



2023-1-ES01-KA220-VET-000153926



AI-based Cybersecurity Training

PESCARA - 24 SEPTEMBER 2025

AICY JOURNEY COMES TO AN END

LOOKING BACK: TWO YEARS OF INNOVATION IN AI-BASED CYBERSECURITY TRAINING

The AICY project, co-funded by Erasmus+ KA220-VET, is concluding its two-year journey (Oct 2023 - Sep 2025), during which the consortium of six European partners has worked to strengthen VET by bridging the gap between the rising demand for cybersecurity skills and the training opportunities available.

MAIN OBJECTIVES AND ACHIEVEMENTS

The AICY project set out to transform the way cybersecurity is taught in vocational education, combining the analytical power of artificial intelligence with the motivational impact of gamification. Over two years, the consortium developed and tested three key innovations: AI-based teaching materials tailored to VET curricula, a self-assessment platform offering personalized feedback for students and monitoring tools for teachers, and an engaging e-learning environment enriched with gamification. Validated in real training contexts, these tools have shown their effectiveness in enhancing learning outcomes.

Thanks to AICY, teachers and students now have access to innovative resources that not only improve digital competences but also strengthen employability and resilience in an increasingly digital and fast-changing labour market.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

BEYOND THE RESULTS: A LASTING IMPACT

While the creation of training modules, platforms, and digital content represents the tangible outputs of the project, AICY's true legacy lies in the broader changes it has stimulated.

The project has played a key role in raising awareness of how artificial intelligence and cybersecurity are not just technical issues, but fundamental competencies for education, citizenship, and employability in the 21st century. It has also enhanced the digital pedagogy of teachers, providing them with new strategies and tools to adapt their teaching methods to diverse learners.

At the same time, AICY has demonstrated how gamification can transform the learning experience, increasing student motivation, participation, and active engagement.

Equally important, the project fostered stronger cooperation between VET schools, universities, SMEs, and research centres across Europe, creating a collaborative network that extends well beyond the project's official duration.

In this way, AICY has contributed not only to producing immediate results but also to laying the foundations for continued innovation in digital education.



ENGAGING EDUCATORS AND STAKEHOLDERS: FINAL CONFERENCES

In June 2025, the University College Limburg hosted an event in Diepenbeek (Belgium) that gathered 22 teachers and VET trainers. The meeting focused on presenting the AICY self-assessment platform and on sharing best practices for integrating artificial intelligence into digital pedagogy.



UC Limburg (Belgium) – Diepenbeek, 24 June 2025

The following month, in July 2025, EPRALIMA organised two dissemination events in Arcos de Valdevez (Portugal), with 39 participants between teachers, students, and local educational authorities. These sessions provided hands-on demonstrations of the gamified e-learning platform, highlighting its potential to boost motivation and active learning.



EPRALIMA (Portugal) – Arcos de Valdevez, 15 & 29 July 2025

Finally, the project closed with an international conference in Istanbul (Turkey) on 16 September 2025, hosted by Innomate. With 64 participants, including partners and external experts, the event became a space for reflecting on the project's achievements, debating the future of AI in cybersecurity education, and identifying opportunities for sustainability and follow-up initiatives.



INNOMATE (Turkey) – Istanbul, 16 September 2025

PESCARA - 24 SEPTEMBER 2025

AICY JOURNEY COMES TO AN END

SHARING KNOWLEDGE, BUILDING NETWORKS

To celebrate the final phase of AICY, the partners organised a series of multiplier events and international conferences across Europe, creating valuable opportunities to share the project's achievements with a wide and diverse audience. These initiatives brought together teachers, VET trainers, students, researchers, policymakers and other stakeholders, offering them the chance to experience first-hand the platforms and tools developed during the project. Beyond showcasing results, the events served as spaces for dialogue, exchange of experiences and discussion on the role of artificial intelligence and gamification in the future of vocational education. Thanks to this direct interaction, AICY was able not only to disseminate its outputs but also to foster awareness, build networks, and ensure that the project's impact will continue beyond its official conclusion. As the project closes, its legacy stands as a solid step towards more innovative, inclusive, and future-oriented vocational education in Europe.



PESCARA - 24 SEPTEMBER 2025

IL VIAGGIO DI AICY GIUNGE AL TERMINE

UNO SGUARDO AL PASSATO: DUE ANNI DI FORMAZIONE AI-BASED SU CYBERSECURITY

Il progetto, cofinanziato da Erasmus+ KA220-VET, sta concludendo il suo percorso biennale (2023 - 2025), in cui il consorzio ha lavorato per rafforzare l'istruzione e la formazione professionale, colmando il divario tra la crescente domanda di competenze in materia di sicurezza informatica e le opportunità di formazione disponibili.

