaforma, tenendo conto delle competenze di base, trasversali e professionalizzanti legate ai fabbisogni formativi emergenti e ai profili professionali attinenti alle nuove richieste provenienti dal mercato del lavoro.

Il kit sarà articolato per "aree di competenza" di base, trasversali e professionalizzanti, ognuna delle quali permetterà lo studio e l'approfondimento di tematiche attinenti agli obiettivi progettuali e sarà finalizzato al profilo in uscita.



Erasmus+

Costruiremo un Vademecum intitolato "PROMUOVIDEA", che avrà l'obiettivo di promuovere la cultura dell'autoimprenditorialità, dare un quadro d'insieme sulle forme di sostegno alle nuove idee imprenditoriali e fornire le linee guida su come favorire la creazione d'impresa da parte dei dropout, sia del ciclo produttivo che del ciclo dell'istruzione, per il loro inserimento e reinserimento nel mondo del lavoro.

IO 5 - Valutazione e certificazione delle competenze

Verranno validate e certificate sia le competenze acquisite dal Giovane a seguito della frequenza dei Nostri kit formativi, sia le competenze acquisite in contesti formali, non formali e informali. La valutazione dovrà evidenziare i risultati raggiunti dai Giovani in termini di apprendimento.

IO 6 - Incubatore d'impresa e inserimento lavorativo

Attraverso il Nostro progetto vogliamo stimolare i Giovani affinché riacquistino fiducia in se stessi sia con azioni di affiancamento e sostegno alla loro occupabilità (esempio, tirocini lavorativi che permettano loro di "mettersi in gioco"), sia attraverso il sistema dell'incubazione volto a accompagnare e sostenere la nascita e lo sviluppo di micro imprese in settori che, a livello europeo, hanno elevate potenzialità di crescita.

Disseminazione e valorizzazione del progetto

Gli strumenti di diffusione e valorizzazione che verranno adottati, in riferimento agli obiettivi progettuali previsti, saranno i seguenti:

- a) Articoli redazionali:
- b) News tematiche
- c) Pubblicazioni
- d) Incontri tematici
- e) Siti Internet e Social media della filiera istruzione-formazione-lavoro.

ARTICULATION PROJECT

The project will be divided into the following phases that are compliance within individual Intellectual Multiplier Outputs and Events :

IO 1 - Study and analysis

This phase concerns research and study and it will be realized in each partner territories. Analyzing each area all data survey results which will be collected in a single publication with the purpose of implementing the educational method used currently in several states through new technologies.

IO 2 - Analysis and identification of innovative learning methodologies



NGO "My World"



Erasmus+

Identification of innovative learning measures such as gamification to enhance the employability of young, groups with fewer opportunities and of vulnerable social groups with individuals with special needs.

Highlight the fact that the learning objectives should be placed in a real environment, where the young do not learn in the abstract but will apply the knowledge gained by considering the various learning situations as real, rich and diversified.

IO 3 - Design, construction , testing and publication of the Platform Open Source LMS

To achieve the objectives, the project will use the open source platform Moodle , an organization and management environment for knowledge and dynamic, flexible, modular learning. It is, tailored to the needs, extensible to the peculiarities and activities. Indeed, within it will be set up an interactive and shared work environments, it is calibrated according to user needs. The users are divided into groups to grant privileges and different activities and functions.

The content of the platform will be in learning objects such as (video - lessons , e-books , tests , etc.) and learning activities (video conferencing , chat , focus groups , working team, etc.).

IO 4 - Creating the catalog of the training

This phase of the project will structured in according to the basic, transverse and professional skills required from the evident educational needs and pursuant to professional position required in the labor market; by means of the *gamification* methodology it will create training kit in English and Italian language.

The kit will divided into basic area of expertise, transversal, professional skills, each of them allow the student to enhance the topics connected to the project objectives, and it will finalized at the outgoing profile.

