
**Future
Work 4's**



**Valutazione dell'impatto,
exploitation e piani di
sostenibilità**

Contenuti

INTRODUZIONE.....	3
PARTE I. FEEDBACK DEI PARTECIPANTI AI MOOC DI FUTURE WORK 4'S.....	7
SINTESI.....	7
DIGITAL SKILLS.....	10
GREEN SKILLS.....	14
ENTREPRENEURIAL SKILLS.....	18
SOCIAL AND CAREER SKILLS.....	21
PARTE II. REPORT DEI PILOT DI FUTURE WORK 4'S E PIANI DI EXPLOITATION DEI PARTNER.....	24
UNIVERSITÀ DI SOFIA.....	24
BUSINESS FOUNDATION FOR EDUCATION.....	27
LINK CAMPUS UNIVERSITY.....	30
CZECH UNIVERSITY OF LIFE SCIENCES (CZU).....	34
INNOVATIONHIVE.....	38

Introduzione

Progetto Future Work 4's: Potenziare la forza lavoro di domani attraverso l'apprendimento gamificato

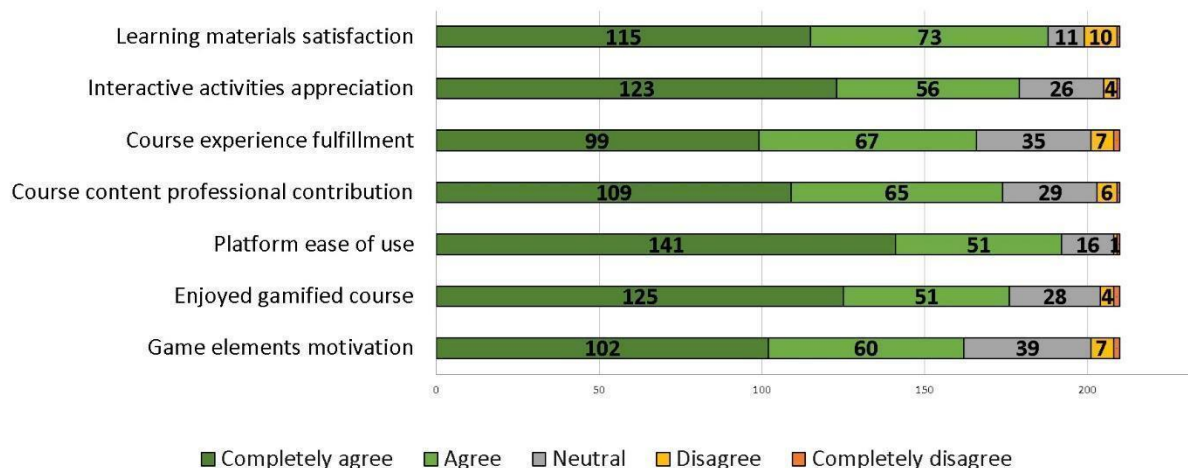
Vista la tendenza delle nuove tendenze globali, come la Quarta Rivoluzione Industriale, il cambiamento climatico, la transizione verso un'economia circolare e i cambiamenti demografici, a rimodellare le industrie, la necessità di nuove competenze per la forza lavoro è più urgente che mai. Riconoscendo queste sfide, il progetto Future Work 4's ha sviluppato una soluzione innovativa per dotare la prossima generazione di professionisti delle competenze essenziali del 21° secolo.

Il progetto Future Work 4's, coordinato dall'Università di Sofia e con la partecipazione della Business Foundation for Education in Bulgaria, della Czech University of Life Sciences di Praga, della Link Campus University in Italia e di Innovation Hive in Grecia, ha lanciato un Massive Online Open Course (MOOC) gamificato, progettato per rafforzare quattro competenze chiave: competenze digitali (Digital Skills), competenze verdi e consapevolezza ambientale (Green Skills), imprenditorialità e innovazione (Entrepreneurial Skills), e competenze sociali e lavorative (Social and Career Skills).

Dalla sua introduzione, i MOOC del Future Work 4's hanno attratto **oltre 670 studenti**, più del doppio dell'obiettivo iniziale, di cui **410** hanno completato con successo i corsi.

I partner hanno raccolto **feedback da 210 partecipanti** che hanno concluso il corso. Più di tre quarti dei partecipanti confermano che i corsi e la piattaforma soddisfano le loro aspettative e offrono un'esperienza positiva. L'83% riconosce il contributo dei corsi allo sviluppo professionale dei partecipanti, mentre il 90% esprime un feedback positivo sulla qualità dei materiali didattici.

Satisfaction of 210 students with Future Work 4's gamified courses



La piattaforma di Future Work 4's ha avuto un significativo impatto positivo sugli studenti, offrendo opportunità di apprendimento accessibili, flessibili e coinvolgenti. La piattaforma gamificata ha incrementato la motivazione e il coinvolgimento degli studenti attraverso elementi interattivi come quiz, mini-attività e casi di studio, rendendo l'apprendimento piacevole e pratico.

I partecipanti hanno elogiato la combinazione tra pratica, legata al mondo reale, e metodi di apprendimento interattivi e coinvolgenti. Gli elementi gamificati, come quiz, casi di studio e badge, sono stati spesso evidenziati come la caratteristica preferita dagli studenti, rendendo il processo di apprendimento più piacevole e motivante. Molti hanno apprezzato la flessibilità di poter progredire secondo i propri ritmi, il che ha permesso loro di conciliare il corso con gli altri impegni e responsabilità. Inoltre, i contenuti ben strutturati, in particolare l'attenzione alle esigenze attuali del mercato del lavoro e alle tendenze future, sono stati apprezzati per la loro applicabilità e utilità nello sviluppo professionale. Questa combinazione di apprendimento interattivo e rilevanza pratica è stata considerata il punto di forza principale dei corsi.

Ecco cosa dicono i partecipanti che hanno completato i corsi:

Digital Skills:

- *"Il corso è fantastico! Ho trovato molte nuove informazioni. È organizzato molto bene, e le mini-attività si concentrano su materiale specifico. Una delle cose utili è stata che ho capito come usare l'IA e ho imparato diversi concetti e principi di funzionamento relativi alla RPA."*
- *"Non mi aspettavo che il corso mi piacesse così tanto! La struttura delle conoscenze è stata la cosa più utile. Grazie!"*

Green Skills:

- *"La parte più interessante del corso è stata senza dubbio la gamification, che ha trasformato l'apprendimento in un'avventura coinvolgente. Questo approccio non solo ha reso più facile assimilare concetti complessi, ma ha anche mantenuto la mia motivazione alta dall'inizio alla fine."*
- *"La parte più utile è stata sicuramente l'esercitazione sullo smistamento dei rifiuti nei diversi contenitori per la raccolta differenziata e sulla determinazione del tempo di decomposizione dei singoli oggetti."*

Entrepreneurial Skills:

- *"Ho davvero apprezzato la chiarezza e il modo in cui sono stati affrontati i temi del corso. L'uso di video esplicativi e della gamification è stato un ottimo modo per imparare."*
- *"Piuttosto interessante è stato l'utilizzo dei video così come le parole crociate! Il business canvas è molto interessante".*

Social and Career Skills:

- *"Il corso sulle Social and Career Skills è stato estremamente coinvolgente e informativo. Gli aspetti più interessanti e utili erano le strategie pratiche per una comunicazione efficace, il networking e la risoluzione dei problemi in contesti professionali."*
- *"Il corso è completo e fornisce informazioni su aspetti necessari che tutti affronteranno nella propria vita. Tutto è stato interessante e utile, mi sarà utile in futuro".*

I MOOC si sono dimostrati efficaci nello sviluppo di competenze critiche per le carriere del futuro, con alti tassi di soddisfazione e una notevole crescita professionale tra gli studenti, aiutandoli a diventare più versatili e preparati ad affrontare le sfide del mercato del lavoro moderno.

La piattaforma si concentra su competenze chiave del 21° secolo, come le Digital Skills, di sostenibilità ambientale, imprenditoriali e sociali e professionali, dotando i partecipanti di conoscenze direttamente applicabili al mercato del lavoro in evoluzione.

I partecipanti che hanno completato con successo i corsi hanno ricevuto certificati come riconoscimento formale del loro apprendimento, convalidando le nuove competenze acquisite, utili per migliorare le qualifiche professionali e le prospettive di carriera.

La piattaforma **Future Work 4's** ha ampliato significativamente l'accesso per gli studenti offrendo **corsi gratuiti, aperti e giocati in cinque lingue** (Inglese, Bulgaro, Greco, Ceco e Italiano), rendendola accessibile a un pubblico internazionale diversificato. Il **formato online** consente ai partecipanti di diverse località geografiche di accedere senza barriere legate ai viaggi o agli orari. La natura **autogestita** della piattaforma offre flessibilità, permettendo a studenti e professionisti di conciliare lo studio con altri impegni.

La piattaforma promuove **l'inclusività** offrendo una gamma di risorse e strumenti interattivi che si adattano a diversi stili di apprendimento, rendendo l'istruzione più accessibile a tutti. Questa ampia portata e flessibilità sono fondamentali per espandere le opportunità di apprendimento a un pubblico più ampio, favorire l'accesso globale all'istruzione e rispondere alle esigenze diversificate del mondo del lavoro.

Il consorzio ha promosso la piattaforma gamificata e i corsi Future Work 4's in 22 eventi che hanno coinvolto oltre 600 partecipanti, raggiungendo migliaia di persone nei Paesi dei partner e in Europa. Il sito web e la piattaforma hanno attratto più di 1100 visitatori unici, mentre la pagina Facebook conta oltre 500 follower provenienti da più di 20 Paesi.

I corsi, disponibili gratuitamente in cinque lingue (Inglese, Bulgaro, Ceco, Greco e Italiano), rimarranno accessibili fino al 2027, offrendo ai partecipanti continue opportunità per sviluppare le competenze necessarie per prosperare in un mondo in rapida evoluzione.

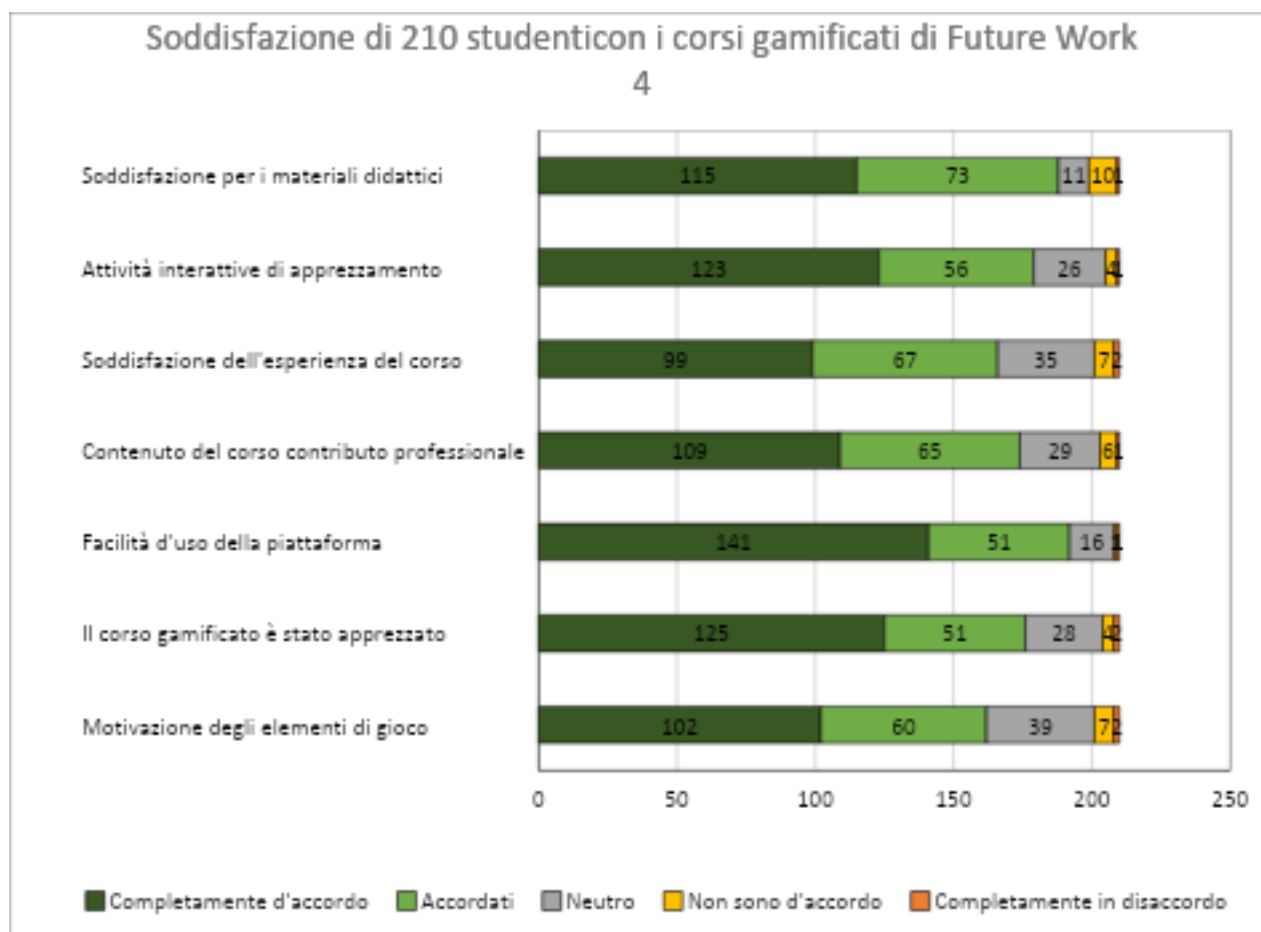
Nelle prossime pagine sono forniti dettagli sul feedback dei partecipanti ai MOOC di Future Work 4's, insieme alle attività di sperimentazione e ai piani futuri di ciascun partner.