OBIETTIVI E RISULTATI RAGGIUNTI

Il progetto AICY si proponeva di trasformare il modo in cui la sicurezza informatica viene insegnata nella formazione professionale, combinando la potenza dell'intelligenza artificiale con l'impatto della gamification. In due anni, il consorzio ha sviluppato e testato tre innovazioni chiave: materiali didattici basati su AI adattati ai curricula, una piattaforma di autovalutazione con feedback personalizzati e strumenti di monitoraggio per gli insegnanti, e un ambiente di e-learning coinvolgente arricchito con gamification. Validati in contesti formativi reali, questi strumenti hanno dimostrato efficacia nel migliorare i risultati di apprendimento.

Grazie ad AICY, insegnanti e studenti hanno ora accesso a risorse innovative che migliorano le competenze digitali e rafforzano l'occupabilità in un mercato sempre più digitale ed esigente.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

OLTRE I RISULTATI: UN IMPATTO DURATURO

Sebbene la creazione di moduli formativi, piattaforme e contenuti digitali rappresenti i risultati tangibili del progetto, la vera eredità di AICY risiede nei cambiamenti più ampi che ha stimolato.

Il progetto ha svolto un ruolo chiave nel sensibilizzare su come l'intelligenza artificiale e la sicurezza informatica non siano solo questioni tecniche, ma competenze fondamentali per l'istruzione, la cittadinanza e l'occupabilità nel XXI secolo. Ha inoltre migliorato la pedagogia digitale degli insegnanti, fornendo loro nuove strategie e strumenti per adattare i loro metodi di insegnamento a studenti diversi.

Allo stesso tempo, AICY ha dimostrato come la gamification possa trasformare l'esperienza di apprendimento, aumentando la motivazione, la partecipazione e il coinvolgimento attivo degli studenti.

Altrettanto importante, il progetto ha promosso una più forte cooperazione tra istituti di formazione professionale, università, PMI e centri di ricerca in tutta Europa, creando una rete collaborativa che si estende ben oltre la durata ufficiale del progetto.

In questo modo, AICY ha contribuito non solo a produrre risultati immediati, ma anche a gettare le basi per un'innovazione continua nell'educazione digitale.



2023-1-ES01-KA220-VET-000153926



AI-based Cybersecurity Training

PESCARA - 24 SEPTEMBER 2025

IL VIAGGIO DI AICY GIUNGE AL TERMINE

CONDIVIDERE LA CONOSCENZA COSTRUENDO RETI

Per celebrare la fase finale di AICY, i partner hanno organizzato una serie di eventi moltiplicatori e conferenze internazionali in tutta Europa, creando preziose opportunità per condividere i risultati con un pubblico ampio e diversificato. Queste iniziative hanno riunito insegnanti, formatori della formazione professionale, studenti, ricercatori, responsabili politici e altri stakeholder, offrendo loro la possibilità di sperimentare direttamente le piattaforme e gli strumenti sviluppati. Oltre a presentare i risultati, gli eventi sono stati spazi di dialogo, scambio di esperienze e discussione sul ruolo dell'intelligenza artificiale e della gamification nel futuro della formazione professionale. Grazie a questa interazione, AICY ha potuto non solo diffondere i propri risultati, ma anche promuovere consapevolezza, costruire reti e garantire che l'impatto continui oltre la conclusione ufficiale. L'eredità del progetto rappresenta un passo concreto verso una formazione più innovativa, inclusiva e orientata al futuro in Europa.

COINVOLGERE EDUCATORI E STAKEHOLDER: CONFERENZE FINALI

A giugno 2025, l'University College Limburg ha ospitato a Diepenbeek (Belgio) un evento con 22 insegnanti e formatori della formazione professionale. L'incontro si è focalizzato sulla piattaforma di autovalutazione AICY e sulla condivisione di pratiche per integrare l'intelligenza artificiale nella pedagogia digitale.



UC Limburg (Belgium) - Diepenbeek, 24 June 2025

Il mese successivo, a luglio 2025, EPRALIMA ha organizzato due eventi di disseminazione ad Arcos de Valdevez (Portogallo), con 39 partecipanti tra insegnanti, studenti e autorità educative locali. Queste sessioni hanno offerto dimostrazioni pratiche della piattaforma di e-learning gamificata, evidenziandone il potenziale per aumentare la motivazione e l'apprendimento attivo.

