

DER MONATLICHE DG-VET NEWSLETTER

EINFÜHRUNG

Die berufliche Aus- und Weiterbildung (VET) ist entscheidend, um junge Menschen auf die sich verändernden Anforderungen des Arbeitsmarktes vorzubereiten. Darum konzentriert sich das DG-VET Projekt darauf, junge Menschen in ländlichen Gebieten mit digitalen und grünen Kompetenzen auszustatten. Durch die Entwicklung von innovativem Schulungsmaterial, einer gamifizierten E-Learning-Plattform und Beschleunigungsprogrammen für potenzielle Jungunternehmende und Auszubildende soll das Projekt Berufsbildungsorganisationen und Auszubildenden in ganz Europa ermöglichen, junge Menschen bei der Entwicklung ihrer digitalen und grünen Kompetenzen zu unterstützen.

MEHR ZUM THEMA

DG-VET zielt auch darauf ab, junge Frauen aus ländlichen Gebieten dabei zu unterstützen, ihre grundlegenden und fortgeschrittenen digitalen und grünen Fähigkeiten zu entwickeln, um ihre Position und Beschäftigungsfähigkeit in den relevanten Wirtschaftssektoren zu verbessern. Darüber hinaus zielt das Projekt darauf ab, das Phänomen der digitalen Kluft zu bekämpfen, insbesondere jene zwischen den Bewohner*innen ländlicher und urbaner Gebiete beim Zugang zu IKT, die Diskrepanz zwischen den Arbeitsplatzanforderungen und den Qualifikationen der Arbeitnehmenden in den DaGE-Sektoren und das mangelnde politische Engagement bei der Förderung und Umsetzung von unterstützenden jugendorientierten Berufsbildungsprogrammen



Co-funded by
the European Union





Das DG-VET Projekt besteht aus vier Arbeitspaketen. Das erste Arbeitspaket umfasst die Datenerhebung für die Erstellung von Profilen von NEETs und den DaGE-Sektoren auf nationaler und europäischer Ebene. Das zweite Arbeitspaket, Landwirtschaft 4.0, konzentriert sich darauf, junge NEETs mit grundlegenden und fortgeschrittenen digitalen und grünen Fähigkeiten auszustatten. Dazu gehören Schulungen in Bereichen wie Präzisionslandwirtschaft, nachhaltige Landnutzung und die Technologien für erneuerbare Energien. Das dritte Arbeitspaket ist die gamifizierte E-Learning-Plattform und Online Community der DG-VET. Diese Plattform wird jungen Menschen eine benutzerfreundliche und ansprechende Möglichkeit bieten, ihre digitalen und grünen Fähigkeiten zu entwickeln. Außerdem wird sie Ausbildenden und politischen Entscheidungsträger*innen die Möglichkeit bieten, zusammenzuarbeiten und bewährte Verfahren auszutauschen. Das vierte Arbeitspaket ist schließlich die DG-VET Toolbox für Lehrkräfte/Ausbildende und politische Entscheidungsträger*innen. Diese Toolbox wird ihnen die Ressourcen an die Hand geben, die sie benötigen, um effektive Ausbildungsprogramme zu entwickeln, die den Bedürfnissen junger Menschen in ländlichen Gebieten entsprechen. Sie bietet auch eine Anleitung, wie die Kluft zwischen der Bildungs- und der Arbeitswelt überbrückt werden kann.



Co-funded by
the European Union





ZUSAMMENFASSUNG

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass da DG-VET Projekt ein wichtiger Schritt bei der Entwicklung eines starken Berufsbildungssystems ist, das sich an die sich schnell verändernden Anforderungen des Arbeitsmarktes anpassen kann. Indem das Projekt junge Menschen in ländlichen Gebieten mit digitalin und grünen kompetenzen ausstattet, wird es neue Beschäftigungsmöglichkeiten schaffen und dazu beitragen, die aktuelle Wirtschaftskrise in Europa zu überwinden. Der Fokus des Projekts auf Gamification und in innovative Formen von Trainingsmaterial wird sicherstellen, dass junge Menschen engagiert motiviert bleiben.

DIE PARTNERSCHAFT



Co-funded by
the European Union