PARTE I. FEEDBACK DEI PARTECIPANTI AI MOOC DI FUTURE WORK 4'S

Sintesi

Al 12/09/2024, **655** studenti e partecipanti si sono iscritti ai corsi gamificati di Future Work 4's, e **360** hanno completato il loro apprendimento o sono alle attività finali. I corsi hanno attirato un numero impressionante di partecipanti: Digital Skills - 196, Green Skills - 125, Entrepreneurial Skills - 209, Social and Career Skills - 141. Questi numeri superano di oltre il doppio il numero previsto di almeno 300 partecipanti, il che conferma l'elevata domanda e la rilevanza degli argomenti del progetto.

210 partecipanti hanno compilato il sondaggio di feedback finale, che mira a valutare la qualità dell'insegnamento, la pertinenza dei contenuti formativi, l'attrattività dell'approccio gamificato, l'usabilità della piattaforma e l'efficacia e l'impatto del corso sullo sviluppo professionale dei partecipanti. Inoltre, una domanda aperta invita i partecipanti a condividere le loro impressioni sul corso e a fornire suggerimenti per eventuali miglioramenti, se necessario.



I dati rivelano alti livelli di soddisfazione tra i 210 partecipanti ai MOOC gamificati di Future Work 4's. 73 partecipanti hanno fornito feedback sul corso di Digital Skills, 48 su Green Skills, 25 su Entrepreneurial Skills e 64 su Social and Career Skills.

In generale, più di $\frac{3}{4}$ di tutti gli studenti che hanno compilato il questionario, confermano che i corsi e la piattaforma soddisfano le loro aspettative. I materiali didattici hanno ricevuto feedback positivi, con 188 partecipanti (90%) che hanno dichiarato di essere completamente d'accordo o d'accordo sulla loro qualità. Le attività interattive sono state ben accolte, con 155 partecipanti (74%) in accordo, sebbene 47 siano rimasti neutrali. L'adempimento delle aspettative sull'esperienza del corso è stato confermato da 160 partecipanti (76%), mentre il contributo professionale dei contenuti del corso è stato riconosciuto da 174 partecipanti (83%), nonostante alcuni feedback neutrali o negativi.

L'usabilità della piattaforma è stata altamente elogiata, con 192 partecipanti (91%) soddisfatti. L'aspetto gamificato del corso è stato apprezzato da 153 partecipanti (73%), anche se 42 sono rimasti neutrali sull'esperienza della gamification. Gli elementi di gioco sono stati considerati motivanti da 143 partecipanti (68%), mentre 56 sono rimasti neutrali,

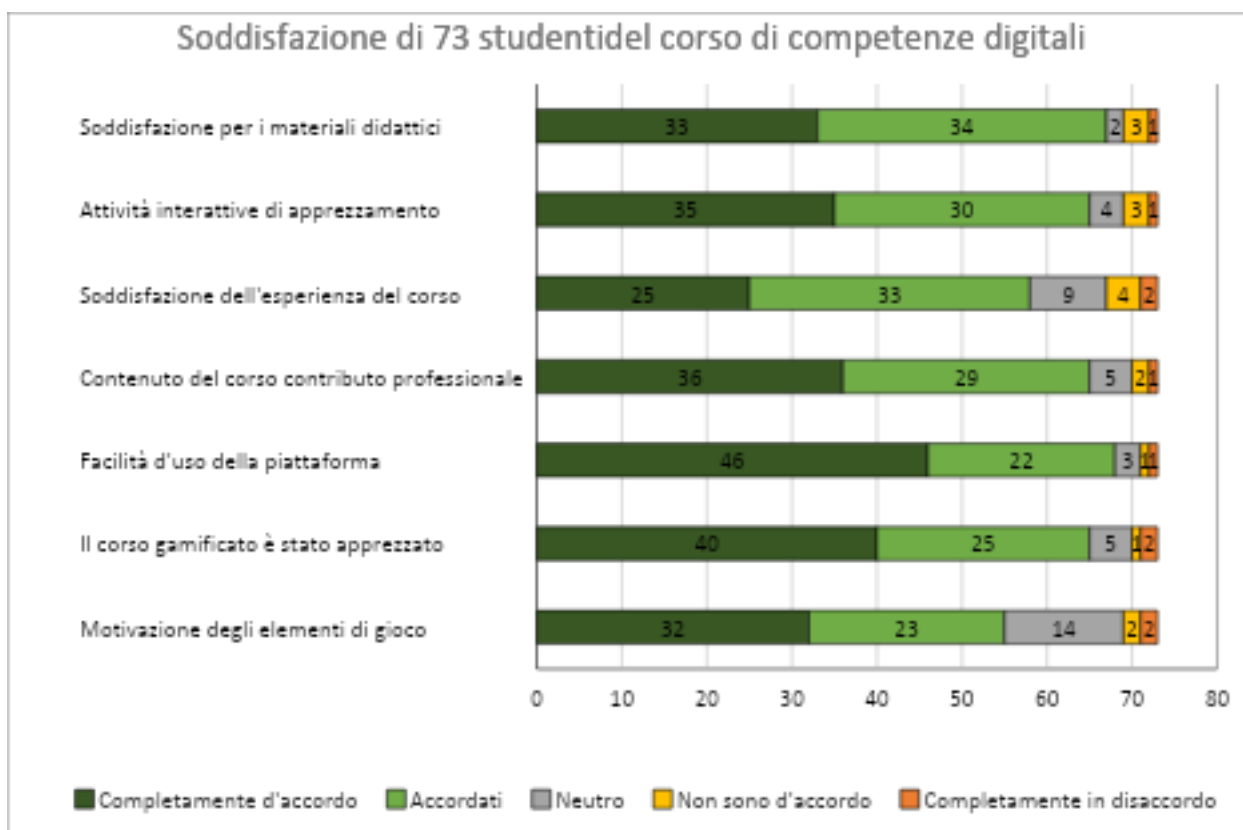
e la chiarezza delle regole della gamification è stata confermata da 130 partecipanti (62%), con alcuni che hanno indicato che le regole risultavano meno chiare.

I punti di forza dei quattro corsi includono un'alta soddisfazione per quanto riguarda i materiali didattici, le attività interattive e la facilità d'uso della piattaforma. Gli elementi gamificati e la rilevanza professionale dei corsi sono stati particolarmente apprezzati. Le aree suggerite per miglioramenti includono il potenziamento dell'engagement delle attività interattive e il miglioramento della chiarezza e degli aspetti motivazionali degli elementi di gamification.

Nelle prossime pagine, segue una revisione separata della valutazione di ciascun corso.

Digital Skills

73 studenti hanno completato il sondaggio finale di feedback per il corso di Digital Skills. 58 studenti (80%) sono donne e 15 (20%) sono uomini. 61 partecipanti hanno completato la versione in bulgaro e 12 quella in inglese.



I risultati del sondaggio indicano una forte accoglienza positiva per il corso di Digital Skills. La maggior parte dei partecipanti ha dichiarato di "Essere completamente d'accordo" o "D'accordo" sul fatto che i materiali didattici fossero soddisfacenti (67 risposte), che le attività interattive siano state apprezzate (65 risposte) e che l'esperienza del corso abbia soddisfatto le loro aspettative (58 risposte).

Alti livelli di soddisfazione sono stati registrati anche riguardo al contributo del corso al loro sviluppo professionale (65 risposte) e alla facilità d'uso della piattaforma (68 risposte). Gli aspetti gamificati del corso sono stati ben accolti, con la maggior parte dei partecipanti che ha dichiarato di aver apprezzato gli elementi gamificati (65 risposte) e di averli trovati motivanti (55 risposte). Anche la chiarezza delle regole della gamification ha ricevuto un'approvazione significativa (63 risposte).

Solo un numero ridotto di partecipanti ha espresso sentimenti neutrali o negativi, indicando una soddisfazione complessiva per i contenuti e l'erogazione del corso.

Le caratteristiche preferite dei partecipanti:

- **Informazioni complete e strutturate:** I partecipanti hanno apprezzato i contenuti ben organizzati e aggiornati. L'approccio sistematico e la chiara presentazione degli argomenti sono stati frequentemente evidenziati come punti di forza principali.
- **Elementi interattivi:** L'inclusione di mini-task ed esercizi interattivi è stata lodata per aver aiutato i partecipanti a testare e rafforzare le loro conoscenze. Molti hanno trovato queste attività coinvolgenti e preziose.
- **Contenuti moderni e pertinenti:** I contenuti del corso sono stati descritti come moderni, rispecchiando le attuali tendenze tecnologiche. Questo li ha resi altamente rilevanti e utili per comprendere il panorama digitale.
- **Gamification:** Gli elementi di gioco, come badges e punti, sono stati apprezzati per aver motivato i partecipanti e aggiunto una dimensione coinvolgente al processo di apprendimento.
- **Flessibilità:** La possibilità di studiare al proprio ritmo è stata molto apprezzata, consentendo ai partecipanti di gestire il programma di apprendimento in base alle proprie esigenze.
- **Applicazione pratica:** L'opportunità di applicare le conoscenze teoriche attraverso mini-task e scenari reali è stata considerata un grande vantaggio.
- **Moduli specifici:** Argomenti come la cybersecurity, il GDPR e gli strumenti per la creazione di contenuti digitali (ad esempio Photoshop) sono stati spesso menzionati come particolarmente interessanti e utili.

Aree di miglioramento:

- **Spiegazione ed espansione delle mini-attività:** Alcuni partecipanti hanno ritenuto che alcune mini-attività mancassero di istruzioni chiare e contesto, suggerendo che un'espansione di queste attività potrebbe migliorare la comprensione.
- **Coerenza nella valutazione delle mini-task:** I feedback hanno evidenziato incoerenze nella valutazione delle mini-task, dove risposte corrette venivano a volte segnate come errate in diversi moduli.