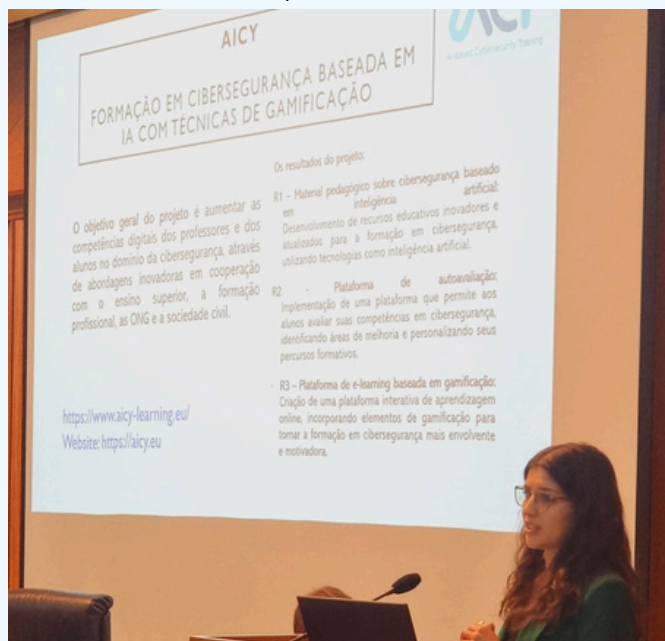


EPRALIMA (Portugal) - Arcos de Valdevez, 15 & 29 July 2025

Infine, il progetto si è concluso con una conferenza internazionale a Istanbul (Turchia) il 16 settembre 2025, ospitata da Innomate. Con 64 partecipanti, l'evento è diventato uno spazio di riflessione sui risultati del progetto, di dibattito sul futuro dell'IA nella formazione in materia di sicurezza informatica e di individuazione di opportunità di sostenibilità e iniziative di follow-up.



INNOMATE (Turkey) - Istanbul, 16 September 2025



PESCARA - 24 DE SEPTIEMBRE DE 2025

EL VIAJE DE AICY LLEGA A UN FIN

UNA MIRADA ATRÁS: DOS AÑOS DE INNOVACIÓN EN LA FORMACIÓN EN CIBERSEGURIDAD BASADA EN IA

El proyecto AICY, cofinanciado por Erasmus+ KA220-VET, está concluyendo su recorrido de dos años (octubre de 2023 - septiembre de 2025), durante los cuales el consorcio de seis socios europeos ha trabajado para fortalecer la EFP cerrando la brecha entre la creciente demanda de habilidades en ciberseguridad y las oportunidades de capacitación disponibles.

PRINCIPALES OBJETIVOS Y LOGROS

El proyecto AICY se propuso transformar la enseñanza de la ciberseguridad en la formación profesional, combinando el poder analítico de la inteligencia artificial con el impacto motivacional de la gamificación. A lo largo de dos años, el consorcio desarrolló y probó tres innovaciones clave: materiales didácticos basados en IA adaptados a los planes de estudio de FP, una plataforma de autoevaluación que ofrece retroalimentación personalizada para estudiantes y herramientas de seguimiento para docentes, y un entorno de aprendizaje electrónico atractivo y enriquecido con gamificación. Validadas en contextos de formación reales, estas herramientas han demostrado su eficacia para mejorar los resultados del aprendizaje.

Gracias a AICY, profesores y estudiantes ahora tienen acceso a recursos innovadores que no solo mejoran las competencias digitales sino que también fortalecen la empleabilidad y la resiliencia en un mercado laboral cada vez más digital y en rápida evolución.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

MÁS ALLÁ DE LOS RESULTADOS: UN IMPACTO DURADERO

Si bien la creación de módulos de capacitación, plataformas y contenido digital representan los resultados tangibles del proyecto, el verdadero legado de AICY radica en los cambios más amplios que ha estimulado.

El proyecto ha desempeñado un papel clave en la concienciación sobre cómo la inteligencia artificial y la ciberseguridad no son solo cuestiones técnicas, sino competencias fundamentales para la educación, la ciudadanía y la empleabilidad en el siglo XXI. También ha mejorado la pedagogía digital del profesorado, proporcionándoles nuevas estrategias y herramientas para adaptar sus métodos de enseñanza a la diversidad del alumnado.

Al mismo tiempo, AICY ha demostrado cómo la gamificación puede transformar la experiencia de aprendizaje, aumentando la motivación, la participación y el compromiso activo de los estudiantes.

