

Interreg



Sofinancira
EVROPSKA UNIJA
Kofinanziert von
der EUROPÄISCHEN UNION

Slovenija – Österreich

CDO-VR

Weiterbildung Train the Trainer



März 2025

 Bundesministerium
Arbeit und Wirtschaft

ALLGEMEINER TEIL

1. Die Weiterbildung

Train the Trainer: Weiterbildung für Expert:innen zur Förderung von Mangelberufen

2. Zweck und Ziele der Weiterbildung

Die Weiterbildung ermöglicht Expert:innen den gemeinsamen Zugang zu den Zielgruppen, den Transfer bewährter Ansätze aus beiden Ländern, die Erweiterung von Kompetenzen bezüglich des Prinzips der Geschlechtergleichstellung und der Anwendung neuer Technologien bzw. Ansätze. Darüber hinaus sollen die Sichtbarkeit, die Rolle und die Bedeutung von Mangelberufen in der Gesellschaft erhöht werden, um so ihre Stellung auf dem Arbeitsmarkt zu verbessern und möglichst viele Fachkräfte in beiden Ländern zu gewinnen.

3. Zielgruppe

Die Weiterbildung richtet sich an Expert:innen in den Partnerorganisationen in Österreich und Slowenien: Trainer:innen, Berater:innen und Organisator:innen in der Erwachsenenbildung.

Bei Schüler:innen und jungen Arbeitssuchenden sollen das Interesse an Mangelberufen geweckt werden. Dabei sollen möglichst viele Personen erreicht werden. Die Schüler:innen sind im Alter von 13 bis 15 Jahren. In Slowenien sind es Schüler:innen der 8. und 9. Klasse einer neunjährigen Grundschule, während es in Österreich Schüler:innen der Schulstufen 7, 8 und 9 (Polytechnische Schule) sind.

4. Ziele des Programms

Die Trainer:innen lernen

- den Arbeitsmarkt und Mangelberufe in Österreich und Slowenien kennen und zu verstehen
- bewährte Praktiken aus Slowenien und Österreich zu nutzen, um gesellschaftspolitisch etwas zu bewirken mit dem Ziel, in beiden Regionen Fachkräfte für Mangelberufe zu gewinnen
- interaktive VR-Tools zu nutzen
- das Prinzip der Geschlechtergleichstellung in die Beratungspraxis zu integrieren
- wirksame Beratungsmodelle zur Unterstützung von jungen Arbeitssuchenden und Schüler:innen einzusetzen
- ansprechende Methoden anzuwenden, um Jugendliche und junge Erwachsene zu motivieren, sich für Mangelberufe zu interessieren
- ergebnisorientierte, didaktisch und methodisch angemessene Workshops für die Berufsberatung und -orientierung zu gestalten und durchzuführen

- Methoden der Reflexion und des Feedbacks in der Arbeit mit Gruppen zu kennen
- die Wirkung der VR-Anwendung auf eine mögliche Berufswahl mithilfe von KI/digitalen Tools zu analysieren
- die in der Weiterbildung erworbenen Kompetenzen in den CDO-VR Zentren, Arbeitsvermittlungen, Schulen, Berufsmessen usw. anzuwenden, um bei den Zielgruppen das Bewusstsein für Mangelberufe zu schärfen

5. Dauer der Weiterbildung

Die Weiterbildung dauert drei Tage, jeder Tag umfasst acht Lerneinheiten, insgesamt 24 Lerneinheiten. Zusätzlich absolvieren die Teilnehmenden einen praktischen Teil in Teamarbeit im Umfang von sechs Lerneinheiten. Die gesamte Weiterbildung umfasst somit 30 Lerneinheiten.

6. Bedingungen für die Teilnahme an der Weiterbildung

Die Weiterbildung richtet sich an Expert:innen in den Partnerorganisationen zur Vorbereitung auf die Durchführung der Pilotphase in den CDO-VR Zentren, Berufsinfozentren, Schulen, Bildungs- und Berufsmessen, Unternehmen etc. Anschließend werden Workshops in 30 Schulen (15 in Slowenien, 15 in Österreich) und mit 100 jungen Arbeitssuchenden (50 in Slowenien, 50 in Österreich) durchgeführt.