- **Problemi tecnici con le attività interattive:** Sono stati segnalati problemi tecnici con le attività interattive, come errori del software e difficoltà della piattaforma nell'accettare risposte corrette.
- **Più esempi e visualizzazioni:** Tra i suggerimenti è emerso il desiderio di aggiungere più esempi e strumenti visivi per illustrare meglio come svolgere attività specifiche, poiché alcuni partecipanti hanno trovato le spiegazioni insufficienti.
- **Contenuti audio per grandi volumi di informazioni:** Data la significativa quantità di contenuti testuali, alcuni partecipanti hanno raccomandato l'integrazione di file audio per facilitare la fruizione delle informazioni.
- **Traduzioni e supporto linguistico:** I partecipanti non anglofoni hanno trovato difficoltà nel comprendere i contenuti video, suggerendo l'aggiunta di traduzioni o sottotitoli.
- **Feedback dettagliato sulle domande aperte:** I partecipanti hanno espresso il desiderio di ricevere feedback più dettagliati sulle domande aperte, soprattutto nei moduli finali dove non erano fornite risposte.
- **Riduzione delle ridondanze:** Sono state menzionate attività e domande ripetitive, con suggerimenti per snellire questi elementi e ridurre le ridondanze.

Commenti dei partecipanti:

- *"Non mi aspettavo che il corso mi piacesse così tanto! La struttura delle conoscenze è stata la cosa più utile. Grazie!"*
- *"Mi aspettavo un corso faticoso e complicato, da seguire in gruppo, ma si è rivelato sorprendentemente piacevole grazie all'opzione di studiare a proprio ritmo, che ho davvero apprezzato!"*
- *"Il corso è fantastico! Ci sono molte informazioni nuove per me. È organizzato molto bene e le mini-attività si concentrano su materiale specifico. Una delle cose utili è stata capire come usare l'IA, apprendere diversi concetti e i principi di funzionamento legati alla RPA."*
- *"Il corso è stato aggiornato secondo le ultime tendenze tecnologiche e offre una panoramica molto buona sull'ambiente digitale del nostro tempo. Copre una vasta gamma di argomenti e livelli di conoscenza, consentendo a tutti di ampliare le proprie competenze. Per me i temi più interessanti sono stati quelli relativi ai sistemi di conoscenza, poiché non avevo avuto l'opportunità di comprendere in dettaglio i loro principi di funzionamento e le varietà fino ad ora."*
- *"Il corso è altamente informativo. I contenuti sono adeguatamente presentati e comprensibili. Le attività interattive hanno reso questo corso ancora più interessante"*

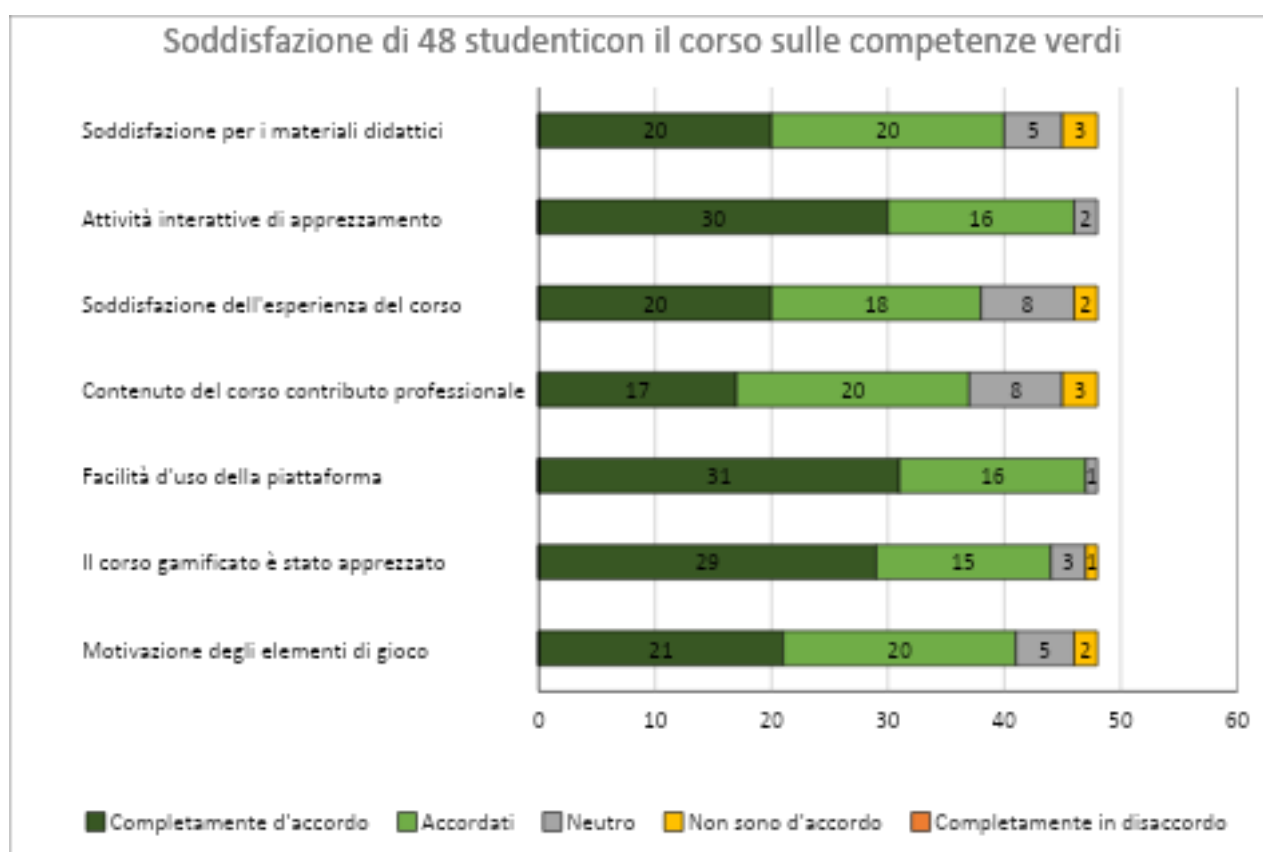
e mi hanno aiutato a capire e ricordare molte cose in un'area che mi era poco familiare."

- *"Il corso presenta informazioni ben organizzate e strutturate sui temi più rilevanti dello spazio digitale, che sono alla base di un utilizzo sicuro delle risorse online. Combinato con la gamification per monitorare i progressi dello studente, lo rende comodo per verificare quanto si è completato."*
- *"L'inclusione di lezioni, presentazioni, materiali didattici e mini-attività è un buon modo per fornire un approccio strutturato e sistematico all'apprendimento. Le presentazioni offrono una base teorica importante, mentre le mini-attività aiutano ad applicare ciò che è stato appreso in scenari pratici."*
- *"La presenza di elementi di gamification ha reso il processo più interessante, e la piattaforma era facile da usare".*
- *"Per me la cosa più utile è stata il fatto che le informazioni fornite sono aggiornate e presentate in modo sistematico e dettagliato."*
- *"Tutto è stato interessante e utile. Completare un questionario dopo ogni nuovo argomento ha reso più facile ricordare il materiale."*
- *"Per me le mini-attività sono state le più utili, perché verificano quanto avevamo appreso dai materiali. È stato un buon test delle conoscenze acquisite".*

Questi approfondimenti e i commenti dei partecipanti riflettono il successo del corso nel fornire un'esperienza di apprendimento positiva, evidenziando al contempo aree di potenziale miglioramento per le future iterazioni.

Green Skills

48 studenti hanno completato il sondaggio finale di feedback sul corso Green Skills - 39 donne (81%) e 9 uomini (19%). 31 partecipanti hanno utilizzato la versione inglese, 15 quella ceca e 2 quella italiana.



Il feedback del sondaggio riflette una risposta altamente positiva al corso Green Skills. La maggioranza dei partecipanti è "Completamente d'accordo" o "D'accordo" sul fatto che il materiale didattico abbia soddisfatto le loro esigenze (40 risposte), che hanno apprezzato le attività interattive fornite (46 risposte) e che l'esperienza del corso ha soddisfatto le loro aspettative (38 risposte). Molti intervistati hanno anche riconosciuto la rilevanza del corso per la loro crescita professionale (37 risposte) e hanno lodato la facilità d'uso della piattaforma (47 risposte). Le funzionalità di gamification del corso sono state particolarmente apprezzate: la maggior parte dei partecipanti ha apprezzato questi elementi (44 risposte) e li ha considerati motivanti (41 risposte). Le regole della gamification sono state chiaramente comprese, come indicato dai feedback positivi (39 risposte). Nel

complesso, solo pochi partecipanti hanno dato un feedback neutro o negativo, dimostrando un alto livello di soddisfazione per la progettazione e l'erogazione del corso.

Le caratteristiche preferite dei partecipanti:

- **Contenuto completo e ben organizzato:** i partecipanti hanno apprezzato la natura strutturata del corso, che ha presentato gli argomenti chiave in modo chiaro e conciso. Molti l'hanno trovato utile per rivedere le informazioni anche se conoscevano già alcuni concetti.
- **Elementi interattivi coinvolgenti:** Le sfide e i compiti interattivi del corso, come i quiz e le missioni a tema, sono stati molto apprezzati per aver trasformato l'apprendimento in un'esperienza coinvolgente. Gli elementi di gioco hanno mantenuto i partecipanti motivati per tutta la durata del corso.
- **Facilità d'uso:** la piattaforma è stata descritta come facile da usare, contribuendo a un'esperienza di apprendimento fluida e piacevole.
- **Gamification:** Gli elementi di gamification sono stati considerati una caratteristica di spicco e i partecipanti hanno apprezzato il modo in cui hanno trasformato il processo di apprendimento in un'avventura coinvolgente e divertente.
- **Rilevanza per lo sviluppo professionale:** I partecipanti hanno trovato i contenuti del corso utili per le loro carriere, soprattutto per quelle nel campo dell'istruzione, menzionando la loro applicabilità all'insegnamento e alla consapevolezza ambientale.
- **Applicazione pratica:** Esercizi come lo smistamento dei rifiuti nei cassonetti e la comprensione dei tempi di decomposizione sono stati particolarmente utili per applicare le conoscenze teoriche.

Commenti dei partecipanti:

- **Chiarimenti sulle regole della gamification:** Alcuni partecipanti hanno notato di non essere sicuri di quando avrebbero guadagnato i badge o sarebbero saliti di livello, suggerendo la necessità di spiegazioni più chiare riguardo alle meccaniche di gamification.
- **Integrazione degli strumenti pedagogici:** Alcuni feedback hanno suggerito di aggiungere maggiori indicazioni su come integrare le conoscenze di contenuto nei metodi di insegnamento pratici, soprattutto per gli insegnanti pre-servizio.

- **Feedback dettagliato sulle valutazioni:** I partecipanti hanno espresso il desiderio di avere un feedback più dettagliato sulle domande aperte e sulle spiegazioni delle risposte corrette.
- **Maggiore varietà di contenuti:** Alcuni partecipanti hanno detto che alcuni materiali sembravano troppo semplici o elementari e hanno suggerito di aggiungere contenuti più avanzati per mantenere il coinvolgimento.
- **Accesso ai contenuti del corso dopo il completamento:** È stato richiesto di continuare ad accedere ai materiali del corso oltre la data di completamento, in quanto alcuni partecipanti hanno trovato le informazioni preziose per riferimenti futuri.
- **Aumento dell'apprendimento faccia a faccia:** Alcuni partecipanti hanno suggerito di integrare il corso online con sessioni in presenza per fornire un'esperienza di apprendimento più completa.