Igualmente importante es que el proyecto fomentó una cooperación más fuerte entre escuelas de EFP, universidades, PYME y centros de investigación de toda Europa, creando una red de colaboración que se extiende mucho más allá de la duración oficial del proyecto.

De esta manera, AICY ha contribuido no sólo a producir resultados inmediatos sino también a sentar las bases para la innovación continua en la educación digital.

PESCARA - 24 DE SEPTIEMBRE DE 2025

EL VIAJE DE AICY LLEGA A UN FIN

COMPARTIENDO CONOCIMIENTOS, CONSTRUYENDO REDES

Para celebrar la fase final de AICY, los socios organizaron una serie de eventos multiplicadores y conferencias internacionales por toda Europa, creando valiosas oportunidades para compartir los logros del proyecto con un público amplio y diverso. Estas iniciativas reunieron a docentes, formadores de FP, estudiantes, investigadores, responsables políticos y otras partes interesadas, ofreciéndoles la oportunidad de experimentar de primera mano las plataformas y herramientas desarrolladas durante el proyecto. Además de mostrar los resultados, los eventos sirvieron como espacios de diálogo, intercambio de experiencias y debate sobre el papel de la inteligencia artificial y la gamificación en el futuro de la formación profesional. Gracias a esta interacción directa, AICY no solo pudo difundir sus resultados, sino también fomentar la concienciación, crear redes y garantizar que el impacto del proyecto perdure tras su finalización oficial. Al finalizar el proyecto, su legado se erige como un paso sólido hacia una formación profesional más innovadora, inclusiva y con visión de futuro en Europa.



INVOLUCRAR A EDUCADORES Y PARTES INTERESADAS: CONFERENCIAS FINALES

En junio de 2025, el University College Limburg organizó un evento en Diepenbeek (Bélgica) que reunió a 22 docentes y formadores de FP. La reunión se centró en presentar la plataforma de autoevaluación AICY y compartir buenas prácticas para integrar la inteligencia artificial en la pedagogía digital.



UC Limburg (Bélgica) - Diepenbeek, 24 de junio de 2025

El mes siguiente, en julio de 2025, EPRALIMA organizó dos eventos de difusión en Arcos de Valdevez (Portugal), con 39 participantes entre profesorado, alumnado y autoridades educativas locales. Estas sesiones ofrecieron demostraciones prácticas de la plataforma de aprendizaje electrónico gamificado, destacando su potencial para impulsar la motivación y el aprendizaje activo.



EPRALIMA (Portugal) - Arcos de Valdevez, 15 y 29 de julio de 2025

Finalmente, el proyecto concluyó con una conferencia internacional en Estambul (Turquía) el 16 de septiembre de 2025, organizada por Innomate. Con 64 participantes, entre socios y expertos externos, el evento se convirtió en un espacio para reflexionar sobre los logros del proyecto, debatir el futuro de la IA en la educación en ciberseguridad e identificar oportunidades de sostenibilidad e iniciativas de seguimiento.



INNOMATE (Turquía) - Estambul, 16 de septiembre de 2025

PESCARA - 24 SEPTEMBER 2025

AICY-REIS LOOPT TEN EINDE

TERUGBLIK: TWEE JAAR INNOVATIE IN AI-GEBASEERDE CYBERSECURITYTRAINING

Het AICY-project, medegefinancierd door Erasmus+ KA220-VET, rondt nu zijn tweejarige traject af (oktober 2023 - september 2025). Gedurende dit traject heeft het consortium van zes Europese partners gewerkt aan het versterken van het beroepsonderwijs en de beroepsopleidingen door de kloof te dichten tussen de stijgende vraag naar cybersecurityvaardigheden en de beschikbare opleidingsmogelijkheden.

BELANGRIJKSTE DOELSTELLINGEN EN PRESTATIES

Het AICY-project had als doel de manier waarop cybersecurity in het beroepsonderwijs wordt onderwezen te transformeren door de analytische kracht van kunstmatige intelligentie te combineren met de motiverende impact van gamification. Gedurende twee jaar ontwikkelde en testte het consortium drie belangrijke innovaties: op AI gebaseerd lesmateriaal, afgestemd op de curricula van het beroepsonderwijs, een zelfevaluatieplatform met gepersonaliseerde feedback voor studenten en monitoringtools voor docenten, en een aantrekkelijke e-learningomgeving verrijkt met gamification. Deze tools zijn gevalideerd in echte trainingscontexten en hebben hun effectiviteit bewezen in het verbeteren van leerresultaten.

