



**PLAY
YOUR
SKILLS**

FORSCHUNGSBERICHT KURZFASSUNG

Graz, Juli 2020

2019-1-AT01-KA202-051241



Ziele und Ergebnisse

Hauptziel und Ergebnis des Play Your Skills-Projekts ist die Entwicklung, das Testen und das Mainstreaming einer mobilen Spielanwendung, die folgende Kernaufgaben umfasst

- Motivierung von NEETs (junge Menschen, die sich nicht in Arbeit, Aus- oder Weiterbildung befinden) und auch von Menschen mit geringeren Möglichkeiten zur Teilnahme an beruflicher Bildung (zumindest zur Kontaktaufnahme mit Orientierungs- und Beratungsdiensten von Berufsbildungsanbietern).
- Ihr Selbstwertgefühl und Selbstbewusstsein unmittelbar und zeitnah zu steigern.
- Erhöhung des Vertrauens in Kompetenzen, über die sie bereits verfügen, auch wenn sie aus dem Bildungs- und Berufsbildungssystem ausgeschieden sind.
- Information über ihre beruflichen Möglichkeiten und den Brückenschlag zu Berufsberatungsdiensten im lokalen Umfeld der Zielgruppenmitglieder.

Play Your Skills Recherche

Um konkrete und aktuelle Daten über die NEET-Zielgruppe zu erhalten, wurde im Rahmen des Projekts während der Forschungsphase eine Umfrage auf zwei Ebenen zwischen verschiedenen Interessensgruppen durchgeführt. Unser Ziel war es, mehr über die Gewohnheiten junger Menschen zu erfahren, die durch den Gebrauch von Smartphones gefährdet sind. Wir wollten herausfinden, wie sie elektronische Geräte nutzen, welche Anwendungen für sie derzeit besonders attraktiv sind und welche Parameter eine zielgruppengerechte App haben muss. Uns interessierte auch ihr Ansatz für Werbung in Gaming-Apps als Grundlage für die Entwicklungsarbeit in IO 2. Auf diese Weise werden wir ein besseres Verständnis für die Motivationsfaktoren der Zielgruppe erhalten.

Die Partner des Play Your Skills-Projekts wandten sich auch an Erwachsenenbildner*innen, um ihre Ansichten über die Nutzung von Smartphones durch gefährdete Jugendliche zu erfahren. Insbesondere wandten wir uns an Trainer*innen, Ausbilder*innen, Jugendbetreuer*innen, Streetworker*innen und Bildungs- und Berufsberater*innen, die mit unserer Zielgruppe arbeiten oder mit ihnen in Kontakt stehen. Wir wollten mehr über ihre Herangehensweise an unser Projekt und das vorgeschlagene Tool erfahren und nebenbei ihre Einschätzung bezüglich der Nützlichkeit einer App für unsere Zielgruppe eruieren.

Für das Projekt wurde im November 2019 im Rahmen des ersten Projekttreffens eine Online-Umfrage, entwickelt. Als Ergebnis dieser Entwicklung wurden zwei verschiedene Umfragen für NEETs und Erwachsenenbildner*innen erstellt.

Um ein klares Bild über die Qualifikationen zu gewinnen, welche erforderlich sind um in den Arbeitsmarkt einzutreten, befragten wir Arbeitsmarktexpert*innen. Unser Ziel war es, das Niveau der Fachkenntnisse und des Verständnisses von Personen zu ermitteln, die den lokalen und regionalen Arbeitsmarkt in den Partnerländern gut kennen und auch unsere Zielgruppe (NEETs) kennen. Diese Interviews waren kurz und hatten einen klaren Fokus auf die Kompetenzen, die am Arbeitsmarkt benötigt werden. Wir waren auch an den bestehenden Qualifikationslücken interessiert, die nicht den Anforderungen des Arbeitsmarktes entsprechen. Welches sind die Hindernisse für gefährdete junge

Menschen beim Eintritt in den Arbeitsmarkt? Wie können diese Hindernisse bestmöglich überwunden werden? Natürlich baten wir die Expert*innen auch um eine Bewertung unserer App.

Zur Vervollständigung unserer Aktivitäten führte das Projekt eine Desktop-Recherche über verschiedene bestehende Apps durch, die mindestens eine der acht definierten Schlüsselkompetenzen abdeckt.

