



<b>PROGRAMMA</b>	<b>ERASMUS+</b>
<b>Call di riferimento</b>	<b>Capacity Building in the field of Vocational Education and Training (VET)</b> TOPIC ID: ERASMUS-EDU-2022-CB-VET
<b>Durata</b>	<b>01.01.2023 – 31.12.2024</b>
<b>Titolo</b>	<b>Vocational Innovation Renewing Tourism Advanced Learning – V.I.R.Tu.A.L.</b> <b>PROJECT N. 101092478</b>
<b>Contesto</b>	<p>La pandemia ha avuto un grave impatto su tutte le società. L'economia è stata colpita e alcuni settori hanno sofferto più di altri, ma anche l'istruzione è stata colpita dalla pandemia; la necessità di distanziamento ha penalizzato il settore o comunque ridotto l'efficacia dei suoi programmi formativi.</p> <p>Le chiusure diffuse delle scuole hanno colpito oltre un miliardo di studenti durante il primo anno della pandemia di COVID-19. Il settore dell'istruzione e della formazione professionale (IFP) ha dovuto affrontare gravi sfide durante la crisi, in particolare il fatto che gli ambienti di apprendimento digitale, su cui la maggior parte degli istituti di istruzione ha dovuto fare affidamento durante la chiusura, non funzionano altrettanto bene per l'apprendimento orientato alla pratica, un aspetto fondamentale componente dell'istruzione IFP, come avviene per l'apprendimento accademico.</p> <p>La crisi del COVID-19 ha reso inoltre difficile per gli studenti dell'IFP completare le attività di apprendimento basato sul lavoro. Come hanno dimostrato le precedenti recessioni economiche, la riduzione dell'attività economica non colpisce solo i lavori tradizionali, ma anche i lavori in apprendistato, soprattutto per quelle aziende costrette a tagliare i costi.</p> <p>La carenza di opportunità di apprendimento basato sul lavoro nell'attuale IFP può impedire ad alcuni studenti di completare il corso di studi e ciò significa che non acquisiranno le competenze pratiche richieste; potrebbe inoltre richiedere ai sistemi nazionali di riconoscimento dei corsi di studio di modificare i criteri per il raggiungimento degli obiettivi didattici. Queste carenze potrebbero anche avere un impatto sui tassi di iscrizione e frequenza all'IFP, se i futuri studenti non dovessero più ritenere l'IFP valida a causa della difficoltà nel trovare opportunità di apprendimento basate sul lavoro. Un accesso ridotto a un'IFP di alta qualità potrebbe anche ostacolare la transizione dalla scuola al lavoro e aumentare il rischio che i giovani abbandonino l'istruzione, il lavoro o la formazione (NEET).</p> <p>La risposta a queste sfide è stata, in alcuni casi, quella di migliorare l'uso degli ambienti di apprendimento digitale che, in prospettiva, potrebbero svolgere un ruolo importante nel garantire la continuità delle pratiche di apprendimento nell'IFP. L'adozione di nuove tecnologie, come la realtà virtuale, la realtà aumentata e i simulatori, può facilitare l'implementazione di pratiche di apprendimento e può essere integrata in piattaforme di apprendimento online e contesti in presenza per lo sviluppo di competenze chiave per studenti di tutte le età. Tali tecnologie possono quindi contribuire ad aumentare le opportunità di apprendimento a distanza di competenze pratiche sottosviluppate nell'IFP.</p>