Die Trainerinnen promoten die Mangelberufe und stellen sie Schüler:innen und jungen Arbeitssuchenden vor, die vor dem Einstieg in die Arbeitswelt stehen oder einen Berufswechsel erwägen.

Zudem können die Workshops in interessierten Organisationen und Einrichtungen aus den Bereichen Bildung, Beschäftigung, Beratung und Jugendarbeit durchgeführt werden.

7. Inhalte der Weiterbildung

Die Inhalte der Weiterbildung sind Vorschläge, die an die Bedürfnisse der Teilnehmenden im Sinne des kooperativen Lernens angepasst werden können. Die Weiterbildung besteht aus sechs Modulen. Nachfolgend werden die Inhalte der Module lernergebnisorientiert beschrieben.

7.1 MODUL 1 - BASISMODUL

Beschreibung:

Die Teilnehmenden lernen das Prinzip der Geschlechtergleichstellung kennen. Sie erhalten Informationen über die Hintergründe und Ursachen der Segregation auf dem Arbeitsmarkt. Sie werden erkunden, was es bedeutet, eine Geschlechterperspektive in die Berufsorientierung im Allgemeinen und speziell in die Nutzung von VR-Tools zu integrieren. Gemeinsam werden Methoden und Instrumente für eine geschlechtersensible Methodik und Didaktik entwickelt.

Kompetenzen, die Teilnehmende entwickeln können:

- Erkennen von Geschlechterstereotypen, die den Berufswahlprozess beeinflussen
- Die Fähigkeit, eine geschlechtersensible Methodik und Didaktik anzuwenden
- Verständnis dafür, wie der vertikalen und horizontalen Segregation auf dem Arbeitsmarkt entgegengewirkt werden kann
- Übertragung geschlechtsspezifischer Mechanismen auf dem Arbeitsmarkt auf die Lebenswelt junger Menschen
- Einsatz von Methoden, die sowohl Mädchen als auch Burschen motivieren, ALLE Berufsfelder zu erkunden, einschließlich derjenigen, die traditionell als untypisch gelten
- Einführung von Methoden und Settings, die es Mädchen und Burschen gleichermaßen ermöglichen, VR-Tools zu erleben

Lernziele:

Geschlechterreflektierende Ansätze:

- Die Teilnehmenden werden ihren eigenen Arbeitsbereich unter einer Geschlechterperspektive reflektieren und über Aktionen, Strategien und Ansätze nachdenken
- Die Teilnehmenden erweitern ihr Methoden- und Handlungsspektrum durch Erfahrungsaustausch und kollegiale Beratung
- Die Teilnehmenden werden die praktische Umsetzung innovativer, kreativer und gleichstellungsorientierter Methoden in einem geschützten Umfeld erproben

Gleichstellung der Geschlechter:

- Die Teilnehmenden erwerben einschlägige Kenntnisse über die Gleichstellung der Geschlechter und wenden diese bei ihrer Planung und Gestaltung unter Berücksichtigung von Zielgruppen, Strukturen und Rahmenbedingungen an

Definition der Zielgruppen, mit denen gearbeitet werden soll (junge Arbeitsuchende und Schüler:innen):

- Die Teilnehmenden lernen eine Vielzahl von Methoden und Ansätzen kennen, um verschiedene relevante Zielgruppen zu erreichen
- Die Teilnehmenden lernen, welche Methoden und Ansätze sich eignen, um verschiedene Zielgruppen zu erreichen und was dabei zu beachten ist
- Die Teilnehmenden werden untersuchen, wie sie die Beteiligung und das aktive Engagement der jeweiligen Zielgruppe steigern können
- Die Teilnehmenden lernen, wie sie in ihrem eigenen Arbeitsbereich wirksame Strategien zur Zielgruppenerreichung umsetzen können

7.2 MODUL 2 - DAS PROJEKT UND SEIN UMFELD

Beschreibung:

In diesem Modul werden die Herausforderungen dargestellt, mit denen Slowenien und Österreich im Bereich der Mangelberufe konfrontiert sind. In der Wirtschaft spiegelt sich der Mangel an Fachkräften in der schlechten Wettbewerbsfähigkeit der Regionen wider. Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit den Herausforderungen und der Bedeutung der Förderung von Mangelberufen. Dabei ist es wichtig, die Sichtbarkeit, Rolle und Bedeutung von Mangelberufen in der Gesellschaft hervorzuheben.