Dankzij AICY hebben docenten en studenten nu toegang tot innovatieve hulpmiddelen die niet alleen de digitale vaardigheden verbeteren, maar ook de inzetbaarheid en veerkracht op een steeds digitalere en snel veranderende arbeidsmarkt versterken.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

VERDER DAN DE RESULTATEN: EEN BLIJVENDE IMPACT

Hoewel de creatie van trainingsmodules, platforms en digitale content de tastbare uitkomsten van het project vertegenwoordigt, ligt de ware nalatenschap van AICY in de bredere veranderingen die het heeft gestimuleerd.

Het project heeft een belangrijke rol gespeeld bij het vergroten van het bewustzijn dat kunstmatige intelligentie en cybersecurity niet alleen technische kwesties zijn, maar fundamentele competenties voor onderwijs, burgerschap en inzetbaarheid in de 21e eeuw. Het heeft ook de digitale pedagogiek van leraren verbeterd en hen voorzien van nieuwe strategieën en tools om hun lesmethoden aan te passen aan diverse leerlingen.

Tegelijkertijd heeft AICY aangetoond hoe gamification de leerervaring kan transformeren en de motivatie, participatie en actieve betrokkenheid van studenten kan vergroten.

Even belangrijk was dat het project een sterkere samenwerking tussen mbo-scholen, universiteiten, mkb-bedrijven en onderzoekscentra in heel Europa bevorderde, waardoor een samenwerkingsnetwerk ontstond dat veel verder reikt dan de officiële looptijd van het project.

Op deze manier heeft AICY niet alleen bijgedragen aan het behalen van directe resultaten, maar ook aan het leggen van de basis voor voortdurende innovatie in digitaal onderwijs.

HET BETREKKEN VAN DOCENTEN EN BELANGHEBBENDEN: AFSLUITENDE CONFERENTIES

In juni 2025 organiseerde de Hogeschool Limburg een evenement in Diepenbeek (België) waaraan 22 docenten en opleiders uit het beroepsonderwijs deelnamen. De bijeenkomst was gericht op de presentatie van het AICY-zelfevaluatieplatform en het delen van best practices voor de integratie van kunstmatige intelligentie in digitale pedagogiek.



UC Limburg (Belgium) - Diepenbeek, 24 Juni 2025

De maand daarop, in juli 2025, organiseerde EPRALIMA twee verspreidings evenementen in Arcos de Valdevez (Portugal), met 39 deelnemers, waaronder docenten, studenten en lokale onderwijsinstaties. Tijdens deze sessies werden praktische demonstraties gegeven van het gamified e-learningplatform, wat de potentie ervan om motivatie en actief leren te stimuleren, benadrukte.



EPRALIMA (Portugal) - Arcos de Valdevez, 15 en 29 juli 2025

Ten slotte werd het project afgesloten met een internationale conferentie in Istanbul (Turkije) op 16 september 2025, georganiseerd door Innomate. Met 64 deelnemers, waaronder partners en externe experts, vormde het evenement een gelegenheid om te reflecteren op de resultaten van het project, te debatteren over de toekomst van AI in cybersecurityonderwijs en kansen te identificeren voor duurzaamheid en vervolginiciatieven.



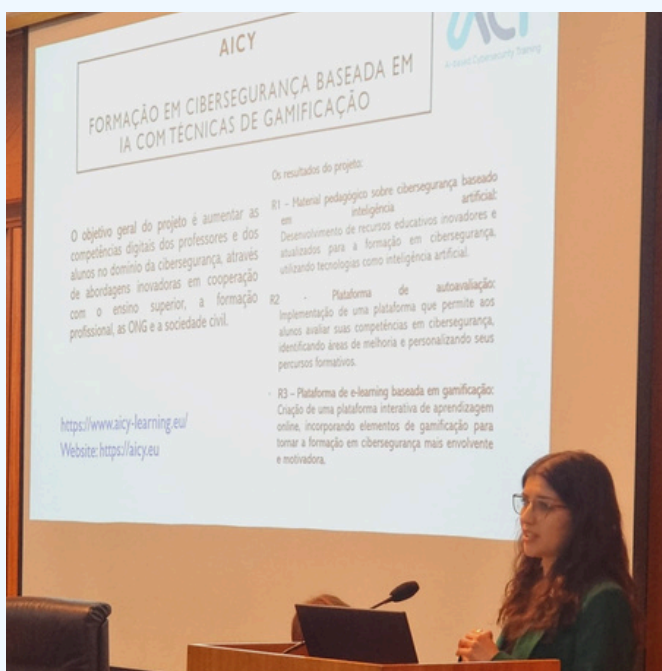
INNOMATE (Turkije) - Istanbul, 16 september 2025

