# 



JO Group

## JO Group / Aziende

#### **PMI**





Ricerca e Sviluppo ICT



Fondi Europei

**Web Marketing** 

e-Learning e Serious Games



ipp∞rate

**NO PROFIT** 







———— Agritech e App per le Aziende





——— Tecnologie Ambientali ed Efficienza Energetica

Innovation Hub

## OSCRAT

#### **Open-Source Cyber Resilience Act Tools**

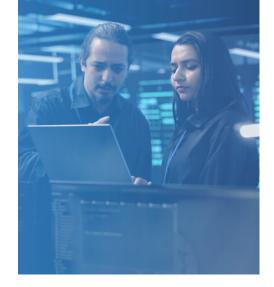
Il progetto OSCRAT mira a rafforzare la resilienza digitale delle PMI europee. Come? Concentrandosi in particolare sulla cybersecurity, le politiche e le strategie europee, tra cui la Strategia per il Mercato Unico Digitale, la Strategia Europea per la Cybersecurity, la Legge sulla Cybersecurity, la Direttiva sulle Apparecchiature Radio (RED), la Legge sull'AI, NIS2 e l'European Green Deal.

Le PMI in Europa, il più delle volte, sono vulnerabili alle minacce informatiche e non dispongono delle risorse necessarie per gestire in modo efficace i rischi legati alla sicurezza digitale. Una cybersecurity inadeguata può comportare danni economici e alla reputazione delle PMI, minando il livello di resilienza dell'intero ecosistema digitale europeo.

OSCRAT ha stabilito quindi obiettivi misurabili, realizzabili, specifici, pertinenti e limitati nel tempo:

- ► Accrescere la resilienza informatica: OSCRAT fornisce alle PMI europee risorse e strumenti accessibili per gestire in modo efficace le minacce informatiche. È previsto il monitoraggio del numero di PMI che in Europa adottano strumenti OSCRAT, riuscendo ad ottenere miglioramenti in materia di cybersecurity.
- ▶ Facilitare la conformità al CRA: OSCRAT aiuta le PMI a conformarsi al CRA automatizzando le procedure e la produzione dei documenti necessari. Il tasso di riuscita del progetto è calcolato in base al numero di imprese che utilizzano strumenti OSCRAT per raggiungere la conformità al CRA.
- ▶ Promuovere la collaborazione transfrontaliera: OSCRAT promuove la collaborazione transfrontaliera e la condivisione delle competenze tra le PMI d'Europa, gli esperti di cybersecurity e le istituzioni, valutando il grado di partecipazione ai workshop e agli eventi realizzati nell'ambito del progetto.
- ▶ Sostenere la sostenibilità ambientale: OSCRAT contribuisce al raggiungimento dell'obiettivo politico della sostenibilità ambientale, dotando di una soluzione in hosting i data center europei con responsabilità ambientale.
- ▶ Promuovere la coerenza delle politiche: OSCRAT è coerente con le iniziative politiche nazionali ed europee che riguardano la cybersicurezza.

P.M.F. è la coordinatrice del progetto e la leader della divulgazione; garantisce lo sviluppo dell'identità visiva, del sito web e la diffusione dei risultati in tutta Europa.



#### **OSCRAT**



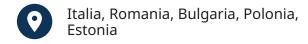
**PMF Research** 



Digital Europe Programme







## STEM-IT

#### **Immersive Technology in STEM Education**

STEM-IT offre il proprio contributo alla trasformazione digitale nell'Unione Europea, dotando studenti e insegnanti di competenze digitali "trasformative" in grado di promuovere, nella scuola secondaria di primo e secondo grado, materie STEM con l'ausilio di contenuti VR/AR.

STEM-IT da un lato migliora la capacità delle organizzazioni partecipanti di collaborare a livello internazionale, dall'altro favorisce lo sviluppo di competenze VR/AR nei discenti e docenti che trattano materie STEM.

Gli obiettivi perseguiti sono: una ricerca sulle competenze digitali, lo sviluppo di materiali didattici immersivi (come un manuale educativo in realtà aumentata) e l'erogazione di corsi di formazione per gli insegnanti e i loro alunni.

VITECO è partner tecnologico del progetto e co-responsabile dello sviluppo degli scenari VR/AR. Si occupa dello sviluppo della piattaforma e-learning, della dissemination e dei seguenti aspetti: sviluppo del sito web, dell'identità visiva e delle campagne di comunicazione sui social media.



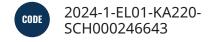
#### STEM-IT



**VITECO** 



**Erasmus+** 





Ott 2024 - Ott 2026



Grecia, Italia, Cipro, Malta

## Block.Ed

#### BlockEd: Empowering Adult Learners through Microcredentials Blockchain Integration

Block.Ed pone rimedio al problema della carenza di competenze per lo sviluppo di corsi e-learning dotati di micro-credenziali. Il progetto prova a migliorare le conoscenze dei formatori adulti nell'ambito dell'*instructional design*, con focus sull'uso di ESCO e della tecnologia blockchain.

Alla base di Block. Ed vi era la volontà di sviluppare un quadro di riferimento chiaro per la progettazione e validazione delle micro-credenziali. È stato predisposto infatti un corso online rivolto ai discenti adulti, che dà loro la possibilità di confrontarsi con casi concreti di utilizzo delle micro-credenziali.

HT è partner tecnologico del progetto: sviluppa la piattaforma e-learning che utilizza tecnologia blockchain. HT, inoltre, è leader della divulgazione: sviluppa il sito web, l'identità visiva del marchio e si occupa delle campagne di comunicazione sui social media.



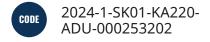




**HT Apps** 



**Erasmus+** 





Ott 2024 - Set 2026



Slovacchia, Grecia, Portogallo, Germania, Italia

## ACT 4 LOVE

#### Promote ACTions to FOsteR healthy LOVing rElationships among teenagers

ACT 4 LOVE affronta il tema della teen dating violence (TDV) proponendo un innovativo programma educativo gamificato, che si concentra sulle relazioni amorose sane per sensibilizzare e prevenire la TDV tra gli adolescenti di età compresa fra i 14 e i 18 anni.

#### ACT 4 LOVE prevede:

- ▶un programma per migliorare le capacità sociali ed emotive di insegnanti ed educatori, con particolare attenzione alla violenza negli appuntamenti tra adolescenti;
- ▶ un innovativo programma educativo per gli adolescenti, incentrato sulle abilità relazionali sane, che include moduli di educazione tra pari.

ACT 4 LOVE utilizza l'intelligenza artificiale (AI) per proporre approcci gamificati che incoraggiano l'apprendimento. Il programma educativo simula situazioni di vita reale, ponendo i giocatori di fronte a dilemmi etici e dando loro la possibilità di prendere decisioni informate.

In ACT 4 LOVE gli adolescenti non sono solo destinatari della formazione, ma anche co-creatori: contribuiscono infatti alla progettazione di nuovi scenari grazie ai loro input, basati su esperienze reali.

Tutte le risorse sono disponibili sulla piattaforma digitale del progetto, che offre supporto e informazioni a studenti e insegnanti.

P.M.F. è la coordinatrice del progetto. P.M.F. è responsabile dello sviluppo tecnico delle simulazioni gamificate e degli scenari di apprendimento per i giovani. P.M.F contribuisce alla diffusione dei risultati e degli output del progetto in tutta Europa.



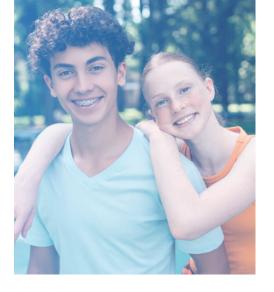
2024-1-IT02-KA220-SCH-000247370



Dic 2024 - Dic 2027



Italia, Cipro, Spagna, Grecia, Germania



#### **ACT 4 LOVE**



**PMF Research** 



**Erasmus+** 

## WBL CHAMPION

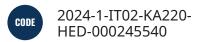
#### **Work Based Learning Champion**

Il progetto Work Based Learning Champion aiuta gli studenti a comprendere il mercato del lavoro in Europa e a scoprire quali sono oggi le competenze più richieste. Inoltre, il WBL Champion migliora le competenze digitali dei lavoratori degli istituti secondari di secondo grado, fornendo loro strumenti innovativi, gratuiti e facili da usare.

Il progetto è strutturato intorno a 3 obiettivi principali:

- ▶ Obiettivo 1: Migliorare le competenze digitali dei professionisti che operano negli istituti di istruzione superiore, aiutandoli a integrare strumenti all'avanguardia nelle attività di apprendimento basato sul lavoro (WBL). Questo consente agli educatori di includere la tecnologia all'interno dei programmi WBL, allineandoli alle priorità dell'Unione Europea per la transizione digitale del settore *education*.
- ▶ Obiettivo 2: Fornire strumenti innovativi e facilmente accessibili al personale degli istituti superiori, agli studenti, alle aziende e ai tutor. Sviluppare risorse intuitive, garantendo ai partecipanti l'accesso ai programmi WBL. Promuovere fiducia negli strumenti digitali, attraverso un approccio semplificato al WBL in tutte le istituzioni coinvolte.
- ▶ Obiettivo 3: Riprogettare 6 corsi di studio esistenti presso gli studi d'istruzione superiore (IIS) per integrare l'apprendimento basato sul lavoro (WBL) nei curricula. Rispondere alla crescente domanda del mercato del lavoro di laureati con esperienza pratica, incorporando il WBL negli IIS partner. Facilitare la transizione degli studenti verso il mondo del lavoro e rafforzare l'allineamento tra i programmi d'istruzione e quelli di formazione professionale.

VITECO è la coordinatrice del progetto. Inoltre, è la leader del WP3: sviluppa la piattaforma e-learning che contiene i corsi sviluppati nell'ambito del progetto. Infine, VITECO è co-leader della dissemination e contribuisce a dar visibilità in Europa ai risultati raggiunti.

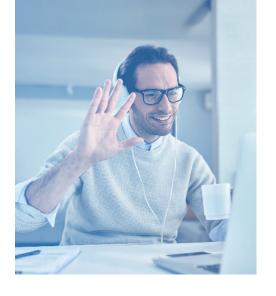




Set 2024 - Ago 2026



Italia, Malta, Portogallo, Irlanda







**VITECO** 



**Erasmus+** 

## Leftover Challenge

L'obiettivo del progetto Leftover Challenge è quello di aumentare la consapevolezza dello spreco alimentare e dell'impatto che avrà sui futuri consumatori: i bambini della scuola primaria. L'analisi delle ragioni principali che portano le famiglie con bambini piccoli a sprecare cibo ha permesso, infatti, dei elaborare suggerimenti per evitarlo.

Leftover Challenge, oltretutto, sviluppa un serious game per le scuole elementari che stimola una conversazione aperta e libera da pregiudizi su come il cibo viene gestito nelle diverse case. Vogliamo aiutare gli insegnanti delle scuole elementari a integrare il gioco nelle loro classi, per estenderne l'impatto.

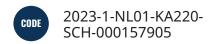
IPPOCRATE AS è responsabile per la Quality Assurance e la Disseminazione dei risultati della ricerca. Nel corso del progetto, coordina e monitora tutti gli sforzi di QA e la Disseminazione. Infine, IPPOCRATE AS assicura l'hosting e la disponibilità continua dei servizi dopo il completamento del progetto.

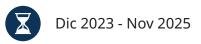


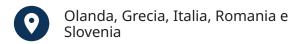












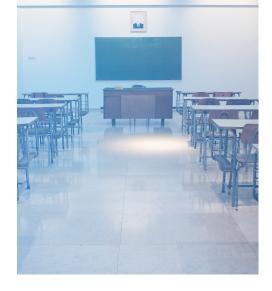
## **CYBER**

#### **Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities**

L'obiettivo di CYBER è quello di sviluppare la resilienza informatica delle scuole europee, creando procedure di qualità UE per il sistema scolastico.

CYBER intende dotare insegnanti e studenti di strumenti e conoscenze che permettano loro di discutere i comportamenti online consci e inconsci degli adolescenti, come ad esempio l'uso eccessivo di Internet, tramite pratiche di "cyberpsicologia" che migliorino la comprensione in classe degli atteggiamenti pericolosi emergenti che un giovane può attuare.

Il contributo principale di VITECO è quello di sviluppare un sito web didattico, di 5 nuovi giochi didattici e di collegamenti a giochi/attività esterne che accrescano la comprensione degli utenti relativa alle minacce informatiche o alle consequenze psicologiche derivanti dall'uso improprio di Internet.

















## **fuTOURISME**

#### fostering digital & sustainable transition of TOURism SMEs for FUture innovation and resilience

Il progetto fuTOURISME mira a soddisfare le esigenze delle PMI turistiche all'indomani della pandemia COVID-19, aiutandole ad emergere nel nuovo contesto socio-economico. In particolare, le attività del progetto, pensate per favorire una duplice transizione (digitale e sostenibile) delle PMI del turismo, sono:

- ▶ favorire e promuovere soluzioni digitali alle PMI che operano nell'ambito del turismo esperienziale, fornendo loro nuovi modelli di business, servizi innovativi che soddisfino l'evoluzione della domanda turistica, con l'obiettivo di una maggiore sostenibilità;
- ▶ fornire alle PMI del settore turistico le competenze necessarie per sfruttare efficacemente le opportunità offerte dalla digitalizzazione e dalla green transition, attraverso risorse formative ad hoc e il supporto di esperti;
- ▶ricercare, analizzare e raccogliere le migliori pratiche e strategie come guida e fonte di ispirazione per le PMI del turismo che intendano intraprendere il percorso della transizione gemellare;
- ▶affrontare gli argomenti del percorso di transizione per il turismo rilevanti per l'ambito del progetto.

Fondamentale è creare una open call per le PMI del turismo al fine di pianificare e realizzare miglioramenti attraverso lo sviluppo/implementazione/scaling-up di prodotti, processi, servizi e/o modelli di business che migliorino, realmente, il turismo sostenibile, digitale e inclusivo (es. sviluppo di prodotti; studi di mercato; sviluppo e analisi di business plan; sviluppo della proprietà intellettuale; attività di promozione e comunicazione; formazione per il personale; licenze software; guote d'iscrizione/viaggio a incontri d'affari/fiere commerciali/formazione).







**JO Consulting** 



Single Market Programme (COSME)



101121578



Set 2023 - Set 2026



Italia, Grecia, Spagna, Francia, Cipro, Germania

## FEM-Up

#### Level Up female entrepreneurship and STEM skills to foster women empowerment

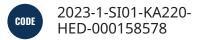
L'obiettivo di FEM-Up è sostenere l'innovazione e l'empowerment economico delle donne, sia attraverso percorsi formativi basati sul lavoro sia fornendo alle donne un reale supporto che faciliti lo sviluppo delle loro capacità imprenditoriali e promuova la parità di genere attraverso:

- ▶ azioni che spingano all'occupazione delle donne in aree di business innovative;
- ▶ azioni che affrontino pregiudizi inconsci riquardo all'imprenditorialità e alla leadership femminile.

FEM-Up vuole ispirare e incoraggiare le giovani donne a superare le barriere sociali e culturali, mostrando e facendo loro applicare il lato creativo e innovativo che tutte hanno; come? Tramite un percorso di formazione e un concorso che le porterà a sviluppare concretamente le proprie idee innovative. A lungo termine, l'obiettivo è quindi quello di contribuire all'aumento delle donne innovatrici/imprenditrici in tutta Europa.

JO Consulting è il leader per la "Creazione dell'Accademia FEM-Up, dei contenuti formativi e della piattaforma elettronica", grazie alla sua esperienza in materia di consulenza aziendale, programmi di formazione, curriculum e bandi di gara rivolti alle PMI. In particolare, JO Consulting guida la creazione dell'Accademia FEM-Up che prevede le seguenti attività:

- ▶istituzione del Comitato Consultivo FEM-Up;
- ▶ stesura dell'agenda dell'Accademia FEM-Up;
- ► selezione dei formatori FEM-Up;
- ▶ selezione dei partecipanti al programma FEM-Up;
- ▶ pianificazione e preparazione del concorso "FEM-Up your Idea".

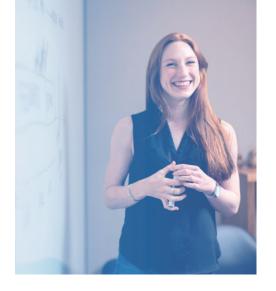




Ott 2023 - Set 2025



Slovenia, Italia, Spagna, Grecia, Turchia, Malta







JO Consulting



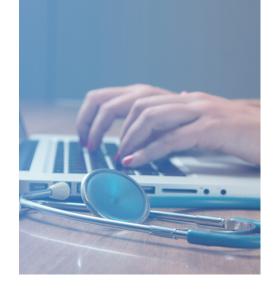
**Erasmus+** 

## **Echoes**

#### ExChange Of ExpertiSe in healthcare professionals' education

Il progetto europeo Echoes mira a sviluppare una piattaforma digitale per facilitare lo scambio di competenze tra le Università di Scienze della Salute di tutta Europa. La piattaforma consentirà agli operatori e agli educatori sanitari di registrare le proprie competenze e permetterà alle Università di trovare gli esperti di cui hanno bisogno. Inoltre, Echoes disporrà di un tool per le videoconferenze che potrà essere utilizzato per lo scambio di competenze. Il progetto, infine, consentirà di migliorare le competenze digitali degli educatori e di contribuire alla politica dell'Internet of Things (IoT) dell'UE.

L'obiettivo di PMF Research è progettare e implementare la piattaforma elettronica per il networking ECHOES con uno strumento per le videoconferenze incorporato.



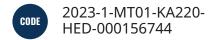




**PMF Research** 



**Erasmus+** 







## Stronger Youth

#### **Empoweringyoungpeople social competences** and soft skills through peer mentoring

L'obiettivo del progetto è sostenere le organizzazioni nel processo di mentoring tra pari, fornendo metodi per la ricerca di volontari tra i giovani più resilienti e offrendo loro strumenti per lavorare con i coetanei a rischio di depressione o esclusione sociale.

Il progetto mira a sviluppare una metodologia e un set completo di strumenti per condurre il processo di tutoraggio tra pari al fine di prevenire i comportamenti depressivi e l'esclusione sociale tra i giovani. Questo comprende lo sviluppo di:

- ▶ uno strumento di valutazione online delle competenze che esamini le abilità sociali e comunicative e fornisca un feedback per diventare mentori o per migliorare;
- ▶ una guida per gli educatori su come supervisionare il processo di mentoring;
- ▶ una serie di attività per i tutor e ragazzi da svolgere in comune per sviluppare una maggiore resilienza sociale e psichica.