Commenti dei partecipanti:

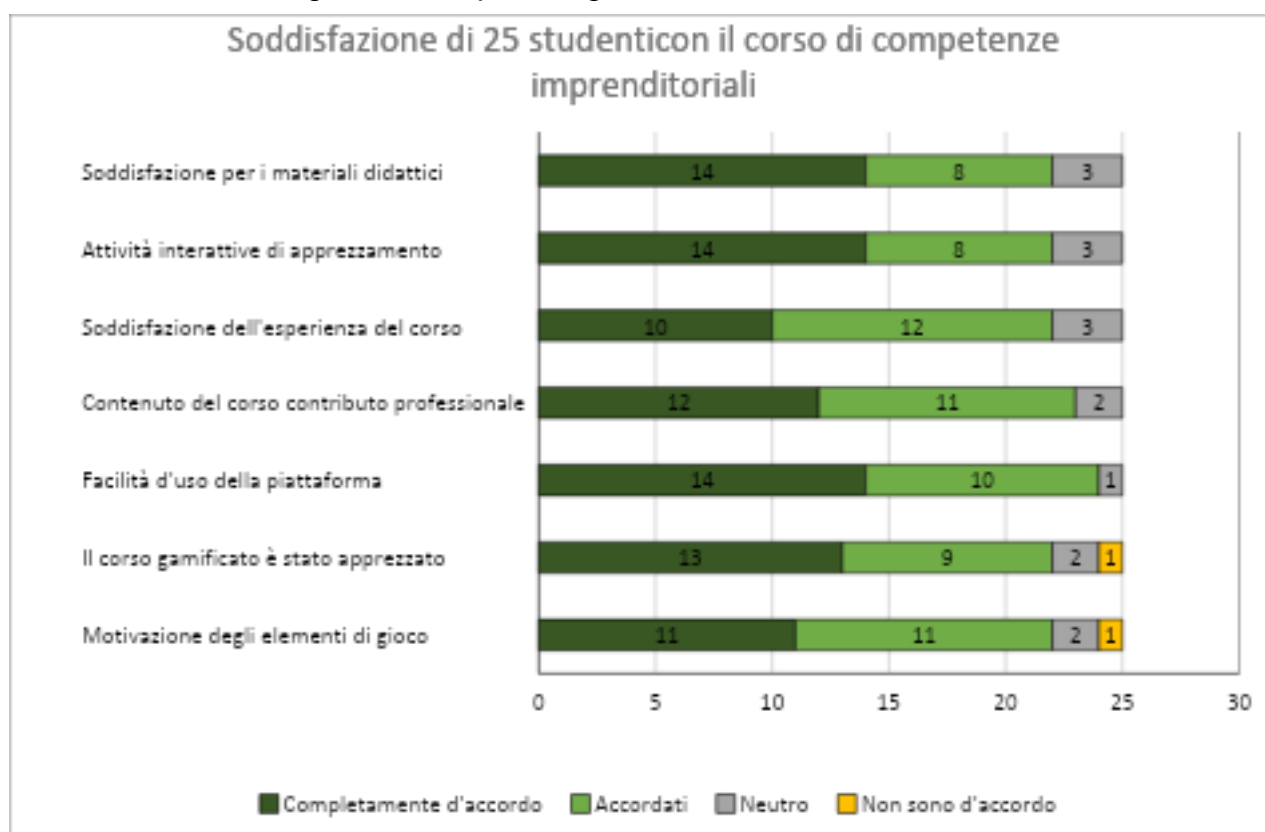
- *"La parte più interessante del corso è stata senza dubbio la gamification, che ha trasformato l'apprendimento in un'avventura coinvolgente. Attraverso sfide interattive, quiz a tema e missioni da completare, il corso ha reso ogni lezione un'esperienza unica e divertente. Questo approccio non solo ha facilitato l'assimilazione di concetti complessi, ma ha anche mantenuto alta la mia motivazione dall'inizio alla fine. La gamification ha dimostrato quanto possa essere efficace nel rendere l'apprendimento non solo educativo ma anche estremamente piacevole."*
- *"Ho recentemente completato il corso e non potrei essere più soddisfatto dell'esperienza. Il contenuto del corso è estremamente ben strutturato e copre tutti gli aspetti importanti dell'argomento in modo chiaro e conciso. Gli istruttori sono molto preparati e riescono a spiegare concetti complessi in modo accessibile e comprensibile."*
- *"Il corso è ben strutturato perché permette agli studenti di apprendere, in modo veloce e divertente, nuove importanti informazioni su argomenti attuali e rilevanti. Per questo motivo, ho trovato ogni modulo interessante e utile allo stesso tempo"*
- *"Il più utile è stato sicuramente l'esercizio sullo smistamento dei rifiuti nei cassonetti e sulla determinazione del tempo di decomposizione dei singoli oggetti"*
- *"Il corso è stato informativo e ben bilanciato. Ha presentato le informazioni in modo facile da capire, con buoni esempi a completamento. La comprensione del ciclo della CO2 è stata molto interessante per me e la consapevolezza che le piante viventi agiscono come un accumulatore naturale di CO2. Seguire il corso è stata un'esperienza piacevole"*

-
- *"La cosa più utile per me sono stati i video per i singoli argomenti, che spiegavano chiaramente ogni cosa".*
 - *"Il corso è stato preparato in modo molto interessante. Nonostante abbia studiato per diventare insegnante di biologia, chimica e scienze naturali e conosca già la maggior parte del materiale, è stato molto interessante per me ripassare. Mi sono piaciuti molto anche i video preparati. Un'esperienza di apprendimento online molto interessante".*
 - *"Ho pensato che fosse un bel modo di fare il corso, grazie alla gamification".*
 - *"Mi è piaciuto molto. Anche se ho dovuto cercare di trovare un po' di tempo libero, dato che era all'ultimo minuto, mi ha motivato a continuare. È stato anche molto interessante. Vorrei poter tornare qui anche dopo il 31 luglio per leggere di nuovo le informazioni, perché penso che siano molto utili anche per il futuro".*

Queste analisi e i commenti dei partecipanti riflettono il successo del corso nell'offrire un'esperienza di apprendimento positiva e coinvolgente, evidenziando al contempo le opportunità di ulteriori miglioramenti in termini di chiarezza, erogazione dei contenuti e accesso.

Entrepreneurial Skills

Fino al 12/09/2024, 25 studenti hanno completato l'indagine di feedback finale del corso di Entrepreneurial Skills - 16 donne (64%) e 9 uomini (36%). 12 degli intervistati hanno utilizzato la versione greca e 13 quella inglese.



I risultati del sondaggio riflettono un'accoglienza generalmente positiva del corso Entrepreneurship Skills. La maggior parte dei partecipanti si è dichiarata "Completamente d'accordo" o "D'accordo" sul fatto di essere soddisfatta del materiale didattico (22 risposte), di aver apprezzato le attività interattive (22 risposte) e di ritenere che l'esperienza del corso abbia soddisfatto le proprie aspettative (22 risposte). È stato osservato un forte livello di accordo anche per quanto riguarda il valore del corso per la crescita professionale (23 risposte) e la facilità d'uso della piattaforma (24 risposte). Gli aspetti di gamification sono stati molto apprezzati: molti partecipanti hanno apprezzato le attività di gamification (22 risposte) e hanno ritenuto che questi elementi fornissero motivazione (22 risposte). Anche la chiarezza delle regole della gamification è stata valutata positivamente (21 risposte). Solo pochi partecipanti hanno fornito un feedback neutro o negativo, indicando che il design e i contenuti del corso sono stati complessivamente ben accolti.

Le caratteristiche preferite dei partecipanti:

- **Contenuti interessanti e coinvolgenti:** Molti partecipanti hanno sottolineato che il corso era interessante e coinvolgente. Uno ha detto: "Un corso molto interessante". Un altro ha dichiarato: "Sì, è stato molto interessante".
- **Chiarezza e uso dei video:** I video esplicativi e la presentazione chiara di argomenti complessi sono stati apprezzati, con feedback del tipo: "Ho apprezzato molto la chiarezza e il modo in cui sono stati trattati gli argomenti del corso". Anche l'uso dei video è stato evidenziato come una caratteristica positiva.
- **Gamification:** Gli elementi di gamification, tra cui i cruciverba e le attività interattive, sono stati considerati coinvolgenti. Un partecipante ha detto: "Molto interessante è stato l'uso dei video e dei cruciverba che erano presenti!". Un altro ha apprezzato il business canvas come strumento di apprendimento.
- **Valore dell'apprendimento:** Diversi partecipanti hanno notato di aver imparato molto dal corso, con commenti del tipo: "Ho imparato molto" e "L'intero corso è stato molto interessante e innovativo".

Aree di miglioramento:

- **Migliorare le funzioni interattive:** Alcuni partecipanti hanno suggerito una maggiore interazione all'interno del corso, citando: "Ottimi contenuti, sarebbe meglio avere più interazioni impegnate nel corso".
- **Regolare la difficoltà dei compiti:** Alcuni partecipanti hanno trovato impegnativi alcuni compiti interattivi, come i cruciverba. Uno ha detto: "Era interessante, sì... ma il cruciverba era complicato".
- **Semplificazione di alcuni elementi:** Il feedback ha incluso una nota sulla semplificazione degli esercizi in cui i partecipanti riempiono gli spazi vuoti con le parole, affermando che potrebbe essere meno frustrante se alcune risposte corrette rimanessero visibili. "Riempire gli spazi vuoti con parole dal significato relativamente simile è un po' frustrante".

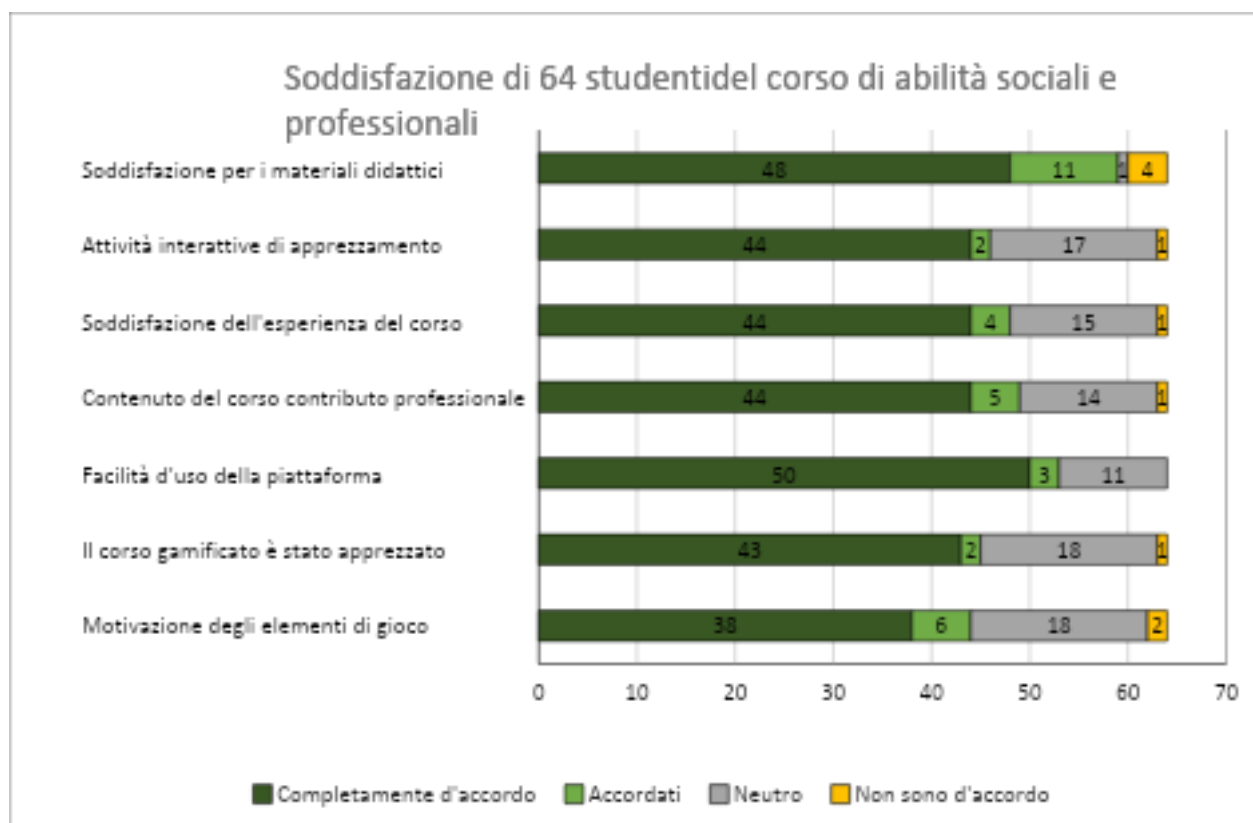
Commenti dei partecipanti:

- *"Ho apprezzato molto la chiarezza e il modo in cui sono stati trattati gli argomenti del corso. Come per gli altri corsi, ho apprezzato l'uso di video esplicativi e la gamification".*
- *"Gli esempi e i video nelle parti relative ai Key Financial Statements e alle previsioni finanziarie sono stati molto utili".*

-
- *"Il business canvas è molto interessante".*
 - *"Molto interessante l'uso dei video e i cruciverba presenti!".*
 - *"L'intero corso è stato molto interessante e innovativo".*
 - *"Posso dire di aver imparato molte cose nuove e vi ringrazio molto".*
 - *"Nessun commento. È stata una bella esperienza".*

Social and Career Skills

Fino al 12/08/2024, 64 partecipanti hanno completato il sondaggio finale di feedback del corso - 56 donne (91%) e 8 uomini (9%). 58 partecipanti hanno utilizzato la versione bulgara e 6 quella inglese.



