



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



TOOLKIT ZUR ENTWICKLUNG DIGITALER KOMPETENZEN FÜR JUNGE NEETS ZUR VERBESSERUNG DER BESCHÄFTIGUNGSFÄHIGKEIT



Good-Practice-Beispielhandbuch

2021-2-TR01-KA220-YOU-000047996



Inhaltsübersicht

03 EINFÜHRUNG

05 BEWÄHRTE PRAKTIKEN IN DER TÜRKEI

11 BEWÄHRTE PRAKTIKEN IN ITALIEN

17 BEWÄHRTE PRAKTIKEN IN SPANIEN

23 BEWÄHRTE VERFAHREN IN ÖSTERREICH



Einführung

Das Good-Practice-Beispielhandbuch ist eine Art Werkzeug und ein umfassender, systematischer Leitfaden für alle interessierten zivilgesellschaftlichen Organisationen, die Jugendliche, Frauen und andere benachteiligte Gruppen bei ihrem Übergang in den Arbeitsmarkt unterstützen und ihre digitalen Kompetenzen fördern wollen.

Das Handbuch soll als Fahrplan und Leitfaden für Jugendorganisationen und andere zivilgesellschaftliche Organisationen dienen, die daran interessiert sind, Beschäftigungs- und Geschäftsmodelle anzubieten, um die Situation von NEET-Jugendlichen in ihren jeweiligen Gemeinden durch digitale Kompetenz und die Entwicklung von Soft Skills zu verbessern.

Das Dokument stützt sich auf Beispiele bewährter Praktiken einschlägiger Organisationen der Zivilgesellschaft in Österreich, Italien, Spanien und der Türkei.



Der Begriff NEET bezieht sich auf eine vielfältige Gruppe junger Menschen, die sich weder in einem Beschäftigungsverhältnis noch in der allgemeinen oder beruflichen Bildung befinden. Genauer gesagt handelt es sich um arbeitslose und nicht erwerbstätige junge Menschen, die nicht an formalen oder nicht formalen Bildungsprogrammen teilnehmen.

Der Begriff NEET tauchte erstmals in den 1990er Jahren im Zusammenhang mit politischen Diskussionen im Vereinigten Königreich über die Wiedereingliederung von jungen Menschen im Alter von 16 bis 18 Jahren auf, die ihre Ausbildung abgebrochen hatten, aber noch nicht in den Arbeitsmarkt integriert waren.



NEETs wurden erstmals in der europäischen Diskussion über die Europa-2020-Leitinitiative "Jugend in Bewegung" erwähnt; der Begriff wurde dann auf die 15- bis 24-Jährigen und später auf die 15- bis 29-Jährigen ausgedehnt. Heute ist er ein zentraler Bestandteil des politischen Diskurses der Europäischen Kommission, des Europäischen Parlaments und des Rates der Europäischen Union.

Obwohl das Konzept der NEET ursprünglich dazu diente, die Auswirkungen von NEET-Situationen auf den Einzelnen zu verstehen, hat es sich weiterentwickelt. Er wird oft als Indikator dafür gesehen, wie sich NEET-Situationen auf die Gesellschaft, die Wirtschaft und den Arbeitsmarkt auswirken.



Die Unterschiede zwischen arbeitslosen oder nicht erwerbstätigen jungen Menschen variieren je nach Alter, familiärem Hintergrund, persönlichen Merkmalen, sozioökonomischem Status, Bildungsniveau usw. Das Verständnis dieser Hindernisse ist von entscheidender Bedeutung und kann in Verbindung mit dem spezifischen Gemeinschaftskontext und dem allgemeinen Wissen über die Entwicklung der Jugend und die Bildungsbedürfnisse zur Entwicklung geeigneter und hochwertiger Unterstützungsprogramme und Interventionen beitragen.

Das "digi4you"-Projekt zielt darauf ab, die Qualität der Aus- und Weiterbildung von Jugendmitarbeitern in den Projektpartnerländern durch strukturierte Inhalte und Tools zu verbessern, um die digitalen Fähigkeiten und Soft Skills der Jugendlichen zu erhöhen.

Quelle: Exploring the diversity of NEETs, Zusammenfassung, Eurofound: https://www.eurofound.europa.eu/sites/default/files/ef_publication/field_ef_document/ef1602en_1.pdf (Zugriff: 01/10/2022)



Bewährte Praktiken in der Türkei

1. Junge Frauen bauen ihre Zukunft auf

Organisiert von der Sabancı-Stiftung

Zielgruppe:

Junge NEET-Frauen

Angesprochene Probleme:

Das Konzept der NEET (not in employment, education or training) wird von jungen Menschen verwendet, um ihre Probleme und ihre Situation auf dem Arbeitsmarkt und in der Bildung zu identifizieren. In der Türkei fallen 34,7 % der jungen Menschen zwischen 18 und 29 Jahren in die Kategorie der NEETs. Frauen haben einen größeren Anteil an dieser Gruppe. Die NEET-Quote bei Frauen liegt bei 50,5 %, verglichen mit einer Quote von 24,4 % bei Männern in derselben Altersgruppe. Die Zahl der NEET-Frauen liegt in der Türkei bei 3.554.000.

In Zusammenarbeit mit dem türkischen Ministerium für Familie und Soziales, dem türkischen Ministerium für Arbeit und soziale Sicherheit und dem Entwicklungsprogramm der Vereinten Nationen (UNDP) haben wir vor kurzem das Projekt "Junge Frauen bauen ihre Zukunft auf" ins Leben gerufen, um das Bewusstsein für die Herausforderungen zu schärfen, mit denen junge weibliche NEETs in der Türkei konfrontiert sind, und um auf ihre Bedürfnisse einzugehen.