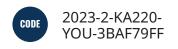
Il principale contributo di VITECO è lo sviluppo di una piattaforma di valutazione delle competenze sociali online che consenta ai giovani di valutare i propri punti di forza e di debolezza in termini di competenze sociali. Più in dettaglio, questo strumento online sarà disponibile come auto-test in grado di dar luogo a una diagnosi basata sui punti ottenuti in base alle risposte date a domande specifiche. La valutazione permetterà di capire se il candidato è pronto a lavorare come mentore tra pari o se è necessario migliorare alcune competenze per farlo.



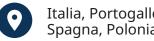












Italia, Portogallo, Romania, Spagna, Polonia e Repubblica Ceca

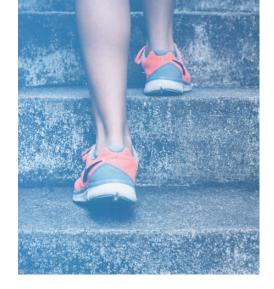
#### DIGI4MSK

#### **Innovation Alliance for Musculoskeletal Health Literacy in the Digital Era**

Il progetto DIGI4MSK riunisce istituti di istruzione superiore, istituti di ricerca, istituti di formazione professionale, associazioni professionali e imprese in diversi settori per ottimizzare e generare nuovi metodi e contenuti didattici innovativi (curriculum), al fine di rafforzare il legame tra la conoscenza scientifica e le comunità di professionisti della salute e non.

VITECO è responsabile della creazione dei contenuti e della valutazione della qualità e in particolare di:

- reare un'ampia gamma di contenuti, materiali e attività multimodali relativi alla salute muscoloscheletrica;
- ▶identificare, insieme agli altri partner, i criteri e gli standard di qualità da raggiungere;
- ► descrivere le tecniche di controllo e di QA;
- ▶ elaborare la valutazione della qualità.



















## WE

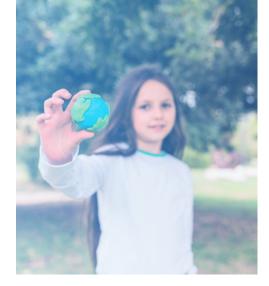
#### WE: Real-World Education to foster environmental awareness

Il progetto WE mira a promuovere la consapevolezza ambientale e a produrre una serie di strumenti per sostenere l'introduzione delle competenze richieste sull'educazione allo sviluppo sostenibile e di consapevolezza ambientale nell'educazione degli adulti, contribuendo alla creazione di un percorso di apprendimento sia per a) gli educatori adulti che per b) gli adulti NEET e in particolare quelli provenienti da comunità socialmente o economicamente vulnerabili.

Ciò avviene attraverso attività di capacity building per gli educatori adulti e la creazione di risorse e strumenti innovativi di open education per favorire un cambiamento nei valori, negli atteggiamenti e nelle competenze delle persone, verso una transizione green cittadina e verso l'azione partecipativa, la sensibilizzazione e la riflessione per un futuro sostenibile. Il nostro progetto si basa su un'analisi dei bisogni reali sia a livello europeo che locale/regionale di ciascun paese partner, è innovativo e contribuisce al miglioramento delle opportunità di apprendimento per adulti NEET e all'aumento della consapevolezza ambientale.

#### In particolare, il **progetto WE** mira a:

- ▶ad identificare i bisogni di apprendimento degli adulti (e in particolare quelli dei NEET adulti), così come le opportunità e le buone pratiche sulla consapevolezza ambientale;
- ▶ sviluppare un approccio pedagogico innovativo, inclusivo e flessibile per promuovere le competenze della consapevolezza ambientale e dello sviluppo sostenibile e degli SDGs nell'educazione degli adulti;
- ▶ creare un innovativo HUB di conoscenza online che funga da spazio di apprendimento online per lo sviluppo di competenze trasversali nella consapevolezza ambientale;
- ► fornire ai NEET adulti competenze green e informazioni su come fare scelte sostenibili nella loro vita attraverso un'innovativa app educativa gamificata.







**IPPO Engineering** 



**Erasmus+** 





Dic 2022 - Dic 2024



Grecia, Lettonia, Spagna, Italia, Danimarca, Cipro

### HEAT

## Heatwaves Awareness Education through Online Learning

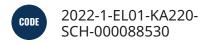
Il progetto HEAT mira a creare un nuovo quadro di riferimento completo per l'educazione ambientale, analizzando e migliorando i quadri di riferimento esistenti e i modelli di didattica online. Le competenze, le abilità e le conoscenze chiave di questo nuovo quadro vengono promosse attraverso un articolo scientifico. Il nuovo quadro vede la produzione di materiali di sensibilizzazione sui cambiamenti climatici indirizzati agli studenti delle scuole secondarie e verrà garantita la sua fruizione sia online che offline. Infatti, un ambiente di apprendimento online e un gioco interattivo che incorpora il nuovo quadro di riferimento e i dati scientifici sulle ondate di calore sono progettati per stimolare l'interesse e dimostrare le consequenze sul clima in modo coinvolgente.

Gli obiettivi principali del progetto sono: contribuire all'educazione al cambiamento climatico, rafforzare la formazione degli insegnanti e favorire la creazione e la diffusione di conoscenze attraverso la formazione online per creare migliori pratiche di adattamento al clima.

In particolare, il progetto mira a:

- ▶ cambiare a livello europeo e globale. Costruire un nuovo quadro educativo sul clima per gli ambienti di apprendimento online;
- ▶ creare risorse didattiche digitali per gli studenti delle scuole secondarie sulla consapevolezza delle ondate di calore;
- reare risorse di apprendimento digitale per gli insegnanti sulla consapevolezza delle ondate di calore;
- ▶ sviluppare una piattaforma online che supporti la formazione degli insegnanti e l'insegnamento scolastico;
- ▶ progettare simulazioni e giochi educativi per garantire un apprendimento coinvolgente ed efficace;
- ▶ riportare gli sviluppi, i risultati e le esperienze chiave attraverso articoli scientifici.

IPPO Engineering, branca di IPPOCRATE AS, è responsabile dello sviluppo della piattaforma e-learning e partecipa al processo di progettazione del Gioco Educativo.





Ott 2022 – Set 2024



Grecia, Italia, Romania, Belgio









### **NEBULA**

#### **New European Bauhaus in Urban and rural Areas**

NEBULA si basa sulle idee promosse dal New European Bauhaus (NEB) che mira a ridisegnare l'Europa, guidato da 3 concetti che rimodellano e danno nuova vita all'ambiente in cui viviamo: accessibilità, inclusione e sostenibilità.

Il progetto si concentra principalmente sul restauro urbano e rurale in una prospettiva NEB, sulle modalità di coinvolgimento dei giovani (passando dall'apprendimento teorico alle attività pratiche) e sull'approccio non formale delle risorse come la piattaforma di condivisione delle conoscenze, insieme alla forte enfasi sul networking come strumento di apprendimento e di risoluzione dei problemi.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- ▶scoprire e promuovere modelli alternativi di rigenerazione urbana e rurale, facendo leva e ispirandosi al Nuovo Bauhaus Europeo;
- ▶ promuovere il senso di iniziativa e l'imprenditorialità giovanile, la creatività e la tecnica dei giovani al fine di insegnare l'imprenditorialità attraverso un approccio non formale;
- ▶ sostenere il potenziale creativo dei giovani, stimolare l'innovazione e sostenere la loro formazione imprenditoriale;
- ▶ promuovere modelli di business ecologici basati sull'imprenditorialità sociale e giovanile e sulla rigenerazione urbana e rurale;
- ► creare un approccio multilaterale e multidisciplinare più sostenibile collegando i giovani imprenditori, le parti interessate urbane e rurali e le ONG locali;
- ▶ dare gli strumenti giusti ai giovani per essere più proattivi, energici e frizzanti nella loro comunità, per promuovere nuove iniziative di rigenerazione locale e per aprire un tavolo di discussione con i responsabili del cambiamento;
- ▶ creare una rete di imprenditori sociali e stakeholder per condividere le migliori pratiche sul tema in tutta Europa;
- ▶aumentare la qualità e il riconoscimento del lavoro innovativo dei giovani nelle aree rurali e urbane da rigenerare.

e-Medine si occupa del programma di formazione e della piattaforma di condivisione NEBULA, avendo esperienza nella gestione e nella partecipazione a progetti europei e avendo come missione la promozione di un maggiore impegno nella società da parte dei giovani europei.



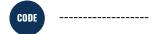




e-Medine



**Erasmus+** 





Apr 2023 – Apr 2025



Francia, Polonia, Ucraina, Italia, Romania

## SHE FOUNDER

#### **Entrepreneurship is a woman 4**

SheFounder\_EIW4 si concentra su esigenze specifiche basate sull'imprenditoria femminile nell'UE e nei Paesi terzi, al fine di rafforzare la competitività e la sostenibilità delle imprese guidate da donne e di promuovere una cultura imprenditoriale femminile, la creazione e la crescita di imprese femminili a livello locale e in tutta Europa.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- ► fornire una formazione sul posto di lavoro per le nuove imprenditrici al fine di facilitare un avvio di successo e lo sviluppo dell'attività;
- ▶ promuovere la condivisione di informazioni ed esperienze tra gli imprenditori sugli ostacoli e le sfide dell'avvio e dello sviluppo delle loro imprese;
- ▶ migliorare l'accesso al mercato e l'identificazione di potenziali partner per gli imprenditori nuovi e affermati;
- ▶ sostenere la creazione di reti tra imprenditori di diversi Paesi partecipanti all'SMP, mettendo a frutto conoscenze ed esperienze;
- ▶ promuovere l'incontro tra imprenditori di Paesi "sottorappresentati";
- ▶ contribuire alle strategie dell'UE in relazione alla triplice transizione: transizione sostenibile, transizione digitale e maggiore resilienza.

JO Consulting è leader del WP3, dedicato alla costruzione di relazioni ("Relationship Building").

In particolare, si occupa di analizzare le candidature di nuovi imprenditori e imprenditori affermati per valutare il loro impegno nel progetto e di costruire relazioni, supervisionando il processo di matching tra nuovi imprenditori e imprenditori affermati.







JO Consulting



Single Market Programme (COSME – Erasmus for Young Entrepreneurs)





Feb 2023 - Gen 2027



Lituania, Portogallo, Ucraina, Kosovo, Bosnia ed Herzegovina, Spagna, Italia

## **FINPOWER**

## **Empowering women in sustainable finance through micro learning**

FINPOWER si propone di rafforzare l'alfabetizzazione finanziaria sostenibile delle donne per renderle capaci di prendere decisioni ottimali, soprattutto nei Paesi in cui la formazione disponibile nel campo dell'educazione finanziaria per le donne è limitata.

Grazie alle conoscenze acquisite, le donne possono migliorare le loro abilità di gestione finanziaria e rafforzare la loro autostima e la fiducia nelle loro capacità finanziarie per partecipare equamente alla società moderna. Il progetto prevede la creazione di materiali rivolti ai formatori per formare le donne nel campo dell'alfabetizzazione finanziaria sostenibile e lo sviluppo di unità di micro apprendimento per le donne stesse.

#### Tra le principale attività:

- ▶identificazione delle migliori pratiche di insegnamento dell'educazione finanziaria e delle lacune nel campo della formazione all'alfabetizzazione finanziaria;
- ▶ sviluppo di una matrice di competenze per le donne e di un curriculum di formazione basato sulle situazioni reali che le donne devono affrontare;
- ▶ realizzazione di materiali di formazione per incrementare lo sviluppo sostenibile dell'alfabetizzazione finanziaria per formatori e donne;
- ▶ sviluppo di raccomandazioni per diffondere ulteriormente i corsi di formazione dopo la fine del progetto.

La responsabilità principale di VITECO è la creazione tecnica degli strumenti di formazione innovativi (giochi di scenari di apprendimento, video, casi di studio interattivi) sviluppati nell'ambito del progetto. Offre inoltre supporto tecnico durante i corsi di formazione pilota.



2022-1-AT01-KA220-ADU-000087985



Nov 2022 - Ott 2024



Austria, Italia, Romania, Portogallo, Lituania, Slovenia









Erasmus+ KA220-ADU -Cooperation partnerships in adult education

## INCLUJOBS

#### **Holistic Learning for Job Inclusion of People with Intellectual Disabilities**

INCLUJOBS mira ad affrontare il grande divario lavorativo che esiste nelle persone con disabilità intellettiva, promuovendo l'occupabilità di questo gruppo attraverso lo sviluppo di materiale formativo per i tre principali attori coinvolti: educatori speciali, settore imprenditoriale e persone con disabilità intellettiva.

Gli obiettivi specifici di questo progetto sono:

- ▶ fornire le conoscenze necessarie agli educatori speciali per quidare e accompagnare le persone con disabilità nella ricerca di un impiego:
- ▶ sensibilizzare il settore imprenditoriale sull'importanza dell'occupazione inclusiva attraverso materiale informativo che li informi sulle capacità delle persone con disabilità intellettiva e sui vantaggi della loro occupabilità;
- ▶ fornire alle persone con disabilità intellettiva gli strumenti e le conoscenze concettuali e tecniche per cercare e ottenere un lavoro nei settori economici del turismo, della produzione e delle nuove tecnologie, in quanto sono quelli che meglio si adattano alle loro capacità;
- reare uno spazio digitale (piattaforma) di connessione tra i tre attori coinvolti che faciliti la comunicazione e il networking, con consequente aumento delle opportunità di impiego delle persone con disabilità intellettiva.

VITECO è responsabile dello sviluppo tecnico della piattaforma INCLUJOBS, adatta all'uso indipendente da parte di persone con disabilità intellettiva. Rappresenta inoltre il settore del lavoro delle aziende IT e fornisce conoscenze sulle esigenze e le opportunità di questo settore per l'occupabilità delle persone con disabilità intellettiva.









Erasmus+ KA220-ADU -**Cooperation partnerships** in adult education







Spagna, Italia, Austria, Grecia

### **SHIFT HUB**

## Smart Health Innovation & Future Technologies Hub

SHIFT-HUB mira a creare un hub paneuropeo per l'innovazione della Smart Health che riunisca una ricca rete di stakeholder multidisciplinari attraverso le dimensioni della quadrupla elica, con la missione di facilitare lo sviluppo, assicurare la promozione e favorire l'adozione di tecnologie e servizi per la Smart Health. SHIFT-HUB sviluppa e testa con la comunità un'offerta di servizi completa, integrando networking e matchmaking, identificando partner e dando supporto per il procurement, orientando gli utenti all'accesso ai finanziamenti, infrastrutture di ricerca e competenze scientifiche.

SHIFT-HUB identifica un pool di 100 applicazioni Smart Health ad alto potenziale che sono valutate da almeno 300 pazienti e cittadini durante 5 eventi Living Lab 1500 utenti on-line e sono collegate ad almeno 50 organizzazioni sanitarie per un'ulteriore adozione.

IPPOCRATE AS è il leader della disseminazione e della comunicazione e sviluppa una strategia efficace per raggiungere con successo i gruppi target e garantire il massimo impatto dei risultati di progetto. L'azienda sviluppa un percorso utente gamificato per l'adozione di soluzioni di Smart Health abilitate digitalmente.













Francia, Grecia, Belgio, Italia, Romania, Irlanda, Germania, Portogallo.

### RATIONALIZATION

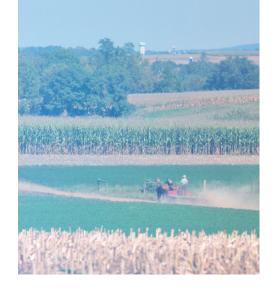
Il progetto "Rationalization" è realizzato da un gruppo di 7 istituzioni, tra cui KFAU (istituzione coordinatrice), KON-TOM e BDUTAE dalla Turchia, ASAJ dalla Spagna, DEULA dalla Germania, DTC dai Paesi Bassi e VITECO dall'Italia. Partecipano istruttori, ricercatori, accademici, esperti e tecnici delle istituzioni partner del progetto.

I destinatari del progetto sono veterinari e ingegneri agrari a livello nazionale e internazionale, mentre le parti interessate sono le ONG che si occupano di zootecnia, le aziende produttrici di mangimi, gli operatori del settore e gli agricoltori.

I risultati del progetto sono:

- 1) curriculum formativo per veterinari e ingegneri agrari;
- 2) piattaforma di formazione online.

VITECO è responsabile dell'implementazione tecnica della piattaforma di formazione online secondo i più alti standard di qualità, un ambiente di apprendimento dinamico e innovativo.



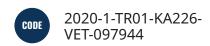




**VITECO** 



Erasmus + KA2





Giu 2021 - Mag 2024



Turchia, Italia, Germania, Paesi Bassi, Spagna

## YOUTHFUL

Il progetto mira a sostenere gli operatori giovanili e a dotarli delle conoscenze e delle pratiche necessarie in materia di Mindfulness, al fine di sostenere i giovani nella gestione dello stress legato al lavoro, migliorando il loro benessere e la loro qualità di vita.

La rilevanza del progetto è data dal fatto che, nonostante lo stress lavoro-correlato non sia un concetto nuovo, negli ultimi anni lo squilibrio tra vita lavorativa e vita personale sta peggiorando, rendendo le implicazioni dello stress lavoro-correlato più visibili alla forza lavoro. La Mindfulness può aiutare i giovani lavoratori nella gestione dello stress, in quanto essa è sia un processo che un risultato che aiuta le persone a concentrarsi in ogni momento e a coltivare la capacità di "essere presenti".

Gli scopi giovanili sono raggiunti attraverso:

- ▶ lo sviluppo di un curriculum per gli operatori giovanili;
- ▶una Web App.

Il Curriculum fornisce agli operatori giovanili tutte le teorie e le conoscenze sull'approccio Mindfulness per aiutare i giovani a superare lo stress sul posto di lavoro, mentre la Web App condivide le conoscenze sulla Mindfulness dagli operatori giovanili ai giovani attraverso metodi moderni e contenuti motivazionali.

HT Apps è responsabile dello sviluppo dell'applicazione Mindfulness, che costituisce il principale strumento digitale di trasmissione della formazione in questione. HT Apps sviluppa una Web App innovativa grazie alla sua interattività e alla sua procedura di apprendimento divertente ed efficace. Essa contiene teorie sulla Mindfulness, un programma di 21 giorni di meditazione, video motivazionali e la possibilità di entrare a far parte di una comunità!



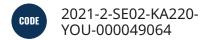




**HT Apps** 



Erasmus + KA220-YOU - Cooperation partnerships in youth





Apr 2022 – Apr 2024



Svezia, Italia, Austria, Grecia, Portogallo, Cipro, Francia.