Il livello di soddisfazione del materiale didattico è stato alto, con 59 partecipanti che si sono dichiarati completamente d'accordo o d'accordo. L'apprezzamento per le attività interattive è stato evidente, con 46 partecipanti che hanno espresso approvazione, e la maggior parte ha ritenuto che il corso rispondesse alle proprie aspettative (48 risposte). Il valore professionale dei contenuti del corso è stato riconosciuto da 49 partecipanti e 53 hanno lodato la facilità d'uso della piattaforma. Gli aspetti di gamification sono stati generalmente ben accolti, con 45 partecipanti che hanno apprezzato gli elementi di gioco e 44 che li hanno trovati motivanti. La chiarezza delle regole della gamification è stata valutata positivamente da 39 partecipanti. Solo pochi partecipanti hanno fornito un feedback neutro o negativo, indicando un'elevata soddisfazione generale per il contenuto e il formato del corso.

Le caratteristiche preferite dei partecipanti:

- **Contenuti completi e coinvolgenti:** Molti partecipanti hanno apprezzato l'approccio strutturato del corso, che ha fornito approfondimenti pratici sulle competenze sociali e di carriera, tra cui la comunicazione, il networking e le tecniche di sviluppo della carriera.
- **Esperienza di apprendimento interattivo:** Le attività interattive, come i quiz e i casi di studio, sono state apprezzate per aver reso il processo di apprendimento coinvolgente e per aver rafforzato i concetti chiave.
- **Facilità d'uso della piattaforma:** I partecipanti hanno sottolineato la facilità d'uso della piattaforma, che ha reso la navigazione tra i materiali del corso un'esperienza senza soluzione di continuità.
- **Gamification:** Gli aspetti di gamification, tra cui punti e mini-compiti, hanno contribuito a mantenere l'interesse e a rendere più dinamico il processo di apprendimento.
- **Applicazione pratica:** Gli studenti hanno trovato i contenuti del corso direttamente applicabili alle loro carriere, in particolare in aree come il processo decisionale, le tendenze del mercato del lavoro e le Digital Skills.

Aree di miglioramento:

- **Maggiore profondità dei contenuti:** Alcuni partecipanti hanno suggerito di aggiungere argomenti più approfonditi relativi alle risorse umane e alla leadership, nonché di inserire termini di sociologia.
- **Chiarimenti sulle meccaniche di gamification:** Alcuni hanno trovato incoerente la collocazione delle risposte corrette nei quiz, in particolare nei compiti basati sulle definizioni, e hanno suggerito di migliorare la chiarezza.
- **Gestione del carico di informazioni:** I partecipanti hanno notato che il grande volume di informazioni nelle presentazioni rendeva difficile assorbire completamente tutti i contenuti, suggerendo un approccio più snello.

Commenti dei partecipanti:

- *"Il corso sulle competenze sociali e di carriera è stato molto coinvolgente e informativo. Gli aspetti più interessanti e utili sono stati le strategie pratiche per una comunicazione efficace, il networking e la risoluzione dei problemi in ambito professionale. L'attenzione alle applicazioni del mondo reale, gli esercizi interattivi e i casi di studio hanno contribuito a rafforzare i concetti".*

- *"Il corso è molto completo e fornisce informazioni su cose necessarie che ognuno dovrà affrontare nella propria vita. Tutto è stato interessante e utile perché mi aiuterà in futuro".*
- *"Il corso mi ha fornito conoscenze e strumenti preziosi per sviluppare la mia carriera e le mie capacità di leadership. Ho acquisito nuove prospettive e idee che ora posso applicare nel mio lavoro. Grazie per l'opportunità di partecipare a questo corso!".*
- *"Per il mio sviluppo personale e l'aggiornamento delle conoscenze, il modulo 3 - Capacità decisionali mi ha aiutato di più".*
- *"Il contenuto del corso contribuirà al mio lavoro con gli studenti e li aiuterà a orientarsi nella loro carriera. Inoltre, mi aiuterà a sviluppare i miei progetti personali".*
- *"Prima di tutto, è stato molto stimolante e a volte ho perso il conto del tempo trascorso. Mi è piaciuta l'idea di ottenere punti perché mi spinge a cercare la risposta giusta e a raggiungere il punteggio massimo".*
- *"La gamification della formazione, l'uso di video e di brevi questionari mantengono attiva l'attenzione e l'interesse per gli argomenti dei moduli. Le informazioni sono aggiornate e consentono l'autoapprendimento".*
- *"L'apprendimento delle competenze sociali e di carriera può essere divertente, intellettualmente ed emotivamente stimolante per lo sviluppo di consulenti di carriera, leader educativi e giovani".*
- *"Mi è piaciuta la struttura, tutto è esposto in modo molto chiaro e può essere rivisto se necessario".*
- *"Le informazioni erano ben strutturate, le domande erano ben ritmate, i link al materiale principale e a quello aggiuntivo sono un grande vantaggio".*
- *"Anche se sembra grande, è ben strutturato, non ci sono testi inutili, è facile e veloce da leggere, le informazioni sono chiare e comprensibili".*
- *"Il corso 'Competenze sociali e di carriera' è fantastico! Estremamente utile, sia per gli studenti che per i lavoratori. Grazie per il duro lavoro e per le informazioni facili da presentare!".*
- *"Corso estremamente utile e con molte informazioni sintetizzate. Presentato in modo eccellente e molto pratico".*

Queste risposte dimostrano che il corso Social and Career Skills ha fornito in modo efficace esperienze di apprendimento di valore, combinando conoscenze pratiche con un formato coinvolgente. I pochi suggerimenti di miglioramento offrono l'opportunità di perfezionare ulteriormente il corso, garantendo una maggiore chiarezza e profondità.

PARTE II. REPORT DEI PILOT DI FUTURE WORK 4'S E PIANI DI EXPLOITATION DEI PARTNER

Università di Sofia

Integrazione di corsi e impegno degli studenti

Il Corso di Digital Skills e il Corso di competenze sociali e di carriera sono stati sperimentati all'Università di Sofia in diverse facoltà e programmi, tra cui la **Facoltà di matematica e informatica**, la **Facoltà di economia e amministrazione aziendale** e la **Facoltà di scienze della formazione**. I corsi sono stati adattati a diversi gruppi di studenti, tra cui insegnanti in servizio, studenti di master in amministrazione aziendale e imprenditorialità, studenti di laurea in lavoro sociale e insegnanti in formazione post-laurea.

Il corso di **Digital Skills** è stato integrato nel **programma CPD a breve termine "Digital Skills per insegnanti"** presso la Facoltà di matematica e informatica. Qui gli studenti erano principalmente insegnanti in servizio di diverse discipline, sia matematiche che umanistiche. La progettazione e la sperimentazione del corso sono state arricchite dal coinvolgimento dell'Università **Vytautas Magnus di Kaunas, Lituania**, rappresentata dalla dott.ssa Judita Kasperionie, che si è concentrata **sull'applicazione dell'intelligenza artificiale nell'insegnamento**. I partecipanti sono stati coinvolti attraverso inviti personalizzati tramite mailing list rivolti agli insegnanti interessati alla digitalizzazione dell'istruzione, nonché tramite e-mail ai presidi di due scuole partner.

Parallelamente, il corso di **Social and Career Skills** e il corso di **Digital Skills** sono stati sperimentati all'interno della **Facoltà di Economia e Commercio** e della **Facoltà di Scienze della Formazione**. Il programma del **Master in Business Administration - Entrepreneurship** ha incorporato questi corsi, concentrandosi in particolare sul **Career Counseling**, mentre gli studenti del **Bachelor in Social Work** e **gli apprendisti insegnanti post-laurea** hanno partecipato attraverso i rispettivi programmi. Gli studenti sono stati coinvolti attraverso presentazioni in classe e invitati a iscriversi durante le lezioni, che hanno favorito la consapevolezza e facilitato la loro partecipazione ai corsi.

Dati demografici dei partecipanti e tassi di completamento

- **Totale partecipanti:** 72 studenti hanno partecipato al corso di Digital Skills, di cui 49 provenienti dal progetto pilota dell'Università di Sofia e 23 insegnanti in servizio del programma CPD. 18 degli insegnanti si sono diplomati con successo.

- **Ripartizione per genere:** Nel corso pilota di Digital Skills, 58 partecipanti erano donne (80%) e 15 uomini (20%). Il corso pilota sulle competenze sociali e di carriera ha incluso 56 partecipanti di sesso femminile (91%) e 8 di sesso maschile (9%).
- **Versioni linguistiche:** La maggior parte dei partecipanti al corso Digital Skills ha utilizzato la versione bulgara (61), mentre 12 hanno utilizzato la versione inglese. Allo stesso modo, 58 studenti hanno seguito la versione bulgara del corso di abilità sociali e professionali, mentre 6 hanno seguito la versione inglese.

Feedback e Approfondimenti

Nel complesso, le reazioni degli studenti a entrambi i corsi sono state estremamente positive. I partecipanti al corso sulle Digital Skills hanno sottolineato la praticità e la pertinenza dei contenuti, sottolineando in particolare la natura coinvolgente degli esercizi interattivi e dei quiz. Nonostante la complessità di alcune nuove aree tematiche, come le applicazioni dell'intelligenza artificiale, gli studenti hanno apprezzato l'opportunità di ampliare le proprie conoscenze e di applicare quanto appreso.

Il feedback dei partecipanti al corso sulle Social and Career Skills ha sottolineato la natura coinvolgente del corso, l'utilità delle applicazioni reali e il valore degli esercizi interattivi. I partecipanti hanno constatato che il corso li ha preparati efficacemente ad affrontare gli ambienti professionali. Gli elementi di gioco, come il guadagno di punti, sono stati particolarmente apprezzati per aver aggiunto una dimensione divertente all'apprendimento. Gli insegnanti coinvolti nella sperimentazione di questi corsi li considerano validi complementi del loro curriculum. I contenuti didattici preparati in anticipo, gli esercizi strutturati e la possibilità di monitorare i progressi degli studenti attraverso l'LMS sono stati considerati i principali vantaggi. Gli insegnanti hanno espresso il desiderio di mantenere l'accesso ai corsi per un uso futuro e apprezzeranno la possibilità di personalizzare i contenuti per allinearli meglio ai requisiti specifici del loro programma. Hanno visto in questi corsi un grande potenziale per aumentare l'interesse e il coinvolgimento degli studenti.

Cosa è piaciuto a studenti e insegnanti:

- **Orientamento pratico:** I corsi sono stati apprezzati per il loro contenuto pratico, che rende l'esperienza di apprendimento rilevante e applicabile a situazioni professionali reali.
- **Esercizi coinvolgenti:** Le varie esercitazioni, tra cui quiz, videoclip e compiti interattivi, hanno mantenuto l'apprendimento dinamico.
- **Gamification:** Gli studenti hanno apprezzato gli aspetti di gamification, che li hanno motivati a raggiungere risultati migliori attraverso un'esperienza di apprendimento più interattiva.

