JOBS 4ALL

Stärkung der Beschäftigungsfähigkeit und Schlüsselkompetenzen junger Menschen mit Beeinträchtigung durch die digitale Transformation und Modernisierung der Beratung

Weiterbildungspaket für Coaches, Berater*Innen und Begleiter*Innen - Arbeit mit jungen Menschen mit Beeinträchtigung

Modul 1: Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Meinung der Autoren widerspiegelt, und die Kommission kann nicht für die Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden. Projekt Nr.: 2021-2-EL02-KA220-YOU-000049207

Funded by the European Union

Das JOBS4ALL-Konsortium

Das Konsortium besteht aus 7 Organisationen aus 5 Ländern, von denen jede ihre eigene Erfahrung und ihr eigenes Fachgebiet hat.
Das Ziel ist es, die Menschen dazu zu motivieren, aktive Bürger ihrer Gemeinden zu werden und sich in einem größeren Kontext zu bewegen.

DEMOKRITOS NATIONAL CENTRE FOR SCIENTIFIC RESEARCH — Griechenland

Emphasys CENTRE — Zypern

MetropolisNet European network of local development partnerships in metropolitan areas — Deutschland

APPDA Coimbra — Portugal

Zespół Szkół Specjalnych im. Janiny Porazińskiej w Ignacowie — Polen

2ο ΕΠΑΛ ΑΓΙΑΣ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗΣ — Griechenland

LC YOUTH — Zypern

INHALTSVERZEICHNIS

Modul 01
4 Stunden

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms.

Modul 02
14 Stunden

JOBS4ALL-Schulungspaket.

Modul 03
8 Stunden

Leitlinien für die JOBS4ALL-Simulation.

Modul 04
4 Stunden

Monitoring und Bewertung durch Open Badges.

Funded by the European Union

Modul 1:

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

Funded by the European Union

Einführung

Das Capacity Pack für Coaches ist Teil des
DUALES KAPAZITÄTSMATERIAL FÜR COACHES UND ARBEITGEBER*INNEN

Dieses Lehrmaterial konzentriert sich auf die Entwicklung einer dualen Ausbildung, die für Coaches, die mit jungen Menschen mit Beeinträchtigung arbeiten, und für Vertreter*Innen des Arbeitsmarktes angeboten wird.

Funded by the European Union

Ziele des JOBS4ALL-Projekts

Das Projekt JOBS4ALL **zielt darauf ab, die Beschäftigungsfähigkeit junger Menschen mit Beeinträchtigung** (YPwDs) durch den Einsatz von Virtual Reality (VR) **zu verbessern** und eine Unternehmensgemeinschaft aufzubauen, die sich für die Verbesserung der Arbeitsmöglichkeiten einsetzt.

Es zielt darauf ab, Beschäftigungszentren für junge Erwachsene im formellen und nicht-formalen Umgebungen, die ein gezieltes Beschäftigungsprogramm anbieten, zu konzipieren, zu entwickeln und voranzutreiben.

Funded by the European Union

Ziele des JOBS4ALL-Projekts

- Gewährleistung der sozialen Inklusion, des Zugangs zum und der Beteiligung am Arbeitsmarkt für **junge Menschen mit Beeinträchtigung** und Verbesserung der **Beratung** durch Berücksichtigung der Notwendigkeit der digitalen Transformation.
- Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit von **jungen Erwachsenen** und Aufwertung der **Beratung** durch Steigerung von Qualität und Innovation.
- Verbesserung der Fähigkeiten und Kompetenzen von **Job Coaches/Berater*Innen/Begleiter*Innen** usw., die mit **jungen Menschen** arbeiten, um sie in Bezug auf Ausbildungsprogramme zu fördern
- Schaffung einer **breiteren Gemeinschaft**, die ihnen Chancen auf dem Arbeitsmarkt bietet, um den gleichberechtigten Zugang und die gleichberechtigte Teilhabe zu fördern, was das wachsende Vertrauen in die eigene Person widerspiegeln wird

Funded by the European Union

JOBS4ALL Zielgruppen

Direkt

- Junge Menschen mit Beeinträchtigung (YPwDs) ab 15 Jahren, wie z. B. Lernschwierigkeiten, Down-Syndrom, geistige Behinderungen, hochfunktionaler Autismus (HFA), usw.

