



Play Your Skills

Mobile Gaming App for Identification and Documentation of Skills and Competences for Disadvantaged Young Learners

Projekt-Übersicht: Eckpunkte

Projektziele:

- NEETs mit geringeren Chancen zur Teilnahme an beruflicher Bildung zu motivieren
- Kontakt zu Beratungs- und Betreuungsangeboten von Berufsbildungsanbietern herzustellen
- das Selbstwertgefühl und das Selbstbewusstsein von NEETs zu steigern
- das Vertrauen in bereits vorhandene Kompetenzen zu stärken, auch wenn die Nutzer:innen aus dem Bildungs- und Berufsbildungssystem ausgeschieden sind
- NEETs über ihre beruflichen Möglichkeiten zu informieren und eine Brücke zu Berufsberatungsdiensten im lokalen Umfeld der Zielgruppenmitglieder zu schlagen

Innovation:

- Keine Gamifizierung von Berufsbildungsinhalten, sondern eine „VETifizierung“ von Spielen

Projekt-Übersicht: Hintergrund

2018:

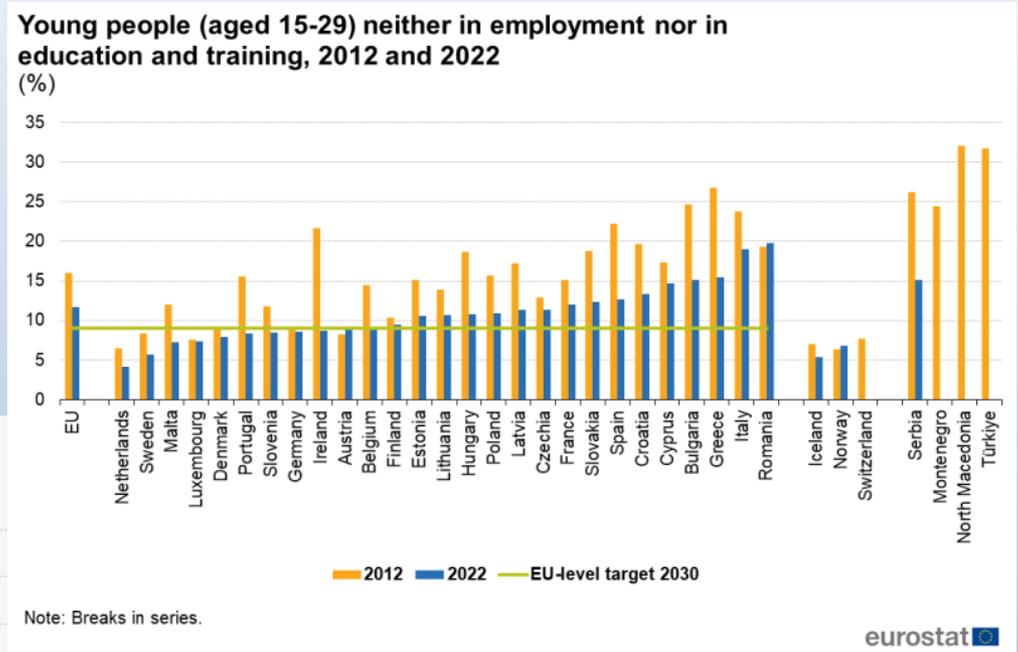
- 12% der europäischen Bevölkerung zwischen 18 und 34 NEET-Status (ca. 7 Mio. junge Menschen)

2022:

- 11,7% in der Altersgruppe 15 – 29 Jahre (4,2% Niederlande, 19,8% Rumänien, 9,2% Österreich)

