

# INNOVA GO y GO TALKS

**IDEAS PARA INNOVAR Y TRANSFERIR APRENDIZAJE DE LOS EQUIPOS GO, INNOVA, COMPARTE Y TRANSFIERE**

## RETO

### Innova GO

Compartir experiencias exitosas e innovadoras realizadas en las distintas oficinas territoriales.

- 1 ¿Por qué innovar?
- 2 Cuando innovamos
- 3 ¿Que es Innova GO?
- 4 Selección de Innova GO

### GO TALKS

COMPARTIR EXPERIENCIAS CON EL OBJETIVO DE COMPARTIR, APRENDER, INSPIRARSE, REFORZAR, AMPLIAR, MEJORAR, Y ACTUALIZAR LA INTERVENCIÓN.



**ESTRATEGIAS DIGITALES E HÍBRIDAS PARA LLEGAR A LOS JOVENES**

## QUE

**en torno a tres ejes temáticos:**

### Innova GO

Espacio virtual de intercambio de experiencias. El resultado final ha sido un espacio virtual dentro del SharePoint del Plan de Empleo de jóvenes, que recoge 74 prácticas innovadoras. Cada práctica dispone de la descripción de la misma y los elementos y aspectos clave para llevarla a la práctica. Incluye objetivos, contenidos, metodología, aspectos claves para la transferencia y el contacto del equipo que la realizó.

## CAPTACIÓN



GO Talks, es un espacio online, para el intercambio de aprendizajes. Se realizan con expertos/as y por los propios equipos en torno a cuestiones de actualidad, acciones innovadoras o necesidades de los equipos. Se han realizado 3 – Aprendizaje basado en proyectos, claves de la reforma laboral y estrategias digitales e híbridas para llegar a jóvenes.



## ACCIONES

### Innova GO

SharePoint se organiza en acciones de activación y **motivación al empleo**, acciones de **orientación laboral**, acciones de **acompañamiento al empleo** y **herramientas y estrategias de búsqueda de empleo**. **Acciones de recursos digitales para la orientación y acciones de retorno al sistema educativo**, acciones de **capacitación**, y **formación transversal**.



## EL RESULTADO

### Innova GO

Un espacio digital de intercambio de prácticas. 330 personas han visitado Innova GO, pasando un total de 3800 horas.

### GO TALKS

**163 PERSONAS**  
Modalidades de contratación ante la reforma laboral

**63 PERSONAS**  
Estrategias híbridas para llegar a jóvenes.

**32 PERSONAS**  
Aprendizaje basado en proyectos de investigación