Auftrag und Ziele:

Das Projekt zielt darauf ab, die Probleme und Bedürfnisse der NEET-Frauen sichtbar zu machen und Mechanismen zu schaffen, um diese Probleme und Bedürfnisse anzugehen. Das Projekt wird auch die soziale und wirtschaftliche Teilhabe von NEET-Frauen erhöhen, indem es sie befähigt.

- Die Probleme und Bedürfnisse der NEET-Frauen in nationalen Foren zur Sprache zu bringen und die relevanten Akteure und Institutionen zu aktivieren.
- Sensibilisierung und Befähigung der NEET-Frauen.
- Verbesserung der Qualifikationen und der Beschäftigungsmöglichkeiten von NEET-Frauen, die erreicht werden können.





Aktivitäten:

Pilotstädte sind Adana, Ankara, Bursa, Diyarbakır, Erzurum, İstanbul, İzmir, Konya, Mardin, Trabzon und Van.

- Feldforschung: Basis- und Bedarfsermittlung
- Schulungen zum Aufbau von Kapazitäten und zur Bewusstseinsbildung
- Schulung zur Verbesserung der beruflichen Fähigkeiten
- Mentoring und Praktikum
- Digitales Portal, einschließlich der Karte der Möglichkeiten
- Kampagnen zur Bewusstseinsbildung
- Internationales Symposium
- Zuschussprogramm

Durchführungszeitraum:

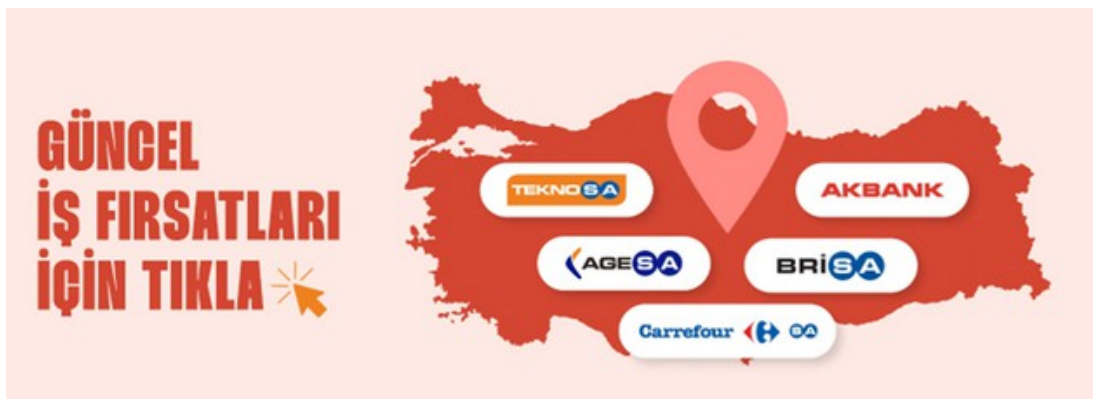
2022-2024

Website: <https://www.geleceginikurangenckadinlar.org/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/sabancivakfi/>

Facebook: <https://www.facebook.com/sabanci.vakfi/>

Fotoquellen: <https://www.geleceginikurangenckadinlar.org/>





2. Gestalten Sie Ihre Zukunft

Organisiert von der Habitat Association

Zielgruppe:

Jugendliche im Alter von 16-30 Jahren, vor allem arbeitslose oder arbeitssuchende Jugendliche.

Angesprochene Probleme:

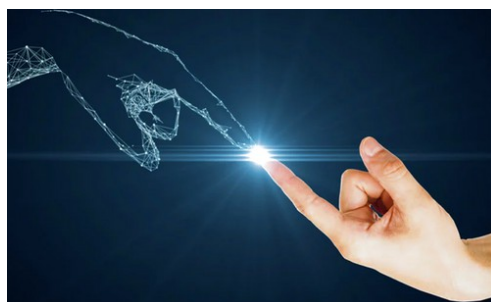
In einer sich wandelnden und sich entwickelnden Welt ist es notwendig, das Wissen und das Bewusstsein der jungen Menschen über digitale Rechte zu verbessern, indem die Nutzung von Informationskanälen und Schulungen ausgeweitet wird, die die digitalen Fähigkeiten der jungen Menschen verbessern.

Geleceğini Tasarla ist ein laufendes Projekt der Habitat Association und Microsoft seit 2005. Die Projektaktivitäten konzentrieren sich auf zwei Hauptthemen: Kompetenzen und Beschäftigungsfähigkeit.

Auftrag und Ziele:

Das Projekt zielt darauf ab, die Beschäftigungsfähigkeit arbeitsloser Jugendlicher zu verbessern, indem sie mit digitalen und sozialen Kompetenzen ausgestattet werden, die für die berufliche Laufbahn entscheidend sind.

- Den Nutzern der Ausbildungsplattform www.geleceeginitasarla.com die Möglichkeit zu bieten, ihre digitalen Kompetenzen zu verbessern, ihre sozialen Fähigkeiten zu erweitern und effektiv nach Jobs zu suchen.
- Verbesserung der sozialen und digitalen Kompetenzen von Arbeitssuchenden, um ihre Beschäftigungsfähigkeit zu erhöhen,
- Unterstützung junger Freiwilliger bei der Verbreitung der Bildungsinhalte von Angesicht zu Angesicht mit dem Peer-Education-Modell,
- Unterstützung der Kapazitätsentwicklung von jungen Menschen zusammen mit Lehrern/Mentoren.





Aktivitäten:

Auf der im Jahr 2020 eingerichteten Online-Bildungsplattform "geleceginitsarla.com" können registrierte Nutzer kostenlose Online-Schulungen zur Entwicklung ihrer digitalen Kompetenzen, zur Erweiterung ihrer sozialen Fähigkeiten und zur Suche nach einem geeigneten Arbeitsplatz absolvieren. Im Rahmen der Online-Plattform und des Präsenztrainings werden Aktivitäten zu den Themen "Karriereplanungsfähigkeiten", "Digitale Produktivitätswerkzeuge" und "Digitale Kompetenz" organisiert.