Kompetenzen, die Teilnehmende entwickeln können:

- Die Arbeitsmarktsituation in Österreich und Slowenien hinsichtlich Mangelberufe kennenlernen
- Das Interesse von Jugendlichen und jungen Arbeitsuchenden an Mangelberufen wecken
- Das ISIO-Beratungsmodell aus Slowenien kennen
- Bestehende Kompetenzen mit den Anforderungen der Mangelberufe abgleichen und Empfehlungen für den möglichen Berufsweg geben
- Best-Practice-Beispiele und Methoden in der Berufsberatung und Berufsorientierung in Slowenien und Österreich erarbeiten
- Berufliche Kompetenzen und Anforderungen für die sechs Mangelberufe ermitteln

Lernziele des Moduls 2:

- Herausforderungen am Arbeitsmarkt in Österreich und Slowenien mit Schwerpunkt auf Mangelberufe kennen
- Best-Practise-Beispiele aus Slowenien und Österreich mit Schwerpunkt Mangelberufe kennenlernen
- Interaktive VR-Tools bedienen und einsetzen
- Gestaltung und Leitung von Workshops und Gruppendiskussionen üben, in den CDO-VR Zentren, Berufsinfozentren, Schulen, Bildungs- und Berufsmessen, Unternehmen etc. das Bewusstsein für Mangelberufe schärfen

7.3 MODUL 3 – ZIELGRUPPEN ABHOLEN UND MOTIVIEREN

Beschreibung:

Dieses Modul hat zum Ziel, Begeisterung und Motivation der jungen Menschen in der Berufsorientierung zu wecken und die Sinnhaftigkeit der Mangelberufe sichtbar zu machen. Wichtige Elemente sind die Lebensweltorientierung, die Ermutigung zur Zukunftsplanung, die Selbstreflexion über persönliche Ziele und Einflüsse sowie der Einsatz von Vorbildern. Die Methoden sind altersgerecht gestaltet, betonen den Respekt und den Umgang mit jungen Menschen als Erwachsene. Die Teilnehmenden erkennen, wie sie die Zielgruppen ansprechen und motivieren können. Zu den Themen gehören das Erstellen von Personas auf der Grundlage der Lebensweltorientierung, das Nachdenken über den persönlichen Berufsweg, das Erkennen von Schlüsselfaktoren und das Eingehen auf die Anliegen und Wünsche junger Menschen. Die Teilnehmenden werden angeleitet, ihre Zielgruppe zu verstehen, mit dieser eine Beziehung herzustellen und vertrauensvoll zu arbeiten.

Kompetenzen, die Teilnehmende entwickeln können:

- Die Fähigkeit, bei jungen Menschen Begeisterung und Motivation zu wecken, sich aktiv mit der Berufswahl auseinander zu setzen
- Die Kompetenz, die Lebenssituationen, Bedürfnisse und Verhaltensweisen junger Menschen zu verstehen
- Das Wissen, was Mädchen und Burschen, junge Frauen und Männer in ihrer Bildungswahl beeinflusst und welche Bedeutung es für die Planung ihrer zukünftigen Berufslaufbahn hat
- Die Fähigkeit, Vorbilder und bewährte Verfahren zu integrieren
- Die Fähigkeit, bei der Arbeit mit jungen Menschen Vertrauen auf Augenhöhe herzustellen und effektiv zu kommunizieren, indem man "ihre Sprache spricht"

Lernziele des Moduls 3:

