# ECOReDi

*Where Eco-Construction Meets Digital Innovation*

## Brochure di presentazione

La Biodilizia nell'era digitale

**2 anni e mezzo**

**4 paesi coinvolti**

**5 partners**

**Progetto ERASMUS +**

Co-funded by the European Union

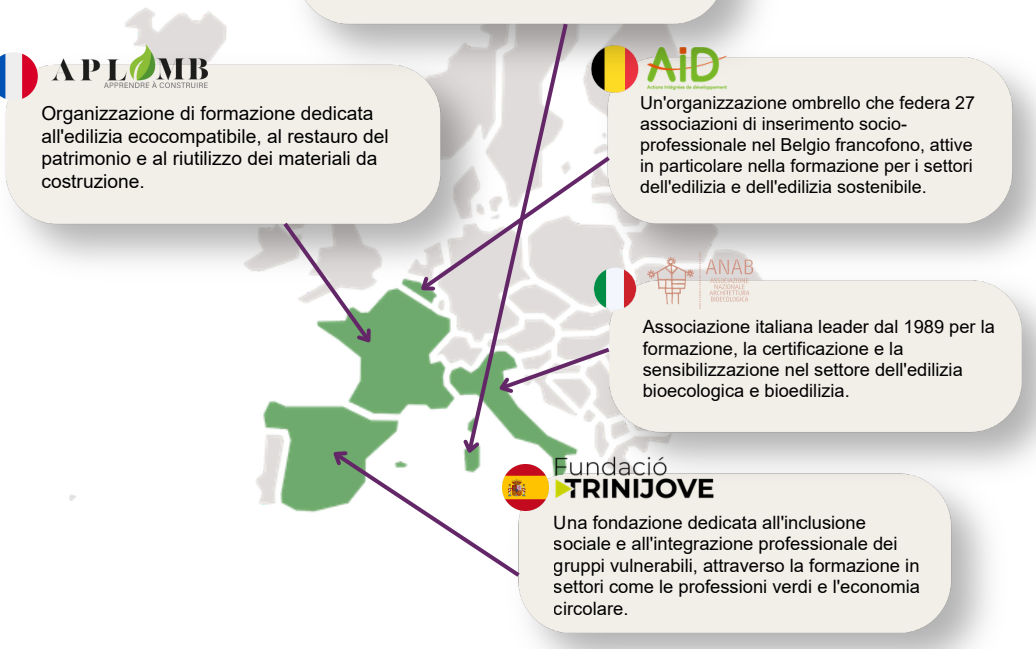
# Tre elementi riuniti nel cuore di ECO-ReDi

**Sfide ambientali**
Promuovere l'uso di materiali di origine biologica e tecniche sostenibili per affrontare le sfide ambientali del settore edile.

**Sfide digitali**
Sviluppare strumenti didattici digitali e interattivi per modernizzare l'apprendimento dell'edilizia ecocompatibile.

**Formazione nel settore edile**
Facilitare l'accesso alla formazione, rafforzare l'occupabilità e armonizzare le competenze a livello europeo attraverso una piattaforma educativa digitale.

# I partner si incontrano attorno al progetto ECO-ReDi



# L’origine del progetto



Il settore delle costruzioni sta affrontando una transizione ecologica e digitale accelerata: l'avvento di nuovi materiali di origine biologica, la diffusione di strumenti digitali nei cantieri e la crescente necessità di formare persone lontane dal mercato del lavoro su queste nuove pratiche. In risposta a queste osservazioni, nel 2022 è stata lanciata in Belgio un'iniziativa iniziale, seguita dal progetto IBIS (2023-2024), che ha sensibilizzato i formatori sull'edilizia sostenibile e ha sviluppato le prime risorse didattiche e piattaforme di formazione.

Questo lavoro ha rivelato dei limiti: la mancanza di strumenti digitali per arricchire l'apprendimento e un'accessibilità ancora insufficiente per coloro che stanno affrontando una transizione nel lavoro o che sono lontani dal mondo del lavoro. ECO-ReDi è stato creato per superare questi limiti ed estendere questo slancio a livello europeo, riunendo cinque organizzazioni partner.

# Gli obiettivi di ECO-ReDi

**Sviluppare una piattaforma digitale interattiva**
con moduli, schede tecniche e video tutorial, accessibili da computer e tablet, per consentire un apprendimento flessibile e autonomo, particolarmente utile per un pubblico con mobilità o disponibilità limitate.

**Creare un serious game coinvolgente**
per sperimentare virtualmente le tecniche di bioedilizia e i materiali di origine biologica prima della loro applicazione reale nei cantieri, in un ambiente privo di rischi.

**Formare i formatori**
all'uso di questi strumenti digitali, attraverso materiali didattici dedicati e sessioni di formazione.

**Convalidare gli strumenti in condizioni reali**
in collaborazione con professionisti del settore edile, per garantire che le competenze acquisite siano direttamente applicabili al mercato del lavoro.

**Diffondere i risultati a livello europeo**
attraverso la piattaforma EPALE e le risorse tradotte in francese, inglese, italiano e spagnolo.

## I workpackages del progetto

- **Workpackage 1 :** Gestione del progetto
- **Workpackage 2 :** Comunicazione e disseminazione
- **Workpackage 3 :** Metodologia e Risorse pedagogiche
- **Workpackage 4 :** Sviluppo della piattaforma e del gioco
- **Workpackage 5 :** Formazione e sensibilizzazione
- **Workpackage 6 :** Valutazione e qualità del progetto

**Sentitevi liberi di esplorare il sito web del progetto e le nostre diverse pagine per seguire i progressi e i risultati del progetto.**

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni espresse sono esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.
**Bioedilizia nell'era digitale - Codice progetto: 2025-1-BE01-KA220-VET-000364601 Rif. progetto: 25PCP0003**