NEETs-Umfrage

Die Smartphone-Nutzung unserer Zielgruppe ist ein wichtiger Ausgangspunkt für unseren Projektplan. Um die Bedürfnisse unserer Zielgruppe zu priorisieren, haben wir gefährdete Jugendliche gefragt, wie sie ihre Smartphones nutzen. Wir sammelten Daten über die Bedeutung des Verständnisses der NEETs in allen unseren 6 Projektpartnerländern.

Ergebnisse der NEETs-Umfrage

Zusammenfassend zeigt die Analyse der Antworten auf unsere Umfrage, dass die Zielgruppe der NEETs gut erreicht wurde. Insgesamt nahmen 253 Personen an der Umfrage teil, 152 Personen füllten sie vollständig aus, 62 Personen hingegen füllten die Umfrage nicht aus. Das Projekt sieht darin auch ein Spezifikum der Zielgruppe, deren mangelndes Selbstvertrauen und geringe Frustrationstoleranz sie daran hindern, Aufgaben zu Ende zu bringen. Die Geschlechterverteilung unter den Personen, die Angaben gemacht haben, war wie folgt: 53,42% weiblich, 44,72% männlich, 1,86% andere. Das Durchschnittsalter der Befragten in unserer Umfrage lag bei 21,16 Jahren. Auf die Frage nach dem höchsten Bildungsniveau erhielten wir 126 Antworten. 9,52% gaben an, keinen Abschluss zu haben, 38,89% nannten das EQF-Niveau 2 und 30,95% das EQF-Niveau 3-4, was bedeutet, dass 79,36% (100 von 126 Befragten) auf Niveau 4 oder darunter liegen. Unsere Befragten sind sehr ehrgeizig in ihren Zielen. Mehr als drei Viertel der Befragten sehen sich im kommenden Jahr in einem Beschäftigungsverhältnis, in der Weiterbildung oder auf Reisen. Es besteht also eine sehr klare Vorstellung davon, ihre derzeitige Lebenssituation zu verändern und zu verbessern. Das ist für uns ein sehr positiver Aspekt. Wenn es um Barrieren geht, die Menschen daran hindern ihre Bildungs- oder Berufswünsche zu verwirklichen, wurden am häufigsten „weniger Möglichkeiten in meiner Stadt/meinem Ort“ oder „nicht zu wissen, was ich werden will“ genannt.

Die Ergebnisse der Umfrage zeigten, dass das Smartphone ein ständiger, täglicher Begleiter für junge Menschen ist. Sie nutzen es intensiv und tragen es ständig bei sich. Die am häufigsten genutzten Apps lassen sich in vier Kategorien einteilen. Social-Media-Apps werden am häufigsten genutzt, gefolgt von Musik- & Audio-, Entertainment- und Gaming-Apps. Instagram und WhatsApp sind die von den Befragten mit Abstand am häufigsten genutzten Social-Media-Plattformen.

Die acht populärsten Apps:

1. Instagram: 24,25%
2. WhatsApp: 15,85%
3. YouTube: 8,40%
4. Spotify: 6,50%
5. Facebook: 5,10%
6. TikTok: 3,33%
7. Netflix: 3,17%
8. Snapchat: 2,70%



Junge Menschen nutzen ihr Smartphone auch in hohem Maße als Spielgerät. Die bevorzugten Spielkategorien sind Strategiespiele, gefolgt von Action- und Musikspielen. Nur 0,32% der Befragten gaben an, dass sie keine Gaming-Apps verwenden.

Nach unserer Zielgruppe sind die beliebtesten Spielanwendungen Clash Royale und Clash of Clans, gefolgt von Call of Duty und Candy Crush.



