



**PLAY
YOUR
SKILLS**

Play Your Skills

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

Projekt-Übersicht - Schlüsselpunkte

Isabella ist 19 Jahre alt und nicht in Ausbildung. Was sie einmal werden will oder welche Ausbildung sie eventuell machen könnte, weiß sie nicht. „Ich weiß ja nicht einmal, was es alles gibt.“ Ihr fehlen Anknüpfungspunkte und Zugänge zu Bildungseinrichtungen sowie zum Arbeitsmarkt. Isabella verbringt viel Zeit auf ihrem Handy. Am liebsten spielt sie Mini-Games.

Hier setzt unser Projekt „Play Your Skills“ an und holt sie dort ab, wo sie sich wohlfühlt. Das „Play Your Skills-Game“ macht Isabella nicht nur Spaß, sie bekommt dadurch Kontakte zu Informationsstellen und ist dem Berufsleben einen Schritt näher.

Projekt-Übersicht - Schlüsselpunkte

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 - Schlüsselpunkte

Projektziele:

- Personen mit geringeren Chancen zur Teilnahme an beruflicher Bildung zu motivieren
- Kontakt zu Beratungs- und Betreuungsangeboten von Berufsbildungsanbietern herzustellen
- das Selbstwertgefühl und das Selbstbewusstsein auf unmittelbare Art und Weise zu steigern
- das Vertrauen in bereits vorhandene Kompetenzen zu stärken, auch wenn sie aus dem Bildungs- und Berufsbildungssystem ausgeschieden sind (Kompetenzportfolio)
- sie über ihre beruflichen Möglichkeiten zu informieren und eine Brücke zu Berufsberatungsdiensten im lokalen Umfeld der Zielgruppenmitglieder zu schlagen

Innovation:

Projekt-Übersicht - Ergebnisse

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, besser zu verstehen
- Diese werden nachfolgend anhand einer niederschweligen mobilen Spiele-App umgesetzt, entwickelt und getestet. Verfügbar in allen Partnersprachen
- Link: https://www.playyourskills.eu/de/research-study-report_de/

Projekt-Übersicht - Ergebnisse

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

- eine mobile Spiele-App, die für NEET-Nutzer hoch attraktiv ist und die identifizierten Motivationsfaktoren wie 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.
- momentan in der Pilotierungsphase in allen Partnerländern bis Ende Juli 2021, danach final release für android und iOS als freeware
- *Siehe Anhang ‚Play your Skills Mobile Gaming App‘*

Projekt-Übersicht - Ergebnisse

Ergebnis 3 – Richtlinien für Berufsausbildungsprofessionist*innen (Co&So, IT)

- einen Leitfaden für Berufsbildungspersonal, Beratungs- und Orientierungsexperten zur Anwendung der mobilen Spiele-App als erstes Kommunikations- und Interaktionsinstrument mit einer Zielgruppe, die jegliche Kommunikationsverbindung zum Berufsbildungssystem verloren hat
- momentan in Arbeit

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