

Das Projekt 3DBIZ4YOUTH hat zum Ziel, die digitale Transformation und den grünen Wandel zu fördern sowie die Aufwertung und Modernisierung der Jugendarbeit voranzutreiben, um junge Menschen mit geringeren Chancen dabei zu unterstützen, neue Kompetenzen im Bereich 3D und im sozialunternehmerischen Bereich zu erwerben und so bessere Beschäftigungs- sowie Karrierechancen zu erhalten.

COORDINATOR



PARTNERS



www.3dbiz4youth.eu



[@3dbiz4youth_erasmus](https://www.instagram.com/3dbiz4youth_erasmus)

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union



EIN INNOVATIVES PROGRAMM ZUR
FÖRDERUNG DER
BESCHÄFTIGUNGSFÄHIGKEIT UND
INKLUSION VON JUGENDLICHEN MIT
GERINGEREN CHANCEN AUF DEM
ARBEITSMARKT FÜR EINE NACHHALTIGE
ZUKUNFT.



Begründung

Das Projekt fördert die Ziele der EU-Jugendstrategie 2021-2027, die die Jugendarbeit hoch auf die Agenda der Mitgliedstaaten setzt, da sie junge Menschen aus unterschiedlichen Hintergründen verbindet, einbindet und befähigt – mit essenziellen Kenntnissen, Fähigkeiten, Einstellungen und Kompetenzen, um ein inklusives, nachhaltiges, sozial gerechtes und widerstandsfähigeres Europa zu schaffen.

Das Projekt reagiert auf das wachsende Bedürfnis, die Qualität der Jugendarbeit zu verbessern, Jugendarbeiter*innen mit neuen Kompetenzen, digitalen Methoden und Werkzeugen zu unterstützen und neue, zielgerichtete Lernangebote zu schaffen, um junge Menschen mit geringeren Chancen zu beteiligen, zu vernetzen und zu stärken – damit sie zu AKTIVEN BÜRGERN, zu AGENTEN des SOZIALEN WANDELS und der DIGITALEN INNOVATION für die NACHHALTIGE ENTWICKLUNG ihrer Gemeinschaften werden.

Zielgruppen

- Junge Menschen ab 16 Jahren mit geringeren Chancen (mit Schwerpunkt auf Frauen), beispielsweise Jugendliche mit Migrationshintergrund, NEETs, marginalisierte Personen sowie solche, die in ländlichen Gebieten leben;
- Jugendarbeiter/innen, Freiwillige und andere Fachkräfte mit entsprechenden grundlegenden IT-Erfahrungen bzw. Expertise;
- Gemeinschaftliche und assoziierte Partner: Kommunen, Berufsschulen, Hochschulen, Gemeinderäte, Wirtschaftsexperten im Bereich 3D, Berufsberater, Eltern, politische Entscheidungsträger sowie NGOs etc.

Zielsetzungen

- Die Profile von Jugendarbeitern, Trainern oder anderen Fachkräften sollen durch den Erwerb von digitalen 3D-Modellierungs-, Design- und Druckkompetenzen in Verbindung mit sozialunternehmerischen Fähigkeiten gestärkt werden – basierend auf einem umfassenden Bewertungsverfahren (Ökosystem von Micro-Credentials).
- Jugendliche mit geringeren Chancen sollen durch den Erwerb von 3D-P-Fähigkeiten in ihren Schlüsselkompetenzen verbessert werden.
- Es soll ihr Zugang zu, ihre Inklusion und ihre Beteiligung gefördert werden, um eine bessere berufliche Orientierung zu ermöglichen.
- 3D-P soll als Mittel etabliert werden, um umweltfreundliche Ansätze im Rahmen von sozialer und digitaler Innovation zu nutzen.

Aktivitäten

- Produktion des 3DBIZ4YOUTH ToolPack für die Jugendarbeit
- Die 3DBIZ4YOUTH-Hubs