- Ausbildung in digitalen Fähigkeiten
- Schulung der Beschäftigungsfähigkeit und der Fähigkeiten des 21.
- Veranstaltungen zur Beschäftigungsfähigkeit

Umgesetzte Städte: Adana, Ankara, Antalya, Aydın, Bursa, Denizli, Erzurum, Eskişehir, Gaziantep, Mersin, İstanbul, İzmir, Kayseri, Konya, Malatya, Ordu, Tekirdağ, Trabzon, Şanlıurfa, Van

Durchführungszeitraum:

2005 - laufend

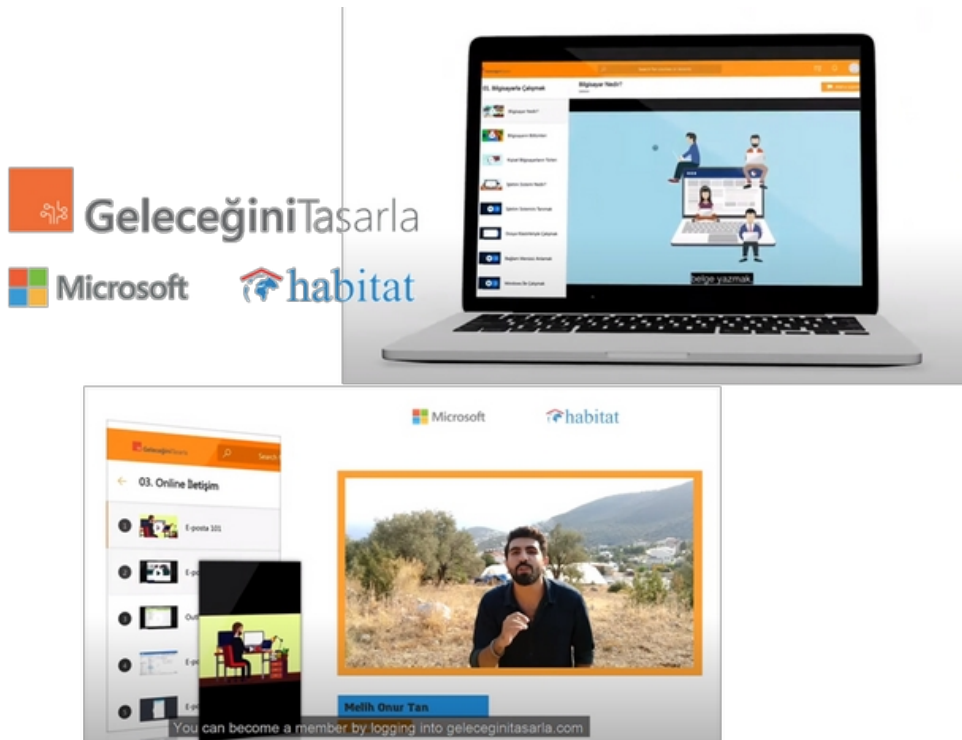
Website: <https://geleceginitsarla.com/>

LinkedIn: <https://tr.linkedin.com/company/habitatdernegi>

Facebook: <https://facebook.com/habitatdernegi>

Fotoquellen: <https://geleceginitsarla.com/>

<https://youtu.be/1lcV0nvRFP4>





3. Bis zu Jugend Förderung künftiger digitaler sozialer Unternehmer

Organisiert von der Bahcesehir University Foundation

Zielgruppe:

Junge NEETs im Alter von 18-24 Jahren

Angesprochene Probleme:

Es besteht die weit verbreitete Sorge, dass das Wirtschaftswachstum nicht gleichmäßig verteilt wurde und dass die Finanzkrise die Kluft zwischen Arm und Reich nur noch vergrößert hat. Junge Menschen sind sehr besorgt über diese Situation und würden gerne etwas dagegen unternehmen. Wenn die Jugendlichen jedoch ihren Universitätsabschluss machen, stehen sie im Wettbewerb um einen Arbeitsplatz. Soziales Unternehmertum kann Lösungen für dieses Problem bieten, da es sowohl der Jugend als auch bedürftigen Menschen zugute kommt.

Auftrag und Ziele:

Das Projekt zielt darauf ab, junge Menschen (Studenten, arbeitslose Hochschulabsolventen oder junge Migranten) zu ermutigen, ihre Fähigkeiten für digitales soziales Unternehmertum zu entwickeln. Diese bestimmten Fähigkeiten sind erforderlich, um ein digitales soziales Unternehmen zu gründen und zu entwickeln. Sie reichen von Fähigkeiten zur Förderung der sozialen Eingliederung, wie Lebenskompetenzen, soziale Kompetenzen und Arbeitskompetenzen, um den Eintritt in den Arbeitsmarkt zu unterstützen, bis hin zu Fähigkeiten für Unternehmertum und Management und Fähigkeiten für die Entwicklung von Arbeitskräften, die für die Erreichung von Nachhaltigkeit und Wachstum wesentlich sind.

- Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich des sozialen Unternehmertums, z. B. wie man ein soziales Unternehmertum gründet oder wie man Kapital schafft.
- Entwicklung von Fähigkeiten im Bereich des digitalen Marketings und der neuen Medien (elektronischer Handel, Nutzung sozialer Netzwerke).
- Stärkung des Bewusstseins für Multikulturalität, um Menschen mit
- Migrationshintergrund effektiv zu erreichen. Erlernen wichtiger Fähigkeiten wie Budgetierung und Aufbau von Geschäftsmodellen





Aktivitäten:

- Sekundärforschung zu Ausbildungsmöglichkeiten für unternehmerische Fähigkeiten Jugendlichen
- Bewährte Praktiken und Interviews mit Vorbildern, um zu zeigen, wie die Ideen von Sozialunternehmern aufbereitet wurden, sowie Vorbilder von Sozialunternehmern und Experten für digitale Medien
- Handbuch für Ausbilder
- Schulungsmaterial zu sozialem Unternehmertum und digitalem Marketing• E-Learning-Plattform.

