



Erasmus+



PLAYING FOR REAL NEWSFLASH

gamificació i creació de capacitats per a desocupats de llarga duració

JUNY 2015

El projecte Erasmus + *gamificació per a aturats de llarga duració* treballa amb mentors, coaches i aturats de llarga duració per explorar i posar en pràctica noves formes d'aprenentatge per ajudar i motivar els aturats a tirar endavant.

Sense opcions?

Sense feina durant molt de temps? Problemes amb l'economia que afecten també a la família? Molts cursos per a aturats? Cap opció laboral o curs interessant en el futur?

Milions d'europaus més grans de 40 reconeixrien aquesta situació. Aturats de llarga durada sense cap mena de sortida... Necessitem noves formes d'aprenentatge per aquests aturats; formes que els permetin canviar la seva situació; que els creïn perspectives de futur i que els capacitin i motivin per ajudar-se a si mateixos i als seus companys. Noves formes i eines que tinguin un impacte positiu sobre el col·lectiu d'aturats de llarga duració.

Les maneres tradicionals d'aprenentatge i moltes iniciatives per ajudar a emprendre no estan donant els resultats esperats, no estan aconseguint el veritable canvi que necessiten els aturats de llarga duració.



Què oferirem?

El projecte crearà unes directrius basades en les experiències i les interaccions entre els mentors i els aturats, que serviran perquè altres entitats d'arreu d'Europa puguin posar en pràctica tallers i sessions amb els desocupats. El projecte també crearà coneixement i evidència per portar les nostres iniciatives més enllà.

A partir del setembre 2015 tot aquest material es podrà consultar a la web del projecte.



Qui forma part del projecte?

El coordinador del projecte és Pistes Solidaires de França, i la resta de membres representen entitats, ONG i institucions privades



En el projecte treballen junts professionals amb una llarga experiència en el tracte i l'atenció als desocupats, gamificadors i grups mixts d'aturats de llarga duració.



Noves vies...

El projecte es basa en el desenvolupament de les capacitats dels aturats i que aquests prenguin part en la seva comunitat amb l'objectiu de canviar la seva situació.

El projecte combina principis empresarials, treball a la comunitat i gamificació, per tal de què els aturats desenvolupin al màxim les seves capacitats.

Es capacitarà als desocupats participants en el projecte perquè puguin crear la seva pròpia economia unint-se a iniciatives comunitàries, establint associacions i creant serveis per a la comunitat.

Tota aquesta capacitat es farà pas a pas a través del joc seguint forts principis i mètodes basats en els jocs virtuals i la gamificació.

Com i amb qui està implementant el projecte la Cambra de Comerç de Sabadell?

La Cambra compta amb la col·laboració de la Fundació Barberà Promoció per a dur a terme el projecte de gamificació. La Fundació Barberà Promoció, junt amb el Centre de negocis Nodus Barberà, són les dues entitats de l'Ajuntament de Barberà del Vallès que amb la marca "És Barberà, empresa i societat" treballen pel desenvolupament socioeconòmic, creació i qualitat d'ocupació al municipi.



Les plantes per cuinar i per curar.
23/04/2015

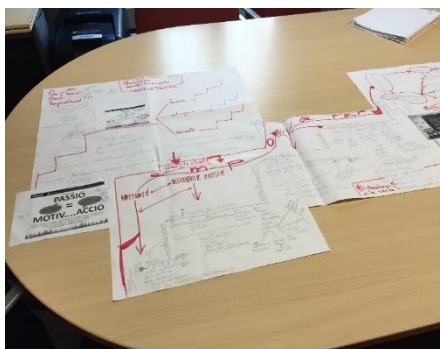
La Fundació Barberà Promoció a l'hivern del 2015 inicia el Projecte integrat transició atur treball "Les plantes per cuinar i per curar" amb l'objectiu d'empoderar a les persones participants i fer-les més actives en la cerca de feina.

En el projecte hi participen tant persones aturades de llarga duració, com joves que no han assolit la formació bàsica obligatòria i que realitzen un PFI - Programa de Formació i Inserció a l'entitat.

Al participar persones amb edats diferents també es treballen els efectes positius de les accions intergeneracionals a l'hora de motivar i empoderar a les persones.

Quines accions i activitats es faran?

Barberà Promoció està analitzant i planificant com incorporar i treballar els conceptes i les pràctiques de gamificació en el projecte "Les plantes per cuinar i curar".



Reunió de treball Cambra - FBP
09/06/2015

La intervenció s'iniciarà a partir del setembre i en les diverses sessions que s'aniran fent al llarg de l'any, s'incorporarà tot el procés gamificador.

Els participants a les sessions són persones aturades, amb un nivell formatiu bàsic i/o amb els estudis inacabats, i que generalment han ocupat el mateix lloc de treball durant anys, i ara no troben feina d'aquesta ocupació.

Hem decidit apostar per la gamificació perquè és una metodologia diferent a la convencional, engrescadora i creiem que pot ajudar als assistents a descobrir els seus interessos professionals i ensenyar-los a valorar i potenciar les seves capacitats i habilitats personals. La qual cosa els dona la possibilitat de reinventar-se professionalment i estar més motivats i actius per la cerca de feina i formació i, per tant, tenir més possibilitats de tornar al mercat laboral.