We will build a handbook entitled "*PROMUOVIDEA*", which will aim to promote the self-employment culture, to give an overview of different way supporting for new ideas business and provide guidelines on how to promote business creation by dropout, both the production of the education cycle for their integration into labor market.

IO 5 - Evaluation and certification of skills

As a result of the frequency of our training kits, it will be validated and certified both the skills acquired by the young and the skills acquired in formal, non-formal and informal.

The assessment will determine the learning achievements of young.

IO 6 - Business incubator and job placement

Through our project we want to encourage the young to improve self-esteem through actions of mentoring and support their employability (e.g. , involving work placements). Furthermore, thanks to a business incubator we could to support the creation and development of micro enterprises in areas they have high growth potential at European level.



NGO "My World"



Erasmus+

Dissemination and exploitation of project

Tools of dissemination and enhancement that will be adopted, will be as follows :

- a) Press articles
- b) News topics
- c) Publications
- d) Thematic meetings
- e) Web site and Social media concerning education, training and employment.

MEETING

I meeting previsti coinvolgeranno tutti i soggetti del partenariato e si svolgeranno come di seguito indicato:

- 1) Kick-off sarà tenuto a Matera, nella sede del Lead Partner
- 2) Secondo meeting sarà tenuto nella Repubblica Ceca, presso la sede di EDUcentrum
- 3) Terzo meeting sarà tenuto a Matera, nella sede del Lead Partner
- 4) Quarto meeting sarà tenuto in Grecia presso la sede di Hellenic Regional Development Center (HRDC).

MEETING

The planning meeting will involve all partnership:

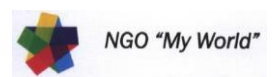
- 1) Kick-off starts in Matera, at the Leader Partner's
- 2) According to the meeting will be held in the Czech Republic, at the EDUcentrum
- 3) The third meeting will be held in Matera, at the Leader Partner's
- 4) Fourth meeting will be held in Greece at the Hellenic Regional Development Center (HRDC)

WORKSHOP

Nell'azione di disseminazione sono previsti diversi workshop che ogni singolo partner attiverà sul proprio territorio con un duplice obiettivo ,da un lato quello di trasferire le buone prassi definite dal progetto dall'altro trasferire l'importanza delle attività progettuali europee al fine di incentivarne la progettazione.

Tre sono i Workshop istituzionali previsti dal progetto in cui tutti i partner saranno presenti:

- 1) Workshop dal titolo "Senza zaino nuovi Giovani crescono", che si svolgerà a Matera
- 2) Workshop dal titolo "Sviluppiamo le competenze, miglioriamo i processi di apprendimento" che si svolgerà in Grecia
- 3) Workshop dal titolo "Obiettivo Giovani: azioni innovative nelle politiche attive del lavoro" che si svolgerà in Italia a Matera.





Erasmus+

WORKSHOP

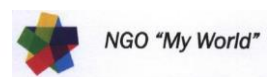
In the action of dissemination there are several workshops that each partner will activate on own territory in a dual purpose. On one hand to transfer the good practices established by the project on the other hand to spread the importance of the European project activities in order to encourage their planning.

In the project are included three institutional Workshop where all partners will be present:

- 1) Workshop entitled " Without knapsack the Youth grow up ", to be held in Matera
- 2) Workshop entitled "Developing skills, improve learning processes" to be held in Greece
- 3) Workshop entitled " Young Objective : innovative measures in the active policies employment " to be held in Italy in Matera.

PARTNER

- **IFOR - Istituto di Formazione Orientamento e Ricerca s.a.s di Selva Verzica Maria & C (Lead Partner)**
- **CFI - Consorzio Ferrara Innovazione**
- **Orienta Consulting Soc. Coop. a r.l**
- **EDUcentrum o.s**
- **Hellenic Regional Development Center**
- **PEDAL Consulting s.r.o**
- **NGO MY WORLD ASSOCIATION**





Erasmus+