Durchführungszeitraum:

2018 - 2020

Website: <https://uptoyouth.eu/>

YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCaRmVqtgvUDZ_dox1qkdjMg

Instagram: <https://www.instagram.com/uptoyouth.eu/>

Fotoquellen: <https://uptoyouth.eu/>





Bewährte Verfahren in Italien

4. Digital Skill Voyager

Organisiert von Dintec - Consorzio per l'innovazione tecnologica

Zielgruppe:

Studenten, junge Menschen, Arbeitnehmer, Unternehmer und generell all jene, die ein spezifisches Instrument zur Messung ihrer digitalen Fähigkeiten suchen, um sie auf dem Arbeitsmarkt zu verbessern

Angesprochene Probleme:

Digital Skill Voyager (DSV) ist ein Online-Test zur Messung des digitalen Wissens. Die gute Praxis besteht darin, Menschen im Digitalisierungsprozess zu begleiten, um die Herausforderungen des technologischen Wandels zu meistern und auf dem Arbeitsmarkt wettbewerbsfähig zu sein. Die gute Praxis ermöglicht es den Arbeitnehmern, sich an Schulungen zu orientieren, die dem tatsächlich vorhandenen Kompetenzniveau und den Anforderungen der Unternehmen entsprechen. Darüber hinaus ermöglicht sie es, die Digitalisierungsprozesse der Unternehmen zu erleichtern.

Auftrag und Ziele:

Die Aktivität untersucht mit Hilfe der Gamification-Technik die wichtigsten Bereiche der digitalen Kompetenz, die ausgehend von den vertieften Ebenen von DigComp 2.1 identifiziert wurden, und integriert sie mit Fragen zum Thema Soft-Skills, Technologien, Geschäftsmodelle 4.0 und "digitale Nachhaltigkeit".

Am Ende des Weges wird auf der Grundlage der gegebenen Antworten automatisch ein Bericht erstellt, der eine Bewertung enthält, die es Ihnen ermöglicht, Ihr Niveau an digitaler Kompetenz zu entdecken, und der auch die Benchmark der erzielten Leistungen im Vergleich zu denen anderer Nutzer des Tests mit einem ähnlichen Profil in Bezug auf Alter und berufliche Tätigkeit liefert.





Aktivitäten:

DSV gehört zu den Bewertungsinstrumenten, die vom PID-Netz - Digital Business Points der italienischen Handelskammern - angeboten werden (Strukturen, die Teil des Netzes von Technologietransferzentren auf nationaler Ebene sind, das vom Nationalen Übergangsplan 4.0 vorgesehen ist, dessen Koordinator auf nationaler Ebene Dintec ist) und die in den letzten drei Jahren fast 450.000 junge Menschen und Bürger einbezogen haben.

DSV ist ein kostenloser Dienst und gehört zu den von "Repubblica Digitale" geförderten Initiativen und wurde im DESI - Digital Economy and Society Index 2021 erwähnt.

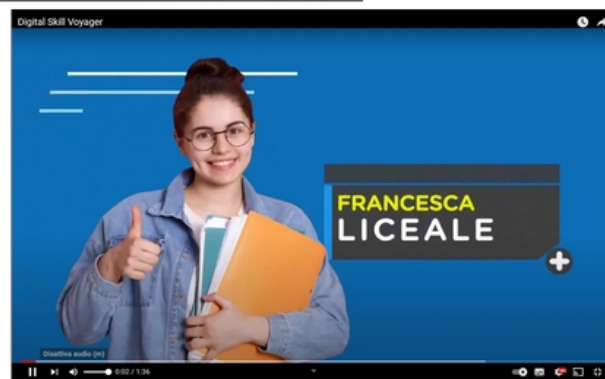
Durchführungszeitraum:

2021 - laufend

Links:

<https://www.dskill.eu/game.php>

<https://www.youtube.com/watch?v=1ITH06p-bl4>





5. Digitale Mädchen

Organisiert von der Universität von Modena und Reggio Emilia + EWMD

Zielgruppe:

Mädchen

Angesprochene Probleme:

Digital Girls ist ein innovatives Orientierungsprojekt, das Mädchen der Oberstufe auf kreative und unterhaltsame Weise die Informatik und die Grundsätze der Softwareentwicklung näher bringen soll. Das Projekt ist ein Kandidat in der Kategorie "Digital gegen die Geschlechterkluff", da es letztlich darauf abzielt, die Kluft zwischen den Geschlechtern im IT- und Digitalsektor zu verringern, in dem der weibliche Anteil immer noch sehr stark unterrepräsentiert ist.

Auftrag und Ziele:

Girls Digital wurde vor dem Covid als Summer Camp und nach dem Covid in den letzten beiden Ausgaben online entwickelt.

Die Mädchen haben die Möglichkeit, digitale Fähigkeiten zu entwickeln und die Grundlagen des rechnerischen Denkens durch Aktivitäten wie die Erstellung von Videospiele in der Sprache Python, die Programmierung von Mini-Robotern auf der Basis von Arduino und die Erstellung von Apps zu erlernen, auch durch die Einbindung von Modulen der künstlichen Intelligenz, die sich beispielsweise mit der Klassifizierung von Bildern oder dem Training von überwachten Machine Learning-Modellen befassen.





Aktivitäten:

Das Projekt entstand 2013 aus der Zusammenarbeit zwischen dem Fachbereich Enzo Ferrari Engineering der Universität Modena und Reggio Emilia und der Vereinigung EWMD (European Women Management Development). Im Laufe der Zeit ist das Projekt gewachsen und bezieht 2018 die Universität Bologna durch den Fachbereich Informatik - Wissenschaft und Technik, das Büro Cesena und ab 2022 auch die Universitäten Parma und Ferrara ein.