## AccelerAction

#### A pan-European Networked Acceleration Programme to expand acceleration ecosystems and foster the scalability potential of European business

La missione del progetto AccelerAction è quella di porre le basi per un'inversione di tendenza all'interno del panorama Europeo dell'innovazione, contribuendo a rendere gli ecosistemi emergenti dell'innovazione più attraenti per le aziende internazionali e a generare un'attività imprenditoriale più equilibrata in tutta Europa.

À tal fine, AccelerAction mira a creare ecosistemi di innovazione più connessi ed efficienti per sostenere la scalabilità delle imprese, incoraggiare l'innovazione e stimolare la cooperazione tra gli attori nazionali, regionali e locali dell'innovazione, a partire dal settore delle tecnologie avanzate, attraverso un programma di accelerazione in un network paneuropeo e il miglioramento dei servizi di accelerazione delle imprese.

#### Gli obiettivi di AccelerAction sono:

i) migliorare la qualità e la diffusione dei servizi di accelerazione delle imprese negli ecosistemi di innovazione in via di sviluppo; ii) co-progettare programmi di attività proposti congiuntamente da enti di accelerazione d'impresa situati in ecosistemi meno connessi e hub di innovazione;

iii) rafforzare gli ecosistemi meno connessi per aumentarne la competitività e la connettività e mantenere più equilibrata l'attività imprenditoriale in Europa;

iv) accelerare la parità di genere negli ecosistemi dell'innovazione.

#### I risultati del progetto sono:

- ▶ definizione di una metodologia di valutazione AccelerAction per indagare le lacune e le sfide degli enti di accelerazione di business situati nei Paesi meno connessi;
- ▶ realizzazione di un programma di accelerazione in una rete pan-europea, progettato congiuntamente da grandi e medi innovatori;
- ▶ sviluppo di un algoritmo di matchmaking e di una mappa virtuale per costruire un database accessibile di soggetti chiave a livello regionale, nazionale e comunitario dove sostenere una rete coordinata per favorire l'espansione;
- ▶ incontri di mentoring peer-to-peer tra esperti dove almeno 27 esperti saranno coinvolti nelle sessioni peer-to-peer online;
- ▶ scambio tra start-up promettenti e PMI dove almeno 10 start-up promettenti saranno coinvolte nel programma di accelerazione per l'espansione all'estero.

JO Consulting è responsabile del coordinamento del progetto. È anche leader del WP3, ovvero della creazione dell'ecosistema virtuale di AccelerAction. JOC contribuisce a tutte le attività di progetto oltre a garantire la qualità dei risultati e dei processi.



101072073



Set 2022 - Feb 2025



Italia, Francia, Portogallo, Austria, Grecia, Romania, Irlanda







**JO Consulting** 



HORIZON-EIE-2021-SCALEUP-01

## GREEN FACTOR

## **Eco and entrepreneurial pathways to boost young people's factor of change**

GREEN FACTOR mira ad aumentare la consapevolezza delle sfide ambientali e del cambiamento climatico attraverso lo sviluppo di competenze in materia di sostenibilità per preparare gli studenti, il personale e gli operatori giovanili a diventare veri e propri agenti di cambiamento.

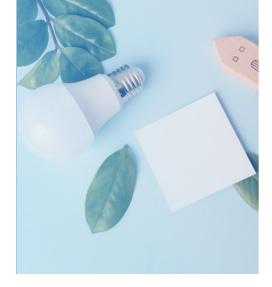
In particolare, gli obiettivi del progetto sono:

- 1. incoraggiare l'impegno e la partecipazione dei giovani cittadini;
- 2. promuovere l'imprenditorialità e lo spirito d'iniziativa dei giovani.

#### Risultati del progetto:

- ▶ il percorso GREEN FACTOR per i cambiamenti comportamentali e le sfide ambientali un Catalogo di Buone Pratiche basato sulla raccolta di buone pratiche dall'Europa e dai Paesi partner sui comportamenti più verdi un Rapporto sulle Sfide Verdi che analizza le tendenze attuali dell'imprenditorialità verde nei Paesi partner;
- ▶ video tutorial My GREEN FACTOR per stimolare i cambiamenti comportamentali dei cittadini video tutorial sviluppati per colmare le lacune comportamentali dei giovani e per massimizzare la replicabilità dei comportamenti pratici;
- ► corso elettronico gamificato My GREEN FACTOR per aspiranti imprenditori verdi un corso elettronico gamificato sviluppato per formare e testare le conoscenze acquisite dagli aspiranti imprenditori verdi;
- ▶ la guida alla replicabilità di GREEN FACTOR per gli operatori giovanili per fornire agli operatori giovanili linee guida su come lavorare direttamente con i giovani per la creazione della loro idea imprenditoriale.

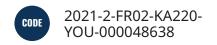
JO Consulting, in qualità di partner tecnico del progetto, è responsabile della progettazione grafica del percorso The Green Factor, cura il layout grafico del manuale e degli scenari e sviluppa la piattaforma e il corso elettronico gamificato.















## EUROPE DIRECT CATANIA

Da ottobre 2022, e-Medine è un centro EUROPE DIRECT per il Comune di Catania, con l'obiettivo di coinvolgere i cittadini e metterli in grado di fare scelte informate sul futuro dell'UE, partecipando pienamente al processo democratico europeo. Coltivando una migliore comprensione del funzionamento dell'UE e della sua democrazia e delle questioni che rientrano nelle competenze dell'UE, e-Medine accresce la consapevolezza dei cittadini su come beneficiano quotidianamente dell'Unione Europea.

Questi sono i principali obiettivi perseguiti da e-Medine come centro EUROPE DIRECT:

- ▶ aiutare a identificare gli aspetti delle politiche dell'UE che sono importanti a livello locale e a definire messaggi e attività che rispondano alle esigenze locali;
- ▶ contribuire a preparare il terreno per le priorità politiche strategiche della Commissione e del Parlamento attraverso attività di sensibilizzazione e coinvolgimento dei cittadini;
- ▶ ascoltare le aspettative dei cittadini e trasmettere un feedback alle istituzioni europee.

EUROPE DIRECT Catania lavora a stretto contatto con le rappresentanze della Commissione e con gli uffici di collegamento del Parlamento europeo (di seguito "EPLO") nei rispettivi Stati membri. Cerca inoltre di cooperare con altre reti di sensibilizzazione dell'UE e con i punti di contatto locali, comprese le reti locali pertinenti, e promuove gli scambi e il coordinamento tra di loro.

Per raggiungere questi obiettivi, EUROPE DIRECT CATANIA organizza e gestisce diverse azioni di comunicazione di sensibilizzazione rivolte alla cittadinanza, quali:

- ► Informazione e coinvolgimento dei cittadini
- ▶ Rapporti con i media e i moltiplicatori locali
- ► Sensibilizzazione su temi sensibili dell'UE a livello locale
- ▶ Promozione dell'UE nelle scuole
- ▶ Promozione di una rete regionale di reti



101034514



Ott 2022 - Ott 2027



talia









## RemoteNET

### **European Digital Skills Hub for Remote Workers**

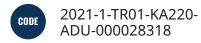
RemoteNET è un progetto preparato in collaborazione con importanti attori del mercato del lavoro dei paesi partner. I lavoratori e le nuove organizzazioni si riuniscono presso una stazione di lavoro virtuale, per costruire una rete digitale di operatori nel campo dell'educazione degli adulti a livello europeo. I lavoratori della workstation digitale sono in grado di sperimentare l'ufficio virtuale. All'interno di questa piattaforma, sono in grado di accedere a tutte le fonti di conoscenza digitale di cui possono avere bisogno per lavorare a distanza.

I partecipanti al progetto hanno competenze digitali in diversi argomenti come la cyber sicurezza, i software di lavoro da remoto, gli strumenti di comunicazione digitale e l'alfabetizzazione digitale. Migliorano anche l'adattamento a questo processo di trasformazione della vita lavorativa, poiché i contenuti sono relativi ad argomenti che potrebbero essere necessari per lavorare da remoto. Il progetto RemoteNET mira a sostenere pienamente il benessere degli individui, sviluppando una guida online che migliora la gestione del tempo, la gestione dello stress, l'equilibrio vita-lavoro e le pratiche ergonomiche legate ad altre problematiche.

#### Gli outputs del progetto sono:

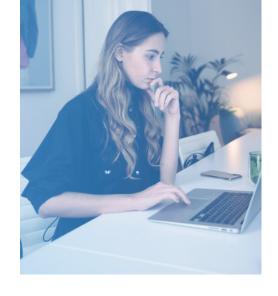
- ►IO1: stazione digitale per il lavoro da remoto;
- ►IO2: corso online per le competenze del lavoro da remoto;
- ►IO3: guida interattiva per il benessere lavorativo.

VITECO come leader dell'IO1 è responsabile della creazione della Digital Workstation, un ambiente di apprendimento in cui gli utenti sono in grado di creare il loro profilo personale e scegliere i materiali che meglio si adattano alle loro esigenze di apprendimento. I lavoratori possono incrementare e testare le loro conoscenze grazie a diversi tipi di risorse interattive e materiali didattici online. Inoltre, VITECO si occupa della creazione di scenari in realtà aumentata per migliorare la conoscenza sulle corrette pratiche ergonomiche.















Erasmus+ KA220
- Cooperation partnerships in adult education

## STAGE

# Supporting migrAnt inteGration and combating racism at local level through digital servicEs

L'obiettivo finale del progetto è quello di promuovere l'inclusione sociale dei migranti (compresi i rifugiati, i richiedenti asilo, i TCN e le persone sotto protezione sussidiaria) nei paesi partner, indipendentemente dall'identità razziale ed etnica, dal sesso, dall'età e dall'orientamento sessuale. L'obiettivo del progetto è quello di creare un quadro in cui i migranti si sentano accolti e abbracciati nel paese ospitante e allo stesso tempo di combattere il razzismo, la xenofobia e la discriminazione nei loro confronti.

STAGE produce i seguenti risultati:

- ▶ PR1 Identificazione dei bisogni di inclusione sociale a livello locale e nazionale;
- ▶ PR2 Sviluppo di una Web app per l'inclusione dei migranti;
- ▶ PR3 Sviluppo di un programma di Capacity Building per Mentori e formatori nell'istruzione degli adulti.

HT, come partner tecnico del progetto, sviluppa la Web App ottimizzata per i dispositivi mobili. Inoltre, è responsabile della visual identity e del sito web di progetto, e della conduzione della campagna di disseminazione.



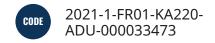




**HT Apps** 



Erasmus + KA220 -Cooperation partnerships in adult education







## RISE

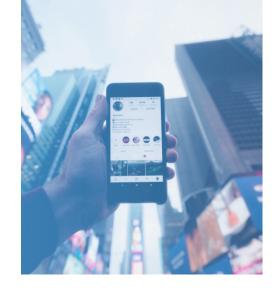
# Action-based approach in addressing and mitigating risks of young people in online social networks

Il principale obiettivo di RISE è creare una struttura in cui i giovani possano sentirsi al sicuro nelle community online, sviluppando e promuovendo metodi e servizi per prevenire e combattere i rischi derivanti dalla digitalizzazione, con particolare attenzione all'utilizzo dei social media.

Il progetto RISE utilizza un approccio che include tre tipologie di attività principali:

- ▶ la realizzazione di un metodo per rispondere ai bisogni dei giovani nell'ambito della digitalizzazione e in particolare dei social media, all'interno del contesto della pandemia da COVID-19;
- ▶ la realizzazione di un gioco mobile finalizzato a prevenire e mitigare i rischi dei social network per i giovani;
- ▶ la realizzazione di un programma di formazione per insegnanti e operatori giovanili e un programma di formazione per il personale di NGO, scuole e organizzazioni, finalizzati a migliorare la capacità di gestire i rischi che possono incontrare i giovani utilizzando i social network, specialmente durante la pandemia da COVID-19.

VITECO è il principale partner per il PR2. Come partner tecnico, VITECO realizza e sviluppa il gioco mobile. L'obiettivo è quello di sviluppare un gioco per smartphone moderno e innovativo che migliori le skills digitali dei giovani e li supporti nell'identificare, prevenire e combattere i rischi dei social network.



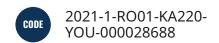




**VITECO** 



Erasmus + KA220 – Cooperation partnerships in youth







## **CREAM**

#### **CREAtive writing labs to foster STEAM learning**

Il progetto CREAM mira a creare laboratori di scrittura creativa finalizzati a promuovere l'apprendimento di materie scientifiche e sensibilizzare gli studenti di scuole superiori in merito a professioni scientifiche, aiutandosi con un approccio artistico e non solo tecnico.

Le attività del progetto attraverso le quali il partenariato mira a raggiungere questo obiettivo sono divise in diverse fasi che portano ciascuna ad un risultato specifico:

- ▶ insegnare scienze, tecnologia, ingegneria, arte e matematica tramite dei laboratori di scrittura creativa;
- ▶ stimolare l'interesse verso la scienza e le carriere scientifiche;
- ▶ mostrare come i problemi di tutti i giorni possano essere risolti con un approccio creativo e nozioni STEAM;
- ▶ generare nuovi modelli educativi basandoli sulle esperienze dei partner e di tutti gli attori coinvolti nel progetto, principalmente scuole ed enti di formazione formale, informale e non-formale;
- recare della narrativa dietro ogni laboratorio, raccontando la storia di tutte le realtà che hanno toccato con mano il progetto, al fine di generare un documentario video da utilizzare come manuale per il futuro.

VITECO è responsabile dello sviluppo dell'area di storytelling e creazione di materiale documentaristico in formato video, oltre a fornire anche la sua esperienza nel campo della formazione durante lo sviluppo delle altre risorse del progetto.

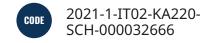








Erasmus + KA220 -Cooperation partnerships in school education







### REFERENCE

# REFERENCE, REgional Funds for EuRopEaN CohEsion - "A set of personalised Information Measures to raise citizens' awareness about EU Cohesion policy and successful results to turn citizens into active players"

Il progetto REFERENCE mira a dare il suo contributo per la produzione e la diffusione di informazioni relative alla politica di coesione dell'UE, al Just Transition Fund e al Recovery Plan for Europe, attraverso misure mirate di informazione online e offline, al fine di beneficiare sia il pubblico generale che gli stakeholders nelle comunità dei paesi coinvolti nel consorzio: Italia, Romania, Grecia e Lituania.

Le misure di informazione sono quattro, ognuna con uno scopo ben definito:

- ▶IM.1 Panoramica di ciò che le regioni stanno già facendo Il Catalogo contiene sia le pratiche di successo che quelle fallimentari, per promuovere una migliore comprensione del fondo della politica di coesione tra le regioni e le offerte ai cittadini;
- ►IM.2 MyFunds App un'applicazione web intuitiva e facile da usare per i cittadini e le parti interessate al fine di informarli sulle ultime opportunità derivanti dai fondi della politica di coesione;
- ► IM.3 Informazione e coinvolgimento dei cittadini e relazione con i media include risultati informativi sia online che offline in diversi formati come video promozionali, campagne di comunicazione, webinar, eventi e media show;
- ▶IM.4 La voce dei cittadini La relazione finale contiene le proposte e i suggerimenti dei cittadini da indirizzare alla Commissione europea e ai responsabili politici locali.

JO Consulting è il coordinatore ufficiale di REFERENCE, così come il leader della Misura di Innovazione 2 - MyFunds App - un'applicazione web che supporta, tra le altre cose, l'intero consorzio nelle azioni di disseminazione e comunicazione previste dal progetto.







**JO Consulting** 



DG REGIO Support for information measures relating to the EU Cohesion policy



2020CE16BAT205





## TourINN-act

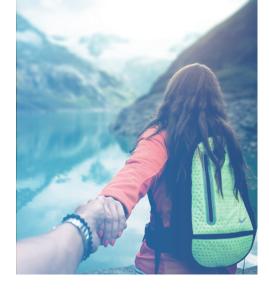
## **Tourism Innovation Actions and cross-sectoral cooperation in SMEs**

TourINN-act analizza in che modo l'innovazione digitale e le pratiche sostenibili possano aiutare le imprese turistiche ad affrontare e superare la crisi legata al Covid-19, partendo dalla cooperazione intersettoriale tra PMI, partner tecnologici e altri stakeholders. L'obiettivo è quello di:

- ▶ stimolare l'adozione della digitalizzazione e dell'innovazione da parte delle PMI turistiche attraverso la cooperazione transnazionale e lo sviluppo delle competenze;
- ▶ implementare nuovi modelli organizzativi e soluzioni innovative atte a modernizzare l'esperienza turistica;
- ▶ migliorare la fruizione dei servizi turistici rendendo le PMI più sostenibili e redditizie nel medio e lungo termine;
- ► creare un ecosistema turistico integrato.

Grazie al progetto, 60 PMI turistiche beneficiano di un contributo finanziario a fondo perduto per l'implementazione di pratiche innovative, sostenibili e digitali attraverso la presentazione di progetti sperimentali intersettoriali. Le risorse sviluppate quali la Roadmap sulle pratiche innovative e sostenibili e il catalogo online delle soluzioni digitali servono a guidare i beneficiari nella scelta delle azioni più adatte al loro settore. Inoltre, il sistema di matchmaking li aiuta a trovare i giusti fornitori e la Guida Step-by-Step li guida nell'attuazione delle azioni, nonché nella formazione del loro personale attraverso moduli e-learning dedicati.

JO Consulting fornisce servizi di consulenza per le start-up e assistenza tecnica nel business planning e aiuta il matching tra fornitori e imprese per creare soluzioni volte all'innovazione tecnologica delle PMI. All'interno del consorzio è la Business Support Organisation e guida il WP4 TourINN-Match & WP5 TourINN-Open Call & piloting.



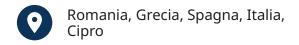












#### WINnovators

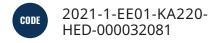
# "Boosting entrepreneurial and STEM/STEAM capacity of young Women in higher education institutions for sustainable development and INnovation"

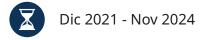
Il progetto WINnovators nasce dalla convinzione che gli Istituti di Istruzione Superiore possono agire come catalizzatori del cambiamento all'interno dei territori in cui si trovano, contribuendo in modo proattivo a plasmare i processi di sviluppo socio-economico. Partendo da questa convinzione, WINnovators sviluppa azioni di capacity building su misura tra gli istituti di istruzione superiore (HEI) del consorzio WINnovators e gli altri partner non accademici (incubatori di imprese, aziende tecnologiche, ONG), per rafforzare i legami con la società e le imprese. È infatti necessario che gli IIS agiscano come agenti di cambiamento per promuovere gli obiettivi di sostenibilità e innovazione ed educare i loro studenti a guidare e sostenere altre persone svantaggiate - come le giovani donne delle comunità rurali - nei percorsi di innovazione trasformativa incoraggiati dall'apprendimento peer-to-peer.