Indirekt

- Job Coaches, Lehrer*Innen, Erzieher*Innen, SEN-Expert*Innen, Eltern, Sozialarbeiter*Innen, Psycholog*Innen, Freiwillige, die mit jungen Erwachsenen arbeiten, Arbeitgeber*Innen
- Ausbildungszentren, NRO, Sekundarschulen (Regel- oder Sonderschulen), Hochschulen, Gemeinschaftszentren für SEN, politische Entscheidungsträger*Innen, Behörden, Kommunalverwaltungen, Bildungsministerien, Unternehmen

Funded by the European Union

JOBS4ALL-Ziele für 3 Zielgruppen

YPwDs

- Förderung des Zugangs zum Arbeitsmarkt und der Erwerbsbeteiligung durch Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit
- Vertiefung der praktischen Kenntnisse und des Know-hows über Arbeitsumgebungen
- Selbstvertrauen bei der Arbeit entwickeln
- Karriereperspektiven und Motivation bei der Arbeit
- Digitale Fähigkeiten zu verbessern

Coaches/Pädagogen

- Berufliches Profil zu verbessern
- Praktiken zu bereichern und neue Instrumente wie die virtuelle Realität (VR) kennen zu lernen
- Verbesserung des Kursangebots für die SEN-Bevölkerung
- Erwerb neuer Fähigkeiten und Kompetenzen, z. B. in den Bereichen Beschäftigungsfähigkeit, Wirtschaft und Digitalisierung
- Aufbau von Kontakten zu wichtigen Akteuren und Erweiterung ihrer Netzwerke

Organisationen/Arbeitgeber *Innen

- Ausweitung des Programmangebots
- Beseitigung der Ungleichheiten in Bezug auf die Erwerbsbeteiligung von Menschen mit Beeinträchtigung
- Schaffung von Netzwerken zur Förderung des gleichberechtigten Zugangs zum Arbeitsmarkt für junge Menschen mit Beeinträchtigung und zur Verbesserung der angebotenen Möglichkeiten

Funded by the European Union

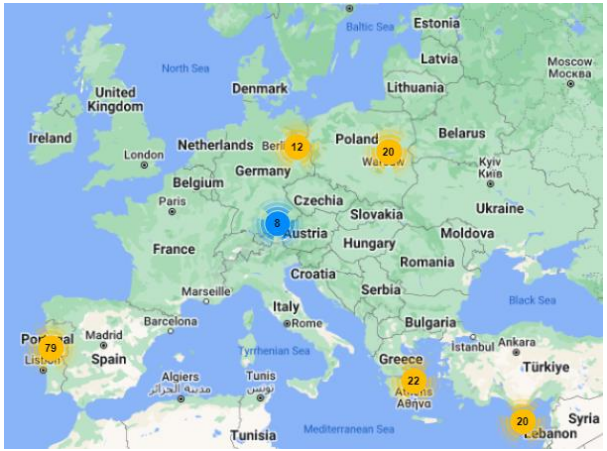
Wie diese Ziele erreicht werden können

- Durch die Einführung von Virtual Reality (VR)-Simulationen in der Beratung zur Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit von Jugendlichen, basierend auf Gamification-Tools.
- Durch die Entwicklung eines Programms zum Aufbau von Kapazitäten zum Erwerb von Beschäftigungsfähigkeiten für junge Arbeitnehmer*Innen und Arbeitgeber*Innen.
- Durch die Entwicklung eines Policy Advocacy Packs für die Integration von Menschen mit Beeinträchtigung.
- Durch die Einrichtung der JOBS4ALL Community Hubs.

Funded by the European Union

JOBS4ALL Hauptergebnisse

- ✓ Ein Mapping-Tool für die Beschäftigungmöglichkeiten, um die Beschäftigungsszene mit 100 bewährten Praktiken zu erfassen
- ✓ Schaffung von Synergieeffekten mit Coaches und Arbeitsmarktakteuren
- ✓ Nationale Infografiken und visuelle Darstellungen der der Beschäftigungsfähigkeit für junge Menschen
- ✓ Vergleichende Ergebnisse
- ✓ Leitlinien und Verfahren für die Einrichtung der Employment Hubs