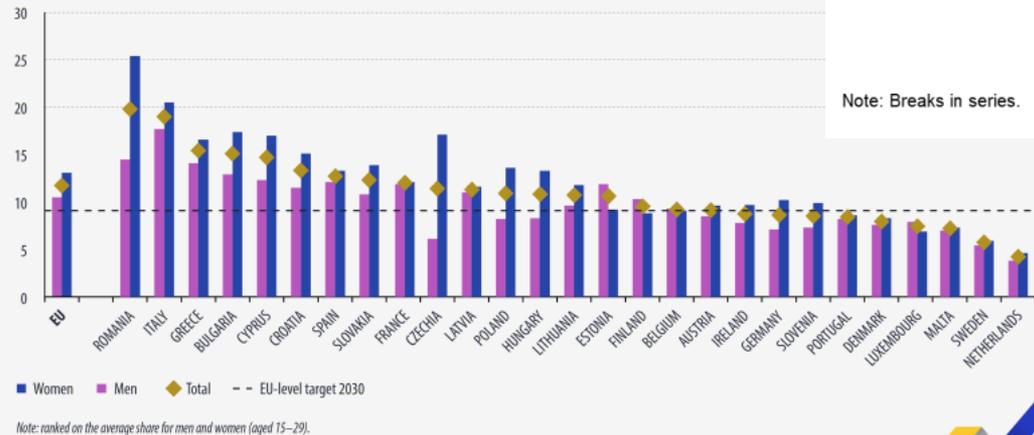
Projekt-Übersicht: Hintergrund

2012 – 2022:



2022:

Young people (aged 15-29) neither in employment nor in education and training, 2022 (by sex, in %)



Projekt-Übersicht: Eckpunkte

Projektdauer: 01. 10. 2019 – 30.09. 2021 (24 Monate)

Zielgruppe: NEETs (Not in Education, Employment or Training) im Alter von 18-24 Jahren
Berufsausbildungsprofessionist*innen

Projektpartner:

- Koordinator: Jugend am Werk Steiermark GmbH (AT)
- Partner: CO&SO – (IT)
- Centro de Formación Somorrostro (ES)
- E.N.T.E.R. GmbH (AT)
- Factor Social (PT)
- Future in Perspective Ltd (IE)
- Otto-von-Guerickeuniversität Magdeburg (DE)

Projekt-Übersicht: Ergebnisse

Ergebnis 1 – Transnationaler Forschungsbericht (JaW, AT)

Ergebnis 2 – Mobile Gaming App (ENTER, AT)

Ergebnis 3 – Leitfaden und Richtlinien für Berufsausbildungsprofessionist:innen (Co&So, IT)

Projekt-Übersicht: Ergebnis 1

Ergebnis 1 – Transnationaler Forschungsbericht (JaW, AT):

- eine Forschungsstudie, um die Motivationsfaktoren der Zielgruppe sowie entscheidende Schlüsselkompetenzen, die auf dem Arbeitsmarkt und in der Berufsbildung benötigt werden, zu filtern und besser zu verstehen
 - Interviews mit NEETs (253)
 - Interviews mit Berufsausbildungsprofessionist:innen (197)
 - Interviews mit Arbeitsmarktexpert:innen (51)
 - Desktop-Recherche zu existierenden apps & Schlüsselkompetenzen

Projekt-Übersicht: Ergebnis 1

Ergebnisse NEETs:

- Mangel an Selbstbewusstsein und niedrige Frustrationstoleranz
- ehrgeizige Ziele
- Nutzung Smartphone: ❶ Soziale Medien ❷ Musik & Audio ❸ Unterhaltung ❹ Spiele
- mit Lern-apps vertraut

Ergebnisse Berufsausbildungsprofessionist:innen:

- Mangel an Kommunikation, Problemlösung, social skills
- Mangel an Ressourcen und Kompetenzen
- viele Ablenkungen
- laut Einschätzung weisen nur 36,56% keine Hindernisse auf

Projekt-Übersicht: Ergebnis 1

Ergebnisse Arbeitsexpert:innen:

- Schlüsselkompetenzen und schulische Kompetenzen relevant
- Kommunikationsfähigkeit, kritisches und logisches Denken (inkl. Problemlösung)
- Emotionale Fähigkeiten
- Selbstbewusstsein,- kontrolle und Eigenmotivation
- Empathie
- effiziente zwischenmenschliche Beziehungen
- Stressmanagement

