

Involved Partnership Organisations:

IT – Fondazione Idis-Città dellaScienza (promoter)

AT – AHAPunkt (coordinator)

CY – Cardet Centre for Advancement of Research and Development (partner)

FI – LPKKY – Pirkanmaa Westcome Adult Education Unit (partner)

ES – Scienter Espana (partner)

SI – INTEGRA, Human Resources Developing Association (partner)

CZ – L4L, Learning4Life, Learning/Teaching Organisation (partner)



www.ragelab.eu

ES

rage lab ^{PLUS}

transform your power



This project has been funded with support from the European Commission.
504607-LLP1-1-2009-1-IT-GRUNDTVIG-GMP

This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





RAGELabPlus RAGELabPlus es un proyecto Grundtvig multilateral financiado por la Comisión Europea en el marco del Programa de Aprendizaje Permanente. Nuestro público objetivo son profesores y formadores, orientadores y psicólogos que trabajen con jóvenes desempleados.

Las organizaciones que participan en este proyecto están especializadas en educación de adultos, formación profesional, orientación profesional, investigación y aprendizaje basado en la experiencia.

El proyecto empezó en Noviembre de 2009 y terminará en Septiembre de 2011.

transform your power






Qué obtenemos del proyecto?

El principal objetivo es proponer una metodología innovadora para que los formadores y orientadores que trabajan con jóvenes desempleados estén mejor equipados para ayudarles a entender la violencia, agresividad y ofrecerles alternativas validas para su comportamiento.

De qué trata?

Esta nueva metodología toma forma como un laboratorio desarrollado en 3 fases con instrucciones y conclusiones que los formadores y orientadores que trabajan con jóvenes desempleados puedan implementar y evaluar en su trabajo diario.

Fases de RAGELab

-  **VIRTUAL:** Experimental con modelos de rol comportamientos y emociones a un nivel abstracto usando avatares.
-  **FISICO:** Basado en la acción, movimiento; en sentir la agresión directamente en el cuerpo por ejemplo a través de kick-boxing.
-  **REALITY:** Transferencia de lo vivido en las fases anteriores definiendo avatares propios. En esta fase final, se interioriza y se reflexiona sobre las alternativas a las reacciones violentas.

Cuáles son los principales resultados?

El laboratorio incluye la creación y prueba de un programa de seguimiento por ordenador, una guía para los formadores y sesiones de formación de formadores en los países participantes así como una conferencia internacional.

Cuál es el planteamiento?

En 2010 se creara el Laboratorio, que se adaptara a las necesidades de cada país y se elaborará y publicará la guía para los formadores. En 2011 se implementarán los cursos de formación de formadores en los países participantes para facilitar la transferencia de estas prácticas innovadoras. Hacia el final del proyecto, se celebrará una conferencia internacional donde se presentará el trabajo realizado y se debatirá el tema de la prevención de la violencia y la agresividad desde perspectivas innovadoras de auto-ayuda. Esta conferencia será el marco principal para que los asistentes puedan experimentar el laboratorio y dar su opinión al respecto.