

Kurzbeschreibung Play Your Skills

MOBILE GAMING APP FOR IDENTIFICATION AND DOCUMENTATION OF SKILLS AND COMPETENCES FOR DISADVANTAGED YOUNG LEARNERS

Laufzeit: 01. 10. 2019 – 30.09. 2021

Zielgruppe: NEETs (Not in Education, Employment or Training) im Alter von 18 – 24 Jahren

Projektverantwortlich: Jugend am Werk Steiermark

Projektpartner:

CO&SO -Consortio per la cooperazione e la solidarieta-consorzio di cooperative socialiscieta cooperattiva sociale	Italien (Florenz)
FUTURE IN PERSPECTIVE LIMITED	Irland (Virginia)
Centro de Formación Somorrostro	Spanien (Muskiz)
E.N.T.E.R. GMBH Austria	Österreich (Graz)
OTTO-VON-GUERICKEUNIVERSITAET MAGDEBURG	Deutschland (Magdeburg)
FACTOR SOCIAL - CONSULTORIA EM PSICO – SOCIOLOGIA E AMBIENTE LDA	Portugal (Lissabon)

Ziele: Kontaktaufnahme mit Beratungsstellen, Kontakt zur Erwachsenenbildung finden, Heranführen von NEETs an den Arbeitsmarkt.

Partnertreffen:

1. Kick off in Irland (10 2019)
2. Treffen in Bilbao (04 2020)
3. Treffen in Florenz (01 2021)
4. Treffen in Graz mit MultiplikatorInnenveranstaltung (09 2021)

Inhalte: 3 Intellectual Outputs (IO)

IO 1: research study (10 2019 – 02 2020) verantwortlich für diesen Teil: Jugend am Werk

Eine Erhebung auf 2 Ebenen:

- Befragung/Interview/Fokusgruppe („Fragebogenerhebung“) mit 25 TrainerInnen, BeraterInnen, BetreuerInnen MitarbeiterInnen in jedem Partnerland
- Fokusgruppe („Fragebogenerhebung“) mit 10 ArbeitsmarktexpertInnen pro Partnerland
- Befragung/Interview mit 25 Personen der ZG pro Partnerland



Desktop Recherche zu bereits bestehenden Apps (open source), die Schlüsselkompetenzen beinhalten/behandeln. Diese bestehenden Apps können in die Erstellung der Play your skills App (IO 2) einfließen/übernommen werden.

Produkt: Research study report

IO 2: Programmierung der App (02 2020 – 06 2021) verantwortlich für diesen Teil: E.N.T.E.R

Aus den Erfahrungen von IO 1 wird eine gaming app für die ZG NEETs programmiert bzw. aus bereits existierenden Apps Teile eingefügt. Diese gaming app enthält kurze Sequenzen (Werbeeinblendungen, Einschaltungen) mit Information zu Beratungsstellen, Erwachsenenbildungseinrichtungen, Arbeitsmarkinfos..... 50 Personen der ZG testen die App

Erstellen von Videos, die während der app – Benutzung eingespielt werden. Diese Videos schaffen die Verbindung zu Beratung, Weiterbildung, Arbeitsmarkt....

IO 3: Guidelines VET Staff (08 2020 – 07 2021) verantwortlich für diesen Teil: Co & So

Ein Handbuch für den Einsatz der App für TrainerInnen, BeraterInnen.... wird entwickelt. Zusätzlich findet auch eine LTTA (Learning Teaching Training Activity) statt.

3 – Tages Weiterbildung für TrainerInnen, BeraterInnen, streeworker, etc.

Sonstiges:

- Erstellung einer website
- Auftritt in sozialen Medien
- Abschlussveranstaltung (Multiplier event) in Graz
- Berichte: Jahresbericht (bis 10 2020), Endbericht (bis 11 2021)