PESCARA - 24 SEPTEMBER 2025

AICY-REIS LOOPT TEN EINDE

KENNIS DELEN, NETWERKEN BOUWEN

Om de laatste fase van AICY te vieren, organiseerden de partners een reeks multiplier-evenementen en internationale conferenties in heel Europa. Deze creëerden waardevolle kansen om de resultaten van het project te delen met een breed en divers publiek. Deze initiatieven brachten docenten, opleiders in het beroepsonderwijs, studenten, onderzoekers, beleidsmakers en andere belanghebbenden samen en boden hen de kans om de platforms en tools die tijdens het project zijn ontwikkeld, zelf te ervaren. Naast het presenteren van resultaten dienden de evenementen als ruimte voor dialoog, uitwisseling van ervaringen en discussie over de rol van kunstmatige intelligentie en gamification in de toekomst van het beroepsonderwijs. Dankzij deze directe interactie kon AICY niet alleen haar resultaten verspreiden, maar ook het bewustzijn vergroten, netwerken opbouwen en ervoor zorgen dat de impact van het project ook na de officiële afsluiting voortduurt. Nu het project ten einde loopt, staat de erfenis ervan als een solide stap naar innovatiever, inclusiever en toekomstgerichter beroepsonderwijs in Europa.



PESCARA - 24 WRZEŚNIA 2025

PODRÓŻ Z AICY DOBIEGA KOŃCA

DWA LATA INNOWACJI W SZKOLENIACH Z ZAKRESU CYBERBEZPIECZEŃSTWA OPARTYCH NA SZTUCZNEJ INTELIGENCJI

Projekt AICY, współfinansowany przez program Erasmus+ KA220-VET, dobiega końca po dwóch latach (październik 2023 r. - wrzesień 2025 r.), w trakcie których konsorcjum sześciu europejskich partnerów pracowało nad wzmocnieniem kształcenia zawodowego poprzez wypełnienie luki między rosnącym zapotrzebowaniem na umiejętności z zakresu cyberbezpieczeństwa a dostępnymi możliwościami szkoleniowymi.

GŁÓWNE CELE I OSIĄGNIĘCIA

Celem projektu AICY było przekształcenie sposobu nauczania cyberbezpieczeństwa w szkolnictwie zawodowym, łącząc sztuczną inteligencję z motywującym wpływem grywalizacji. W ciągu dwóch lat konsorcjum opracowało i przetestowało trzy kluczowe innowacje: materiały dydaktyczne oparte na AI dostosowane do programów nauczania zawodowego (VET), platformę samooceny oferującą spersonalizowaną informację zwrotną dla uczniów i narzędzia monitorujące dla nauczycieli oraz angażujące środowisko e-learningowe wzbogacone o grywalizację. Potwierdzone w rzeczywistych warunkach szkoleniowych, narzędzia wykazały swoją skuteczność w poprawie efektów uczenia się.

Dzięki AICY nauczyciele i uczniowie mają teraz dostęp do innowacyjnych zasobów, które nie tylko rozwijają kompetencje cyfrowe, ale także wzmacniają ich zdolność do zatrudnienia i odporność na coraz bardziej cyfrowym i szybko zmieniającym się rynku pracy.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

WYKRACZAJĄC POZA WYNIKI: TRWAŁY WPŁYW

Choć stworzenie modułów szkoleniowych, platform i treści cyfrowych stanowi namacalny rezultat projektu, prawdziwe dziedzictwo AICY tkwi w szerszych zmianach, które stymulował.

Projekt odegrał kluczową rolę w podnoszeniu świadomości na temat tego, że sztuczna inteligencja i cyberbezpieczeństwo to nie tylko kwestie techniczne, ale fundamentalne kompetencje w edukacji, obywatelstwie i zatrudnieniu w XXI wieku. Wzmocnił on również cyfrową pedagogikę nauczycieli, dostarczając im nowe strategie i narzędzia do dostosowywania metod nauczania do zróżnicowanych grup uczniów.

Jednocześnie AICY pokazało, jak grywalizacja może przekształcić proces uczenia się, zwiększając motywację, uczestnictwo i aktywne zaangażowanie uczniów.

Co równie ważne, projekt zacieśnił współpracę między szkołami zawodowymi, uniwersytetami, MŚP i ośrodkami badawczymi w całej Europie, tworząc sieć współpracy, która wykracza daleko poza oficjalny czas trwania projektu.