- **Der Schwerpunkt ist, Begeisterung und Motivation der jungen Menschen in der Berufsorientierung zu wecken und die Sinnhaftigkeit der Mangelberufe sichtbar zu machen:** Die Teilnehmenden erkunden Möglichkeiten, wie junge Menschen in der Berufsberatung motiviert werden können, sie tauschen ihre Erfahrungen aus und lernen voneinander
- **Lebensweltliche Orientierung:** Fokussierung auf das Verständnis der Lebenswelt junger Menschen unter Berücksichtigung von Gender- und Diversity-Perspektiven
- **Ermutigung zur Gestaltung der Zukunft:** Die Teilnehmenden entwickeln und erproben Methoden, um Mädchen und Burschen, junge Frauen und Männer zu ermutigen
- **Reflexion der eigenen Wünsche und Identifizierung von Einflussfaktoren:** Die Teilnehmenden reflektieren ihren eigenen Berufsweg, um ein grundlegendes Verständnis für die Situation der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu entwickeln
- **Überlegungen zum gezielten Einsatz von Vorbildern:** Die Teilnehmenden sammeln Ideen, wie sie Vorbilder in der Berufsberatung einsetzen können

7.4 MODUL 4 - ERGEBNISORIENTIERTE METHODEN UND DIDAKTIK IM KONTEXT VON CDO-VR

Beschreibung:

In diesem Modul lernen die Teilnehmenden verschiedene Methoden kennen und probieren sie in Einzel-, Paar- und Gruppenarbeiten aus. Erworbene Kenntnisse und Erfahrungen werden eingesetzt, um begleitende Maßnahmen rund um die VR-Erfahrung im Sinne der Förderung von Mangelberufen zu ergänzen.

Kompetenzen, die Teilnehmende entwickeln können:

- Ergebnisorientierte Lernmethoden in der Berufsberatung anwenden
- Mangelberufe mit Hilfe virtueller Realität interaktiv darstellen
- Moderation von Gruppen, Diskussionsleitung und Rollenspiele ausprobieren
- Durch die Weiterbildung erworbene Fähigkeiten und Kompetenzen einsetzen
- Ressourcen "TOOLKIT" und "TOOLBOX" nutzen

Lernziele des Moduls 4:

- Ergebnisorientierte Lernmethoden üben und im Kontext von Berufsberatung anwenden
- Interaktive VR-Anwendungen zielgruppengerecht vorbereiten, durchführen und nachbereiten
- Workshops, Diskussionen und Rollenspiele gestalten und durchführen
- Zielgruppenadäquate Workshopdesigns modulieren
- Erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten bei verschiedenen Veranstaltungen wie z.B. auf Berufsmessen, in Schulen etc. selbständig anwenden
- Ressourcen "TOOLKIT" und "TOOLBOX" kennen und angemessen einsetzen

7.5 MODUL 5 – UMGANG MIT DEM VR-TOOL

Beschreibung:

In diesem Modul werden die Teilnehmenden sowohl mit theoretischem Wissen als auch mit praktischer Erfahrung ausgestattet, um das volle Potenzial von Virtual Reality (VR) unter Verwendung des Meta Quest 3 Headsets zu erkunden. Sie erhalten Einblicke in die grundlegenden Prinzipien von VR, verstehen ihre Anwendungen in verschiedenen Bereichen und werden mit der CDO-VR-Anwendung vertraut. Darüber hinaus lernen sie, wie gängige Probleme effektiv behoben werden können, um ein reibungsloses und immersives VR-Erlebnis zu gewährleisten.

Kompetenzen, die Teilnehmende entwickeln können:

Technische Kompetenzen:

- Verständnis für den Einsatz und die Vorteile von Virtual Reality (VR)
- Kenntnisse über die Entwicklung von VR und ihre verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten
- Vertrautheit mit der Meta Quest 3-Hardware, einschließlich Sensoren, Tasten und Brille
- Fähigkeit zur korrekten Konfiguration des Meta Quest 3, einschließlich WLAN-Einrichtung, Kontoerstellung und Spielbereich

Praktische VR-Fähigkeiten:

- Effiziente Navigation auf der VR-Oberfläche mit Hilfe von Controllern und Hand-Tracking-Funktionen
- Beherrschung der Anwendung CDO-VR zur Erstellung und Interaktion in VR-Umgebungen
- Richtige Einstellung und Anpassung des VR Headsets