Diese Ergebnisse sind zu finden unter: https://jobs4all-project.eu/pr1/

Funded by the European Union

JOBS4ALL Hauptergebnisse

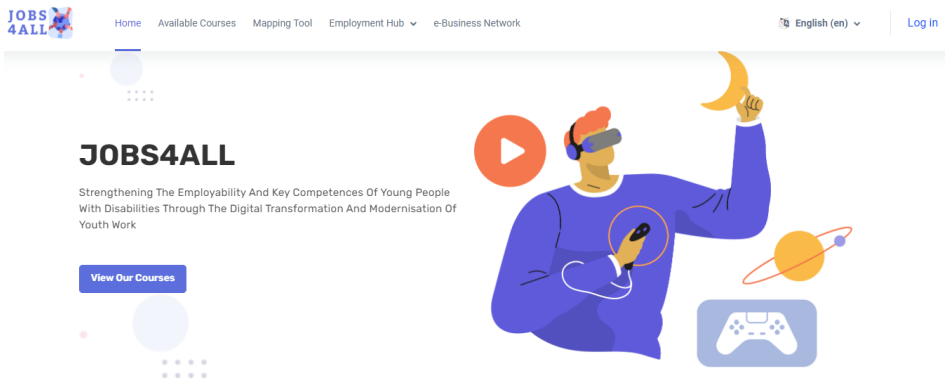
- ✓ Kompetenzrahmen - Lehrplan mit 3 Modulen und je 3 Stufen
- ✓ Trainingspaket für spezifische Berufe in 3 verschiedenen Bereichen (Hotel-Service-Assistent/in, Catering-Assistent/in und Lagerassistent/in)
- ✓ Open Badges für die Validierung der neu erworbenen Kompetenzen für jeden Beruf
- ✓ Duale Trainingspakete zum Kapazitätsaufbau für Coaches und Arbeitgeber*Innen

Diese Ergebnisse sind zu finden unter: https://jobs4all-project.eu/pr2/

Funded by the European Union

JOBS4ALL Hauptergebnisse

- ✓ VR-Simulation Spiel basierend auf den 3 Berufsprofilen
- ✓ Interaktive e-Learning- und e-Assessment-Plattform
  https://jobs4all.iit.demokritos.gr/



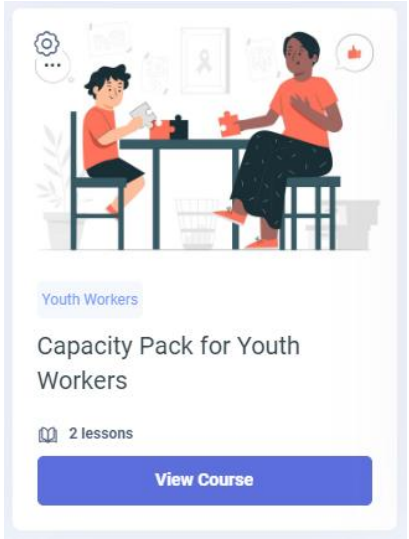
Diese Ergebnisse sind zu finden unter: https://jobs4all-project.eu/pr3/

Funded by the European Union

Capacity Pack für Coaches

4 Module

- **Modul 1:** Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms
- **Modul 2:** JOBS4ALL-Schulungspaket
- **Modul 3:** Leitlinien für JOBS4ALL-Simulationen
- **Modul 4:** Monitoring und Bewertung durch Open Badges



Blended Learning in 30 Stunden.

Alle Module sind zu finden unter**:**
https://jobs4all.iit.demokritos.gr/course/index.php

Funded by the European Union

Schulungstipps für Coaches

1. Klare Ziele setzen
2. Publikum kennen
3. Teilnehmer*Innen einbinden
4. Verschiedene Lehrmethoden nutzen -Eigenes Lehrmaterial erstellen (mit leicht verständlichen Präsentationen, Karten oder Videos).
5. Schaffung eines positiven Lernumfelds
6. Förderung der aktiven Teilnahme
7. Große Schriftarten verwenden
8. Fotos und einfache Wörter verwenden (leicht zu lesen)

Funded by the European Union

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

- **Verstehen Sie die Ziele des JOBS4ALL-Programms**
  - Zusammenarbeit, Innovation, Inklusion, Befähigung.

- **Bewertung der Fähigkeiten der Teilnehmer*Innen**
  - Anwendung des personenzentrierten Ansatzes - Anpassung an die Bedürfnisse der einzelnen Teilnehmer*In
  - Bewerten Sie die Fähigkeiten der Teilnehmer*Innen und schaffen Sie einen Rahmen für die Unterstützung für die, die mehr Hilfe benötigen.
  - Profilbildung der Teilnehmer*Innen

Funded by the European Union

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

- **Vielfältige Engagement-Tools**
  - Binden Sie interaktive Elemente wie Gruppendiskussionen, Fallstudien und praktische Übungen in die Sitzungen ein, um unterschiedlichen Lernpräferenzen gerecht zu werden.
  - Sicherstellen, dass diese Aktivitäten auf die unterschiedlichen Fähigkeiten und Lernstile von jungen Menschen mit Beeinträchtigung abgestimmt sind (personenzentrierter Ansatz)

- **Offene Kommunikationskanäle**
  - Ermutigen Sie die Teilnehmer*Innen, ihre Gedanken, Fragen und Erfahrungen offen zu äußern.
  - Regelmäßige Rücksprachen mit den Teilnehmer*Innen, um Feedback einzuholen und eine kontinuierliche Verbesserung der Lernerfahrung zu gewährleisten.