- **Contenuti contemporanei:** I corsi hanno affrontato argomenti aggiornati, particolarmente apprezzati dagli insegnanti in servizio nel corso di Digital Skills, che hanno apprezzato l'attenzione contemporanea all'intelligenza artificiale e agli strumenti digitali.

Sfide incontrate:

- **Complessità delle nuove informazioni:** Alcuni partecipanti al corso sulle Digital Skills hanno sottolineato la complessità dell'argomento, che richiedeva loro di apprendere aree al di fuori delle loro precedenti competenze. Tuttavia, hanno anche considerato questa un'opportunità di apprendimento preziosa.
- **Necessità di piccoli miglioramenti:** Alcuni studenti hanno suggerito miglioramenti, come la chiarificazione di alcuni compiti e l'ampliamento degli elementi interattivi. I coordinatori del progetto hanno risposto a questi suggerimenti entro una settimana.

Piani di Exploitation e Sostenibilità

L'Università di Sofia ha definito dei piani per sostenere ed espandere l'uso di questi corsi a lungo termine:

- Il corso di Digital Skills continuerà a far parte del programma CPD per insegnanti e sarà integrato nel programma MSc in Workforce Qualification and Redeployment della Facoltà di Scienze della Formazione.
- Il corso sulle competenze sociali e di carriera sarà incluso nella disciplina di Career Counseling del programma di Master in Business Administration della Facoltà di Economia.
- Inoltre, i corsi saranno inseriti nella formazione nazionale dei consulenti di carriera in Bulgaria nell'ottobre 2024 nell'ambito del programma Euroguides Bulgaria, creando un'opportunità per coinvolgere altre università e fornitori di formazione.

Conclusioni

La sperimentazione dei corsi Digital Skills e Social and Career Skills all'Università di Sofia si è rivelata un grande successo. Sia gli studenti che i docenti hanno sottolineato il valore dei contenuti pratici e coinvolgenti offerti da questi corsi. Con oltre il 75% dei partecipanti che si sono dichiarati soddisfatti, i corsi si sono dimostrati efficaci nel raggiungere gli obiettivi di apprendimento e nel migliorare le competenze professionali. In futuro, l'Università di Sofia intende sostenere e sviluppare ulteriormente questi corsi, rendendoli accessibili a una gamma più ampia di studenti e garantendone la pertinenza attraverso continui aggiornamenti e perfezionamenti. Il feedback positivo e l'impegno ricevuto durante questo progetto pilota forniscono una solida base per le future iterazioni, garantendo un impatto duraturo sullo sviluppo professionale di studenti e insegnanti.

Business Foundation for Education

Integrazione di corsi e impegno degli studenti

La **Business Foundation for Education (BFE)** ha integrato il corso sulle competenze sociali e di carriera nei suoi programmi di sviluppo professionale continuo (CPD) per gli operatori dell'orientamento professionale in tutta la Bulgaria. Riconoscendo una significativa domanda di opportunità di formazione tra i consulenti di carriera, la BFE, in collaborazione con l'Università di Sofia (SU), ha avviato questo progetto. I corsi rispondono direttamente alle esigenze pratiche di questi professionisti, che lavorano in vari contesti, tra cui scuole, università, centri di orientamento, aziende private e istituzioni. A questi professionisti, che servono gruppi diversi, è richiesto di mantenere e aggiornare continuamente le proprie competenze. I corsi forniscono inoltre ai professionisti materiali preziosi da utilizzare nel loro lavoro con clienti e studenti.

BFE ha promosso il corso sulle competenze sociali e di carriera attraverso la sua rete professionale, che comprende oltre 1.000 consulenti di carriera. Il corso è stato promosso anche presso varie organizzazioni come Euroguidance Bulgaria e l'Accademia bulgara delle scienze. BFE e SU sono riusciti a coinvolgere 268 partecipanti bulgari, pari al 40% dei 671 studenti iscritti. In particolare, il BFE ha guidato la sperimentazione del corso di abilità sociali e di carriera, coinvolgendo 97 partecipanti dalla Bulgaria e 44 da altri Paesi.

La strategia promozionale ha incluso una campagna completa sui social media attraverso i canali di BFE su Facebook, LinkedIn e le newsletter. A ciò si aggiungono mailing list, annunci attraverso partner associati e l'uso di piattaforme popolari come il portale delle ONG bulgare. Inoltre, BFE ha approfittato di eventi e forum pubblici per promuovere i corsi e i MOOC di Future Work 4's.

Dati demografici dei partecipanti e tassi di completamento

A metà settembre, **141 partecipanti** si erano iscritti al **corso di Social and Career Skills**, di cui **64 hanno completato con successo** il corso e hanno fornito un feedback. Il corso è stato sperimentato anche con gli **studenti della Facoltà di Pedagogia dell'Università di Sofia**, che hanno completato compiti pratici e ricevuto voti come parte della loro formazione.

Feedback e approfondimenti

Il feedback è stato estremamente positivo. I partecipanti hanno sottolineato che il corso ha fornito **nuove conoscenze pratiche** che hanno integrato le loro competenze esistenti, consentendo loro di applicare rapidamente quanto appreso in **scenari reali**. Un numero significativo di partecipanti si è **detto "Completamente d'accordo" o "D'accordo"**:

- Il materiale didattico soddisfa le loro esigenze (**59 risposte**).
- Hanno apprezzato le attività interattive (**46 risposte**).
- L'esperienza del corso corrisponde alle loro aspettative (**48 risposte**).

- Il corso ha contribuito alla loro crescita professionale (**49 risposte**).
- La piattaforma è di facile utilizzo (**53 risposte**).

Anche gli **elementi di gamification** del corso sono stati ben accolti: la maggior parte dei partecipanti ha trovato queste attività **divertenti (45 risposte)** e **motivanti (44 risposte)**. La **chiarezza delle regole di gamification** è stata valutata positivamente (**39 risposte**). Solo un piccolo numero di partecipanti ha dato un feedback neutro o negativo, riflettendo **un alto livello di soddisfazione** per il contenuto e la struttura del corso.

I partecipanti hanno apprezzato il corso per il suo **approccio strutturato**, che ha offerto **spunti pratici** in aree quali la **comunicazione, il networking, lo sviluppo della carriera** e il **processo decisionale**. Le **attività interattive**, tra cui **quiz e casi di studio**, hanno reso l'esperienza di apprendimento più coinvolgente e hanno contribuito a rafforzare i concetti chiave. Gli studenti hanno apprezzato il **design user-friendly** della piattaforma, che ha facilitato la navigazione tra i materiali del corso.

Gli insegnanti coinvolti nel progetto pilota hanno descritto il corso come un'**aggiunta preziosa** alle loro materie, trovando il contenuto **ben strutturato** con **esercizi pratici** che potevano essere facilmente integrati nelle loro lezioni. Hanno notato che le **risorse elettroniche** utilizzate nel corso hanno migliorato significativamente il **coinvolgimento degli studenti**, portando a un interesse più profondo per la materia.

Sebbene il feedback sia stato ampiamente positivo, sono state individuate alcune aree di miglioramento:

- **Profondità dei contenuti:** Alcuni partecipanti hanno suggerito di aggiungere argomenti più approfonditi relativi alle **risorse umane** e alla **leadership**, nonché di includere **termini sociologici**.
- **Chiarezza dei compiti:** I partecipanti hanno notato incongruenze nella **collocazione delle risposte corrette** nei quiz, soprattutto nei **compiti basati sulle definizioni**, e hanno raccomandato miglioramenti per renderli **più chiari**.
- **Razionalizzazione delle informazioni:** La grande quantità di informazioni contenute nelle presentazioni è stata ritenuta **difficile da assorbire**, con suggerimenti per un **approccio più snello**. Alcuni partecipanti hanno anche raccomandato di aggiungere **immagini alle diapositive** per una migliore comprensione.

Piani di Exploitation e sostenibilità

La BFE ha delineato diversi piani per garantire la **sostenibilità e l'ulteriore Exploitation** del **corso di Social and Career Skills**:

- **Utilizzo continuo nei programmi di orientamento professionale:** Il corso rimarrà una componente fondamentale dei **laboratori di orientamento professionale** per i diplomati, sfruttando le sue risorse per guidare gli studenti nel loro percorso professionale.

- **Partecipazione a eventi internazionali:** BFE presenterà alcune parti del corso al **Green Guidance Forum in Kosovo** e durante la **conferenza nazionale Euroguidance** nel novembre 2024, mostrando il suo valore a un pubblico più ampio.
- **Moltiplicare le risorse tra i Centri di orientamento professionale:** I materiali del corso sono stati diffusi nei **Centri di orientamento professionale** di **28 regioni** della Bulgaria, consentendo un uso diffuso tra i professionisti.
- **Integrazione in una nuova piattaforma di orientamento professionale:** BFE ha lanciato una nuova piattaforma, <https://profesii.info/>, che integra le risorse chiave del corso. La piattaforma include **informazioni sulle tendenze del mercato del lavoro, sui lavori futuri, sui lavori verdi** e sulla **trasformazione digitale**. È dotata di **video interattivi generati dall'intelligenza artificiale** per supportare gli studenti con **problemi di vista** e quelli con **difficoltà di apprendimento** come ADHD e dislessia. La piattaforma ha già attirato **oltre 600 utenti unici**.
- **Sviluppo di risorse aggiuntive:** Il BFE ha in programma di creare altri **esercizi interattivi** e **strumenti pratici** per gli studenti, sulla base del materiale del corso. Come richiesto dai partecipanti, i contenuti sono stati **abbreviati** per garantire una più facile comprensione.

Conclusione

Il corso pilota di **BFE sulle competenze sociali e di carriera** ha avuto un grande successo, soddisfacendo le esigenze di formazione dei professionisti dell'orientamento professionale in Bulgaria. Il corso è stato particolarmente apprezzato per la sua **impostazione pratica, gli elementi interattivi** e l'**esperienza di apprendimento coinvolgente**, con oltre il **75% dei partecipanti che si sono dichiarati soddisfatti**. Il feedback attento fornito da discenti e istruttori ha contribuito a perfezionare il corso, assicurando che continui a soddisfare le esigenze in continua evoluzione del pubblico di riferimento.

Il BFE si impegna a **sostenere l'impatto** di questo corso attraverso **programmi di sviluppo professionale** e **partnership strategiche**, assicurando che i **MOOC di Future Work 4's** rimangano accessibili e rilevanti per i consulenti di carriera e gli studenti di tutta la Bulgaria. Il successo dell'integrazione di questi corsi in forum nazionali e internazionali rafforza ulteriormente il loro ruolo di strumenti preziosi per **migliorare le competenze professionali** e **preparare gli studenti** alla futura forza lavoro.

Link Campus University

Integrazione di corsi e impegno degli studenti

La Link Campus University (LCU) ha incorporato i **corsi di Future Work 4's** nel curriculum della **Facoltà di Scienze Politiche e Relazioni Internazionali**, in particolare nei programmi **Digital Skills** e **IT Skills**. Gli studenti di varie discipline di questa facoltà si sono impegnati nei corsi e altri studenti sono stati raggiunti attraverso la promozione da parte di altri membri della facoltà e il passaparola tra il corpo studentesco.

Dati demografici dei partecipanti e tassi di completamento

L'università ha promosso attivamente la **piattaforma MOOC** attraverso i suoi canali di comunicazione principali, tra cui la sensibilizzazione di **studenti, ex allievi, docenti, personale interno, scuole e aziende partner**. LCU ha inoltre sfruttato la sua rete di associazioni partner, come il **CIAPE** per i progetti precedenti, per massimizzare la portata. Come risultato di questi sforzi, **64 studenti** italiani hanno partecipato alla fase pilota, con la seguente distribuzione:

- **Digital Skills:** 25 studenti (13 in inglese, 12 in italiano)
- **Competenze verdi:** 15 studenti (6 in inglese, 9 in italiano)
- **Entrepreneurial Skills:** 12 studenti (tutti in inglese)
- **Social and Career Skills:** 12 studenti (tutti in inglese)

La LCU ha utilizzato diverse strategie per attirare la partecipazione degli studenti. I corsi sono stati introdotti attraverso **presentazioni in classe** durante le lezioni, creando consapevolezza tra gli studenti. Inoltre, le **campagne di marketing sui social media** si sono rivolte alla comunità studentesca in generale, promuovendo i corsi su varie piattaforme. Il **passaparola** ha giocato un ruolo importante: gli studenti hanno condiviso le loro esperienze, incoraggiando i compagni a iscriversi. Questo approccio ha coinvolto anche le raccomandazioni di altri docenti e partner esterni alla LCU, portando a un interesse più ampio per i corsi.