W ten sposób AICY przyczyniło się nie tylko do osiągnięcia natychmiastowych rezultatów, ale także do stworzenia podwalin pod dalsze innowacje w edukacji cyfrowej.



2023-1-ES01-KA220-VET-000153926



AI-based Cybersecurity Training

PESCARA - 24 WRZEŚNIA 2025

PODRÓŻ Z AICY DOBIEGA KOŃCA

DZIELENIE SIĘ WIEDZĄ BUDOWANIE SIECI

W końcowym etapie projektu AICY, partnerzy zorganizowali serię wydarzeń upowszechniających i międzynarodowych konferencji w całej Europie, tworząc cenne możliwości podzielenia się osiągnięciami projektu z różnymi odbiorcami. Inicjatywy te zgromadziły nauczycieli, trenerów kształcenia i szkolenia zawodowego, studentów, badaczy i innych zainteresowanych, oferując im możliwość zapoznania się z platformami i narzędziami opracowanymi w ramach projektu. Oprócz prezentacji rezultatów, wydarzenia te stanowiły przestrzeń do dialogu, wymiany doświadczeń i dyskusji na temat roli AI i grywalizacji w kształceniu zawodowym. Dzięki tej interakcji, AICY mogło nie tylko upowszechnić swoje rezultaty, ale także zwiększyć świadomość, budować sieci i zapewnić, że wpływ projektu będzie kontynuowany po jego oficjalnym zakończeniu. Jego rezultaty stanowią krok w kierunku bardziej innowacyjnego, inkluzywnego i zorientowanego na przyszłość kształcenia zawodowego w Europie.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ANGAŻOWANIE EDUKATORÓW I INTERESARIUSZY: KONFERENCJE KOŃCOWE

W czerwcu 2025 roku University College Limburg zorganizował w Diepenbeek (Belgia) wydarzenie, w którym wzięło udział 22 nauczycieli i trenerów kształcenia zawodowego. Spotkanie koncentrowało się na prezentacji platformy samooceny AICY oraz wymianie najlepszych praktyk w zakresie integracji AI z pedagogiką cyfrową.



UC Limburg (Belgia) - Diepenbeek, 24 czerwiec 2025

W lipcu 2025 roku, EPRALIMA zorganizowała 2 wydarzenia upowszechniające w Arcos de Valdevez (Portugalia), w których wzięło udział 39 nauczycieli, uczniów i lokalnych władz oświatowych. Podczas sesji zaprezentowano praktyczne demonstracje platformy e-learningowej z elementami grywalizacji, podkreślając jej potencjał w zakresie zwiększania motywacji i aktywnego uczenia się.



EPRALIMA (Portugalia) - Arcos de Valdevez, 15 & 29 lipiec 2025

Projekt zakończył się międzynarodową konferencją w Stambule (Turcja) 16 września 2025 roku. W wydarzeniu wzięło udział 64 uczestników, w tym partnerzy i eksperci zewnętrzni. Spotkanie było przestrzenią do refleksji nad osiągnięciami projektu, dyskusji o przyszłości AI w edukacji z zakresu cyberbezpieczeństwa oraz identyfikacji możliwości zrównoważonego rozwoju i nowych inicjatyw.



INNOMATE (Turcja) - Istanbuł, 16 września 2025



2023-1-ES01-KA220-VET-000153926



AI-based Cybersecurity Training

PESCARA - 24 SETEMBRO 2025

AICY A JORNADA CHEGA AO FIM

ANALISANDO O PASSADO: DOIS ANOS DE INOVAÇÃO E FORMAÇÃO EM CIBERSEGURANÇA COM BASE EM INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

O projeto AICY, cofinanciado pelo Erasmus+ KA220-VET, está a concluir o seu percurso de dois anos (outubro de 2023 – setembro de 2025), durante o qual o consórcio de seis parceiros europeus trabalhou para reforçar o ensino e formação profissional, colmatando o desfasamento entre a crescente procura de competências em cibersegurança e as oportunidades de formação disponíveis.

PRINCIPAIS OBJETIVOS E CONQUISTAS

O projeto AICY propôs-se a transformar a forma como a cibersegurança é ensinada no ensino profissional, combinando o poder analítico da inteligência artificial com o impacto motivacional da gamificação. Ao longo de dois anos, o consórcio desenvolveu e testou três inovações fundamentais: materiais didáticos baseados em IA adaptados aos currículos do ensino profissional, uma plataforma de autoavaliação que oferece feedback personalizado aos alunos e ferramentas de monitorização para professores, e um ambiente de e-learning envolvente, enriquecido com gamificação. Validadas em contextos de formação reais, estas ferramentas demonstraram a sua eficácia na melhoria dos resultados de aprendizagem.