Auffällig ist, dass es sich bei den mit Abstand am häufigsten genannten Spielen um sogenannte „Massively Multiplayer Online Games“ (MMOG oder MMO) handelt. Darunter versteht man eine Art Computerspiel, das den Spieler*innen eine virtuelle persistente Welt bietet und von sehr vielen (oft mehreren tausend) Spieler*innen gleichzeitig über das Internet gespielt werden kann. Typischerweise interagieren und kommunizieren die Spieler*innen miteinander und gestalten so gemeinsam den Ablauf in der virtuellen Welt. Im Gegensatz zu Einzelspieler*innen-Spielen ist die Interaktion möglichst vieler Spieler*innen untereinander eines der zentralen Themen und Ziele von MMOGs. Die Spiele sind daher so konzipiert, dass einige Ziele (fast) nur mit koordinierten Aktionen erreicht werden können. Viele Spieler*innen bilden daher Gruppen (z.B. Clans / Stämme / Allianzen / Gilden / Parteien oder Kader genannt), die sich wiederum gegenseitig unterstützen oder bekämpfen. Dies kann zu äußerst komplexen Organisationsstrukturen und Hierarchien führen. Um eine solche Organisation aufrechtzuerhalten, ist eine intensive Kommunikation zwischen den Akteur*innen von besonderer Bedeutung. Zusammen mit dem teilweise sehr zeitaufwendigen Spielverlauf führt dies zu sehr ausgeprägten und unabhängigen Online-Communities. Der Mehrwert dieser Spiele besteht daher eindeutig in der vernetzten, globalen Nutzung, der Kommunikation untereinander und dem Spielen in Teams.

Relevant für unser Projekt ist die Tatsache, dass mehr als die Hälfte der Befragten angab, mit Lern-Apps vertraut zu sein oder solche Apps bereits genutzt zu haben. Hier gibt es eine klare Linie der Antworten. Apps, die die Befragten bei der Vorbereitung auf den Führerschein unterstützen, wurden am häufigsten genannt. Diese Apps kombinieren Bildung mit einem konkreten, direkten Nutzen, um ein Ziel zu erreichen. Dieser Nutzen wird von der Zielgruppe klar erkannt, hoch geschätzt und daher auch angewendet. Mobilität ist ein wichtiger Unabhängigkeitsfaktor für junge Menschen. Interessant ist, dass das Sprachenlernen an zweiter Stelle genannt wurde. Kommunikation ist also auch für unsere Zielgruppe ein sehr wichtiges Thema. Die globale (Spiel-)Welt ist für unsere Befragten sehr wichtig. In-App-Werbung wird von der überwiegenden Mehrheit abgelehnt oder als notwendiges Übel angesehen. Nur 14,53% sehen sich diese Anzeigen oft, fast immer oder immer an. Dies ist ein klarer Auftrag an das Projekt, diese Anzeigen kurz und so weit wie möglich an die Interessen der Zielgruppe anzupassen.

Umfrage Erwachsenenbildner*innen

Um ein umfassendes Bild von der Smartphone-Nutzung unserer Zielgruppe zu erhalten, haben wir auch Erwachsenenbildner*innen um ihr Fachwissen gebeten. Diese Gruppe von Personen steht in Kontakt mit den NEETs und kann wichtige Informationen für unsere Projektpläne liefern. Die Fragen zum Einsatz von Apps im professionellen Umgang mit der Zielgruppe geben auch Aufschluss darüber, ob der Einsatz von Apps Teil des Schulungsalltags ist.

Ergebnisse der Erwachsenenbildner*innen Umfrage

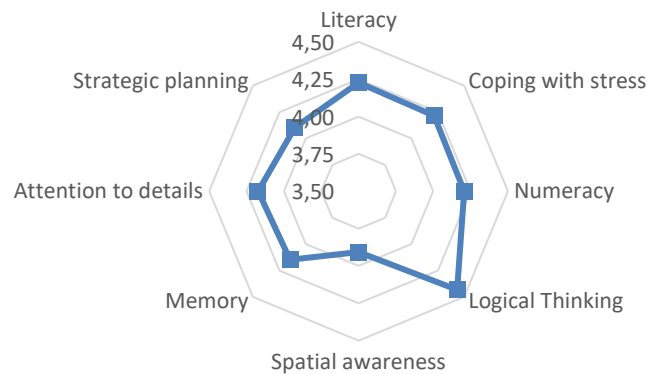
Insgesamt haben wir 197 Erwachsenenbildner*innen erreicht. 56,85% der Befragten arbeiten auch beruflich mit NEETs zusammen. Die Mehrheit der Befragten arbeitet als Lehrer*in/Ausbilder*in im Berufsbildungssektor. Insgesamt haben uns mehr als die Hälfte aller Teilnehmer*innen der Umfrage (57,01%) diese Antwort gegeben. 18,69% arbeiten als Arbeitsberater*innen, gefolgt von 16,82%, die als Berater*innen und 7,48% als Sozialarbeiter*innen tätig sind. Die Umfrage erreichte mehr Frauen (58,33%) als Männer (41,67%). Das Durchschnittsalter der Befragten lag bei 42,40 Jahren. Hinsichtlich des höchsten Bildungsniveaus gaben 25,38% unserer Befragten an, dass sie das EQR-Niveau 5 - 6 erreicht hätten. 21,83% erreichten das EQR-Niveau 7 - 8, und 48,73% gaben keine Antwort auf diese Frage. Die Ergebnisse der gegebenen Antworten zeigen deutlich, dass alle Berufsbildungsfachleute höhere Bildungsabschlüsse besitzen.