Tra i partecipanti, **9 studenti hanno completato con successo** i corsi online e i compiti pratici aggiuntivi, ottenendo **micro-certificati per 8 ore di apprendimento** come riconoscimento dei loro risultati.

Feedback e approfondimenti

Il **feedback degli studenti** è stato estremamente positivo e molti hanno sottolineato l'attinenza dei corsi ai moderni mercati del lavoro e la **natura coinvolgente dell'approccio gamificato**. L'uso della gamification ha reso l'apprendimento interattivo e piacevole, e gli studenti hanno apprezzato i contenuti strutturati. Tuttavia, alcuni hanno fornito suggerimenti per il miglioramento, tra cui:

- Migliorare l'**appeal visivo** aggiungendo altre immagini e perfezionando la grafica.
- Incremento degli **esercizi interattivi** a complemento dei tradizionali formati a scelta multipla.
- Risolvere **piccoli problemi tecnici** sulla piattaforma per ottimizzare l'esperienza di apprendimento.
- Integrare un maggior numero di **contenuti video** per bilanciare le sezioni ad alto contenuto testuale, rendendo il materiale più coinvolgente.

Testimonianze degli studenti

Gli studenti hanno espresso il loro apprezzamento attraverso testimonianze come:

- "Ho apprezzato molto i corsi FW4S, perché si concentrano su competenze estremamente utili nel mercato del lavoro di oggi. L'approccio gamificato ha reso l'apprendimento coinvolgente".
- "Il corso **sulle Social and Career Skills** è stato molto utile. Tuttavia, alcune diapositive di altri corsi non erano chiare e l'aggiunta di spiegazioni video potrebbe aiutare".
- "L'aspetto più piacevole è stato quello dei **video informativi**, che hanno reso l'apprendimento piacevole ed efficace. Altri video migliorerebbero ulteriormente l'esperienza".
- "Ho trovato i corsi **interessanti e particolarmente utili**, con **contenuti chiari e ben strutturati**. Affrontare le questioni tecniche renderebbe l'esperienza ancora più fluida".

Feedback degli educatori

Gli educatori coinvolti nel processo di pilotaggio hanno lodato i corsi per i loro **contenuti rilevanti e preziosi**, che hanno aiutato efficacemente gli studenti a sviluppare **le soft skills essenziali** per la loro carriera. Hanno notato che l'**approccio di apprendimento interattivo e gamificato** è stato particolarmente efficace nel coinvolgere gli studenti. I suggerimenti degli educatori si sono concentrati sull'ulteriore **miglioramento delle presentazioni**, migliorando la **grafica e il design visivo** e incorporando **una maggiore varietà di mini-compiti** per mantenere l'interesse e la motivazione degli studenti.

Punti di forza e aree di miglioramento

I **principali vantaggi** dei corsi sono stati la loro **rilevanza per i mercati del lavoro contemporanei**, la **flessibilità dell'apprendimento a distanza** e la fornitura di **micro-credenziali** per i moduli completati. **Gli elementi di gioco** hanno aggiunto un livello di coinvolgimento, rendendo l'apprendimento più dinamico. Gli studenti hanno anche apprezzato l'opportunità di acquisire **competenze pratiche** che possono essere applicate direttamente nella loro carriera.

Nonostante questi punti di forza, durante la fase di pilotaggio sono state individuate alcune sfide:

- La **scarsa chiarezza delle slide** e dei contenuti di alcune sezioni ha reso più difficile per gli studenti la comprensione dei concetti chiave.
- La **mancaza di spiegazioni video** ha limitato la capacità di comprendere appieno argomenti complessi.
- **Problemi tecnici** hanno occasionalmente interrotto il flusso di apprendimento.
- **Esercizi monotoni** con variazioni limitate hanno portato a una riduzione dell'impegno nel tempo.
- **Le unità con un elevato contenuto testuale** sono state difficili da completare in un'unica sessione, il che ha indotto a suggerire un approccio più equilibrato con i video.

In risposta a queste sfide, studenti ed educatori hanno proposto diversi miglioramenti, tra cui l'aggiunta di **ulteriori supporti visivi**, l'integrazione di **spiegazioni video** e l'ampliamento della gamma di **esercizi interattivi**. Hanno anche suggerito di offrire **spiegazioni per le risposte ai quiz** per facilitare la comprensione e di **ottimizzare la piattaforma** per una funzionalità più fluida. La LCU ha già iniziato ad attuare questi suggerimenti, concentrandosi sul perfezionamento degli **elementi di gamification** e sulla risoluzione dei **problemi tecnici**.

Piani di Exploitation e sostenibilità

Piani di utilizzo e promozione continua

La LCU intende **continuare a promuovere i corsi** presso i suoi studenti e membri della facoltà, assicurando che le risorse didattiche rimangano una parte vitale dell'esperienza educativa. L'università si impegna a:

- **Raccomandare la piattaforma** all'interno della **Facoltà di Scienze Politiche e Relazioni Internazionali**, in particolare per i corsi volti a migliorare le **competenze informatiche e le soft skills**.
- **Incoraggiare altri membri della facoltà** a integrare i corsi nei loro programmi.
- **Pubblicizzare i corsi** attraverso il **sito web** della **Link Campus University**, rendendoli accessibili agli studenti attuali e futuri.
- **Promuovere i corsi** durante **conferenze e workshop** in linea con i temi del progetto, estendendo la loro portata a un pubblico più ampio.

Integrazione nei programmi accademici

I corsi saranno integrati nei **programmi esistenti** alla LCU, in particolare all'interno della **Facoltà di Scienze politiche e Relazioni internazionali**. Saranno inoltre inclusi nei corsi incentrati sullo **sviluppo delle Digital Skills**, fornendo l'accesso a moduli di apprendimento aggiuntivi come **Green Skills**, **Entrepreneurial Skills** e **Career Skills**. Il gruppo target principale è costituito da **studenti universitari** che intendono rafforzare le proprie competenze in linea con i requisiti della forza lavoro moderna.

Collaborazione con le organizzazioni moltiplicatrici

La LCU sta collaborando con diversi partner per estendere la portata di questi corsi. Tra questi vi sono:

- **Altre facoltà e dipartimenti** della LCU, che promuovono i corsi in diverse discipline accademiche.
- **Partner esterni** che hanno mostrato interesse durante la fase di pilotaggio e gli eventi moltiplicatori.
- **Università ed enti di formazione** interessati ad adottare i corsi per i propri studenti, compresi **quelli adulti** in cerca di sviluppo professionale.

Queste collaborazioni si rivolgono a **studenti universitari**, **professionisti** e **adulti** che desiderano aggiornarsi in aree critiche per la loro crescita professionale.

Sviluppo futuro e piani di miglioramento

In prospettiva, la LCU intende migliorare ulteriormente i corsi sulla base del feedback di studenti ed educatori. I miglioramenti previsti includono:

- **Arricchire i contenuti del corso** con **esercizi interattivi**, **video** e **immagini migliorate**.
- **Aggiornamento degli elementi di gamification** per mantenere alti i livelli di coinvolgimento.
- **Affrontare i problemi tecnici** per garantire un'esperienza di apprendimento senza interruzioni.
- **Ampliare l'accesso** ai corsi, garantendo la disponibilità per una gamma diversificata di studenti e discenti.
- **Collaborare con i partner** per perfezionare e promuovere ulteriormente i corsi.

Questi sforzi sono volti a garantire che i corsi rimangano **efficaci e pertinenti**, fornendo agli studenti esperienze di apprendimento preziose ben oltre la portata iniziale del progetto.

Conclusione

La sperimentazione dei corsi Future Work 4's presso la **Link Campus University (LCU)**, all'interno della **Facoltà di Scienze Politiche e Relazioni Internazionali**, è stata accolta positivamente. **64 studenti** hanno partecipato ai corsi di Digital Skills, Green Skills, Entrepreneurial Skills e Social & Career Skills, impegnandosi attraverso **presentazioni**, **social media** e **raccomandazioni tra pari**.

Gli studenti hanno apprezzato la **pertinenza** dei corsi, le **caratteristiche interattive** e l'**attenzione alla pratica** per lo sviluppo della carriera. Il feedback ha suggerito miglioramenti, come un maggior numero di **supporti visivi** e di **contenuti video**, che sono in corso di realizzazione.

La LCU prevede di integrare i corsi nei programmi esistenti e di continuare a promuoverli, assicurandone la costante rilevanza per gli studenti e i partner.

Czech University of Life Sciences (CZU)

Integrazione di corsi e impegno degli studenti

La **Czech University of Life Sciences di Praga (CZU)** ha incorporato il **corso sulle Green Skills** in diversi programmi, che abbracciano varie facoltà e livelli educativi:

- **Istituto di educazione e comunicazione:** Studenti di laurea in **Consulenza, orientamento e formazione professionale** e **Pedagogia della formazione pratica**.
- **Facoltà di Scienze ambientali:** Studenti del programma di **gestione dell'acqua**.
- **Programmi di apprendimento permanente:** Studenti adulti e studenti di enti privati per la formazione degli insegnanti.
- **Collaborazioni internazionali:** Università partner, tra cui l'**Università del Wisconsin-Madison (USA)**, l'**Università di Córdoba (Spagna)**, l'**Università di Scienze Applicate di Tampere (Finlandia)**, l'**Università di Scienze Applicate AERES (Paesi Bassi)**, l'**Università di Scienze Applicate di Hogent (Belgio)** e l'**Università di Lubiana (Slovenia)**.

Dati demografici dei partecipanti e tassi di completamento

- **Numero di partecipanti:** **62 studenti** hanno partecipato al progetto pilota, provenienti da diversi programmi e Paesi.
- **Metodi di coinvolgimento:** Gli studenti sono stati coinvolti attraverso **eventi dimostrativi** durante le lezioni, **promozioni sui social media** e attività di sensibilizzazione attraverso la **scuola estiva Erasmus**. Anche i presidi delle scuole hanno sostenuto gli sforzi di promozione per raggiungere un pubblico più ampio.

Completamento del corso e certificazione

- **A tutti gli studenti** è stato richiesto di completare le **componenti teoriche e pratiche** del corso, tra cui la condivisione di **suggerimenti sulle caratteristiche di sostenibilità** e la creazione di **storyboard educativi**. Il completamento del corso è stato premiato con la **conferma di una materia elettiva** e con **microcertificati per 8 ore di apprendimento**.

Feedback e approfondimenti

Il **corso sulle Green Skills** è stato ben accolto dai partecipanti e il sondaggio finale ha evidenziato un alto livello di soddisfazione:

- **Rilevanza del corso:** **60 partecipanti sono "completamente d'accordo"** sul fatto che il corso affronti argomenti attuali e rilevanti, e **59 concordano sul fatto** che il contenuto sia interessante.
- **Coinvolgimento e gamification:** Gli **esercizi interattivi** sono stati apprezzati perché aiutano a valutare l'apprendimento (**58 risposte positive**) e gli **elementi di gamification** sono stati evidenziati perché rendono il processo di apprendimento più coinvolgente (**60 risposte positive**). Gli studenti hanno apprezzato gli **esercizi di trascinarsi** e i quiz tematici, trovandoli motivanti e divertenti.
- **Accessibilità:** **61 partecipanti** hanno trovato il corso di facile accesso e navigazione, sottolineando la facilità d'uso della piattaforma.