<p><b>Obiettivi</b></p>	<p>L'obiettivo generale del Progetto è consentire agli erogatori di IFP di applicare modelli pedagogici innovativi nell'applicazione di formule di formazione miste, in grado di affrontare gli shock pandemici e crisi di altro genere in modo sistematico e non in emergenza. Ciò è particolarmente vero nel settore dell'IFP, dove la formazione pratica è essenziale e dove è necessario applicare metodi e strumenti basati sul digitale per consentire lo sviluppo di percorsi dual-mode (WBL) anche laddove questo diventa complesso a causa di eventi pandemici o altre crisi ed eventi con gli stessi effetti.</p> <p>Nello specifico il progetto mira a:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ migliorare il livello di competenze, abilità e occupabilità degli studenti IFP attraverso programmi di studio nuovi e innovativi, in particolare applicando, negli istituti di IFP coinvolti, tecnologie innovative come la realtà virtuale (VR), la realtà aumentata (AR) e i simulatori per facilitare l'erogazione dell'apprendimento pratico ma anche migliorare l'efficacia dell'insegnamento in presenza e online nell'IFP a lungo termine</li><li>▪ garantire che gli insegnanti dell'IFP sviluppino competenze tecniche, in particolare digitali, manageriali e pedagogiche in modo che possano insegnare in modo efficace in ambienti digitali utilizzando VR, AR o simulatori</li><li>▪ integrare il contributo del sistema della domanda (associazioni imprenditoriali, singole imprese, ecc.), nella produzione di materiali didattici innovativi che garantiscano l'approccio pratico necessario nell'IFP così come nel curriculum</li><li>▪ incoraggiare l'esposizione del personale, dei dirigenti, dei responsabili politici e degli insegnanti senior ad approcci che avvicinano il mercato del lavoro all'IFP (apprendimento duale, sviluppo di programmi di studio con partner del settore privato, ecc.).</li></ul> <p><b>Queste finalità e le attività a seguire sono specificamente rivolte agli erogatori IFP residenti nei Paesi dei Balcani Occidentali, area di riferimento del Progetto in coerenza con le finalità della call.</b></p>
<p><b>Attività</b></p>	<p><b>1. Analisi dello scenario dell'istruzione e della formazione professionale, dei programmi duali e delle esigenze delle imprese nei Paesi WB.</b> I partner rilevano i fabbisogni professionali del sistema imprenditoriale turistico locale per capire quali competenze devono essere sviluppate per e attraverso i programmi di IFP e le criticità degli attuali sistemi duali. L'indagine affronta le sfide e le opportunità prodotte dalle tecnologie digitali nel campo della IFP</p> <p><b>2. Sviluppo di esperienze pilota di sperimentazione di strumenti didattici di realtà aumentata e virtuale.</b> VIRTUAL promuove e organizza la collaborazione tra l'industria della formazione e del turismo, favorendo lo sviluppo di una VET 4.0 inclusiva nell'area dei Balcani occidentali e i collegamenti europei e internazionali, attraverso seminari e incontri che coinvolgono fornitori di VET, aziende e associazioni turistiche ed esperti di tecnologie all'avanguardia.</p> <p><b>3. Sviluppo di una rete innovativa di IFP nell'area balcanica</b> I partner collaborano per progettare e implementare approcci tecnologici all'insegnamento/apprendimento, sviluppando corsi modulari pilota che sperimentano la virtualizzazione dell'esperienza formativa, potenziano le attività di</p>





	insegnamento/apprendimento e arricchiscono i modelli e le pratiche degli ambienti d'aula e dei percorsi di apprendimento duale.
<b>Target Group</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Insegnanti e studenti dell'IFP</li><li>- Centri di formazione e di istruzioni professionali e istituzioni operanti nella governance dell'IFP per l'aggiornamento dei curricula</li><li>- Imprese e associazioni di rappresentanza per i benefici che traggono dall'avere personale formato attraverso esperienze e simulazioni operative svolte in aula</li></ul>
<b>Partners</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tucep, Italia</li><li>- Artes srl, Italia</li><li>- European University of Tirana (JET), Albania</li><li>- Kolegji Professional I Tiranesi (KPT SHPK), Albania</li><li>- Universiteti Nderkombetar per biznes dhe teknologji UBT SHPK, Kosovo</li><li>- Association of Citizens CEFE, Repubblica del Nord della Macedonia</li></ul>