Funded by the European Union

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

- **Einführung in den Kompetenzrahmen**
  - Zweck und Bedeutung des Kompetenzrahmens in Übereinstimmung mit dem Training Pack.

- **Employment Hub Ausbildung**
  - Ziel ist die Unterstützung finanziell gefärdete, arbeitslose Jugendliche durch Qualifizierung, um ihre Chancen auf einen Arbeitsplatz zu erhöhen.
  - Erfahren Sie, wie der Hub funktioniert
  - Anwendung der Kenntnisse über die Plattform Employment Hub

Funded by the European Union

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

- **VR-Spiel-Training**
  - Verstehen Sie die verschiedenen Engagement-Tools
  - Machen Sie sich mit den Instuementen vertraut
  - Spielen

- **Bewertung**
  - Definieren Sie Bewertungskriterien
  - Methoden der Datenerhebung
  - Feedback der Teilnehmer*Innen

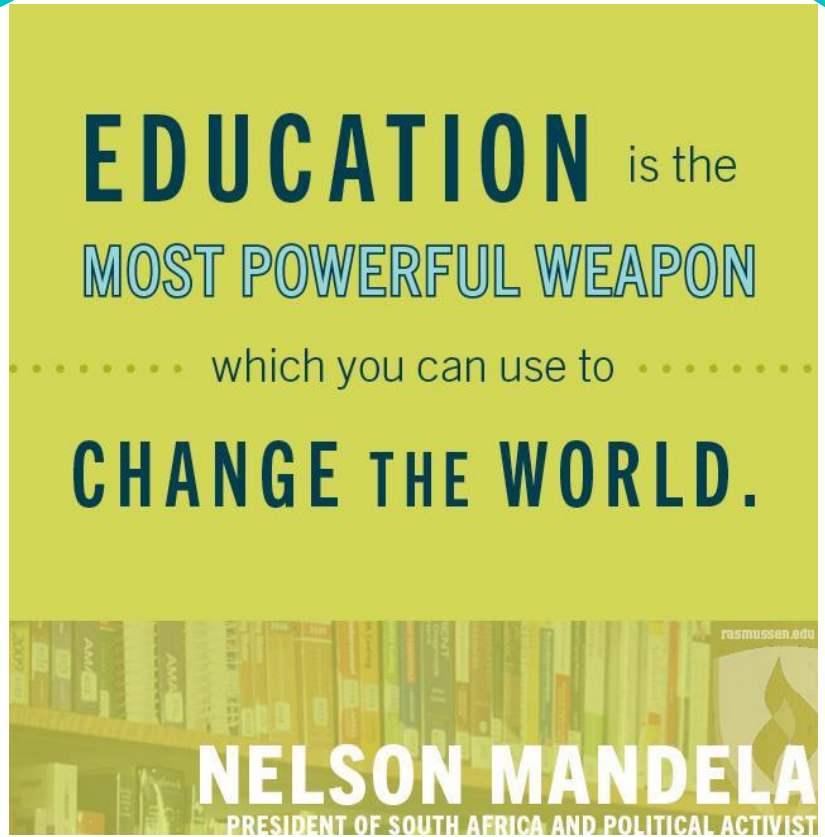
Funded by the European Union

Leitlinien für die Methodik des JOBS4ALL-Programms

- **Machen Sie sich mit den 3 Berufen vertraut**
  - Verschaffen Sie sich ein umfassendes Verständnis für die 3 Bereiche der Ausbildung

- **Kompetenzen für jeden Arbeitsbereich**
  - Geben Sie für jeden Arbeitsbereich die spezifischen Kompetenzen an, die in den Stufen Anfänger, Fortgeschrittene und Experten erwartet werden.