Digital Girls, das unter der Schirmherrschaft der Gemeinden Modena und Reggioia und der Region Emilia Romagna steht, wird hauptsächlich von der Stiftung Modena finanziert, konnte aber auch auf die Unterstützung von Unternehmen wie VEM, Cisco, Expert System, Doxee, Iren, Lombardini

-Kolher, sowie die Finanzierung durch die Stiftung Pietro Manodori, die Stiftung Vignola und das Projekt Scientific Degree Plan. Das Projekt wurde auch als Best Practice im Rahmen des europäischen Projekts Horizon 2020 EQUAL-IST "Gender Equality Plans for Information Sciences and Technology Research Institutions" anerkannt.

Im Laufe der Jahre wurden durch diese Initiative über 1000 Mädchen ausgebildet.

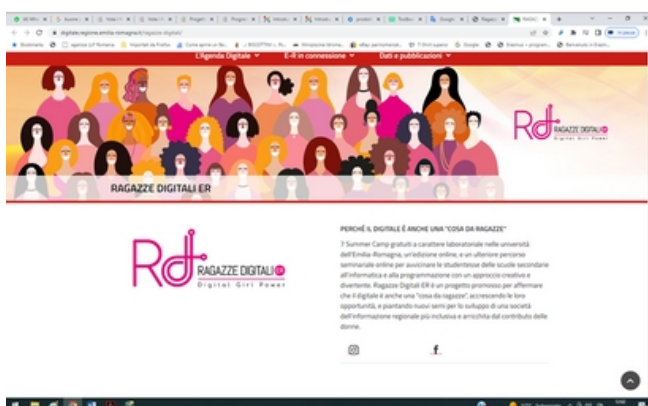
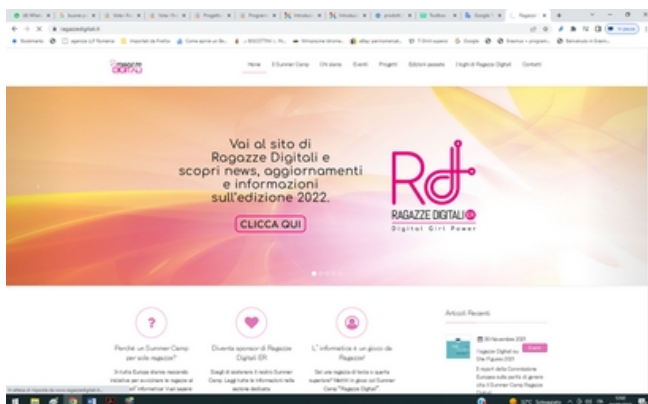
Durchführungszeitraum:

2013 - laufend

Links:

<https://www.ragazzedigitali.it/>

<https://www.youtube.com/watch?v=5EVaXfpzY4k&t=3s>





6. Coding Girls

Organisiert von Fondazione Mondo Digitale

Zielgruppe:

Mädchen

Angesprochene Probleme:

Coding Girls, das von der Fondazione Mondo Digitale in Zusammenarbeit mit der diplomatischen Vertretung der USA in Italien und Microsoft Italien gefördert wird, wurde 2014 ins Leben gerufen und entwickelt sich im Laufe der Zeit immer mehr zu einem Schulungsprogramm, um die neuen Generationen auf Steam auszubilden, aber vor allem, um jungen Schülerinnen und Schülern zu helfen, ein größeres Bewusstsein für die eigenen Ressourcen, Vertrauen in die Wissenschaft und die Fähigkeit zu entwickeln, sich frei in den Berufen der Zukunft zu orientieren.

Auftrag und Ziele:

Das Ziel des Projektprogramms Coding Girls besteht darin, die Verwirklichung der Chancengleichheit im wissenschaftlichen und technologischen Bereich zu beschleunigen, indem es an mehreren Fronten ansetzt:

- Kampf gegen Vorurteile und Stereotypen
- Au-pair-Ausbildung
- Positive Modelle
- Transformative Ausbildungserfahrungen
- Orientierung an den Berufen der Zukunft
- Soziale Kampagne # dependedame (Meine Zukunft? Sie hängt von mir ab)
- Folgenabschätzung

Die 8. Ausgabe von Coding Girls wird im November 2021 unter der Schirmherrschaft von Women20 präsentiert. Das Programm umfasst Schulungen und Wettbewerbe in den Bereichen Programmierung und rechnerisches Denken, thematische Einblicke in den Dampfsektor, Orientierungssitzungen und Rollenmodelle, die von den 30 akademischen Partnern angeregt werden und sich an Schülerinnen der Sekundarstufe richten.





Aktivitäten:

Das Projekt zielt darauf ab, die Beteiligung (und den Verbleib) von Frauen auf dem Arbeitsmarkt zu fördern und die Gleichstellung der Geschlechter in den Bereichen Wissenschaft und Technologie zu unterstützen.

Die Schulungsmethodik basiert auf innovativen Ansätzen wie "Train the Trainers", "Peer to Peer", Teambildung und "Learning by Doing".

Im Laufe der Jahre wurden im Rahmen des Projekts mehr als 15.000 Schüler ausgebildet.