Fähigkeiten zur Fehlersuche:

- Diagnose und Behebung von Problemen bei der Nutzung von Meta Quest 3
- Verstehen und Beheben von Problemen im Zusammenhang mit der Bewegungsverfolgung, der Controller-Erkennung und der Anzeigeleistung
- Praktische Übungen zur Lösung häufiger VR-Herausforderungen unter Anleitung eines Experten

Sichere Nutzung von VR:

- Kenntnis der Sicherheitsrichtlinien für die Nutzung von VR, einschließlich der Einrichtung eines sicheren Spielbereichs
- Bedeutung und Einhaltung von Pausen zur Vermeidung von Schwindel und Unwohlsein

Anleitungskompetenz

- Vorbereitung auf die Betreuung und Anleitung anderer bei der Nutzung der VR-Technologie

Lernziele des Moduls 5:

- VR-Technologie und ihre Anwendungen verstehen
- Meta Quest 3 einrichten und navigieren
- CDO-VR-Anwendung verwenden
- Häufigste Probleme beheben

7.6 MODUL 6 - ABSCHLUSS UND REFLEXIONSMODUL

Beschreibung:

In diesem Modul lernen die Teilnehmenden den Prozess und die Methoden der Evaluierung, Bewertung und Begleitung des Projekts kennen. Auf dieser Grundlage kann überprüft werden, inwieweit das Wissen über und das Interesse an Mangelberufen bei den Zielgruppen in Slowenien und Österreich zugenommen hat. Ergebnisse und daraus resultierende Erkenntnisse tragen zur Verbesserung der Workshops und Präsentation der VR-Applikationen bei.

Kompetenzen, die Teilnehmende entwickeln können:

- Die Fähigkeit, Lernstrategien auf der Grundlage des Feedbacks der Teilnehmenden einzuordnen und zu verbessern
- Die Fähigkeit zur Anpassung und Verfeinerung von Ansätzen, um Zielgruppen besser zu erreichen
- Die Fähigkeit, das Nutzer:innenverhalten bei der Verwendung der VR-Tools zu beobachten und mögliche Tendenzen festzustellen

Lernziele des Moduls 6:

- Evaluierungsmethoden kennen
- Auswirkungen auf die Zielgruppen: Wirksamkeit der VR-Anwendungen zur Steigerung des Bewusstseins über und des Interesses an Mangelberufen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Slowenien und Österreich analysieren
- Feedback von Teilnehmenden zur kontinuierlichen Qualitätssicherung verwenden
- Auf der Basis von Evaluationsergebnissen Workshopdesigns flexibel und zielgruppengerecht anpassen
- Das Nutzer:innenverhalten als Grundlage für strukturiertes Feedback an die Zielgruppen datenbasiert analysieren

HANDBUCH FÜR TEILNEHMENDE

Alle Teilnehmenden erhalten Zugriff auf das “TOOLKIT” und die “TOOLBOX”, die sie für die Umsetzung von qualitativ hochwertigen Workshops, Vorträge und Veranstaltungen nutzen können.

Das “TOOLKIT” ist ein Handbuch, das die Grundlage für die Durchführung der Berufsberatung in CDO-VR Zentren, Schulen, auf Messen, in Unternehmen etc. ist. Es enthält allgemeine Informationen über die Ziele des Projekts, die Zielgruppen, die Durchführung der Workshops, Basisinformationen zum Thema Geschlechtergleichstellung, konkrete Empfehlungen, Tipps und Werkzeuge zur gelingenden Organisation, Durchführung und Evaluierung einzelner Veranstaltungen.

Die “TOOLBOX” ist ein integraler Bestandteil des Handbuchs, sie ist eine Sammlung von Methoden und Aktivitäten, auf die Trainer:innen zurückgreifen können, um Workshops, Vorträge, Veranstaltungen etc. zielgruppengerecht zu gestalten. Durch den innovativen Ansatz mittels Virtual Reality soll das Interesse junger und arbeitssuchender Menschen geweckt werden, um sie zu einer Berufswahl in einem der Mangelberufe in Österreich und Slowenien zu inspirieren.

