



X edición Premios #solidariosOrange

INCLUIR EL LOGO DE LA
FUNDACION/ENTIDAD/
UNIVERSIDAD ETC.

Nombre Fundación/ONG/Asociación/Empresa

Datos del proyecto

Categoría (selecciona una): Inclusión Digital

Breve descripción de la entidad y url de la página: En AIPC Pandora formamos y empoderamos a jóvenes para que lideren un mundo justo y sostenible, innovando en programas en más de 60 países. Complementamos la educación de los jóvenes mediante la exposición a los retos globales, contribuimos a la innovación de las instituciones educativas y expandimos el acceso a la educación a todos los jóvenes independientemente de su origen y condición. Impulsamos la movilidad de los jóvenes alrededor del mundo en programas de voluntariado internacional, intercambio cultural y emprendimiento social, contribuyendo a la creación de una sociedad mas justa y sostenible alineada con la Agenda 2030. www.aipc-pandora.org

Título/Nombre de proyecto: Global Youth Academy - Laboratorio de Innovación para el Cambio Educativo

Descripción breve: El proyecto está dirigido a mejorar la empleabilidad de la “Generación Pandemial” a través de la adaptación del sistema educativo a la realidad social y al mercado laboral actual. Para ello se realizará un mapeo de la situación y se trabajará con un Comité de Expertos en propuestas de mejora del sistema educativo, basadas en metodologías de innovación, que se testeará en 5 centros; los resultados serán compartidos en abierto a todos los centros educativos de España para su potencial inclusión, sabiendo que hay mas de 2 millones de estudiantes en estos cursos.

Objetivos: OG. Mejorar la empleabilidad de los jóvenes mediante la mejora y adaptabilidad de la formación y orientación educativa que reciben.

OE1. Dinamizar Comunidades de Expertos integrantes de todos los sectores laborales y sociales, a favor de la mejora y adaptación del sistema educativo a una sociedad en permanente cambio

OE2. Diseñar e implementar propuestas dinámicas e innovadoras para mejorar los programas educativos que incluyan competencias clave como la tecnología, idiomas, las STEM demandadas y las competencias transversales (liderazgo, trabajo en equipo, emprendimiento social, empatía..)

OE3. Generar dinámicas y soportes que permitan que el proyecto sea escalable por los propios participantes. Global Youth Academy es la plataforma ofrecida y adaptada en acceso libre para publicar todo el proyecto.

Actividades/Necesidades: A1. Mapeo de la situación del sistema educativo y su grado de adaptación al mundo del trabajo actual; A2. Dinamizar comunidades de expertos que lideren los procesos. A3. Diseñar propuestas innovadoras e útiles A.4. Formar al profesorado para innovar en el aula e implementar las propuestas diseñadas. A5. Ofrecer los resultados del proyecto en abierto a todos los centros educativos en España a través de Global Youth Academy

Fechas de ejecución del proyecto: julio 2021-junio 2022

Localización del proyecto: Madrid y Valencia

Presupuesto: 29.200

Beneficiarios: 1150

Nombre del Padrino/Madrina: en caso aplique