Projekt-Übersicht: Ergebnis 1

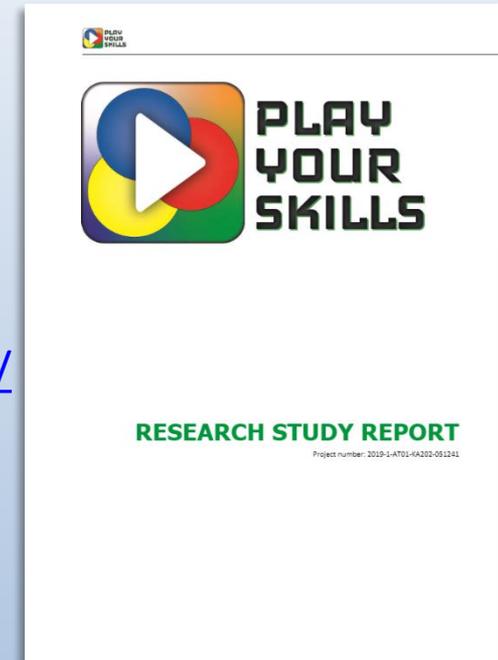
Schlüsselkompetenzen zur Entwicklung in der App (R 2):

- Alphabetisierung
 - Umgang mit Stress
 - Rechnen
 - logisches Denken
 - räuml. Vorstellung
 - Erinnerungsvermögen
 - Aufmerksamkeit für Details
 - strategisches Planen
- 
- Alphabetisierung
 - Rechnen
 - Erinnerungsvermögen
 - räuml. Vorstellung
 - strategisches Planen

Projekt-Übersicht: Ergebnis 1

Ergebnis 1 – Transnationaler Forschungsbericht (JaW, AT):

- auf Englisch verfügbar
- Kurzfassungen in allen Projektsprachen verfügbar
- Link: https://www.playyourskills.eu/de/research-study-report_de/



Projekt-Übersicht: Ergebnis 2

Ergebnis 2 – Mobile Gaming App (ENTER, AT):

- eine mobile Spiele-App, die für NEET-Nutzer hoch attraktiv ist und die identifizierten Motivationsfaktoren sowie Belohnungen, Sozialprestige und Wettbewerb bietet
- gleichzeitig ermöglicht sie die Entwicklung und Validierung von Schlüsselkompetenzen und den Aufbau eines Schlüsselkompetenzportfolios für die Spieler:innen
- verfügbar in allen Partnersprachen
- verfügbar für android und iOS als freeware

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=at.akaryon.playyourskills&hl=gsw&gl=US>

iOS: <https://apps.apple.com/at/app/play-your-skills/id1556667766?l=en>

Projekt-Übersicht: Ergebnis 3

Ergebnis 1 – Leitfaden und Richtlinien für Berufsausbildungsprofessionist:innen (Co&So, IT)

- umfassendes und erklärendes Benutzerhandbuch für Ausbilder:innen, Berater:innen, Arbeitsmarktservice-Mitarbeiter:innen und ähnliche Personen, die die App in ihrer beruflichen Arbeit mit NEETs nutzen möchten
 - Überblick über das Projekt
 - Erklärungen über Hintergrund der app
 - Erklärungen über Zweck und Nutzung
 - Ergebnisse der Feedbackschleifen
 - allgemeiner Überblick über Mobile Gaming

Projekt-Übersicht: Ergebnis 3

Nutzen:

- Umgang mit den Daten der app
- Implementierung der app als Unterstützung in diversen settings
- Finden von Berufsausbildungsangeboten
- bietet notwendige Methodik und Instrumente
- verfügbar als Voll- und Kurzversion in allen Projektsprachen

Link: https://www.playourskills.eu/de/result-app-user-manual_de/



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit 😊

Projektwebsite:

https://www.playyourskills.eu/de/playyourskills_de/

Koordination und Projektleitung:

René Halla, Jugend am Werk Steiermark GmbH

☎ +43 664 8000 6 5043

✉ rene.halla(at)jaw.or.at