I risultati che intende raggiungere il progetto sono:

- ▶PR1 Collezione di pratiche di training;
- ▶ PR2 Interazioni gamificate per l'apprendimento;
- ▶PR3 PIattaforma interattiva di lavoro;
- ▶ PR4 WINnovators eTraining e policies.

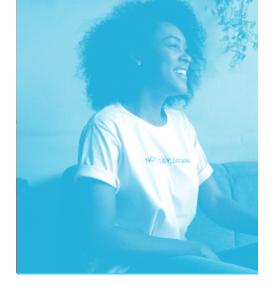
VITECO conduce lo sviluppo dello spazio di lavoro online WINnovators, che media la collaborazione tra gli IIS, gli OIE e i discenti della comunità (principalmente giovani donne a rischio di emarginazione provenienti da quartieri rurali/periferia), permette di mantenere alta la motivazione dei discenti e fornisce un facile accesso a pillole di apprendimento mirate su STEM/STEAM, innovazione digitale, sostenibilità e imprenditorialità.







Estonia, Slovenia, Serbia, Italia, Romania









Erasmus + KA220 -Cooperation partnerships in higher education

### **CREAction 4 EU**

L'obiettivo primario del progetto è quello di promuovere la partecipazione dei giovani alla vita civica europea attraverso i mezzi digitali. Lo scopo è quello di promuovere l'atteggiamento dei giovani sull'imprenditorialità sociale nel campo della creatività e di fornire loro conoscenze e intuizioni per sviluppare risultati creativi e gestirli (cioè imprenditorialità creativa/sociale, modelli di business nelle industrie culturali e creative, industrie creative con soluzioni ICT, gestione delle crisi).

A questo scopo durante la durata del progetto si realizza:

- ▶un manuale per gli operatori giovanili;
- ▶un programma di formazione e-learning;
- ▶un ambiente di scenari di apprendimento;
- ▶ una quida passo dopo passo per sviluppare un'impresa creativa.

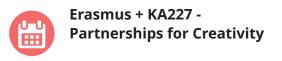
Al fine di soddisfare le esigenze del mercato e preparare al meglio gli aspiranti imprenditori un'approfondita analisi preliminare è condotta, facendo anche luce sulle conseguenze che la pandemia COVID-19 ha portato nell'industria culturale.

JO Education conduce lo sviluppo degli Scenari di Apprendimento per i Giovani realizzando simulazioni gamificate e quiz che rappresentano una trasposizione digitale dei risultati di altri progetti. L'obiettivo di queste risorse è quello di favorire il comportamento attivo e l'interesse dei discenti verso il tema dell'imprenditorialità culturale. Inoltre, fornisce il suo contributo nella realizzazione del manuale prestando anche la propria conoscenza in funzione dello sviluppo del programma di e-learning.















## SKILL

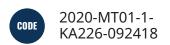
#### Soft sKills digital Learning for the ICT workforce

Il progetto SKILL mira ad affrontare il deficit di soft skills e ad aumentare la competitività delle PMI e delle microimprese ICT.

Le attività del progetto attraverso le quali il partenariato mira a raggiungere questo obiettivo sono divise in diverse fasi che portano ciascuna ad un risultato specifico:

- ▶ identificare le lacune nel settore ICT attraverso un'analisi dei bisogni condotta in tutti i paesi partner;
- ▶ progettare e sviluppare un curriculum riguardante le soft skill per i dipendenti e gli imprenditori ICT che incorpori metodi pedagogici aperti e definisca le competenze reputate necessarie, come il pensiero critico, la collaborazione e il problem-solving, e specifichi i risultati di apprendimento desiderati;
- ▶ progettare, sviluppare e fornire risorse per l'apprendimento online delle soft skill digitali per gli educatori, insieme alla formazione sulla metodologia più efficace per affrontare il tema con i loro studenti;
- ▶ progettare e sviluppare scenari digitali di apprendimento delle soft skills, basati sul curriculum proposto: Ciò aiuta a migliorare l'impegno e il coinvolgimento degli studenti. Agli studenti è chiesto di applicare la loro conoscenza della materia, pensiero critico e capacità di risoluzione dei problemi in scenari tratti dal mondo reale;
- ▶ progettare e sviluppare simulazioni e mini giochi per lo sviluppo delle soft skills nel settore ICT sulla base del curriculum di apprendimento proposto. Questi processi sono particolarmente importanti nella formazione delle soft skill, poiché permettono al lavoratore di prendere decisioni, agire su di esse, e assistere ai risultati in un ambiente virtuale piuttosto che nella vita reale, dove una decisione sbagliata o una comunicazione errata può avere un effetto negativo;
- ▶ sviluppare un'area di apprendimento interattiva con risorse user-friendly utilizzando un'interfaccia che contenga tutte le altre risorse sviluppate dal progetto;
- ▶ sviluppare un manuale per guidare gli educatori e gli studenti su come utilizzare i prodotti generati da questo progetto.

VITECO è responsabile dello sviluppo dell'area di e-learning e fornisce anche la propria esperienza nel campo della gamification durante lo sviluppo delle altre risorse del progetto. Inoltre, VITECO guida gli aspetti comunicativi del progetto occupandosi anche dell'identità visiva del progetto e del suo sito web.















Erasmus + KA226 -Partnerships for Digital Education Readiness

## MYSS

## MY Smart School - distance learning educational methodologies and tools for teachers, students and school environments

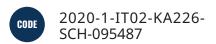
Nel complesso scenario determinato dalla pandemia di Covid-19, MY Smart School vuole supportare gli insegnanti delle scuole primarie e secondarie a stare al passo con la necessità di rimodellare i curricula e gli ambienti di apprendimento tradizionali verso la didattica a distanza, fornendo loro e-Courses su come approcciare l'insegnamento e la comunicazione attraverso sessioni video online, più altre soluzioni digitali flessibili e concrete in base all'età degli studenti, con l'obiettivo finale di risolvere i principali problemi e limiti riscontrati.

Inoltre, è organizzata una sessione di formazione mista per fornire agli insegnanti maggiori approfondimenti sulle metodologie educative e suggerimenti, così come eventi moltiplicatori in tutti i paesi coinvolti, volti a trasferire la metodologia, le risorse e le migliori pratiche a tutti i potenziali beneficiari, tra cui scuole, responsabili politici e istituzioni pubbliche. I principali risultati del progetto sono legati allo sviluppo di risorse innovative e strumenti digitali che contribuiscono nel medio-lungo periodo a diminuire la perdita di opportunità educative e ad affrontare efficacemente l'adozione della didattica a distanza.

#### Questo è possibile grazie a:

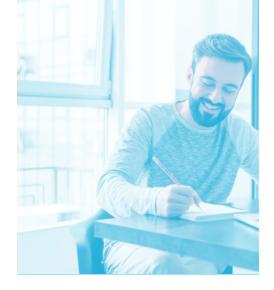
- ▶ un nuovo modello di formazione per gli insegnanti della scuola primaria e secondaria basato su risorse educative online aperte e una piattaforma di apprendimento digitale;
- ▶ strumenti digitali su misura e flessibili e strumenti di valutazione che gli insegnanti possono utilizzare durante le loro lezioni online a breve e lungo termine;
- ▶ una serie di raccomandazioni definite e convalidate dagli insegnanti per essere praticamente utilizzate durante le lezioni online anche dopo la fine del progetto.

VITECO è il coordinatore del progetto MYSS, quindi guida tutti gli aspetti amministrativi, l'intero processo di implementazione e l'organizzazione degli eventi moltiplicatori. Inoltre, VITECO è responsabile dello sviluppo della piattaforma MYSS che include la realizzazione dei video tutorial per gli insegnanti e lo sviluppo degli strumenti digitali. VITECO è altresì responsabile della creazione del sito web e sostiene fortemente le attività di disseminazione e comunicazione.















Erasmus + KA226 -Partnerships for Digital Education Readiness

### CO-M-E

### **CO-M-E** and play for health! Gamification in senior health education

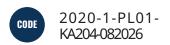
L'obiettivo principale del progetto CO-M-E è quello di creare un toolkit per educatori e assistenti agli anziani, che permetta di lavorare nel campo dell'educazione alla salute basata sul processo di auto-diagnosi, auto-riflessione e selezione modulare dei contenuti a seconda delle esigenze del gruppo e del momento del processo di apprendimento. Il toolkit è composto da:

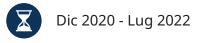
- ▶ un pacchetto di giochi da tavola (CO-M-E e sit to play!);
- ▶ giochi on-line (CO-M-E ON e play!).

Educatori, volontari e assistenti che lavorano con gli anziani hanno la possibilità di utilizzare strumenti innovativi per interagire meglio e comprendere le loro difficoltà. Attraverso i giochi online e le carte, insieme al toolkit che fornisce consigli pratici per usarli meglio, gli educatori dovrebbero essere in grado di diagnosticare le capacità cognitive e la condizione mentale degli anziani definendo meglio il loro percorso formativo.

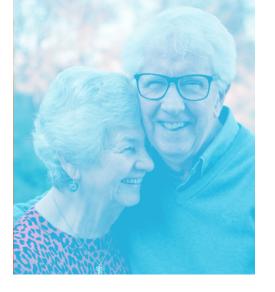
Il progetto promuove la creazione di un ambiente di interazione di apprendimento collaborativo tra educatori e anziani. Aumentando la consapevolezza e la formazione su temi sensibili come la salute cognitiva, mentale ed emotiva, è possibile diffondere buone pratiche per utilizzare strumenti innovativi come i giochi per sostenere ed educare gli anziani.

VITECO è il leader dell'IO3 per quanto riguarda la creazione dei giochi online. Inoltre è responsabile del logo del progetto e della sua identità visiva e, data la sua forte esperienza nella progettazione grafica e nello sviluppo web, è responsabile altresì della creazione del sito web multilingue del progetto.



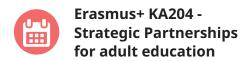












### BENDIT-EU

#### **Burnout education, normatives and digital tools for European Universities**

Il partenariato di BENDIT-EU crede che la prevenzione del burnout, per essere efficace, deve iniziare il più presto possibile, durante gli studi universitari. Il processo comporta un'ampia acquisizione di competenze e l'uso di strumenti progettati per riconoscere i sintomi del burnout e monitorare la loro evoluzione. Il progetto affronta il burnout a tutti i livelli, rispettivamente organizzativo, collettivo e individuale. A livello organizzativo, le università hanno bisogno di politiche che possano aiutare a promuovere una qualità di vita positiva. A livello collettivo, i professori, i tutori e il personale di consulenza nelle università dovrebbero essere responsabili del monitoraggio del benessere degli studenti di medicina e di assistenza sanitaria, offrendo soluzioni al sovraccarico di lavoro. A livello individuale, gli studenti devono essere in grado di riconoscere i sintomi del burnout e usufruire dei materiali e degli strumenti di supporto disponibili forniti dalle loro università. I principali obiettivi del progetto sono quindi:

- ▶ aumentare la consapevolezza sul burnout e fornire su larga scala informazioni aggiornate e basate sull'evidenza per l'identificazione, la prevenzione e gli interventi per il burnout accademico;
- ▶ migliorare il benessere dei professionisti medici e sanitari che sono a rischio di sviluppare il burnout e sviluppare strumenti on-line per l'autovalutazione del burnout;
- ▶ migliorare le competenze degli studenti di medicina e del personale che lavora nei servizi di supporto universitari che si occupano direttamente o fanno riferimento a casi di burnout accademico;
- ▶ guidare i cambiamenti politici: fornire raccomandazioni per lo sviluppo di norme e regolamenti progettati per affrontare e prevenire il burnout accademico.

Nell'ambito delle attività del progetto vengono prodotti una serie di strumenti utili, materiali di formazione di nuova concezione e raccomandazioni politiche mirate per affrontare il burnout accademico nelle università mediche e sanitarie. Più specificamente, questi risultati includono:

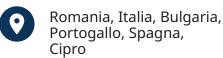
- a) un opuscolo con informazioni all'avanguardia sull'identificazione, la prevenzione e gli interventi efficaci sviluppati per gestire il burnout accademico;
- b) un'applicazione web basata sull'auto-screening e l'auto-aiuto per gli studenti;
- c) prevenzione esperienziale del burnout per studenti e personale accademico/amministrativo;
- d) una serie di raccomandazioni per affrontare il problema del burnout accademico a livello universitario, con una metodologia per l'adattamento di queste raccomandazioni.

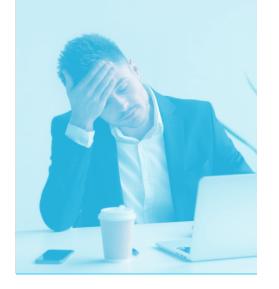
VITECO si occupa della realizzazione dell'applicazione web, coordinando il suo sviluppo tecnico. Inoltre sostiene i partner nella fase di sperimentazione dei risultati del progetto e contribuisce alla definizione delle raccomandazioni politiche per affrontare il burnout accademico.



2020-1-RO01-KA203-080261











**VITECO** 



Erasmus+ KA203 -Strategic Partnerships for higher education

### EUROTHON

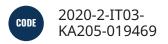
# **European Hackathon: shaping youth ideas** on the future of Europe

Partendo dal concetto di "hackathon" come programmazione esplorativa e maratona e come strumento di networking, condivisione di conoscenze e momenti di ispirazione, lo scopo generale di questo progetto è l'organizzazione di un "Eurothon", un evento europeo incentrato sull'Europa come grande patria del futuro con dibattiti su radici, minacce e orizzonti ideali, per esplorare e discutere i valori e la storia dell'Europa. L'obiettivo finale è quello di ampliare e rafforzare l'impegno civico dei giovani e la loro partecipazione ai processi democratici a livello internazionale, nazionale e locale, attraverso la loro partecipazione attiva a questo innovativo programma di formazione che segue un approccio integrativo, centrato sullo studente e orientato all'azione, volto a sviluppare una cultura dell'innovazione all'interno delle comunità e tra gli educatori.

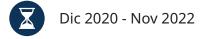
- ▶ migliorare la partecipazione civica dei giovani, fornendo loro le giuste informazioni, gli strumenti e i canali per far sentire la loro voce ai decisori politici e alle organizzazioni pertinenti e presentarsi come i futuri change maker e nuovi ambasciatori dell'UE:
- ▶ aumentare l'inclusione sociale dei giovani sui valori europei, promuovendo al contempo il dialogo interculturale e l'accettazione della diversità e della tolleranza;
- rafforzare il senso di iniziativa dei giovani, in particolare in campo sociale per sostenere le loro comunità;
- ▶ promuovere l'apprendimento paritario, il lavoro collaborativo e l'autoapprendimento, attraverso il coinvolgimento dei giovani nel programma di formazione e nell'evento EUROTHON.

I gruppi target sono giovani e attivisti appartenenti a ONG, organizzazioni giovanili o organizzazioni della società civile in generale, ma anche giovani che vogliono svolgere un ruolo più attivo come EU Influencer/Ambassador.

e-Medine è il coordinatore del progetto EUROTHON, quindi conduce tutti gli aspetti amministrativi, l'intero processo di attuazione e l'organizzazione delle attività di apprendimento, insegnamento, formazione e degli eventi moltiplicatori. Inoltre, e-Medine guida lo sviluppo del sito web e sostiene fortemente le attività di disseminazione e comunicazione.



Il progetto EUROTHON mira a:













# ARphymedes Plus

## AR Physics made for students with special education needs

La pandemia COVID-19 ha sollevato l'urgente necessità di adattare piani di studio, metodi e strumenti di apprendimento alle esigenze degli studenti con disabilità in quanto il potenziale delle nuove tecnologie non è stato pienamente riconosciuto in quest'ambito.

Il progetto ARphymedes Plus, estensione del progetto ARphymedes, si concentra sullo sviluppo di un toolkit educativo per insegnare la fisica potenziato con la Realtà Aumentata (AR) al fine di renderlo disponibile e facilmente accessibile agli studenti con bisogni speciali. Il progetto integra nuove tecnologie come la realtà aumentata, i giochi per computer e il machine learning ai toolkit educativi, adottando un approccio multimodale che utilizza la Scienza, la Tecnologia e la Storia come punti di accesso per guidare l'indagine degli studenti, il dialogo e il pensiero critico. In questo modo, favorisce la creatività, l'immaginazione e l'interesse per la fisica e le materie STEM, eliminando le barriere che portano all'esclusione sociale.

Questi importanti e ambiziosi obiettivi sono raggiunti sviluppando una serie di risorse come:

- ▶ una versione digitale del manuale di fisica per gli studenti, accessibile anche alle persone con disabilità grazie al text to speech, didascalie esplicative, stampa braille, contenuti adattati, ecc.;
- ▶ un manuale per insegnanti che fornisce indicazioni su come sfruttare al meglio le risorse fornite dal partenariato;
- ▶ una versione adattata dell'applicazione AR, per essere utilizzata anche da studenti con bisogni speciali per permettere un'esperienza completa e coinvolgente;
- ▶ un programma di formazione per gli insegnanti per fornire loro le competenze e le conoscenze necessarie per sfruttare al meglio i risultati del progetto.

VITECO, come partner tecnico, è responsabile dello sviluppo della versione digitale del manuale per gli studenti. Si occupa della comunicazione esterna del progetto, guidando le varie attività di divulgazione che vengono intraprese per diffondere il più efficacemente possibile i suoi risultati.







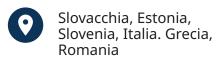
**VITECO** 



Erasmus + KA226 -Partnership for Digital Education Readiness







#### ARphymedes **AR Physics Made for Students**

Il progetto ARphymedes ha l'obiettivo di divulgare la fisica tra i giovani, che, invece, spesso la trovano poco attraente, eccessivamente complessa e in generale poco appetibile. Tale percezione ha portato a una generale mancanza di conoscenze scientifiche da parte degli studenti europei che può causare un ulteriore gap di competenze in futuro.

Al fine di evitare questo, il progetto si propone di:

- 1. aumentare l'impegno di tutti gli studenti nell'educazione fisica, fornendo opportunità pratiche per tutti gli studenti, specialmente quelli che in media hanno risultati relativamente scarsi nelle STEM;
- 2. aumentare la dimensione e i risultati medi del gruppo di studenti che utilizzano il libro didattico sviluppato;
- eliminare i problemi legati alla carenza di materiale degli insegnanti, per facilitare la preparazione di lezioni interattive.