Studenti in evidenza:

- Il **design interattivo** del corso, con **video, compiti e domande** coinvolgenti che si allineavano bene con il materiale di studio.
- **Gli aspetti di gamification**, che hanno trasformato l'apprendimento in un'avventura divertente, hanno reso i concetti più facili da capire e hanno mantenuto alti i livelli di motivazione.
- La **rilevanza pratica** del corso, che ha fornito linee guida chiare ed esempi realistici, rendendolo direttamente applicabile ai loro studi e allo sviluppo professionale.
- **Le immagini di alta qualità** e i **contenuti esaurienti** hanno contribuito a migliorare la comprensione e la conservazione delle informazioni.

Gli studenti hanno fornito un feedback costruttivo, tra cui:

- Il desiderio di avere **più esempi pratici e applicazioni reali**, in particolare nei compiti interattivi.
- Suggestioni per **migliorare l'uniformità del testo** e la **chiarezza** di alcuni passaggi del corso.
- Una raccomandazione per integrare **brevi interviste video con esperti** per arricchire il contenuto e aggiungere **approfondimenti contestuali**.
- Alcuni partecipanti hanno suggerito di offrire il corso sotto forma di **libro di testo** per facilitarne l'accesso.

Feedback degli educatori

Gli educatori hanno apprezzato il corso per il suo **formato interattivo** e i **contenuti di alta qualità**. Hanno trovato gli **elementi di gamification** efficaci nel mantenere gli studenti impegnati e hanno apprezzato le **chiare linee guida** fornite. Il fatto che il corso si concentri su **esempi realistici e applicazioni pratiche** è stato notato come un punto di forza significativo, che lo rende utile per l'uso in classe. Tuttavia, hanno anche raccomandato di rendere **più uniforme** la presentazione dei contenuti e di includere **ulteriori elementi di gamification** per migliorare ulteriormente il coinvolgimento.

Piani di Exploitation e sostenibilità

Integrazione futura e offerta di corsi

- **Programmi di apprendimento permanente:** Il CZU intende continuare a offrire il corso Green Skills come parte del suo **programma di apprendimento permanente**, rivolto a studenti adulti e professionisti che desiderano migliorare le proprie competenze in materia di sostenibilità.
- **Integrazione nei programmi di laurea:** Il corso sarà integrato in programmi come il **Career Counselling** a livello di laurea e sarà parte degli **studi ambientali** per gli studenti di laurea magistrale. Sarà inoltre offerto agli **studenti Erasmus+** durante le sessioni **estive**.
- **Corsi per studenti Erasmus+:** Tutti i MOOC in lingua inglese, compreso il corso Green Skills, saranno integrati nelle offerte Erasmus+, consentendo agli studenti internazionali di beneficiare dei contenuti.

Impegno con le organizzazioni moltiplicatrici

- **Collaborazione con le istituzioni scolastiche:** La CZU ha coinvolto i **presidi delle scuole elementari e secondarie** che sono interessati a utilizzare il corso Green Skills con i loro studenti. Anche il **Centro per l'apprendimento permanente** della CZU ha mostrato interesse a incorporare il corso nei suoi programmi per adulti.

Piani per lo sviluppo e la diffusione delle risorse

- **Attività di pubblicazione:** Il CZU intende pubblicare materiali relativi alle competenze ecologiche e sviluppare **compiti pratici** per gli studenti del settore ambientale utilizzando elementi **di pedagogia esperienziale** del corso.
- **Strategie di promozione:** Il corso continuerà a essere promosso attraverso i **social media** e le **reti scolastiche**, assicurando che raggiunga un ampio pubblico. Inoltre, nella strategia di promozione saranno integrati suggerimenti per **materiali visivi e approfondimenti di esperti del mondo reale**.

Conclusione

La sperimentazione del **corso Green Skills** presso l'**Czech University of Life Sciences** è stata un successo, con **studenti ed educatori** che hanno riconosciuto il valore del corso nel fornire **conoscenze pratiche, coinvolgenti e aggiornate**. L'enfasi posta su **esercizi interattivi, applicazioni reali e gamification** ha reso il corso uno strumento prezioso per l'insegnamento dei concetti di sostenibilità. Con oltre il **75% dei partecipanti** che si sono dichiarati soddisfatti, il corso ha raggiunto gli obiettivi di promuovere la comprensione delle competenze ecologiche e di motivare gli studenti ad applicare queste conoscenze.

In futuro, il CZU si impegna a **sostenere l'impatto del corso** integrandolo nei **programmi di apprendimento permanente** e ampliandone la portata attraverso **collaborazioni**

internazionali. Questi sforzi garantiscono che il **corso Green Skills** rimanga una risorsa chiave per studenti e professionisti, dotandoli delle competenze necessarie per affrontare le sfide della **sostenibilità** nel mondo di oggi.

InnovationHive

Integrazione di corsi e impegno degli studenti

Innovation Hive Innovation Hive ha sperimentato con successo il **corso di Entrepreneurial Skills** presso l'**Istituto di formazione tecnologica di Larissa, Università della Tessaglia**. Il corso è stato integrato nei programmi di **Business Administration** e **Information Technology** a livello di laurea, offrendo agli studenti un'esperienza di apprendimento completa che collega le conoscenze teoriche con le applicazioni pratiche.

Dati demografici dei partecipanti e tassi di completamento

Al progetto pilota hanno partecipato **125 studenti greci, 78** dei quali si **sono iscritti alla versione greca** del corso e **12 a quella inglese**. Il progetto è stato ulteriormente sostenuto da partner chiave, tra cui il **Comune di Larissa**, l'**IEK AKMI** (una scuola di formazione professionale di Larissa) e l'**Università della Tessaglia**, che ha facilitato l'inserimento del corso in vari **programmi di laurea e di laurea magistrale**. Gli sforzi di promozione del corso hanno incluso **campagne mirate sui social media** attraverso i canali di Innovation Hive, raggiungendo un ampio pubblico di studenti, istituzioni educative e partner. Inoltre, il corso è stato presentato in occasione di eventi legati ad altri progetti, offrendo l'opportunità di discutere l'importanza delle Entrepreneurial Skills per l'integrazione nel mercato del lavoro. Sono state tenute anche **lezioni speciali** presso i dipartimenti di **Business Administration** e **Information Technology** dell'Università della Tessaglia, dove gli studenti sono stati introdotti in modo approfondito ai contenuti del corso e alla piattaforma.

La maggior parte dei partecipanti ha completato sia la **parte teorica che quella pratica** del corso, ricevendo **microcertificati per 8 ore di apprendimento** e conferme per il completamento di una materia elettiva. In totale, **84 studenti** hanno fornito un feedback dettagliato sulle loro esperienze, contribuendo alla valutazione e al miglioramento del corso.

Feedback e approfondimenti

Il **feedback degli studenti** è stato estremamente positivo e la maggior parte ha lodato il formato interattivo del corso. Molti hanno trovato particolarmente coinvolgenti gli **elementi di gamification**, che hanno trasformato il processo di apprendimento in un'esperienza più divertente e coinvolgente. Gli studenti hanno apprezzato la **struttura ben organizzata** del corso, che ha permesso loro di progredire agevolmente attraverso i contenuti. Hanno inoltre sottolineato l'**alta qualità delle immagini**, che non solo hanno catturato la loro attenzione, ma hanno reso più facile la memorizzazione di informazioni complesse. Il corso è stato apprezzato per il mix equilibrato di **contenuti testuali ed esercizi interattivi**, che lo rende accessibile e coinvolgente.

Gli educatori coinvolti nel progetto pilota hanno fatto eco a questi sentimenti, notando che il corso è stato un eccellente complemento ai metodi di insegnamento tradizionali. La **struttura chiara** del corso, unita al suo **orientamento pratico**, ha permesso agli istruttori di integrare facilmente i contenuti nelle loro lezioni e sessioni di formazione. Hanno apprezzato in particolare gli **elementi di gamification** e gli **esercizi interattivi**, che secondo loro hanno aumentato in modo significativo il coinvolgimento degli studenti.

Sfide e aree di miglioramento

Nonostante l'accoglienza positiva, sono state rilevate alcune sfide. Alcuni studenti hanno incontrato difficoltà nell'**accesso alla tecnologia necessaria**, il che ha rappresentato un ostacolo per coloro che non avevano un accesso digitale affidabile. Tuttavia, **non sono state avanzate richieste di modifica** della struttura del corso, poiché i partecipanti hanno ritenuto che l'attuale equilibrio tra **elementi interattivi e testuali** rispondesse efficacemente alle loro esigenze. Nel complesso, i livelli di soddisfazione sono stati elevati e **sia gli studenti che gli educatori** hanno riconosciuto il contributo del corso allo sviluppo delle **Entrepreneurial Skills**.

Piani di Exploitation e sostenibilità

In prospettiva, **Innovation Hive** prevede di integrare il **corso sulle Entrepreneurial Skills** nei curricula delle istituzioni partner, come l'**Università della Tessaglia** e l'**IEK AKMI**, garantendo che diventi una parte fondamentale della loro **offerta accademica**. Il corso rimarrà inoltre disponibile sulla **piattaforma online di Innovation Hive**, consentendo un **accesso continuo** a studenti e professionisti. Questa disponibilità a lungo termine ha lo scopo di sostenere l'apprendimento continuo, promuovendo **le Entrepreneurial Skills** tra un pubblico più ampio. Inoltre, Innovation Hive continuerà a promuovere il corso attraverso le sue ampie **reti di social media**, raggiungendo nuovi studenti e istituzioni educative.

Piani di integrazione nei programmi esistenti

Nell'ambito dei suoi **piani di Exploitation e sostenibilità**, Innovation Hive intende utilizzare il **MOOC** sia in **greco che in inglese** nell'ambito di progetti e iniziative future, integrandolo ulteriormente nei programmi di **Business Administration** e **Information Technology** dell'Istituto di Formazione Tecnologica di Larissa. L'**Università della Tessaglia** è particolarmente interessata a incorporare il corso nei suoi **programmi di laurea e di laurea magistrale**, assicurando che un'ampia gamma di studenti possa beneficiare dei contenuti completi del corso. Inoltre, l'**IEK AKMI** ha espresso interesse nell'offrire il corso a **studenti adulti**, ampliando così la sua portata a un pubblico eterogeneo.

Ulteriore sviluppo e diffusione

Innovation Hive prevede inoltre di concentrarsi sulle **attività editoriali** relative alle **Entrepreneurial Skills**, utilizzando le intuizioni e le esperienze raccolte durante la fase di sperimentazione per arricchire le future iniziative educative. Il **corso sulle Entrepreneurial Skills** si è dimostrato uno strumento efficace per promuovere il **pensiero imprenditoriale** tra gli studenti, fornendo loro le competenze e le conoscenze necessarie per la **crescita professionale**. Grazie al feedback positivo dei partecipanti e all'impegno costante nel mantenere ed espandere la portata del corso, **Innovation Hive** è ben posizionata per garantire un impatto continuo del corso nel panorama accademico e professionale.

Conclusione

Il corso pilota di **Entrepreneurial Skills** di **Innovation Hive** ha avuto successo, coinvolgendo **125 studenti greci** e ricevendo un feedback positivo sia dai partecipanti che dagli educatori. Il corso, integrato nel programma di studi dell'**Istituto Tecnologico di Larissa**, è stato notato per i suoi **elementi interattivi e di gioco**, che hanno migliorato la motivazione e l'apprendimento degli studenti.

Le sfide hanno riguardato l'accesso di alcuni studenti alla tecnologia e piccoli aggiustamenti dei contenuti, ma nel complesso il corso è stato apprezzato per la sua **praticità**, l'**organizzazione** e l'impatto positivo sulle **capacità imprenditoriali**.

Innovation Hive intende sostenere questo impatto inserendo il corso nei curricula delle istituzioni partner, promuovendolo online e perfezionando i contenuti in base al feedback. Collaborando con le **organizzazioni moltiplicatrici** e ampliando l'accesso agli studenti adulti, **Innovation Hive** mira a rendere il **Corso di Entrepreneurial Skills** una risorsa duratura per lo sviluppo delle Entrepreneurial Skills necessarie nel mercato del lavoro di oggi.