

Förderung der digitalen Kompetenzen von Jugendlichen, die vor einer Berufswahl stehen, mit Schwerpunkt auf Berufe im IT-Bereich

EU-FÖRDERPROGRAMM

Interreg VI-A Österreich - Tschechien 2021-2027

PROJEKTSTATUS

genehmigt/laufend

PROJEKTLAUFZEIT

1. April 2024 – 30. September 2026

FÖRDERBEREICHE

Bildung - Frauen - Jugend - Integration

WIENER PROJEKTORGANISATION

Bildungsdirektion für Wien - Europa Büro

AUFTEILUNG PROJEKTMITTEL

EU-Finanzierung:

93.430,40 Euro

Nationale Ko-Finanzierung:

23.357,60 Euro

Gesamt:

116.788,00 Euro

PROJEKTSTANDORT

Auerspergstraße 15

1080 Wien



PROJEKTBESCHREIBUNG

Das übergeordnete Ziel des Projekts ist es, die digitalen Kompetenzen junger Menschen, die vor der Berufswahl stehen, entsprechend den Anforderungen des Arbeitsmarktes zu erweitern, sowie die Attraktivität der Berufsausbildung zu fördern und die Methoden der Berufsorientierung durch neue Technologien zu erweitern. Der Schwerpunkt des Projekts liegt auf IT-Berufen, da die rasche Verbreitung technologischer Innovationen in der digitalen Welt nicht nur die Erwartungen an die Arbeitnehmer:innen erhöht, sondern auch neue Arbeitsplätze schafft, die es vor einigen Jahren noch nicht gab. Neben Programmierer:innen, Softwareentwickler:innen und Systemadministrator:innen sind auch neue Berufe wie Data Miner, Manager:in für Prozessautomatisierung oder Spezialist:in für Cybersicherheit entstanden.

Mehrere Studien zeigen, dass Jugendliche, an die sich das Projekt richtet, zwar mit digitalen Technologien aufgewachsen sind, aber nur über geringe digitale Kompetenzen verfügen, die sich meist auf die Nutzung von Geräten beschränken. Neben der Entwicklung ihrer digitaler Kompetenzen zielt das Projekt darauf ab, ihre Anpassungsfähigkeit an eine sich schnell verändernde Welt zu verbessern, ihr Interesse an neue Berufe und Methoden zu wecken und ihre Offenheit und Flexibilität zu fördern. Die Hauptaktivitäten des Projekts sind die Identifizierung von Mangelberufen im IT-Sektor und die Entwicklung von in Verbindung zu VR (Virtual Reality) und AR (Augmented Reality) sowie auf anderen neuen Technologien basierenden Berufsorientierungs- und Ergänzungsausbildungskonzepten für diese Berufe, die auf beiden Seiten der Grenze eingesetzt werden können. Zudem werden Workshops und andere Berufsorientierungs-Veranstaltungen durchgeführt. Darüber hinaus soll die Attraktivität der Berufsausbildung und des lebenslangen Lernens unter aktiver Einbeziehung der Eltern in den Berufsorientierungsprozess gefördert werden. Zu den Aktivitäten gehören weiters der Einsatz und die Weiterentwicklung neuer Technologien (Apps, Gamification, VR) für die Förderung digitaler Kompetenzen und der Ausbau der bestehenden digitalen Wissensbasis sowie der grenzüberschreitenden Wissensbasis und des Netzwerks.

PROJEKTERGEBNIS

Entwicklung von innovativem Berufsorientierungs- und Ausbildungsmaterial für IT-Berufe.
Organisation und Durchführung von Berufsorientierungs-Workshops für Schüler:innen
Schulung von Lehrkräften/Ausbilder:innen und Berufsberater:innen in der Verwendung neuer Arten von Berufsberatungsinstrumenten und Demonstration der Verwendung der im Rahmen des Projekts entwickelten Lehrmaterialien für die Berufsorientierung. Die Train-the-Trainer-Kurse werden grenzüberschreitend organisiert.
Schaffung neuer grenzübergreifender Kooperationen zwischen Organisationen und Institutionen.

Erfahrungs- und Wissensaustausches, der langfristig angelegt ist.

HINWEIS ZU DEN DATEN

Wir weisen darauf hin, dass sich die hier abrufbaren Daten und Informationen sowie Auswertungsergebnisse aufgrund kontinuierlicher Datenaktualisierungen laufend ändern können. Außerdem zeigen die Zahlen lediglich Größenordnungen. Sie dienen dem Überblick sowie dem Vergleich zwischen Themen- und Fachbereichen. Für exakte Auswertungen wenden Sie sich bitte an die Magistratsabteilung 27 – Europäische Angelegenheiten (Kontakt siehe Link im Fußbereich).