Questi obiettivi sono ottenuti realizzando diverse risorse utili, quali:

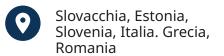
- ▶ un libro per studenti che racconta la storia delle più importanti pietre miliari della fisica attraverso un approccio altamente interattivo:
- ▶ un libro per gli insegnanti che contiene ampi materiali di supporto all'insegnamento, compresi i materiali aggiuntivi pubblicati online sulla pagina web del progetto. Ogni capitolo del libro per gli insegnanti ospita una descrizione dei risultati di apprendimento, istruzioni fondamentali, dimostrazioni, immagini (AR), istruzioni differenziate, problemi con soluzioni, sfide per il pensiero critico, strumenti di valutazione e supporto specializzato;
- ▶ un'applicazione abilitata alla realtà aumentata per dispositivi mobili Android e iOS, sia smartphone che tablet, disponibile per il download attraverso i mercati digitali di Google Play e appStore. L'applicazione è composta da una serie di moduli, ognuno dei quali corrisponde a una pietra miliare dell'evoluzione e della storia della fisica;
- ▶ un programma di formazione online, in linea con le esigenze e le sfide reali e per sostenere l'effettiva attuazione del libro dello studente con l'applicazione AR e il libro degli insegnanti sviluppato dalla partnership.

VITECO si occupa del layout grafico di tutte le risorse sviluppate dal progetto, compresa la visual identity del progetto. VITECO grazie alla sua esperienza nel campo della gamification fornisce feedback e supporto alla partnership nella realizzazione del libro per gli studenti e dell'app.





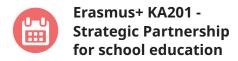












### RISKREAL

# Training low qualified workers to reduce RISKs and increase resilience in demanding industry using virtual REALity

RISKREAL mira a fornire strumenti specifici per la valutazione e l'acquisizione di abilità e competenze psicosociali necessarie nei lavori a bassa qualificazione di alcuni settori industriali come l'energia eolica, la produzione di metalli e altre posizioni simili in cui si verificano rischi professionali psicosociali legati alla gestione delle emergenze.

La formazione fornita completa l'attuale formazione tecnica certificata per contribuire all'occupabilità, alla salute e alla qualità della vita dei lavoratori così come alla competitività delle aziende.

I principali risultati intellettuali sono:

▶ un'app per valutare le attitudini e le competenze dei lavoratori, in grado di adattare la formazione alle caratteristiche specifiche degli individui;

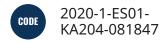
▶ moduli di formazione teorica, da rendere disponibili in piattaforme digitali orientate alla capacitazione psicosociale e al coaching;

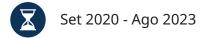
▶ un simulatore di realtà virtuale per preparare i potenziali lavoratori in situazioni specifiche o per riprodurre le condizioni di lavoro per meglio formare e rafforzare i contenuti definiti nel curriculum.

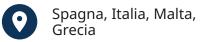
I principali gruppi target del progetto sono individui in gruppi vulnerabili a causa del loro background sociale, economico o educativo; lavoratori con profili a bassa qualificazione, interessati a migliorare le loro competenze in materia di gestione psicosociale; aziende private alla ricerca di forza lavoro, in particolare per i profili a bassa qualificazione, così come le aziende che forniscono formazione per i settori di riferimento.

Il consorzio RISKREAL è costituito da 7 partner provenienti da 4 paesi che coprono l'intera catena del valore, dalla formazione sul lavoro all'innovazione dell'istruzione e agli utenti finali.

IPPO Engineering coordina lo sviluppo tecnico dell'app che valuta le attitudini e le competenze dei lavoratori e, in base ai diversi profili, permette di adattare la formazione alle caratteristiche specifiche degli individui.













**IPPO Engineering** 



Erasmus + KA204 -Strategic Partnerships for adult education

### STEM

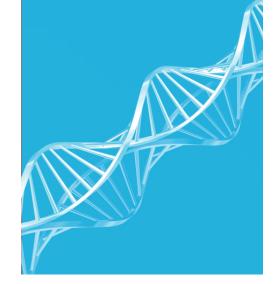
# Improving STEM Education Across European Schools

L'obiettivo principale del progetto STEM è quello di sviluppare una metodologia per gli insegnanti/educatori e di sviluppare e implementare pedagogie e metodi innovativi per insegnare e valutare le materie STEM in classe, rendendole più attraenti agli occhi dei giovani e degli studenti.

Gli obiettivi specifici sono i seguenti:

- ▶ promuovere una collaborazione a livello europeo tra gli insegnanti di materie STEM e i ricercatori nel campo dell'istruzione, i responsabili politici e altri professionisti dell'istruzione STEM, scambiando approcci innovativi, efficaci e coinvolgenti rispetto l'istruzione scientifica e matematica;
- ▶ trasferimento di metodi innovativi di insegnamento di materie STEM ad un gran numero di insegnanti, un'area di e-Learning sviluppata per aiutare gli individui ad esplorare e condividere strumenti e tecniche innovative per rendere le materie STEM attraenti agli occhi degli studenti;
- ▶ esplorare l'uso dell'ICT nell'educazione delle materie STEM, per migliorare l'introduzione nei metodi di insegnamento tradizionali e creare ambienti di apprendimento più tecnologici per gli studenti;
- ▶ aiutare gli studenti a sviluppare importanti competenze trasversali come il pensiero creativo e il problem solving.

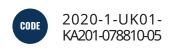
VITECO è responsabile dello sviluppo dell'area e-Learning e dei corsi online. L'innovazione di questi corsi - oltre al contenuto - è data dal fatto che non seguono le regole e la struttura del curriculum scolastico tradizionale. In quanto i corsi sono altamente interattivi e includono esercizi pratici, quiz, mini giochi, video, oltre alle nozioni teoriche. Grazie a questi materiali, gli insegnanti possono migliorare le loro abilità e competenze nelle materie STEM.















### MGM

# MYgrant METAMORPHOSIS – Professionalization Of Youth Workers – Integration Of Migrants Through Multi-Medial & Art-Based Learning

MGM è un progetto ERASMUS+ finanziato dall'Unione Europea. Intende supportare l'inclusione sociale dei giovani con un background migratorio e rafforza il loro ruolo di cittadini attivi, attraverso lo sviluppo di un approccio educativo votato al multiculturalismo facendo fronte alle barriere linguistiche. Inoltre, fornisce una serie di metodi e strumenti a supporto degli operatori giovanili per le loro attività professionali utilizzando l'arte come motore educativo. L'obiettivo principale di MGM è quello di creare un ambiente di supporto per gli operatori giovanili a favore dell'inclusione sociale dei giovani migranti e rafforzare il loro ruolo come cittadini europei attraverso i seguenti risultati del progetto:

- ▶ manuale per gli animatori giovanili: l'e-book fornisce agli animatori giovanili la metodologia e gli scenari dei laboratori artistici e mediatici per lavorare con i giovani;
- ▶ board Game: il gioco da tavolo è uno strumento di educazione interculturale. Assicura interazioni, costruisce una comprensione comune e permette di osservare le emozioni e le reazioni;
- ▶ piattaforma e-learning: la piattaforma e-learning offre una biblioteca digitale di vari contenuti multimediali (video, grafica, animazioni, soundcast, ecc.) che supporta e amplia il contenuto dell'e-book;
- ▶ guida alla gestione dell'evento: la guida fornisce supporto nell'organizzazione di eventi artistici con un basso budget. Fornisce semplici istruzioni su come mettere in pratica le idee dei giovani.

Il principale gruppo target sono le organizzazioni giovanili e gli operatori giovanili che si occupano di giovani con un background migratorio. Il progetto si concentra sulla formazione delle loro competenze nel lavoro con i giovani migranti. Quindi il secondo gruppo target è costituito proprio dai giovani migranti che beneficiano di una maggiore competenza formativa da parte dei loro educatori.

VITECO coordina la realizzazione della "Guida per la gestione degli eventi": la Guida fornisce supporto nell'organizzazione di eventi artistici con un budget ridotto tramite semplici istruzioni su come mettere in pratica le idee dei giovani.



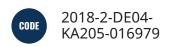




**VITECO** 



Erasmus+ KA205 -Strategic Partnerships for youth







#### PEACH

# Preserving and promoting Europe's cultural and linguistic heritage through empowerm ent of bilingual children and families

L'obiettivo generale di PEaCH è quello di creare una guida passo dopo passo per genitori ed educatori su come sostenere, mantenere e sviluppare la lingua madre di un bambino dopo che una famiglia si trasferisce in un ambiente linguistico diverso all'interno dell'UE. PEaCH vuole anche aumentare la consapevolezza degli educatori sui benefici del bilinguismo e delle lingue d'origine.

Pertanto, PEaCH raggiunge due tipi di utenti principali: Genitori in famiglie multilingue ed educatori in asili, scuole materne ed elementari in tutta l'UE.

Il progetto produce quattro output intellettuali:

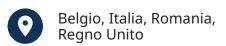
- ► O1 Manuale per i genitori sull'educazione bilingue;
- ► O2 Set di video educativi;
- ▶ O3 Materiali specifici in lingua usati per migliorare lo sviluppo delle abilità linguistiche dei bambini;
- ▶ O4 Toolkit per ambasciatori ed educatori PEaCH.

Il progetto PEaCH mira a creare un metodo universale di educazione dei bambini bilingui spiegato in video educativi in tutte le 24 lingue ufficiali dell'UE. Un database online di materiali è sviluppato per tutte le 24 lingue ufficiali dell'UE come risorse di supporto per genitori, insegnanti ed educatori. Il progetto offre formazione per insegnanti ed educatori attraverso una serie di webinar riguardanti il bilinguismo, il sostegno alle famiglie, ecc. Inoltre, viene creata una rete europea di ambasciatori PEaCH tra insegnanti ed educatori interessati all'educazione bilingue.

PMF Research è leader della dissemination nonché partner tecnico e si occupa della gestione delle strategie di comunicazione del progetto e della realizzazione di una serie di video educativi.













PMF Research



Erasmus+ KA201 -Strategic Partnership for school education

### **PRECOBIAS**

## Prevention of Youth Radicalisation Through Self-Awareness on Cognitive Biases

PRECOBIAS è un progetto che mira a contrastare i pregiudizi e i messaggi di odio sui social media. Il progetto è incentrato sull'utente, in particolare sui processi mentali e sui pregiudizi cognitivi che entrano in gioco quando i giovani, soprattutto quelli vulnerabili alla radicalizzazione o già radicalizzati, affrontano discorsi estremisti o di stampo terroristico sui social media.

PRECOBIAS ha come obiettivo principale quello di contrastare la radicalizzazione a lungo termine migliorando la resilienza digitale e il pensiero critico del pubblico target. Il progetto aiuta i giovani a conoscere meglio sé stessi rivelando i processi mentali e i pregiudizi cognitivi che sono alla base delle loro interpretazioni e analisi.

PRECOBIAS mira a provocare un cambiamento di comportamento, dissuadendo i giovani target dalla promozione di contenuti estremisti e di odio online.

Le risorse sviluppate da PRECOBIAS sono:

- ▶ una ricerca scientifica preliminare volta a studiare la natura e gli effetti delle narrative estremiste online che funge da base per lo sviluppo delle altre risorse del progetto;
- una campagna online rivolta direttamente ai giovani a rischio di radicalizzazione condotta tramite contenuti gamificati ed interattivi, video animati e un contest sui social;
- ▶ un corso online e dei toolkit per insegnanti ed operatori sociali attivamente coinvolti nella prevenzione e nel contrasto del fenomeno della radicalizzazione da parte dei giovani.

PMF Research è coordinatore del progetto PRECOBIAS, pertanto guida tutti gli aspetti amministrativi del progetto e l'intera attuazione della campagna online per i giovani a rischio di radicalizzazione.













**PMF Research** 



Internal Security Fund-Police ISFP-2018-AG-CT-CSEP

### WAAWT

#### We Are at Work, Too

L'obiettivo del progetto We are at Work, Too è quello di dare agli studenti con disabilità intellettive lievi quelle basi necessarie per integrarsi maggiormente nella società e per raggiungere un maggior livello di indipendenza. Questi importanti obiettivi sono raggiunti grazie ad un approccio olistico, rivolto tanto alle esigenze delle famiglie quanto alle necessità degli studenti e degli educatori. Gli studenti hanno la possibilità di ricevere un'istruzione professionale di migliore qualità che rispetti gli standard richiesti dal mercato del lavoro per aumentare i loro sbocchi occupazionali.

In molti studi, è stato osservato che la capacità di apprendimento dei bambini con disabilità intellettive nonché le abilità linguistiche aumentino con la partecipazione dei genitori ai programmi di istruzione. Per questo motivo, viene preparato un programma educativo che coinvolge tutta la famiglia, pianificato in base alle esigenze concrete del pubblico destinatario del progetto. Nello specifico, vengono realizzati i seguenti prodotti intellettuali:

- ▶ 01 Ricerca sull'educazione familiare e sulle competenze professionali degli studenti;
- ▶ 02 Programma di Educazione Familiare;
- ▶ 03 Moduli di formazione professionale per studenti;
- ▶ 04 Guida all'attuazione per i formatori.

VITECO, in quanto partner tecnico, è responsabile della creazione del sito web del progetto e dello sviluppo della piattaforma e-learning su cui sono visibili tutti i contenuti creati in collaborazione con i partner.









Erasmus+ KA202-Strategic Partnerships for vocational education and training







### FG4AG

#### **Food Gaming For Active aGeing**

Food Gaming For Active ageing (FG4AG) mira a promuovere buone abitudini alimentari tra gli anziani, attraverso l'utilizzo di giochi innovativi. L'alimentazione è un aspetto essenziale della salute e del benessere delle persone che non può essere trascurato.

È necessario sottolineare l'importanza di una buona alimentazione e di migliori abitudini quotidiane, le quali permettono di migliorare la qualità della vita a tutte le età, specialmente per le persone anziane, anche avendo effetti positivi nella prevenzione del declino cognitivo.

Inoltre il progetto si pone l'obiettivo di favorire l'inclusione sociale attraverso l'acquisizione di competenze ICT, per questo motivo viene sviluppata una piattaforma online contenente buone pratiche nutrizionali e non solo.

FG4AG crea serious games innovativi per supportare l'apprendimento delle buone abitudini alimentari e di stile di vita.

Questo programma educativo fornisce informazioni e consigli sulle buone abitudini alimentari che le persone più o meno anziane dovrebbero adottare per avere una vita sana e vivere in modo indipendente il più a lungo possibile. Il progetto ha un doppio impatto positivo sui partecipanti: da un lato il programma di formazione insegna loro come avere buone abitudini alimentari, con benefici sulla loro salute fisica e d'altra parte i serious games del progetto consentono ai partecipanti di allenare le loro capacità cognitive ed allontanare i rischi di demenza cognitiva.

VITECO, in quanto partner tecnico, è responsabile del design e dello sviluppo del sito Web del progetto e della piattaforma digitale. Inoltre, VITECO sviluppa i serious games per trasmettere le buone pratiche del progetto.









Erasmus+ KA204 -Strategic Partnerships for adult education







### NET

#### **New Approach In Educational Technology**

Il progetto E+ NET promuove metodi di insegnamento innovativi e approcci didattici che supportano l'uso efficace delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) nell'istruzione. Infatti, questi processi, metodi e strumenti tecnologici sono in grado di promuovere la creatività, il pensiero critico e l'apprendimento basato su progetti, e favoriscono l'uso di metodi interattivi per ogni tipo di studente.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

- ▶ sviluppare la cooperazione tra comunità, scuola, insegnanti e studenti attraverso l'uso di strumenti informatici avanzati;
- ▶ supportare ambienti di apprendimento con software educativi, applicativi ed elettronici e giochi educativi;
- ▶ integrare gli strumenti informatici in qualsiasi ambiente di apprendimento;
- ▶ fornire l'accesso a tutte le tipologie di tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione durante tutta la formazione dello studente;
- ▶ dare la possibilità a tutti gli studenti di utilizzare lo strumento giusto, al momento giusto e al posto giusto;
- ▶ garantire che gli insegnanti utilizzino gli strumenti informatici per pianificare le lezione, migliorare i metodi di valutazione, preparare materiali educativi e migliorarsi.

VITECO, come partner tecnologico del progetto, è responsabile dello sviluppo della piattaforma e-learning e del sito web del progetto. Inoltre, VITECO contribuisce allo sviluppo di serious games per l'apprendimento.



2019-1-SK01-KA201-060658



Dic 2019 - Dic 2021



Slovacchia, Grecia, Italia, Turchia, Repubblica Ceca, Polonia











Erasmus+ KA201 -Strategic Partnerships for school education

### DEFINE

#### Digitalized Financial Education for Seniors - Interactive Scenario Gaming Solutions for Increasing Online Financial Literacy of Seniors

Il progetto DEFINE mira ad aiutare gli anziani ad aumentare le capacità e le competenze nell'ambito della finanza online. Più nello specifico, il progetto si propone di:

- ▶ sostenere la loro partecipazione attiva ai mercati finanziari;
- ridurre i costi grazie a più aggiornate competenze informatiche online;
- ▶ migliorare le loro possibilità di investimento e comprensione, il che porta a ridurre al minimo gli svantaggi e le frodi di questo gruppo target.

Per stimolare l'acquisizione di queste competenze, sono sviluppati serious games per tutti i paesi partecipanti i quali li mettono a disposizione degli anziani. Oltre a questi serious games vengono sviluppati materiali di formazione offline, guide per i formatori e un manuale con materiale aggiuntivo per corsi di formazione in aula.

VITECO, in quanto partner tecnico del progetto, fornisce consulenza tecnica durante tutta la durata del progetto ed è responsabile dello sviluppo dei serious games.



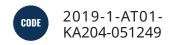








Erasmus+ KA204 -Strategic Partnerships for adult education







### INNovaSouth

## Implementation of workplace innovation scheme in Southern European SMEs

L'obiettivo del progetto INNovaSouth è quello di fornire strumenti dedicati alle PMI in grado di stimolare le PMI del Sud Europa a implementare nuovi modelli organizzativi per la gestione delle risorse umane e soluzioni innovative per la modernizzazione del posto di lavoro.

Il modello innovativo INNovaSouth consente alle PMI italiane e greche di trovare soluzioni semplici, immediate e innovative per aumentare la motivazione e la produttività dei dipendenti, che sono tradotti in valore aggiunto per il business e maggiori benefici per gli imprenditori.

Lo schema pilota è inizialmente implementato in Sicilia e nelle regioni della Tessaglia, dando origine a un effetto moltiplicatore potenziato da una strategia di disseminazione mirata, concepita e attuata dai partner.