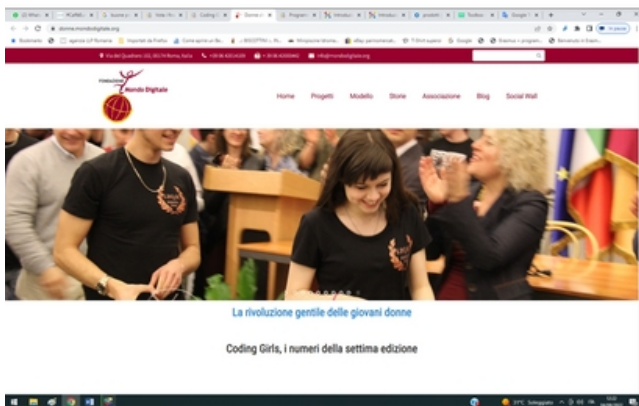
Durchführungszeitraum:

2014 - laufend

Links:

<https://donne.mondodigitale.org/>

<https://www.youtube.com/watch?v=5EVaXfpzY4k&t=3s>





Bewährte Praktiken in Spanien

7. BCN Inclusive Coding zur Förderung der sozialen Eingliederung

Organisiert von Mobile World Capital Barcelona & Barcelona Digital Talent

Zielgruppe:

Von sozialer Ausgrenzung und Gefährdung bedrohte Menschen

Angesprochene Probleme:

20 % der katalanischen Gesellschaft sind aufgrund ihres Geschlechts, ihrer ethnischen Zugehörigkeit oder ihres Beschäftigungsstatus von sozialer Ausgrenzung bedroht. Die beruflichen Möglichkeiten für diese Gruppen sind eingeschränkt, und daher ist der Prozentsatz der Beschäftigungsfähigkeit sehr niedrig. Daher zielt dieses Projekt darauf ab, eine soziale Initiative zu fördern, die eine digitale Ausbildung für gefährdete Profile und ihre Eingliederung als digitale Talente unterstützt.

Auftrag und Ziele:

- Einstellung von 10.000 digitalen Fachkräften in den nächsten 10 Jahren, um die digitale Talentlücke und die sozialen Auswirkungen zu verringern.
- Schaffung neuer beruflicher Möglichkeiten für Bevölkerungsgruppen, die sich in einer prekären Situation befinden.
- Ausbildung in den gefragtesten digitalen Fähigkeiten, um neue Talente in den Arbeitsmarkt zu integrieren.
- Die soziale Verantwortung der Unternehmen im digitalen Ökosystem zu fördern und zu festigen.
- Berufung für digitale Berufe schaffen





Aktivitäten:

Für die Durchführung der Initiative gibt es vier Hauptleitlinien oder Phasen:

- Die Rekrutierung und Identifizierung von Personen aus gefährdeten Gruppen, die für die Ausbildung in digitalen Kompetenzen geeignet sind.
- Schulung und Betreuung von Profilen, die an einer Ausbildung im Bereich der digitalen Kompetenzen interessiert sind, und anschließende Weiterleitung an die Partnerausbildungszentren, damit sie ihren Ausbildungs- und beruflichen Umgestaltungsweg beginnen können.
- Digitale Schulung durch die Partnerzentren.
- Zugang zum Markt durch die Durchführung von Rekrutierungstagen zwischen Unternehmen und Talenten mit dem Ziel, ausgebildete digitale Profile mit Technologieunternehmen zu verbinden und ihre Eingliederung in den Arbeitsmarkt zu erleichtern.

Durchführungszeitraum:

2020-2030

Website: <https://barcelonadigitaltalent.com/bcn-inclusive-coding/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/barcelona-digital-talent/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Barcelona-Digital-Talent-111141617309129/>

Bildquellen: <https://www2.cruzroja.es/web/ahora/-/competencias-digitales-reducir-brechas-aumentar-empleabilidad>

<https://www.facebook.com/Barcelona-Digital-Talent>





8. BeJob: digitale Ausbildung und Talententwicklung

Organisiert von BeJob

Zielgruppe:

Arbeitslose oder Erwerbstätige; Mädchen zwischen 10 und 13 Jahren; junge Frauen; junge Menschen in Lateinamerika ohne technische Vorkenntnisse und ohne Berufserfahrung

Angesprochene Probleme:

- Arbeitslosigkeit
- Geringe Qualifikation der Mitarbeiter in Bezug auf digitale Fähigkeiten
- Geschlechtsspezifische Unterschiede, insbesondere in Berufen, die mit neuen Technologien zu tun haben

Auftrag und Ziele:

- Erleichterung der Eingliederung von Arbeitslosen oder Förderung der Umschulung von Arbeitnehmern, um auf diese Weise dazu beizutragen, dass die Unternehmen die für ihr Wachstum erforderlichen qualifizierten Mitarbeiter finden.
- Mädchen zu inspirieren und in die Zukunft zu führen und zur frühzeitigen Förderung von technischen Berufen in ihnen beizutragen (Projekt Club InspirinGirls)
- Steigerung des beruflichen Ehrgeizes von Mädchen und ihrer Berufserwartungen, insbesondere in weniger feminisierten Bereichen wie den MINT-Fächern (Projekt Club InspirinGirls)
- Ausbau der Fähigkeiten und der Beschäftigungsfähigkeit junger Frauen in der digitalen Wirtschaft sowie Förderung innovativer Lösungen zur Erhöhung der Beteiligung junger Frauen an technologischen Berufen (Projekte Women4IT und Samsung DesArrolladoras)
- Förderung von Partnerschaften und innovativen Lösungen zur Stärkung der Präsenz von Frauen und Mädchen in der digitalen Agenda der Europäischen Union (Projekt Women4IT)
- Förderung digitaler Kompetenzen und bereichsübergreifender Fähigkeiten für die Beschäftigung in Brasilien und Lateinamerika.