Nutzung von Lernapplikationen

Fragt man nach dem Einsatz von Lern-Apps durch Erwachsenenbildner*innen, so lassen sich länderspezifische Unterschiede feststellen. 72,00% der spanischsprachigen Erwachsenenbildner*innen gaben an, dass sie bei ihrer Arbeit auch Lern-Apps verwenden. Dies ist ein deutlich höherer Wert als der Durchschnittswert der erhaltenen Antworten (42,13%). Insgesamt halten sich die Antworten „Ja“ und „Nein“ nahezu die Waage (42,13% zu 40,10%). Learning Apps sind Fachleuten nicht völlig unbekannt, aber sie werden in Schulungen nur selten eingesetzt.

Sehr relevant für unsere Projektarbeit ist die Einschätzung der Bedeutung von Schlüsselkompetenzen durch die Erwachsenenbildner*innen. Die vordefinierten Auswahlmöglichkeiten reichten von „völlig nutzlos (1)“ bis „völlig nützlich (5)“. Jede der 8 vorgegebenen Kompetenzen wurde von den Befragten als überdurchschnittlich wichtig eingestuft (> mit 3). Ein genauerer Blick auf die einzelnen Ergebnisse zeigt, dass 7 der 8 vorgeschlagenen Kompetenzen einen Wert über 4 („nützlich“) erreichten. Lediglich die Kompetenz „Räumliches Vorstellungsvermögen“ bleibt mit 3,91 knapp unter diesem Wert. Die Schlüsselkompetenz „Logisches Denken“ wird mit einem Durchschnitt von 4,43 bei weitem am höchsten bewertet. Es folgen „Lese- und Schreibfähigkeit“, „Stressbewältigung“, „Rechnen“, „Aufmerksamkeit für Details“, „Gedächtnis“ und „Strategische Planung“. Diese 6 Kompetenzen liegen bei der Bewertung sehr dicht beieinander.

We are planning a Gaming App with mini games covering the following key competences. How useful would this be for your work?



Barrieren für die Nutzung einer Gaming- App

In der Umfrage haben wir die Erwachsenenbildner*innen gebeten, die Hindernisse zu nennen, die sie bei der Nutzung einer Spiele-App gefunden haben. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die Erwachsenenbildner*innen der Nutzung einer Gaming-App recht positiv gegenüberstehen. 36,56% gaben an, dass sie keine Barrieren bei der Nutzung sehen, viele von ihnen gaben ein sehr positives Feedback zu dieser Idee. Die genannten Bedenken lassen sich grob in zwei Kategorien einteilen:

Mangel an Ressourcen: Erwachsenenbildner*innen wiesen darauf hin, dass einige Jugendliche kein Smartphone besitzen oder zu wenig Datenguthaben zur Verfügung haben. Einige erwähnten, dass nicht alle Jugendlichen Zugang zu Internet haben. Beim Einsatz im Unterricht kann auch nicht sichergestellt werden, dass jedem/r Teilnehmer*in ein eigenes Gerät zur Verfügung steht.

Das Smartphone als Störfaktor: Einige Erwachsenenbildner*innen gaben an, dass das Smartphone junge Menschen leicht vom Lernen ablenkt. Die Versuchung, aus der Lern-App auszusteigen und das Smartphone für andere Dinge zu nutzen, ist groß. Einige Erwachsenenbildner*innen lehnen das Lernen mit dem Smartphone ab, weil sie glauben, dass es zu sozialer Isolation führt. In der Umfrage haben wir die Erwachsenenbildner*innen auch gefragt, ob sie selbst in der Nutzung von Lern-Apps weitergebildet sind. 16,24% beantworteten diese Frage mit „ja“, 56,85% mit „nein“, 26,90% beantworteten die Frage nicht. Das Ergebnis zeigt, dass der Einsatz von Lernapplikationen in der Erwachsenenbildung noch nicht standardisiert ist und dass ein Bedarf an Fortbildung für die Ausbilder*innen besteht.