JO Consulting è leader del progetto e si occupa di tutto l'aspetto amministrativo e dell'implementazione del programma innovativo nelle PMI selezionate e beneficiarie del voucher per l'adozione di pratiche innovative sul posto di lavoro.



861874



Giu 2019 - Giu 2021



Italia, Grecia









### FAVILLE

#### **FAcilitators of VIrtual LEarning**

Il progetto punta ad intervenire nel crescente settore dell'e-learning.

Nonostante la sempre maggiore disponibilità di corsi virtuali di buona qualità spesso gli standard non vengono rispettati. Questa proporzionalità inversa tra offerta e qualità è dovuta a molti fattori, ma la chiave per cambiare questa situazione è nelle mani degli insegnanti e, ancora di più, dei facilitatori.

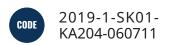
Il termine "facilitatore" all'apprendimento virtuale fa riferimento ad una figura relativamente nuova nel mondo dell'insegnamento, distinta da quella dell'insegnante, che facilita l'apprendimento in un programma educativo online/virtuale.

Le competenze necessarie per svolgere l'attività di facilitazione sono molto varie e i facilitatori virtuali spesso ne sono carenti, andando, perciò, a compromettere le potenzialità dell'esperienza d'apprendimento.

Data questa consapevolezza, il progetto punta a migliorare gli standard di qualità della facilitazione nel contesto dell'apprendimento virtuale e fornire ai facilitatori le skill e le competenze di cui hanno bisogno per migliorare le loro tecniche lavorative.

Il progetto prevede lo sviluppo di un corso online per aspiranti facilitatori dell'apprendimento virtuale, un'applicazione web contenente strumenti e tecniche di facilitazione pronte all'uso ed un meccanismo di convalida delle proprie competenze afferenti all'ambito del progetto.

HT Apps, in quanto partner tecnico, si occupa della realizzazione di un'App che contiene i contenuti educativi realizzati nel corso del progetto, mettendo a disposizione dei facilitatori virtuali un utile strumento cui fare riferimento per migliorare le proprie competenze e fornire un migliore servizio di facilitazione all'apprendimento online.













**HT Apps** 



Erasmus+ KA204 -Strategic Partnerships for adult education

### **POMELO**

#### **Power of Voice, Melody and Diversity**

L'obiettivo principale di POMELO è quello di migliorare le pratiche d'integrazione per i giovani migranti e tra migranti e giovani della Comunità Europea, al fine di promuovere un percorso di valorizzazione multiculturale attraverso l'implementazione di un'innovativa metodologia educativa, strumenti e pratiche in grado di offrire parità di opportunità per crescere insieme all'interno della Comunità Europea.

#### Gli obiettivi del progetto sono:

- ▶ migliorare la metodologia educativa e gli strumenti per il gruppo target, attraverso materiale specifico in grado di analizzare gli effetti della musica sulla coesione sociale e l'apprendimento delle lingue, in particolare attraverso la creazione di testi e canzoni;
- ▶ migliorare e diffondere le conoscenze sul tema principale del progetto delle organizzazioni giovanili e del loro personale che lavora con i giovani migranti e locali e che si occupano dell'integrazione dei migranti, coinvolti nel progetto e a livello globale.

PMF Research è leader della dissemination e partner tecnico per lo sviluppo dell'Infogame e della Mappa della Competenza sulla Musica come facilitatore dell'inclusione sociale e dell'apprendimento delle lingue straniere attraverso il canto (O1).

Con questo Infogame, i partner vogliono fornire ai lavoratori e a tutti gli interessati materiale informativo diverso rispetto ai tipici manuali teorici. L'Infogame è interattivo e contiene i principali risultati della ricerca sugli effetti del canto nelle dinamiche di gruppo e della musica utilizzata nell'apprendimento di una seconda lingua.



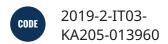




**PMF Research** 



Erasmus+ KA205 -Strategic Partnerships for Youth





Gen 2019 - Dic 2020



Italia, Rep. Ceca, Grecia, Cipro, Polonia

### SELF-REGENERATE

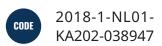
# **Self-Employment and English for Peripheral Regions**

SELF REGENERATE mira a creare una metodologia di coaching per la formazione professionale, basata sul modello BRIDGE, che combina l'imprenditorialità e l'inglese commerciale con un impatto atteso sulle regioni periferiche. Il progetto ha due obiettivi:

- a) per gli studenti VET è quello di aumentare la capacità di creare imprese di maggior successo;
- b) per gli istituti VET lo scopo è aumentare la capacità di fornire un supporto pratico e reale alle imprese.

Durante il progetto viene creata una piattaforma online che fornisce esercitazioni pratiche in inglese ed economia e una comunità e-learning con contenuti multimediali e corsi di inglese commerciale.

JO Consulting, in qualità di partner tecnico, sviluppa un portale digitale con annessa comunità e-learning in cui i visitatori possono scaricare, adattare e caricare attività individuali e di formazione e supportarsi a vicenda. Viene creata un'area di apprendimento interattivo contenente una serie di esercizi, video e materiale formativo che incoraggia il coinvolgimento e la partecipazione attiva degli utenti.





Ott 2018 - Set 2020



Olanda, Gran Bretagna, Lituania, Grecia, Spagna, Italia







**JO Consulting** 



Erasmus+ KA202 -Strategic Partnerships for vocational education and training

#### e-RD

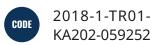
# Design, Development, Implementation and Assessment of Skills Formation Process in the Frame of VET for R&D Staff

Il progetto e-RD supporta il personale che lavora nell'ambito Ricerca & Sviluppo e nelle collaborazioni internazionali incentrate sulla formazione professionale.

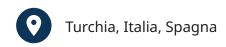
Il progetto mira ad attuare attività e collaborazioni transnazionali che sostengano la Ricerca & Sviluppo e la formazione professionale degli ingegneri sia in Europa che in Turchia. Questi includono la creazione di un curriculum VET congiunto internazionale, lo sviluppo di strumenti innovativi e-learning basati sulle TIC e la certificazione di formazione delle competenze a livello internazionale. Il progetto rafforza le competenze VET (metodologie comuni e risultati) e migliora l'accesso alla formazione e alle qualifiche per tutti.

Ciò rappresenta un beneficio per la società civile e per i settori pubblico e privato.

VITECO, in qualità di partner tecnico, fornisce un software e-learning con una serie di strumenti per supportare sia ingegneri turchi che europei nell'apprendimento orientato al lavoro. L'idea è di quella di creare un'area di apprendimento interattivo che migliori l'accesso alla formazione e alle qualifiche per persone che lavorano nell'ambito R & S, aumentando la qualità, l'offerta e l'accessibilità.















Erasmus+ KA202 -Strategic Partnerships for vocational education and training

### **BLOCKS**

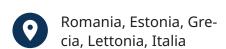
# Blockchain for Entrepreneurs – a non-traditional Industry 4.0 curriculum for Higher Education

I partners del progetto BLOCKS realizzano una piattaforma di collaborazione online per università e aziende in Romania, Italia, Estonia, Lettonia e Grecia, nella quale sono fruibili corsi di apprendimento misto non tradizionali, basati sulle competenze blockchain, al fine di creare curricula equiparati per insegnanti, studenti e imprenditori. Lo scopo è fornire un tipo di conoscenza orientata al business, adattabile a tutti i tipi di studenti e imprenditori. Il progetto identifica le conoscenze necessarie e le competenze critiche della blockchain economy e li implementa nel curriculum universitario, attraverso giochi progettati su misura per vari tipi di utenti.

VITECO fornisce consulenza tecnica per la definizione, creazione e distribuzione dei Toolkit, ovvero dei materiali di studio da utilizzare













**VITECO** 



Erasmus+ KA203 -Strategic Partnership for Higher Education

## **YES**

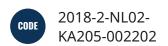
### Youth Empowerment by Entrepreneurial Skills

Il progetto YES aiuta i giovani aspiranti imprenditori a capire cos'è l'imprenditorialità e a metterla in pratica attraverso una serie di strumenti moderni e digitali, all'interno del loro Venture Program Project (VPP), ovvero il loro progetto di business plan. Questo rende il loro profilo professionale molto più interessante e li aiuta a diventare futuri imprenditori. A loro volta, i giovani lavoratori possono trasmettere le loro abilità e utilizzare la nostra metodologia per contribuire alla lotta contro la disoccupazione giovanile attraverso l'imprenditorialità.

JO Consulting, in qualità di partner tecnico, sviluppa un'area e-learning con corsi interattivi online, esercizi, video, quiz e materiale formativo, per incoraggiare il coinvolgimento e la partecipazione attiva dei gruppi target.















### **GE&iN**

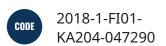
#### Generations in Interaction: Intergenerational Learning as a Constructor of Identity and Culture

L'idea principale del progetto GE&iN è quella di creare modelli concreti e versatili per migliorare l'apprendimento intergenerazionale.

Durante il progetto vengono realizzati corsi di apprendimento intergenerazionale per aziende, università e privati, una guida di formazione per gli insegnanti basata sui metodi creativi a supporto dell'apprendimento intergenerazionale, e un modello per lo sviluppo di centri intergenerazionali. Il progetto include l'idea della bi-direzionalità: oggigiorno, infatti, ci sono molti settori in cui i giovani possono trasferire le loro conoscenze e abilità agli anziani, ad esempio le TIC.

Tutti gli outputs sono raccolti in una piattaforma e resi disponibili ai soggetti interessati.

VITECO, quale partner tecnologico, fornisce le proprie competenze nell'area ICT e, nello specifico, nello sviluppo di una piattaforma e di uno spazio online interattivo che permetta ad insegnanti, facilitatori, imprese, e studenti di interscambiare informazioni, esperienze e buone pratiche dell'apprendimento intergenerazionale.





Set 2018 - Ago 2020



Finlandia, Italia, Polonia, Romania, Slovenia



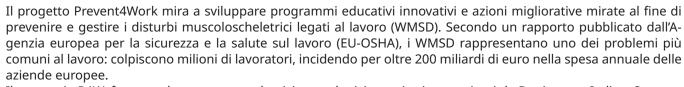






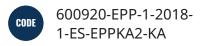
### PREVENT4WORK

# Knowledge Alliance for Innovative Measures in Prevention of Work-Related Musculoskeletal Disorders

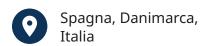


Il consorzio P4W, formato da partner accademici, tecnologici e sanitari provenienti da Danimarca, Italia e Spagna, sviluppa corsi e-Learning accessibili attraverso una piattaforma online (mHealth Training Platform) e una applicazione mobile (mHealth APP), adattati a ciascun tipo di utente coinvolto nelle WMSD: lavoratori e imprese di vari settori, operatori sanitari, scuole, istituzioni legate alla salute del lavoro e altri soggetti.

VITECO contribuisce allo sviluppo dei contenuti multidisciplinari interattivi legati al WMSD e collabora alla progettazione della piattaforma di formazione mHealth, dei corsi online e dei MOOCs. Inoltre è leader di tutti gli aspetti connessi alla dissemination e ai futuri usi del progetto.



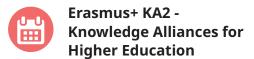












### **NATIFLife**

## A Network of Assistive Technology for an Independent and Functional Life

Nel 2018 VITECO partecipa al progetto "Natiflife" finanziato con il programma europeo Interreg Italia Malta. La sfida dei due territori, Sicilia e Malta, affrontate da questo progetto è quella di fornire soluzioni tecnologiche efficaci alle crescenti esigenze di indipendenza e autonomia degli anziani e delle persone con disabilità.

L'obiettivo è lo sviluppo di un quadro innovativo di tecnologie assistive mediante un'azione congiunta tra settori della ricerca, industriale, istituzionale e sociale.

Gli outputs principali sono:

- ▶ il rafforzamento di due centri di ricerca, uno a Malta e uno a Catania, dotati di strutture innovative per svolgere ricerche dirompenti congiunte nel campo della tecnologia assistiva. I centri di ricerca forniscono supporto alle imprese disposte a specializzarsi nel settore della tecnologia assistive;
- ▶ lo sviluppo di una piattaforma integrata di tecnologie assistive conformi a soluzioni innovative e tradizionali;
- ▶ la realizzazione di due siti dimostrativi pilota, uno a Malta e uno a Catania, dove soluzioni innovative e tradizionali possono essere validate dagli utenti finali, attraverso un forte sforzo congiunto tra imprese, istituzioni e centri di ricerca.

VITECO sviluppa un portale informativo per informare il cittadino sulle attività all'interno del progetto e sugli obiettivi perseguiti e si occupa di sviluppare la componente softwaristica delle tecnologie assistive e innovative.











C1-1.1-90



Mag 2018 - Mag 2020



Italia, Malta

#### HH HERITAGE HUBS

Lo scopo del progetto Heritage Hubs è migliorare l'interazione interculturale, incoraggiando i giovani a esplorare e condividere il proprio patrimonio culturale.

Il progetto consente alle classi di diversi paesi europei, con studenti di età compresa tra 11 e 15 anni, di condividere le caratteristiche principali della propria cultura e conoscere e sperimentare quelle degli altri, utilizzando sia canali digitali che frontali.

La condivisione del patrimonio culturale avviene attraverso materiale audiovisivo volto a sviluppare metodi e buone pratiche che possono essere utilizzate per integrare le culture nel quotidiano.

VITECO si occupa di fornire consulenza e supporto tecnologico ai partners e della creazione di una piattaforma digitale online in cui i giovani possono conoscersi e scambiare il proprio patrimonio culturale attraverso la condivisione delle risorse audiovisive che hanno realizzato.



2018-1257/001-001



Mag 2018 - Gen 2020



Spagna, Serbia, Italia, Finlandia









### **NORADICA**

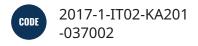
#### Inter-Religious Dialogue Against Radicalization of Youth through Innovative Learning Practices at School

Il progetto appartiene al Programma Erasmus + KA2 School Education e persegue la finalità di promuovere un dialogo incentrato sul miglioramento della comprensione reciproca tra religioni per prevenire processi di radicalizzazione.

Il progetto sviluppa ed implementa una serie integrata di attività per promuovere il dialogo interreligioso presso le scuole in cooperazione con i principali esponenti e con le comunità religiose dei paesi che hanno preso parte al consorzio. Il progetto, passo dopo passo, fornisce una strategia combinata tra le conoscenze più avanzate sui rischi di radicalizzazione dei giovani e l'implementazione di attività sperimentali di formazione e seminari portati avanti in alcune scuole.

Inoltre, NORADICA si pone l'obiettivo di connettere giovani provenienti da gruppi con religioni differenti inserendoli in contesti di vita ordinaria. Lo scopo è favorire il processo di percezione della diversità, caratteristica tipica della società europea, come valore aggiunto e non come barriera, al fine di raggiungere una pacifica coesistenza. NORADICA introduce questo approccio all'interno delle strutture che sono sede di socializzazione, come le scuole, con la creazione di un network basato sulla condivisione di informazioni, esempi positivi e conoscenze empiriche.

PMF contribuisce come partner tecnologico fornendo supporto nell'area ICT e con lo sviluppo dei supporti digitali. È anche leader della dissemination.













**PMF Research** 



Erasmus+ KA201 -Strategic Partnership for School Education

# T3QM

# The Three Questions Model Of Developing Social Entrepreneurs

The 3 Question Model (T3QM) fa parte del Programma Erasmus+ KA2 Adult Education e nasce con lo scopo di sviluppare, testare e valorizzare il modello europeo 3QM, una metodologia innovativa pensata per gli educatori adulti e volta ad offrire un insegnamento di qualità, focalizzata sulle principali criticità riscontrate per avviare una start-up (sociale).

Gli imprenditori sono in grado, attraverso questo approccio, di trasformare la nascente startup in un'impresa di impatto in grado di generare profitto. T3QM si basa sull'esperienza nel mondo imprenditoriale e sulla metodologia sviluppata da BTF (incubatore inglese di imprese) di supporto alle imprese (sociali) che comprende micro-investimenti, fase di avviamento e incubazioni. Il progetto T3QM consente a una varietà di aspiranti imprenditori, bisognosi di aiuto e incapaci di accedere ai supporti tradizionali, di sviluppare concretamente la propria idea di impresa. Infatti, sviluppano la propria attività non basandosi su esercizi teorici, bensì adottando la prospettiva di mercato di un imprenditore. La logica di base è creare un corso di formazione innovativo che enfatizzi l'imprenditoria e il lavoro autonomo come prova per se stessi e come metodo di successo per superare la persistente disoccupazione.

Tutti gli aspetti relativi alla digitalizzazione e alla creazione del sito web sono gestiti da JO Consulting, così come tutti gli aspetti relativi alla dissemination e al follow up delle attività progettuali. Il sito web e i contenuti sono disponibili nelle lingue parlate dai partners.



(01-5651



Ott 2017 - Set 2019



Gran Bretagna, Italia, Grecia, Olanda, Lituania, Malta







JO Consulting



Erasmus+ KA204 -Strategic Partnership for Adult Education

# SSME ACADEMY SOCIAL SME ACADEMY

Il progetto Social SME Academy nel quadro del programma Erasmus+ KA2 Youth mira a promuovere l'imprenditoria sociale tra i giovani, fornendo loro il supporto per avviare la propria idea di startup con il Business Incubator Coaching Programme. Il progetto fornisce un forte impatto ai giovani che vogliono vivere un'esperienza imprenditoriale nel campo sociale, attraverso la valorizzazione delle loro capacità e delle loro competenze e supportandoli nell'avviamento della loro nuova attività.

Il progetto è rivolto a persone tra 15 e 29 anni. In particolare, è rivolto a coloro i quali vogliano potenziare le proprie competenze trasversali, molto attenzionate dai datori di lavoro, ma anche da chi vuole intraprendere una carriera imprenditoriale. In entrambi i casi sono supportati da una metodologia comprovata con successo in più di 5 paesi europei.

JO Consulting contribuisce alla creazione del Manuale per Giovani Imprenditori Sociali e del Test di Autovalutazione per gli aspiranti imprenditori che mirano a promuovere il concetto di imprenditoria sociale tra i giovani. Inoltre, questi tools indicano gli step che i giovani dovrebbero seguire per diventare imprenditori sociali, con consigli e utili suggerimenti. JO Consulting sviluppa anche alla creazione di SSME Academy Video Tutorial per rafforzare il legame con il target di riferimento e approcciarne degli altri in modo innovativo e pratico.