Aktivitäten:

- Schulungen in verschiedenen Bereichen wie Cybersicherheit und der Programmiersprache Python.
- Technologie-Workshops und Aktivitäten wie z. B. inspirierende Vorträge von weiblichen Fachleuten aus den Bereichen Technologie und Innovation (Projekt Club InspirinGirls)
- SkillsBuild, eine kostenlose Online-Schulungsplattform

Durchführungszeitraum:

Gegenwart

Website: <https://www.bejob.com/>

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/bejob-santillana/>

Facebook: <https://www.facebook.com/Bejobformacion>

Bildquelle: <https://www.facebook.com/Bejobformacion>





9. Die Universität arbeitet mit Microsoft zusammen, um die digitalen Lehrkompetenzen von Lehramtsstudenten zu zertifizieren

Organisiert von der Universität CEU Cardenal Herrera (CEU UCH) und Microsoft

Zielgruppe :

Studierende des Studiengangs Grundschulpädagogik

Angesprochene Probleme:

- Qualifikationsdefizit auf dem Arbeitsmarkt.
- Anpassung an ein zunehmend digitalisiertes Umfeld.

Auftrag und Ziele:

- Die Akkreditierung der STEP-Zertifizierung (Student Teacher Education Program), die den Erwerb der für die Förderung der Beschäftigungsfähigkeit von Lehrern erforderlichen digitalen Kompetenzen bescheinigt.
- Förderung der Qualifikation der Schüler im Umgang mit technologischen Werkzeugen, um Lernumgebungen zu schaffen, die die Schüler auf die Zukunft vorbereiten, sie zur Selbstständigkeit und Kreativität befähigen, zum Lesen anregen und sowohl die sprachlichen als auch die MINT-Fähigkeiten verbessern.
- Nutzung der Technologie zur Optimierung des Zeitmanagements und stärkere Ausrichtung auf die Bedürfnisse der künftigen Lernenden.





Aktivitäten:

Ein von der Universität CEU UCH entwickelter digitaler Lehrkompetenzenweg, der aus einem Lernpfad besteht, der auf dem CEU Microcredentials Ecosystem basiert und darauf abzielt, die Eingliederung zukünftiger Lehrkräfte in den Arbeitsmarkt durch den Erwerb und die Zertifizierung internationaler, forschungsbezogener und technologischer Kompetenzen durch Kurse, Seminare, Praktika und andere während des Studiums durchgeführte Aktivitäten zu erleichtern.

Durchführungszeitraum:

2021 (Erste Ausgabe)

Website: <https://medios.uchceu.es/actualidad-ceu/nos-aliarnos-con-microsoft-para-certificar-las-competencias-digitales-docentes-de-los-estudiantes-de-magisterio/>

Bildquelle: <https://medios.uchceu.es/actualidad-ceu/nos-aliarnos-con-microsoft-para-certificar-las-competencias-digitales-docentes-de-los-estudiantes-de-magisterio/>





Bewährte Praktiken in Österreich

10. She.Digital Wien

Organisiert von DigitalCity.Wien

Zielgruppe :

Junge Frauen

Angesprochene Probleme:

Dieses Projekt befasst sich mit den vielschichtigen Aspekten, die das Thema Frauen in der Technologiebranche umgeben. Insbesondere soll es die Zielgruppe motivieren und begeistern, schon in jungen Jahren im technischen Bereich Fuß zu fassen, und ein geschlechtersensibles Format für die Entwicklung und Umsetzung digitaler Kompetenzen bieten.

Obwohl das Projekt in erster Linie auf junge Frauen abzielt, wendet es sich auch an Lehrerinnen und Lehrer sowie an Eltern und führt genau definierte Initiativen durch, um beide Gruppen in ihrer Rolle als entscheidende Personen für die berufliche und schulische Entwicklung der Hauptadressaten zu unterstützen.

Auftrag und Ziele:

Konkret vermittelt She.Digital Wien Lehrerinnen und Lehrern das nötige Bewusstsein und Können, um die digitalen Kompetenzen junger Frauen in MINT-Fächern aufzubauen. Darüber hinaus werden LehrerInnen mit Schlüsselwissen über die am Arbeitsmarkt gefragten Kompetenzen ausgestattet, die dann für die Gestaltung geeigneter Förderformen für junge Mädchen eingesetzt werden.

Eltern und familiäre Einheiten hingegen erhalten einschlägige Informationen über Vorbilder und Möglichkeiten im Tech-Bereich. Das erwartete Ergebnis ist die Förderung von Akzeptanz und konkreter Unterstützung, vor allem in weniger privilegierten Haushalten, da diese möglicherweise skeptisch sind oder einfach weniger über die Chancen von Frauen im technischen Bereich und die Wege der Hochschulbildung wissen oder, angesichts der Folgen der digitalen Kluft, einfach nicht mit der Digitalisierung vertraut sind.





Aktivitäten:

Die Hauptzielgruppe wird weiter in zwei Untergruppen unterteilt: junge Frauen aus weniger digitalisierten Haushalten und Altersgruppen, die vor wichtigen Entscheidungen über ihren Bildungsweg stehen. In diesem Zusammenhang bietet das Projekt drei Hauptinitiativen:

- Förderung der Sichtbarkeit und des Bewusstseins für weibliche Vorbilder in der Welt der Technik
- ständiger Austausch und Kontakt mit Bildungs- und Ausbildungseinrichtungen
- die Organisation von frauenspezifischen Formaten wie dem Digitalen Salon, dem Digital Girls Hackathon Vienna und dem Hedy Lamarr Preis der Stadt Wien.

Der Digital Girls Hackathon Wien ist eine nähere Betrachtung wert, da er die Werte und die Dynamik, die im Zentrum von She.Digital Wien stehen, wunderbar veranschaulicht. Dabei arbeiteten 30 Schülerinnen (14-19 Jahre) akribisch an der Entwicklung von Ideen für eine nachhaltige Stadt, unterstützt von Mentorinnen aus verschiedenen Bereichen. Neben den Coding-Aktivitäten bot das Projekt auch Workshops zu Design Thinking, Ideation und Pitching an.

Durchführungszeitraum:

Die Veranstaltung fand am 18.10.2021 - 19.10.2021 statt. Wie das gesamte Projekt wird auch dieses seit seinem Start im Jahr 2014 jedes Jahr anders durchgeführt.

