

Progetto LLP-LDV-TOI-09-IT-0451

I - CAMPUS

Interactive learning space to develop enterprise culture and professional skills

Il presente progetto prevede l'adattamento e l'integrazione dei contenuti innovativi e dei risultati di due progetti Leonardo da Vinci, all'interno di sistemi pubblici e privati di formazione professionale, istruzione ed imprese a livello sia nazionale (Italia), che Europeo (Portogallo, Cipro, Slovacchia).

Il progetto prevede infatti l'incremento della qualità e dell'attrattività del sistema europeo di istruzione e formazione professionale grazie all'adattamento, al trasferimento e alla messa a sistema di contenuti innovativi realizzati con:

- Il progetto europeo LLP – Leonardo da Vinci – n. 2005-I/05/B/F/PP-154151 (realizzato nel biennio 2005-2007, capofila Ecipar di Ravenna -IT), che ha sviluppato il modello didattico C.I.E-L.I. (Competizione, Innovazione, E-Learning, Internazionalizzazione) per la diffusione della cultura d'impresa agli studenti delle scuole medie superiori
- Il progetto europeo LLP – Leonardo da Vinci – PT/06/B/F/PP-159198 (realizzato nel biennio 2006-2008, capofila IPVC – Viana Do Castelo Polytecnic Institute - PT), che, con la metodologia INNOVCOM ha sviluppato strumenti formativi per supportare i lavoratori nello sviluppo e nell'innovazione delle proprie competenze professionali, mettendo a punto percorsi mirati che possono essere utilizzati anche in modalità e-learning.

Obiettivi del progetto: **Adattare, trasferire e mettere a sistema le metodologie ed i prodotti innovativi di CIELI ed INNOVCOM**, per lo sviluppo della cultura d'impresa e l'aggiornamento professionale di giovani, adulti, lavoratori, imprenditori.

L'utilizzo del contenuto innovativo avverrà in nuovi settori e verso nuovi target group (rispetto ai precedenti progetti); inoltre includerà il trasferimento all'interno di strutture formative pubbliche e private, quali scuole, università, associazioni di imprese, PMI.

La metodologia CIELI e gli strumenti INNOVCOM saranno integrati e disponibili su una piattaforma on-line (accessibile da Internet), con contenuti aggiornati e di unità in E-Learning. La piattaforma sarà un campus virtuale su Second Life, in cui gli utenti potranno fruire contenuti scritti ed audio e anche incontrare altri utenti per lo scambio di informazioni sulle imprese, per l'attivazione di joint ventures tra imprese (reali o simulate), per sviluppare attività di benchmarking. L'utilizzo di Second Life come interfaccia virtuale consentirà una formazione interattiva senza limiti di spazio e di tempo.

Sarà aumentata la possibilità di diffusione sul territorio sia italiano, che nazionale di ogni paese membro, con ricaduta anche su altri territori. In particolare si guarda:

- ai contesti del bilinguismo di lingua tedesca in Italia;
- ai territori UE di lingua madre tedesca o influenzati dalla lingua e dalla cultura Mitteleuropea dell'Est Europa

- ai contesti del Mediterraneo e del bacino dei Balcani, vicini alla cultura europea, ma rappresentativi di culture ed economie di cerniera con i territori del Vicino Oriente.

Saranno perseguiti gli obiettivi di ampliamento del bacino di utenza che accederà a percorsi formativi mirati per lo **sviluppo della cultura d'impresa e l'aggiornamento professionale**, che si prestano ad essere fruiti da:

- studenti delle scuole medie superiori, che attraverso attività di simulazione d'impresa vengono a conoscenza delle dinamiche del mercato del lavoro
- studenti universitari, giovani e adulti lavoratori che vogliano avviare un'attività in proprio, intesa come modalità di sviluppo di carriera
- imprenditori o lavoratori che vogliano aggiornare le proprie competenze professionali relativamente alla gestione d'impresa (quali: marketing, internazionalizzazione, innovazione, comunicazione, lavorare in rete, gestione del cliente)
- strutture formative pubbliche e private che vogliono sviluppare relazioni e collaborazioni con associazioni di categoria e PMI, anche in una prospettiva di benchmarking.