JO Consulting è altresì leader di tutti gli aspetti connessi alla dissemination e ai futuri usi del progetto ed organizza dei training per giovani aspiranti imprenditori.



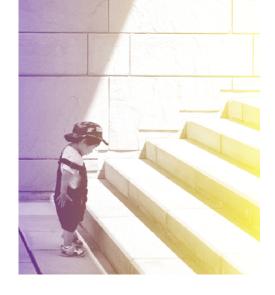
2017-2-UK01-KA205-037097



Ott 2017 - Set 2019



Gran Bretagna, Italia, Polonia, Spagna, Portogallo







**JO Consulting** 



Erasmus+ KA205 -Strategic Partnership for Youth

### IMMIMATH

## **Innovative Mathematics Learning Software for Migrant Students**

Lo scopo del progetto è sviluppare, testare e diffondere un software per l'apprendimento della matematica con metodi innovativi, da destinare ai migranti all'interno di classi multiculturali e multilingue. Il software fornisce ai docenti attività di formazione.

Ciò si realizza attraverso:

- ▶un'analisi dei bisogni esistenti tra i docenti di matematica e i formatori per il personale docente;
- ▶un'analisi degli esistenti output delle tecnologie ICT per l'insegnamento, con particolare attenzione a quelli per gli studenti immigrati;
- ▶la raccolta di informazioni sugli studenti immigrati presenti nei paesi che abbiano preso parte al progetto;
- ▶ lo sviluppo di un software per l'apprendimento basato sulla "motivazione e apprendimento" e su "pratica ed esame", lanciando e testando questo software con docenti e studenti delle scuole e rendendo il software disponibile in tutte le lingue dei paesi partner;
- ▶la collaborazione con le istituzioni responsabili della formazione dei docenti in altri paesi (non migranti) che beneficiano del software di e-learning;
- ▶l'organizzazione di un evento internazionale di formazione con un seminario che introduce i docenti all'uso del software mostrandone i possibili usi in classe;

l'organizzazione di una conferenza internazionale per presentare i risultati del progetto e lavorare con docenti e formatori, usando il materiale disponibile;

▶la promozione dei risultati usando i canali di diffusione regionali, nazionali ed internazionali.

VITECO è il partner tecnologico del progetto dando supporto nell'area ICT e sviluppando giochi di simulazione matematici.













**VITECO** 



Erasmus+ KA201 -Strategic Partnership for School Education

### **E-DRIVERS**

#### **European Driver Education in Road Safety**

Migliorare la sicurezza stradale e ridurre il numero di incidenti mortali e di feriti è il principale obiettivo del progetto E-DRIVERS nel quadro del programma Erasmus + KA2 Adult Education.

Il progetto mira a trattare i principali rischi per i giovani guidatori tenendo in considerazione alcune delle principali cause del problema, tra cui inesperienza, età, genere, sviluppo emotivo e psicologico, personalità, norme sociali e condizioni socio-economiche individuali. E-DRIVERS sviluppa un programma di formazione sui comportamenti rischiosi dei giovani guidatori e di chi si prepara a conseguire la patente, attraverso metodologie e-learning. I corsi sono rivolti a docenti, educatori, giovani lavoratori, supervisori e persone che, pur non avendo una competenza diretta in materia di sicurezza stradale, hanno un rapporto diretto con i destinatari del progetto. Sono programmati tre eventi internazionali per avviare e testare il programma. E-DRIVERS produce anche un manuale indirizzato ai policy makers, ai responsabili della sicurezza stradale, nonché agli organi delle forze dell'ordine e del sistema giudiziario.

VITECO quale partner tecnologico fornisce supporto nell'area ICT e sviluppa piattaforme e-learning e e-courses.







Olanda, Italia, Gran Bretagna, Romania, Irlanda, Turchia









### EATI

#### **European Adults: Training and Internationalization**

VITECO è partner del progetto europeo "EATI", finanziato con il programma Erasmus +, basato su una metodologia che supporta il riconoscimento, la validazione e la certificazione delle competenze acquisite informalmente o attraverso le esperienze personali e professionali vissute dagli adulti.

Il metodo si basa su processi di apprendimento sviluppati in contesti informali nei diversi paesi europei. È organizzato e strutturato con lo scopo di identificare e/o sviluppare il processo di apprendimento, sia che venga da corsi di formazione erogati dalle istituzioni sia che venga da contesti lavorativi specifici. Lo scopo è identificare e descrivere i riferimenti del processo che hanno portato ad acquisire quelle competenze.

VITECO sviluppa una piattaforma europea per il riconoscimento digitale della competenza, per la sua validazione e per la sua certificazione che consenta agli adulti provenienti dai paesi partner, dopo aver conseguito un attestato in un dato istituto, di ottenere un certificato europeo che ne convalidi le competenze acquisite. VITECO cura altresì gli aspetti relativi alla dissemination.





Set 2017 - Ago 2020



Portogallo, Italia, Francia, Finlandia, Spagna, Polonia









### #PLAYEUROPE

#### **EduGames for Active Citizenship**

VITECO coordina il progetto #PlayEurope, all'interno del programma Erasmus+ KA2 Youth, che punta a migliorare la partecipazione dei giovani alla vita sociale della comunità di appartenenza. Lo scopo del progetto è far maturare una forma di consapevolezza sull'importanza di essere "cittadini attivi" tra i giovani attraverso il modello della cooperativa e dell'imprenditoria sociale, cercando di valorizzare e promuovere alcune delle competenze cruciali che possono indurli a diventare cittadini attivi, responsabili e critici.

VITECO sviluppa il Manuale delle Storie di Successo sull'Imprenditoria Sociale che motiva e ispira i giovani ad avviare la propria attività, e la Guida Online Step-by-Step "Diventa un Imprenditore Sociale in 7 Giorni" che contiene esercizi da mettere in pratica per sette giorni e dopo i quali gli utenti acquisiscono le competenze di base per avviare la propria impresa sociale.





Set 2017 - Ago 2019



Italia, Bulgaria, Macedonia, Cipro, Spagna, Grecia, Romania, Estonia









2015-1-PL01-

KA201-017121

### MATH FORT

#### **Constructivism in Mathematics Teaching** - Open Educational Resources

Constructivism in Maths teaching è un progetto Erasmus+ in cui VITECO collabora con altri partners europei. Il progetto si propone di stimolare la curiosità degli studenti verso la matematica grazie allo sviluppo di 30 giochi interattivi che gli studenti possono fare sia in classe con gli insegnanti che a casa, come esercizi. In questo modo, gli studenti possono acquisire nuove competenze e risolvere complessi problemi matematici integrati nella realtà virtuale, comprendendo facilmente come la matematica potesse essere applicata alla vita quotidiana.

VITECO collabora alla desk research sulle soluzioni interattive già esistenti a supporto dell'insegnamento della matematica nelle scuole superiori, ed è responsabile dello sviluppo di 30 nuovi edugame innovativi.



Set 2015 - Ott 2017









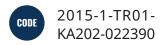


### **DWYF**

#### **Don't Waste Your Future**

Don't Waste Your Future è un progetto Erasmus + grazie al quale VITECO collabora con nuovi partner europei. Il progetto mira a sostenere le istituzioni scolastiche nella lotta contro l'abbandono scolastico precoce. I partners possono trovare soluzioni diverse per lo scambio di idee, la condivisione delle best practice e approcci innovativi per migliorare la qualità della formazione dei giovani a rischio di abbandono scolastico o di coloro che avessero già lasciato la scuola.

VITECO è responsabile dello sviluppo del sito web e di una piattaforma online in cui insegnanti, studenti e genitori condividono idee, esperienze e materiale didattico. Inoltre, la piattaforma ha fornito moduli e-learning per gli insegnanti che si occupano di studenti a rischio di abbandono scolastico precoce.





Ott 2015 - Set 2017



Turchia, Italia, Gran Bretagna, Spagna, Portogallo









Erasmus+ KA202 -Strategic Partnership for vocational education and training

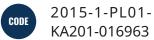
## MULTICULTURAL SCHOOLS

#### **Enhancing Cultural and Linguistic Treasure of Europe through Teachers**

PMF partecipa allo sviluppo del progetto Multicultural Schools – Enhancing Cultural and Linguistic Treasure of Europe through Teachers nell'ambito del programma Erasmus + KA2 "Cooperazione e Innovazione per le buone pratiche" nel campo dell'istruzione scolastica.

Una delle priorità del progetto è quella di aiutare i futuri insegnanti ad acquisire attitudini, conoscenze e abilità per lavorare efficacemente con gli studenti che appartengono a culture diverse. Scuole, università ed enti formativi hanno la responsabilità di preparare i propri docenti ad insegnare senza alcuna difficoltà all'interno di aule multiculturali.

PMF si occupa dello sviluppo di una piattaforma per fornire uno spazio online in cui istituzioni, insegnanti e genitori potessero condividere e scambiare consigli e suggerimenti nell'insegnamento nelle classi multiculturali, nonchè di realizzare uno spazio di apprendimento con un corso e-learning creato ad hoc per gli insegnanti.



X

Set 2015 - Mar 2018



Polania, Italia, Spagna, Grecia, Belgio







**PMF Research** 



Erasmus+ KA201 -Strategic Partnership for School Education

## **YFEJ**

#### Your First EURES Job - a Tool for Mobility

JO Consulting partecipa allo sviluppo del progetto Your first EURES Job – A Tool for Mobility, finanziato dall'asse EURES del programma EASI. Your first EURES Job è un programma mirato a favorire la mobilità professionale. In particolare, si propone di coprire i posti di lavoro vacanti in un determinato settore, ambito professionale, paese o gruppo di paesi e sostenere specifiche categorie di lavoratori, quali i giovani, con una spiccata propensione alla mobilità.

Il progetto mira a rafforzare i servizi di sostegno alla mobilità del lavoro servendosi di un supporto finanziario per aiutare i giovani a trovare un tirocinio in altri paesi dell'UE diversi dal loro paese di residenza. L'azione mira a svolgere un ruolo complementare ad altri programmi di istruzione e formazione professionale dell'UE come Leonardo da Vinci, Erasmus+ o altre azioni simili.

JO Consulting è leader di tutti gli aspetti di divulgazione e Dissemination dei risultati del progetto, ponendosi come obiettivo finale il raggiungimento di un target più ampio possibile.





0

Francia, Italia, Belgio, Germania, Irlanda, Gran Bretagna, Estonia, Spagna







**JO Consulting** 



**EaSI - EURES** 

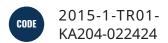
#### **ASK PARENTS**

#### **All Special Kids Parents**

VITECO partecipa allo sviluppo del progetto ASK – Parents nell'ambito del programma Erasmus + KA2 "Cooperazione e Innovazione per buone pratiche" nel campo dell'educazione degli adulti.

Il progetto mira a migliorare la qualità di vita dei genitori di bambini con Bisogni Educativi Speciali (BES) grazie a servizi di orientamento, consulenza e formazione volti alla loro integrazione attiva. Grazie allo sviluppo di una guida online ed un'applicazione mobile, i genitori dei bambini speciali migliorano le loro competenze personali e digitali, condividendo best practice e scambiando consigli e suggerimenti con altri genitori.

VITECO è responsabile delle attività di Dissemination e della gestione dei Social Media, occupandosi di redigere un Dissemination Plan descrittivo di tutti gli aspetti legati alla promozione delle attività del progetto (logo, brochure, newsletter, social network, ecc.).



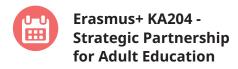












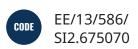
#### STEP2SP0RT

### Step by Step Renovation Towards Nearly Zero Energy Sport Buildings

Il progetto Step2Sport si inserisce nel campo delle iniziative integrate incentrate sull'efficienza energetica e il ricorso alle energie rinnovabili negli edifici. Il progetto mira a sostenere la ristrutturazione degli edifici sportivi esistenti verso una condizione di NZEB (Nearly Zero Energy Buildings), contribuendo al raggiungimento degli obiettivi energetici previsti dall'UE.

Il progetto prevede lo svolgimento di audit energetici e il conseguimento della certificazione energetica (EPC – Energy Performance Certificate) per 22 impianti sportivi pilota localizzati in 7 paesi europei (Svezia, Polonia, Portogallo, Spagna, Italia, Grecia e Bulgaria). Tali azioni consentono di determinare l'attuale consumo energetico e individuare le opportunità di risparmio grazie all'implementazione di soluzioni di efficientamento energetico. Sono sviluppati piani d'azione per la ristrutturazione delle strutture sportive, individuando le idonee misure di efficienza energetica e impiego delle energie rinnovabili da attuare in ciascun edificio pilota nei successivi 10 anni per raggiungere la condizione di NZEB.

IPPOCRATE AS, insieme ad altre società ESCo (Energy Service Company) e EPC (Engineering, Procurement, Construction) affianca i gestori delle strutture nella ricerca dei capitali necessari al finanziamento degli interventi grazie anche allo scouting di opportunità promosse da bandi di finanza agevolata regionale e nazionale.















#### MENTEE

### Mentoring, Networking and Training for European Entrepreneurs

VITECO prende parte al progetto MENTEE: Mentoring, Networking and Training for European Entrepreneurs, che rientra nell'ambito del programma Erasmus+. Il progetto ha lo scopo di supportare i giovani imprenditori d'Europa, fornendogli esperienze pratiche dal punto di vista imprenditoriale, competenze trasversali e know-how, grazie al supporto di imprenditori esperti.

In particolare, il progetto è rivolto ai giovani che abbiano preso parte al programma Erasmus per Giovani Imprenditori (EYE), nato con lo scopo di favorire lo scambio di idee e competenze tra imprenditori giovani e esperti, attraverso l'Europa. Questa relazione vuole essere incentivata e continuata mettendo a disposizione dei partecipanti mentoring circles e la creazione di un network, una community di imprenditori, che possano sviluppare opportunità future di collaborazione. I giovani imprenditori possono così trovare partners e mentori e avere accesso ad informazioni aggiornate sul mondo delle startup e dell'impresa.

VITECO è partner tecnico, a capo dello sviluppo del sito web e della piattaforma online, per garantire la possibilità di scambiarsi informazioni e consigli di tipo imprenditoriale, a livello europeo. VITECO è responsabile anche dello sviluppo di una piattaforma e-learning, creata allo scopo di supportare il programma dei Mentoring Circles. Inoltre VITECO si occupa, in collaborazione con gli altri partner, della creazione e implementazione degli e-courses, moduli interattivi per apprendere capacità trasversali e imprenditoriali.



2014-1-PL01-KA202-003383



Set 2014 - Ago 2016



Polonia, Italia, Grecia, Gran Bretagna, Portogallo







**VITECO** 



Erasmus+ KA202 -Strategic Partnership for vocational education and training

## BYOB Be Your Own Boss

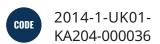
Il progetto BYOB – Be Your Own Boss, ha lo scopo di individuare e realizzare una metodologia di apprendimento e insegnamento applicata all'educazione degli adulti, per sviluppare le capacità imprenditoriali, aumentando la possibilità degli utenti di crearsi il proprio lavoro.

Inoltre, ha lo scopo di trasmettere agli educatori impegnati nel settore una metodologia flessibile di coaching, che insegni agli utenti svantaggiati o provenienti da zone periferiche come divenire imprenditori di se stessi iniziando un'attività propria.

È un progetto che ha come obiettivo principale quello di creare nuovi posti di lavoro: supportare, formare, ispirare gli individui affinché siano loro stessi i creatori delle loro possibilità occupazionali. Lo scopo è quello di incoraggiare le persone a non aspettare che un impiego gli venisse fornito da qualcun altro, ma prendere loro stessi il controllo e intraprendere la strada dell'imprenditorialità.

Questo progetto nasce dalla necessità, sempre più pressante, di individuare un percorso educativo per gli adulti che fosse innovativo e che permettesse di abbattere le tradizionali barriere e la disoccupazione persistente. Pensata come soluzione di successo alla mancanza di lavoro in UK, questa metodologia è trasferita ad altri contesti socio-culturali, linguistici e geografici per venire incontro ai bisogni e alle sfide specifiche da affrontare.

VITECO si occupa di tutti gli aspetti legati alla divulgazione e dissemination del progetto, attraverso lo sviluppo di un piano di comunicazione e sviluppo e di sostenibilità che valorizzi tutti gli aspetti di BYOB, i suoi prodotti e i suoi risultati.







Gran Bretagna, Bulgaria, Italia, Olanda, Spagna, Polonia









### **VAP**

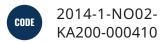
#### **Value Adding Project**

VITECO partecipa allo sviluppo del progetto VAP – Value Adding Project– sotto il dominio del programma Erasmus+ KA2 "Cooperazione e Innovazione per buone pratiche". Lo scopo di questo progetto è quello di rafforzare le capacità delle ONG di intraprendere azioni influenti nei quadri del Programma Erasmus+.

Le organizzazioni devono capire il programma e le altre politiche dell'UE, soddisfare le esigenze dei propri stakeholder e utilizzare i metodi e gli standard di Project Management efficienti.

Partecipano a questo partenariato strategico sei organizzazioni, ognuna delle quali ha una vasta esperienza di lavoro con i programmi dell'UE, con la gestione dei progetti e con esperienza in attività di dissemination. I paesi partner sono: Norvegia, Danimarca, Regno Unito e Italia.

VITECO si occupa di sviluppare una piattaforma all'interno del sito web in cui caricare e mettere a disposizione degli utenti materiale utile per quelle ONG che vogliono scrivere progetti europei.















#### **GROWING-UP II**

Growing UP II rappresenta il follow up di Growing Up I. Erasmus for Young Entrepreneurs è un programma di scambio transfrontaliero che da ai nuovi imprenditori la possibilità di imparare da imprenditori esperti di piccole imprese in altri paesi partecipanti.

Lo scambio di esperienze ha luogo nel corso di un soggiorno presso l'imprenditore ospitante che aiuta il nuovo ad acquisire le competenze necessarie per avviare una piccola impresa.

Da febbraio 2014 JO Consulting è uno dei nuovi punti di contatto locale attraverso il progetto GROWING-UP II, che sostiene i nuovi imprenditori, consentendo loro di avviare e sviluppare le loro nuove idee di business attraverso lo scambio.



C6 - 621837



Feb 2014 - Gen 2016



Italia, Grecia, Romania, Polonia, Estonia, Spagna



Erasmus for Young Entrepreneurs



**JO Consulting** 



# SCHOOL ON THE CLOUD

### Connecting Education to the Cloud for Digital Citizenship (SoC)

School on the Cloud – Connecting Education to the Cloud for Digital Citizenship (SoC) è una rete ITC che esplora nuovi modi dinamici in materia di istruzione e che si allineano con il nostro modo di pensare, condividere, imparare e collaborare, in vari settori, sfruttando le opportunità derivanti dal Cloud. La rete è finanziata dalla Commissione europea nell'ambito del programma Lifelong Learning Programme – Key Activity 3 – ICT Networks, e comprende più di 55 partner in tutta Europa, tra cui anche un partner italiano, PMF Research.