Graças ao AICY, professores e alunos têm agora acesso a recursos inovadores que não só melhoram as competências digitais, mas também reforçam a empregabilidade e a resiliência num mercado de trabalho cada vez mais digital e em rápida mudança.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

ALÉM DOS RESULTADOS: UM IMPACTO DURADOURO

Embora a criação de módulos de formação, plataformas e conteúdos digitais represente os resultados tangíveis do projeto, o verdadeiro contributo da AICY reside nas mudanças mais amplas que estimulou.

O projeto desempenhou um papel fundamental na sensibilização para o facto de que a inteligência artificial e a cibersegurança não são apenas questões técnicas, mas competências fundamentais para a educação, a cidadania e a empregabilidade no século XXI. Também melhorou a pedagogia digital dos professores, proporcionando-lhes novas estratégias e ferramentas para adaptar os seus métodos de ensino a alunos diversos.

Ao mesmo tempo, o AICY demonstrou como a gamificação pode transformar a experiência de aprendizagem, aumentando a motivação, a participação e o envolvimento ativo dos alunos. Igualmente importante, o projeto promoveu uma cooperação mais forte entre escolas de EFP, universidades, PME e centros de investigação em toda a Europa, criando uma rede colaborativa que se estende muito além da duração oficial do projeto.

Desta forma, o AICY contribuiu não só para produzir resultados imediatos, mas também para lançar as bases para a inovação contínua na educação digital.





2023-1-ES01-KA220-VET-000153926



AI-based Cybersecurity Training

PESCARA - 24 SETEMBRO 2025

AICY A JORNADA CHEGA AO FIM

PARTILHANDO CONHECIMENTO, CONSTRUINDO REDES

Para celebrar a fase final do AICY, os parceiros organizaram uma série de eventos multiplicadores e conferências internacionais em toda a Europa, criando oportunidades valiosas para partilhar as conquistas do projeto com um público amplo e diversificado. Essas iniciativas reuniram professores, formadores de EFP, alunos, investigadores, decisores políticos e outras partes interessadas, oferecendo-lhes a oportunidade de experimentar em primeira mão as plataformas e ferramentas desenvolvidas durante o projeto. Para além de apresentarem os resultados, os eventos serviram como espaços de diálogo, troca de experiências e discussão sobre o papel da inteligência artificial e da gamificação no futuro do ensino profissional. Graças a esta interação direta, o AICY conseguiu não só divulgar os seus resultados, mas também promover a sensibilização, construir redes e garantir que o impacto do projeto continuará para além da sua conclusão oficial. Com o encerramento do projeto, o seu contributo permanece como um passo sólido em direção a um ensino profissional mais inovador, inclusivo e orientado para o futuro na Europa.



This project "AI-based Cybersecurity Training with Gamification Techniques" (AICY) is co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union (Ref. 2023-1-ES01-KA220-VET-000153926) has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

O ENVOLVIMENTO DE FORMADORES E PARTES INTERESSADAS: CONFERÊNCIAS FINAIS

Em junho de 2025, a University College Limburg organizou um evento em Diepenbeek (Bélgica) que reuniu 22 professores e formadores de EFP. O encontro centrou-se na apresentação da plataforma de autoavaliação AICY e na partilha de boas práticas para integrar a inteligência artificial na pedagogia digital.



UC Limburg (Bélgica) - Diepenbeek, 24 junho 2025

No mês seguinte, em julho de 2025, a EPRALIMA organizou dois eventos de divulgação em Arcos de Valdevez (Portugal), com 39 participantes entre professores, alunos e autoridades educativas locais. Estas sessões proporcionaram demonstrações práticas da plataforma de e-learning gamificada, destacando o seu potencial para aumentar a motivação e a aprendizagem ativa.



EPRALIMA (Portugal) - Arcos de Valdevez, 15 & 29 Julho 2025

Por fim, o projeto foi encerrado com uma conferência internacional em Istambul (Turquia) a 16 de setembro de 2025, organizada pela Innomate. Com 64 participantes, incluindo parceiros e especialistas externos, o evento tornou-se um espaço para refletir sobre as conquistas do projeto, debater o futuro da IA na educação em cibersegurança e identificar oportunidades para iniciativas de sustentabilidade e acompanhamento.



INNOMATE (Turquia) - Istambul, 16 de setembro de 2025

