



## Promuovere la trasformazione digitale e l'innovazione sociale nell'IFP per un migliore accesso degli studenti sordi al mercato del lavoro

### Mappatura del paesaggio dell'ecosistema imprenditoriale sociale per i sordi

Il consorzio sta introducendo lo **strumento di mappatura 3D4DEAF**, progettato per **rappresentare gli ecosistemi imprenditoriali in Europa** con particolare attenzione alle persone con disabilità uditive o sordità. Dopo una ricerca approfondita che ha coinvolto esperti e studi di letteratura, questo approccio utilizza la piattaforma di mappatura di Google per creare uno strumento interattivo con le parti interessate. Il sito mostra **una rete di organizzazioni di sordi/udenti, istituti di formazione professionale e imprese di imprenditoria sociale**, oltre a seminari ed eventi pertinenti.

Il nostro sforzo mira a **democratizzare le informazioni sui dati accessibili per gli imprenditori sordi**, offrendo un facile accesso e interattività e mettendo in evidenza il panorama in evoluzione dell'imprenditorialità inclusiva in Europa e in altre regioni. I risultati visualizzati sulla mappa possono essere filtrati, visualizzati in una tabella e scaricati in formato CSV, con le relative informazioni di contatto per le organizzazioni identificate. Essendo una piattaforma Cloud di dati aperti, consente un input continuo, favorendo la visibilità per le organizzazioni e gli individui desiderosi di impegnarsi nella rete. Inoltre, i prossimi aggiornamenti integreranno lo strumento in **un'app per dispositivi mobili**, migliorando la funzionalità e la convenienza, e consentendo agli studenti sordi di fungere da catalizzatori per la trasformazione digitale e l'innovazione sociale.



# Iniziamo ad usare la realtà aumentata per la creazione di un'impresa sociale: la guida

Nell'ambito del Work Package 4, l'attività iniziale si concentra sulla creazione di **una guida** che offra approfondimenti sulle specificità dell'incubazione e della pianificazione dell'imprenditorialità sociale adattate all'Industria 4.0. La guida fornisce quindi una panoramica dell'**industria dei giochi AR**, delineandone gli obiettivi, i benefici e la struttura. Utilizzando **metodi di apprendimento basati sulla gamification**, la "roadmap" della **guida** - un processo in dieci fasi per il lancio di un'impresa sociale - è pensata per motivare e coinvolgere gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale nell'imprenditorialità. Queste dieci fasi costituiranno anche le fondamenta del processo di creazione del gioco AR, migliorando la conservazione delle competenze fondamentali da parte degli studenti. L'esperienza di apprendimento si rifletterà nel Business Model Canvas che gli studenti dovranno completare.

## Learning Teaching Training Activity quasi al via

La **LTTA**, ospitata da Emphasys Centre a Nicosia, Cipro, si svolgerà dal 17 al 21 giugno 2024. L'evento



riunirà i rappresentanti di ogni istituzione partner per testare i risultati del progetto sulle metodologie di insegnamento e apprendimento digitale per gli studenti sordi e ipoudenti. In particolare, l'attenzione sarà rivolta alla formazione degli educatori dell'istruzione e della formazione professionale sulle migliori pratiche per assistere gli studenti dell'istruzione e della formazione professionale nello sviluppo di abilità metacognitive per il talento imprenditoriale attraverso gli strumenti presentati dai partner

## SEGUICI1



[www.3d4deafproject.eu](http://www.3d4deafproject.eu)



[@3d4deaf](https://www.facebook.com/3d4deaf)



[azajac@san.edu.pl](mailto:azajac@san.edu.pl)



[@3d4deaf](https://www.instagram.com/3d4deaf)



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.