PMF è responsabile delle attività di ricerca e delle attività di networking.





Gen 2014 - Dic 2016



Grecia, Gran Bretagna, Belgio, Italia, Germania, Austria, Polonia, Bulgaria, Romania, Slovenia, Spagna, Portogallo, Cipro, Lituania, Rep. Ceca, Turchia, Svizzera







**PMF Research** 



Lifelong Learning Programme KA3 Multilateral networks

#### VETAAL

#### **Development of a training path for Euro**pean Furniture Experts in Designing and **Manufacturing of AAL Integrated Furnitu**re for the Care and Support of Elderly and disabled People

VETAAL - Development of a training path for European Furniture Experts in Designing and Manufacturing of AAL Integrated Furniture for the Care and Support of Elderly and Disabled People è il progetto di VITECO che favorisce la nascita e lo sviluppo di un percorso di formazione per gli esperti nella progettazione e produzione nel settore dei mobili per la cura e il supporto delle persone anziane e disabili. VETAAL sviluppa un nuovo programma di studio e materiale didattico per la formazione dei professionisti del settore arredamento e degli studenti che seguono corsi di studio inerenti progettazione e produzione di mobili per anziani e disabili.

Obiettivo principale è la definizione del percorso di formazione e dei contenuti resi disponibili online grazie ad una piattaforma e-learning dedicata. Il consorzio è composto da 10 partner provenienti da 6 diversi paesi europei (Spagna, Slovenia, Polonia, Italia, Austria e Regno Unito) ed era coordinato dal centro di ricerca nel settore del legno della Regione di Murcia – CETEM (Spagna).

VITECO, unico partner italiano, sviluppa la piattaforma e-learning e contribuisce alla realizzazione dei contenuti multimediali.

















### #MISSIONEUROPE

VITECO firma uno specifico Grant Agreement con la Direzione Generale della Comunicazione del Parlamento Europeo per il co-finanziamento del progetto #MissionEurope, che si propone di promuovere e diffondere notizie sulle attività del Parlamento europeo tra i giovani cittadini dell'UE.

L'obiettivo principale del progetto è quello di coinvolgere i ragazzi, elettori nei successivi anni, nelle attività del Parlamento. Per questo motivo, il progetto fornisce informazioni utili, sfruttando il processo di gamification e sottoponendo i ragazzi a giochi e quiz divertenti per far capir loro che il Parlamento è molto vicino alle esigenze dei giovani cittadini europei.

VITECO sviluppa una web app con mini-game e quiz mensili nonché una campagna mirata sui Social Media (Facebook, Twitter, G+, Instagram).





COMM/SUBV/2015/03/0086



Giu 2015 - Apr 2016



Italia



**VITECO** 

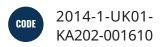


## SMES & eLEARNING

VITECO partecipa al progetto SMEELEARN – SMEs & eLEARNING finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito dell'Erasmus+ Programme, KA2 "Cooperation and Innovation for Good Practices". Il progetto ha lo scopo di promuovere la diffusione di pratiche innovative di insegnamento dedicate alle Piccole e Medie Imprese. Le PMI, infatti, richiedono che le attività di training a loro destinate vengano pensate su misura dei loro tempi e dei loro bisogni. Proprio per questo è necessario incentivare forme alternative di insegnamento, come l'e-learning, che permetta alle PMI di poter gestire la loro necessità di aggiornamento e formazione, nel rispetto delle loro esigenze e a costi contenuti.

Il progetto intende creare un Portale e-learning per le PMI, che possa essere una fonte di informazioni e uno strumento di formazione, innovativo e alternativo rispetto ai metodi tradizionali di insegnamento. L'obiettivo finale è di generare nuove fonti di welfare e lavoro, per combattere la disoccupazione, promuovendo l'innovazione, la creatività e lo spirito imprenditoriale.

VITECO è partner tecnico e si occupa sia dello sviluppo di una Guida all'e-learning per le PMI, sia del portale e-learning per le PMI. La prima ha lo scopo di assistere le PMI e i loro impiegati nel momento in cui decidono di inserire l'e-learning nel loro portfolio formativo. Il secondo è costituito da una piattaforma collaborativa dalla quale accedere ai corsi e-learning e ai seminari online, e da un social network dedicato.















Erasmus+ KA202 -Strategic Partnership for vocational education and training

#### FEMALE

### Fostering entrepreneurship through mentoring and learning in Europe

Nel 2013 VITECO prende nuovamente parte ad un progetto rivolto alle donne chiamato FEMALE – Fostering entrepreneurship through mentoring and learning in Europe (Promuovere lo spirito imprenditoriale attraverso il tutoraggio e l'apprendimento in Europa), che rappresenta la naturale continuazione del precedente progetto FE:MALE attraverso un trasferimento di innovazione che coinvolge come nuovi paesi la Lituania, la Spagna e l'Islanda. Il progetto contribuisce a colmare il divario di competenze e rafforzare le potenzialità delle donne imprenditrici per rendere più agevole il loro ingresso nel mondo degli affari e favorirne il successo, contribuendo alla crescita e alla creazione di posti di lavoro in Europa e alla riduzione della disoccupazione. Il progetto FEMALE adotta una nuova metodologia detta "Business Program Growth Accelerator" che combina le competenze tecniche (hard skill) a quelle personali (soft skill).

All'interno del progetto, VITECO svolge il ruolo di partner tecnico ed esperto ICT per lo sviluppo di social network, della piattaforma per la formazione a distanza e la realizzazione di contenuti e-learning.















#### **GROWING-UP I**

GROWING-UP I è un programma di scambio transfrontaliero che da ai nuovi o aspiranti imprenditori la possibilità di apprendere dalle esperienze di imprenditori che gestivano piccole attività nei Paesi che abbiano aderito all'iniziativa. Lo scambio di esperienze ha luogo durante la permanenza e l'imprenditore esperto aiuta l'aspirante ad acquisire le competenze necessarie per avviare una piccola attività.

JO Consulting rappresenta il punto di riferimento locale del Sud Italia e aiuta le persone nel completamento dei moduli, avviando collaborazioni di successo tra loro e gli imprenditori adatti.



C5-325088



Lug 2014 - Gen 2015



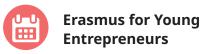
Italia, Romania, Polonia, Estonia, Spagna



Erasmus for Young Entrepreneurs



**JO Consulting** 



#### **Y2W**

### Youth2Work: Career Support for Unemployed Youth in Europe

Y2W – Youth2Work "Career Support for Unemployed Youth in Europe" è un progetto di VITECO, partner specializzato in e-learning e social network.

Il progetto è finanziato grazie al sostegno della Commissione europea nell'ambito del Lifelong Learning Programme "Leonardo da Vinci – Transfer of Innovation " e sviluppato da un partenariato internazionale che coinvolge partner provenienti da Italia, Svizzera, Regno Unito, Grecia e Portogallo.

Il consorzio è composto da esperti nel settore della formazione per i gruppi a rischio di esclusione sociale quali disoccupati, donne, immigrati e persone con disabilità. VITECO è partner tecnico e si occupa dello sviluppo della "Net:Work zone", una comunità on-line che è creata per dare un supporto Web 2.0 alla strategia di "peer support" dei CC per ridurre l'isolamento e costruire un prezioso strumento per il confronto e la formazione.

VITECO è responsabile della creazione della piattaforma e-learning, del sito web e dello sviluppo di un'area Networking/Learning – uno spazio online per giovani disoccupati in cui possono chattare e scambiarsi utili suggerimenti per trovare lavoro e condividere esperienze anche attraverso l'uso di blog e video online.











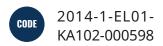




### ODE

#### **Open and Distance Education**

ODE – Open and Distance Education è il titolo di un programma di workshop nell'ambito del programma europeo di mobilità Erasmus KA1 +. Il personale VITECO è responsabile della formazione di un gruppo di 10 insegnanti provenienti dalla Grecia sulle tecnologie di e-Learning, dalla descrizione tecnica della piattaforma allo sviluppo di corsi e-learning.



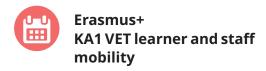












### **SMILEY**

#### **Social Mindedness in Learning community**

Il progetto SMILEY – Social Mindedness In LEarning community è stato lanciato nel gennaio 2011 all'interno del programma Lifelong Learning Programme e guidato dall'Università degli Studi di Catania con il supporto del partner PMF, responsabile per la diffusione e la valorizzazione dei risultati di progetto.

Obiettivo di SMILEY è quello di attuare programmi di sensibilizzazione nelle scuole attraverso la realizzazione di corsi specifici sulle tematiche sociali più attuali. La metodologia sviluppata nell'ambito del progetto è implementata in tutte le scuole e gli istituti di formazione europei e di altri paesi associati a diretto beneficio degli studenti e del personale docente.

Attraverso la sua metodologia innovativa SMILEY stimola il senso civico e la solidarietà con l'obiettivo di migliorare le competenze degli studenti nel settore delle TIC e la promozione di un comune sentire europeo.

PMF supporta il coordinatore nello sviluppo del progetto e ricopre il ruolo di leader della Dissemination e dell'uso del pacchetto di lavoro. Inoltre, è coinvolta nello sviluppo di strumenti TIC, dalle attività di project management alla valutazione dei questionari.



2010-4406 /001-001



Gen 2011 - Dic 2012



Italia, Polonia, Turchia, Gran Bretagna







**PMF Research** 



Lifelong Learning Programme Comenius - Multilateral projects

#### DIGITALEARTH.EU

#### **Geomedia in schools**

Digital-earth.eu è un network Comenius finanziato da EACEA composto da 65 organizzazioni di 17 paesi europei. Il progetto digital-earth.eu collega una rete di centri di innovazione con sede in tutta Europa, dove i geo-media sono ben sviluppati.

I geo-media consentono la raccolta e la visualizzazione di informazioni provenienti da diverse fonti e si occupa di contenuti digitali e della loro elaborazione in base ai diversi luoghi e posizioni.

I geo-media ad oggi sono ampiamente utilizzati per la navigazione. Purtroppo la comunicazione cartografica non è mai stata semplice da implementare, per questa ragione sarebbe bene che lo studio dei geo-media venisse inserito all'interno dei programmi scolastici attuali. C'è bisogno di approcci innovativi all'insegnamento e all'apprendimento di tali materie per studiare gli ambienti su scala locale e globale.

La rete Digital-earth.eu lega centri di innovazione di tutta Europa, dove l'uso dei geo-media è ben sviluppato. Questi centri condividono prodotti, risorse, esperienze e idee nella maggior parte dei casi accessibili a tutti.

Lo European Centre insieme ad una rete di centri regionali e nazionali d'eccellenza, sviluppano un catalogo online di materiali, corsi, pubblicazioni, link e buone pratiche.

PMF contribuisce come partner tecnico, fornendo le proprie competenze nell'area ICT, sviluppando le piattaforme per la raccolta e la condivisione dati.



510010-2010-LLP-AT -Comenius-CNW



Ott 2010 - Set 2013



Austria, Italia, Francia, Grecia, Olanda, Norvegia, Polonia, Romania, Turchia, Gran Bretagna, Germania, Spagna, Portogallo, Finlandia, Estonia, Bulgaria, Australia, USA







**PMF Research** 



Lifelong Learning Programme Comenius Multilateral network

#### FE:MALE

### Female Entrepreneurs: Mentoring and Lifelong Learning across Europe

VITECO partecipa come partner al progetto "fe:male" nell'ambito del programma Lifelong Learning Programme. Si tratta di un progetto a supporto dell'imprenditoria femminile in tutta Europa per aiutare le donne ad aumentare la fiducia in se stesse e stimolare le competenze sociali al fine di sviluppare le proprie idee di business e diventare imprenditrici di successo.

Il progetto fe:male nasce con l'obiettivo di favorire la formazione nonché lo sviluppo professionale e personale, al fine di sostenere le donne e dare loro le competenze necessarie per l'avvio di un'attività imprenditoriale.

VITECO è il partner di riferimento per il Work Package che prevede lo sviluppo di un sito web e di una Social Networking/Learning Zone con l'obiettivo di fornire uno spazio online per le donne che consenta la creazione di una rete tra le donne imprenditrici dei paesi partner.



2013-1-IS-LEO05-02635



Ott 2010 - Set 2012



Gran Bretagna, Italia, Grecia, Estonia, Malta









Lifelong Learning Programme Leonardo da Vinci Transfer of Innovation

### S<sup>2</sup>-PORT

#### **Senior Sport - Moving Age**

E-Medine è partner anche nel progetto "Senior Sport (S ²-PORT)" nell'ambito del programma "Preparatory Actions in the field of Sport – Health and physical activity 2009".

Il progetto prevede la promozione dell'attività fisica e dello sport, come strumento essenziale per migliorare la qualità della vita ed il benessere nei settori sociali più bisognosi come la popolazione anziana.

e-Medine è responsabile delle attività di diffusione e valorizzazione dei risultati raggiunti, compreso lo sviluppo del sito web e la redazione delle newsletter.



2009-11812



Dic 2009 - Mar 2011



Spagna, Italia, Gran Bretagna, Danimarca, Finlandia, Olanda, Grecia







e-Medine



Preparatory Actions in the field of Sport

### ETC

#### **European Tunisian Cooperation**

JO Consulting partecipa al progetto ETC (European Tunisian Cooperation), un progetto finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del 7° Programma Quadro, Capacità, Cooperazione Internazionale (FP7-INCO). Obiettivo generale del progetto ETC è quello di promuovere ed incrementare il coinvolgimento dei centri di ricerca tunisini nella rete europea della ricerca. Il progetto promuove la formazione in materia di gestione dei progetti europei nel campo R&S con l'obiettivo di costruire una rete di centri di ricerca europei e tunisini, Università e PMI.

JO Consulting si occupa delle attività formative online e offline: laboratori e workshop di formazione, corsi e-learning sul Project Management e sul 7° PQ, ecc. Nell'ambito delle attività online, JO Consulting contribuisce allo sviluppo della piattaforma con l'applicazione di un sistema di videoconferenza, forum e seminari web per semplificare l'interazione tra i destinatari.







222714



Set 2009 - Feb 2013



Tunisia, Italia, Begio



JO Consulting



Seventh Framework Programme (FP7) INCO-2007-2

### PUBLIC POLICIES

#### **Made by Citizens**

e-Medine prende parte al progetto Public Policies Made by Citizens "Politiche pubbliche fatte dai cittadini" (Youth in Action Programme – Action 1.3 – Youth Democracy Projects).

Obiettivo del progetto è quello di coinvolgere i giovani under 30 nell'ideazione e sviluppo di soluzioni concrete a problemi di interesse pubblico. Il progetto promuove la partecipazione attiva dei giovani alla cittadinanza europea attraverso lo sviluppo di un metodo per la creazione di politiche pubbliche gestito on line tramite portale web. Ciò permette di migliorare la partecipazione dei giovani alla vita civile della propria comunità, rafforzando la democrazia rappresentativa e fornendo un valido supporto per nuovi tipi di impegno online.

e-Medine è responsabile della sezione italiana del sito web e della promozione del progetto in Italia.



RO-1.3-21-2009-R3



Set 2009 - Set 2010



Romania, Italia, Grecia, Francia









#### E-KRISTJAN

#### Launch and implementation of a web-based language learning tool: Estonian for special purposes for non-Estonian speaking civil servants

PMF Research partecipa allo sviluppo di E-Kristjan – Launch and implementation of a web-based language learning tool: Estonian for special purposes for non-Estonian speaking civil servants", progetto finanziato nell'ambito del programma LLP – Leonardo da Vinci, Transfer of Innovation.

Contribuisce alla realizzazione ed implementazione di un'applicazione web-based come strumento di apprendimento della lingua Estone per i dipendenti che non parlano estone civile, con l'obiettivo di promuovere l'apprendimento delle lingue sul posto di lavoro, indipendentemente dalla posizione geografica della persona.

Obiettivo principale del progetto è quello di aumentare il livello di conoscenza della lingua estone a favore di chi non la parla, al fine di migliorare la sua capacità di comunicazione e l'efficienza del lavoro quotidiano, dimostrando così l'importanza della conoscenza della lingua.

Come risultato principale il progetto offre l'opportunità a chi non parla estone di apprendere la lingua ufficiale. Nel corso del progetto viene sviluppato uno strumento di apprendimento basato sul web, composto da dieci moduli ed una serie di metodi per l'apprendimento della lingua estone sul luogo di lavoro. Per la diffusione dei risultati del progetto viene realizzato un sito web.

PMF Research valuta la qualità del Progetto e offre il suo expertise in multimedia.



2008-0012-LdV-0



Ott 2008 - Mar 2010



Estonia, Italia, Spagna, Finlandia







**PMF Research** 



Lifelong Learning Programme Leonardo da Vinci Transfer of Innovation

#### BONY

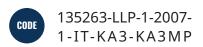
## Babylon & Ontology – Multilingual and Cognitive e-Learning Management System via PDA Phone

BONy – Babylon & ONtology (BONy) – Multilingual and Cognitive e-Learning Management System via PDA Phone è il progetto finanziato con il supporto della Commissione europea nell'ambito del programma "Lifelong Learning Programme" gestito da EACEA.

BONy crea una comunità attiva online in cui tutti potessero condividere la conoscenza e trarre beneficio dalla conoscenza degli altri utenti. La tecnologia BONy indirizza automaticamente le domande degli utenti verso utenti competenti disposti a fornire il loro aiuto. Attraverso la sua chat BONy consente lo sviluppo di una comunicazione real time tra persone in cerca conoscenza ed esperti. Inoltre, gli utenti possono utilizzare notebook o semantic Wikis e contribuire così ad un database di conoscenze in continua crescita.

BONy è riconosciuto come "Progetto del mese" dal portale elearningeuropa.info ed è promosso con un articolo sul sito di Innova Scuola (dicembre 2008) (www.innovascuola.gov.it), una piattaforma promossa e finanziata dal Dipartimento per l'Innovazione e le Tecnologie della Presidenza del Consiglio dei Ministri in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca.

PMF Research sviluppa un'ontologia per descrivere il campo di conoscenza e un motore di ricerca multilingua, semantico per recuperare le informazioni in diverse lingue.















#### **JO Group**

- 0950936053
- epo@jogroup.eu
- www.jogroup.eu