Funded by the European Union



Funded by
the European Union

Quellen

Council of the European Union. (2016, November 23). Outcomes of proceedings - Promoting new approaches in youth work to uncover and develop the potential of young people. Council of the European Union.
Retrieved from:
http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-14277-2016-INIT/en/pdf
Finkelstein, J., Knight, E., & Manning, S. (2013). The Potential and Value of Using Digital Badges for Adult Learners (Final Report). Washington, DC: American Institutes for Research.
Retrieved from:
https://lincs.ed.gov/publications/pdf/AIR_Digital_Badge_Report_508.pdf
Open Badges. IMS Global Learning Consortium.
Retrieved from:
https://openbadges.org/
Bryan Mathers, 2016, Open Badges
Retrieved from:
https://bryanmmathers.com/open-badges-data-inside/
Papadimitriou, Sofia & Niari, Maria. (2019). Open Badges as Credentials in Open Education Systems: Case Studies from Greece and Europe. 49-63.
Kyle Clements, Richard E. West and Enoch Hunsaker, Getting Started with Open Badges and Open Microcredentials, International Review of Research in Open and Distributed Learning Volume 21, Number 1, 2020.
Retrieved from:
https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1240709.pdf

Funded by the European Union

Quellen

What Are Open Badges? 2017.
Retrieved from:
https://badge.wiki/wiki/What_Are_Open_Badges%3F
A comprehensive guide to digital badges. A Free Resource from Accredible.Com
Retrieved from:
https://www.accredible.com/wp-content/uploads/2018/07/A-Comprehensive-Guide-to-Digital-Badges-Accredible.pdf
Digital Badging: An Introduction and Guide to Getting Started
Retrieved from:
https://www.ca-ilg.org/sites/main/files/file-attachments/digital_badging.pdf?1524597358
Developer's Guide to Issuing Open Badges 2.0, Concentric Sky
Retrieved from:
https://www.concentricsky.com/articles/detail/developers-guide-to-issuing-open-badges-2.0
Open Badges 2.0 Implementation Guide, IMS Final Release, 2018.
Retrieved from: https://www.imsglobal.org/sites/default/files/Badges/OBv2p0Final/impl/index.html
Open Badges v2.0, IMS Final Release
Retrieved from: https://www.imsglobal.org/sites/default/files/Badges/OBv2p0Final/index.html
About Open Badges. Open Badges Organization
Retrieved from:
https://openbadges.org/about/
Digital Badges as Effective Assessment Tools, 2014. Purdue University
Retrieved from:
https://learningoutcomesassessment.org/documents/Parker_Assessment_in_Practice.pdf

Funded by the European Union

Quellen

Brandye Barrington, "Digital Badges Are Now an Essential Tool for Employers and Candidates Alike,
Retrieved from:
https://blogs.oracle.com/certification/digitalbadges-are-now-an-essential-tool-for-employersand-candidates-alike
Badging is the New Assessment with Lewis & Clark College
Retrieved from:
https://www.instructure.com/portfolium/badging-is-the-new-assessment
Gamification in Education Stats:
Retrieved from:
https://www.learndash.com/gamification-in-education-stats/
A Guide to Writing Open Badge Metadata:
Retrieved from:
https://badge.wiki/wiki/A_Guide_to_Writing_Open_Badge_Metadata
About Open Badges:
Retrieved from:
https://openbadgefactory.com/en/about-open-badges/#:~:text=Open%20Badges%20are%20created%20and,whom%20and%20on%20what%20basis
Davis, K., & Singh, S. (2015). Digital badges in afterschool learning: Documenting the perspectives and experiences of students and educators. Computers & Education, 88, 72-83.
Retrieved from:
https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.04.011

Funded by the European Union

Quellen

Gibson, D., Coleman, K., & Irving, L. (2016). Learning journeys in higher education: Designing digital pathways badges for learning, motivation and assessment. In D. Ifenthaler, N. Bellin-Mularski, & D.-K. Mah (Eds.), Foundation of digital badges and micro-credentials (pp. 115-138). Cham, Switzerland: Springer International Publishing.

Gibson, D., Ostashewski, N., Flintoff, K., Grant, S., & Knight, E. (2015). Digital badges in education. Education and Information Technologies, 20, 403–410.

Retrieved from:

https://doi.org/10.1007/s10639-013-9291-7

https://openbadges.org/

https://support.mozilla.org/en-US/kb/why-open-badges

https://info.badgr.com/

https://openbadges.me/

https://bryanmmathers.com/hashtag/openbadges/

https://openbadges.info/

https://support.badgr.com/

https://openbadges.info/all-about-open-badge/?lang=en

https://openbadges.org/about/faq

Funded by the European Union

DANKE!

Kontaktieren Sie uns über

Weitere Informationen finden Sie auf der Projektwebsite und auf der E-Learning-Plattform unter:

https://jobs4all-project.eu/ | https://jobs4all.iit.demokritos.gr/

Beschäftigung sollte für alle zugänglich und verfügbar sein.

Funded by the European Union