8. Methoden der Bewertung

Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, ihre Kenntnisse in Diskussionen, Präsentationen und Quiz zu erweitern. In Gruppenarbeiten werden Erfahrungen gesammelt, geteilt und ausgewertet. Die Ergebnisse fließen in das Design der Workshops, Vorträge und Veranstaltungen ein.

9. Organisation der Weiterbildung

Die Weiterbildung ist in Form eines 3-tägigen Workshops organisiert. Jeder Tag umfasst acht Lerneinheiten, was insgesamt 24 Lerneinheiten entspricht. Zusätzlich absolvieren die Teilnehmenden einen praktischen Teil in Teamarbeit im Umfang von sechs Lerneinheiten. Die gesamte Weiterbildung umfasst somit 30 Lerneinheiten.

Der Veranstaltungsort ist ausgestattet mit einem Computer, einem Projektor, einer Leinwand, einem Internetzugang für die Nutzung der IKT-Technologie und VR-Brillen.

Die Weiterbildung wird in einem Kursformat durchgeführt. Es werden verschiedene Arbeitsformen und -methoden in Einzel-, Paar- und Gruppenarbeit angewandt. Unter Berücksichtigung unterschiedlicher Lernstile und “Learning by doing” wird eine Vielzahl von Arbeitsmethoden eingesetzt wie z.B. Brainstorming, Diskussion, Erfahrungsaustausch, Perspektivenwechsel, Simulation, Übung, Rollenspiel und Feedback. Darüber hinaus werden die Teilnehmenden mit technologischen Lösungen vertraut gemacht: Virtuelle Realität, virtuelle Umgebung, Gamification, spielerische Elemente und sensorische Technologien.

10. Bedingungen für den erfolgreichen Abschluss der Weiterbildung

Teilnehmende, die zu mindestens 80% anwesend sind und sich aktiv beteiligen, erhalten eine Teilnahmebestätigung.

11. Die Anbieter des Weiterbildungsprogramms

Die Weiterbildung wird von den einzelnen Projektpartnern entsprechend ihrer Fachgebiete durchgeführt. Ljudska univerza Ptuj und nowa - Training Beratung Projektmanagement - sind Expert:innen in der Entwicklung und Durchführung von Trainings- und Bildungsprogrammen. Die Ljudska univerza Ptuj präsentiert bewährte Praktiken bei Stipendien für Mangelberufe in Slowenien und Beratungsaktivitäten in der Erwachsenenbildung. Die Partner:innenorganisation nowa - Training Beratung Projektmanagement - ist eine Expert:innenorganisation in den Bereichen Gleichstellung und Gender Mainstreaming. Sie bringt diese Expertise in das Projekt im Sinne gleichstellungsorientierter Berufsbilder ein. Die Partner Zavod RS za zaposlovanje, Območna služba Ptuj und ISOP - Innovative Sozialprojekte - steuern bewährte Verfahren, Erfahrungen und Methoden bei, die sie im Bereich des Einstiegs in den Arbeitsmarkt, in der Berufsberatung und der Berufsorientierung in Österreich und Slowenien gesammelt haben. Der Partner ArtRebel9 bereitet ein Modul für Technologielösungen vor: Virtuelle Realität, virtuelle Umgebung, Gamification, Elemente der Unterhaltung.

Alle Teilnehmenden sind Expert:innen, verfügen über einen Hochschulabschluss und/oder einen pädagogischen Hintergrund, sind in ihrem Beruf ausgebildet und qualifiziert und verfügen über langjährige Erfahrung in ihrem Bereich.

