



DALI4YOUTH

Brochure

A propos du projet

Le projet cible les travailleurs jeunesse et les jeunes, en particulier les NEETs, pour les préparer à faire face aux besoins du secteur jeunesse, en acquérant des compétences numériques plus avancées et améliorées, un niveau plus élevé de créativité et une meilleure prise de conscience de la situation vécue par les NEET. Comme les jeunes sont fortement intéressés par les technologies numériques, et que l'art est un excellent moyen pour eux de s'exprimer et de se connecter aux autres, la combinaison de ces deux éléments permettra de promouvoir l'inclusion sociale.

Buts et Objectifs

Le projet vise à renforcer les connaissances et compétences des travailleurs jeunesse dans le domaine des outils informatiques afin de créer des environnements inclusifs dans leur pratique quotidienne. L'objectif principal est de rendre les jeunes plus aptes à entrer sur le marché du travail et à jouer un rôle actif dans la société. Le projet accordera la priorité au développement des compétences numériques grâce à la créativité et à l'art, ainsi qu'à la sensibilisation à l'importance de l'inclusion sociale parmi les jeunes NEET, souvent victimes de stéréotypes conduisant à l'exclusion sociale.

Project n° 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028532

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement les points de vue des auteurs. La Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication.



Co-funded by
the European Union



Résultats

- 1) réaliser une cartographie des compétences des travailleurs jeunesse;
- 2) établir la méthodologie et le cadre de formation du kit de formation en ligne;
- 3) préparer le kit de formation en ligne pour les travailleurs jeunesse et réaliser un test pilote du kit;
- 4) définir le contenu de la formation et la structure pédagogique ainsi que concevoir et développer la structure macro du jeu de formation en ligne;
- 5) établir des réseaux de jeunes au niveau de l'Union européenne pour renforcer la coopération;
- 6) créer une plateforme d'apprentissage en ligne. Les résultats à long terme comprennent une connaissance plus approfondie de l'art numérique.

Le Consortium



Project n° 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028532

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement les points de vue des auteurs. La Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans cette publication..