Die Frage nach der Bewertung der Schlüsselkompetenzen für den Arbeitsmarkt führte zu folgendem Ergebnis: Die mit Abstand wichtigste bewertete Kompetenz war die Kommunikationsfähigkeit mit 13,06% aller Antworten. An zweiter Stelle folgten die Problemlösungskompetenzen (8,81%) und an dritter Stelle die sozialen Kompetenzen (8,30%). Auffällig ist, dass allen vordefinierten Kompetenzen Bedeutung beigemessen wird; abgesehen von den Kommunikationsfähigkeiten stehen alle anderen Kompetenzen in engem Zusammenhang. Es überrascht nicht, dass in den englischsprachigen Antworten den Fremdsprachenkenntnissen kaum Bedeutung beigemessen wird.

Interviews mit Arbeitsmarktexpert*innen

Die Mehrheit der befragten Stakeholder ist der Meinung, dass unsere Auflistung der Schlüsselkompetenzen alle für den Eintritt in den Arbeitsmarkt relevant sind. Etwa die Hälfte der Befragten hat ausdrücklich erklärt, dass ausreichende Kenntnisse in den Grundfertigkeiten (Lesen, Schreiben, Rechnen, IKT-Fertigkeiten) für den Eintritt in den Arbeitsmarkt sehr wichtig sind. Diese Grundfertigkeiten können zu einer Vermittlung in den Arbeitsmarkt führen.

Die Befragten fügten aus ihrer Sicht auch wichtige Fähigkeiten hinzu. Kommunikationsfähigkeiten, kritisches/logisches Denken einschließlich der Fähigkeiten zur Entscheidungsfindung und Problemlösung, emotionale Fähigkeiten, Selbstbewusstsein, Selbstkontrolle, Selbstmotivation, Einfühlungsvermögen, effektive zwischenmenschliche Beziehungen und Stressbewältigung.

Die größte Lücke zwischen den Bedürfnissen der Arbeitswelt und den Kompetenzen der NEETs ist nach Ansicht der Expert*innen die Forderung nach Berufserfahrung, der Mangel an persönlichen und sozialen Fähigkeiten, ein Bildungssystem, das nicht den Bedürfnissen des Arbeitsmarktes entspricht, und das Engagement beider Seiten.

Der beste Weg, junge Menschen in den Arbeitsmarkt einzubinden, wäre Mentoring und Unterstützung, Training on the job und eine stärkere Verknüpfung von Bildungssystemen und Arbeitswelt.

Die Antwort auf die Frage, ob eine Spiele-App die NEETs wieder mit der Arbeitswelt verbinden kann, war für die Mehrheit der Befragten ein klares „Ja“. Einige Befragte äußerten die Sorge, dass diese App auch junge Menschen ablenken könnte. Wie interessant eine solche App sein kann, zeigte die Tatsache, dass die befragten Expert*innen sofort darüber nachdachten, wie diese App aussehen könnte. Nach Ansicht der Befragten ist es sehr wichtig, dass diese Gaming-App es ihnen ermöglicht, nach und nach Fähigkeiten zu entwickeln und ihr Selbstvertrauen zu stärken.

Desktop-Recherche

Eine Matrix für die Desktop-basierte Recherche wurde entwickelt und kann auf unserer Website www.playyourskills.eu heruntergeladen werden.

Diese Matrix enthält relevante Informationen für das Projekt. Neben den behandelten Kompetenzen gibt es auch eine kurze Beschreibung der Inhalte der App. Zudem kann ein Grund für die Auswahl dieser App bestätigt werden. Eine weitere Kategorie in dieser Matrix ist dem Verweis auf die Projektpläne des Play Your Skills Projekts gewidmet. Diese besteht aus einer Beschreibung, die bei der Entwicklung der App berücksichtigt wird. Da die zu entwickelnde App in 5 Sprachen verfügbar sein wird, ist eine Spalte der Matrix den verfügbaren Sprachen gewidmet. Grundsätzlich war das Projekt auf der Suche nach kostenlos herunterladbaren Apps (zumindest in der Grundversion).