12. Kompetenzen, die Teilnehmende mit der Weiterbildung erwerben

Am Ende der Weiterbildung "Train the Trainer" verfügen die Teilnehmenden über folgende Kompetenzen:

1. Kenntnisse über den Arbeitsmarkt

- Verständnis der Arbeitsmarktsituation in Österreich und Slowenien
- Bewusstsein für Mangelberufe und Strategien zur Bindung von Arbeitskräften

2. Technologische Fertigkeiten

- Kompetenz in der Nutzung einer Virtual Reality (VR)-Anwendung für die Berufsberatung
- Fähigkeit zur Behebung von technischen Problemen mit VR-Tools
- Kenntnisse über KI/digitale Tools zur Einschätzung von Kompetenzen

3. Berufsberatung und Beratungstechniken

- Vertrautheit mit dem ISIO-Beratungsmodell aus Slowenien
- Verständnis und Anwendung des österreichischen Prinzips der Geschlechtergleichstellung
- Fähigkeit, Begeisterung und Motivation bei den Zielgruppen im Hinblick auf die Mangelberufe wecken
- Einsatz von Methoden der Berufsorientierung

4. Pädagogische und didaktische Fertigkeiten

- Fähigkeit zur Anwendung ergebnisorientierter Lernmethoden in der Berufsberatung
- Durchführung interaktiver und ansprechender VR-Anwendungen in sechs Mangelberufen
- Praktische Erfahrung in der Moderation und Durchführung von Diskussionen und Rollenspielen in Gruppen

5. Aktionsplanung und Umsetzung

- Entwicklung von Workshopdesigns zur Präsentation von Mangelberufen
- Anwendung der in der Weiterbildung erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen in der praktischen Durchführung von Workshops, Vorträgen und Veranstaltungen in Schulen, in Unternehmen und Teilnahme an Berufsmessen etc.
- Nutzung der Ressourcen "TOOLKIT" und "TOOLBOX"

6. Bewertung und Reflexion

- Fähigkeit, Workshopkonzepte auf Grundlage von Feedback der Teilnehmenden zu analysieren und zu verbessern
- Fähigkeit zur Anpassung und Verfeinerung von Ansätzen, um Zielgruppen besser zu erreichen
- Fähigkeit, die VR-Erfahrung der Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu beobachten und Rückmeldung zu geben

Diese Kompetenzen befähigen die Teilnehmenden, jungen Menschen das Eintauchen in die virtuelle Welt von Mangelberufen zu ermöglichen und typische Tätigkeiten auszuprobieren. In moderierten Diskussionen und Gruppenarbeiten setzen sich die jungen Menschen aktiv mit Berufen auseinander, an die sie für ihre eigene Zukunft vielleicht nicht gedacht haben.

Weiterbildung - Curriculum

	NAME UND LERNZIELE DES MODULS	Lern- einheiten	Selbstorgani- sierte Lern- einheiten	Insgesamt
M1	Modul 1 - Basismodul <ul style="list-style-type: none"> • Geschlechterreflektierende Zugänge • Gleichstellung der Geschlechter • Definition der Zielgruppen 	4		4
M2	Modul 2 – Das Projekt und sein Umfeld <ul style="list-style-type: none"> • Warum CDO-VR • Chancen - Einsatz von VR • Arbeitsmarkt in Österreich und Slowenien • Mangelberufe in Österreich und Slowenien 	4		4
M3	Modul 3 - Zielgruppen abholen und motivieren Fokus Sinnstiftung, Begeisterung und Motivation in der Berufsberatung <ul style="list-style-type: none"> • Lebensweltorientierung • Ermutigung zur Zukunftsgestaltung • Reflexion der eigenen Wünsche und Benennen von Einflussfaktoren • Rollenmodelle und Vorbilder 	4		4
M4	Modul 4 - Ergebnisorientierte Methoden und Didaktik im Kontext von CDO-VR <ul style="list-style-type: none"> • Methoden kennenlernen • Methoden ausprobieren • Gespräche simulieren • Gruppensettings • Sichtbarmachen von Lernergebnissen • Praxisorientiertes Durchspielen (z. B. Finden eines positiven Abschlusses) 	4		4
PP	Praktischer Teil	2	6	8
M5	Modul 5 – Umgang mit dem VR-Tool <ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Technik • Trouble Shooting 	4		4
M6	Modul 6 – Abschluss und Reflexionsmodul <ul style="list-style-type: none"> • Anpassung und Weiterentwicklungen • Reflexion der Erfahrungen • Transfer 	2		4
	Stunden insgesamt	24	6	30