Links:

<https://www.digitalcity.wien/>

<https://www.digitalcity.wien/digital-days-2021/digital-girls-hackathon-wien/>

<https://www.digitalcity.wien/wp-content/uploads/2022/04/She.Digital-Wien-Aktivitaeten-2022.pdf>





11. fit4internet

Organisiert von Fit4Internet

Zielgruppe:

Jugend, Arbeitnehmer, aktive Arbeitskräfte, Senioren

Angesprochene Probleme:

fit4internet ist ein überparteilicher, unabhängiger und gemeinnütziger Verein mit dem Ziel, die digitale Kompetenz der österreichischen Bevölkerung zu qualifizieren und zu quantifizieren.

Auftrag und Ziele:

Vorrangiges Ziel ist es, den kompetenten Umgang mit digitalen Technologien zu ermöglichen und eine breite Beteiligung der gesamten Gesellschaft am Digitalisierungsprozess sicherzustellen. Zu diesem Zweck arbeitet der Verein mit Unternehmen, Organisationen und Institutionen zusammen, um digitale Kompetenzen in Österreich zu fördern, die für die persönliche und berufliche Entwicklung eingesetzt werden können. Konkret lassen sich die Ziele wie folgt umreißen:

- Rasche und standardisierte Entwicklung von Kompetenzen und Verbreitung von Wissen, um den digitalen Anforderungen in der österreichischen Wirtschaft und Gesellschaft gerecht zu werden;
- Koordinierung möglichst vieler IT-relevanter Organisationen und Unternehmen, um eine möglichst breite Basis für die Umsetzung dieser Ziele zu gewinnen;
- Förderung von Qualifizierungsangeboten für drei Fokusgruppen: Jugendliche, Beschäftigte und Berufsrückkehrer, Senioren;
- Bündelung von Aktivitäten zur Verbesserung der Grundkenntnisse für die mobile Internetnutzung
- Entwicklung des österreichischen Zertifizierungssystems für digitale Kompetenzen nach der EU DigComp.





Aktivitäten:

Konkret bietet der Verein Tools - CHECK und QUIZ - an, um die eigenen digitalen Kompetenzen mittels Selbsteinschätzung (CHECK) und wissensbasierten Fragen (QUIZ) nach dem Digitalen Kompetenzrahmen für Österreich (DigComp 2.2 AT) zu bewerten. Das erste Tool gibt es in einer leichten und einer fortgeschrittenen Version, je nach dem aktuellen Stand der digitalen Kompetenzen. Für QUIZ bietet die Plattform 4 Versionen (A, B, C, ABC) an, die sich im Schwierigkeitsgrad der gestellten Fragen unterscheiden, da sie entweder ein grundlegendes (A), ein mittleres (B), ein fortgeschrittenes (C) oder alle drei Niveaus umfassen. Die Ergebnisse werden dann in einem Kompetenzprofil zusammengefasst, das leicht heruntergeladen werden kann.

Durchführungszeitraum:

2018 - Laufend

Links:

<https://www.fit4internet.at/view/verein/&lang=EN>

<https://www.fit4internet.at/view/kompetenz-checken>





12. ABZ* Digital bewegt

Organisiert von ABZ* Österreich

Zielgruppe:

Frauen

Angesprochene Probleme:

Die Initiative ABZ* Digital bewegt findet von 01.01.2021 bis 31.12.2023 statt und wird von ABZ*AUSTRIA angeboten, einer gemeinnützigen Frauenorganisation, die sich für die Gleichstellung von Frauen und Männern am österreichischen Arbeitsmarkt einsetzt und sich dabei auf sechs Schwerpunkte konzentriert: "Gender Mainstreaming und Diversity Management", "Vereinbarkeit Beruf.Familie.Privatleben", "Arbeit.Jugend.Alter", "Lebenslanges Lernen", "Arbeit.Migration.Integration" und "New Work.Digitalisierung.Innovation".

Auftrag und Ziele:

Das Projekt ABZ* Digital bewegt richtet sich an Frauen, die ihre digitalen Fähigkeiten und Kenntnisse für berufliche und persönliche Zwecke vertiefen wollen, um so ihre Teilhabe an der digitalen und technischen Welt sowie ihre eigene Unabhängigkeit zu ermöglichen. Die Initiative richtet sich an Frauen, die aus nicht digitalisierten Haushalten stammen oder in solchen leben. Dementsprechend vermitteln die von der Organisation angebotenen Workshops den Frauen wichtige Grundkenntnisse, die sie sonst daran hindern würden, aktive Mitglieder der digitalen Gesellschaft zu sein. Somit zielt das Projekt darauf ab, die erste Stufe der grundlegenden Kluft zu überbrücken, die die digitale Kluft ausmacht.

Das erwartete Ergebnis ist eine bessere Integration in das digitale Umfeld der Stadt Wien sowie eine größere persönliche Autonomie. Schließlich soll es Frauen in ihren Kompetenzen weiter nach oben bringen.





Aktivitäten:

Konkret bietet das Unternehmen 5 Workshops an:

Kurs 1: Digital kompetent;

Kurs 2: Wien digital; Kurs 3:

Mobil in Wien; Kurs 4: "fair-
net";

Kurs 5: Teilnahme leicht gemacht

Das erwartete Ergebnis ist eine bessere Integration in das digitale Umfeld der Stadt Wien sowie eine größere persönliche Autonomie. Schließlich soll es Frauen in ihren Kompetenzen weiter nach oben bringen.

Durchführungszeitraum:

2021- 2023

Links:

<https://www.abzaustria.at/english>

<https://www.abzaustria.at/angebote-projekte/abzdigital-bewegt>





TOOLKIT ZUR ENTWICKLUNG DIGITALER
KOMPETENZEN FÜR JUNGE NEETS
DIE BESCHÄFTIGUNGSFÄHIGKEIT ZU VERBESSERN

www.digi4you.eu

