



PLAY YOUR SKILLS



Cos'è Play Your Skills?

Play Your Skills è un progetto dell'UE rivolto a persone che attualmente non frequentano un corso di istruzione, di formazione o non hanno un impiego ("NEET") per aiutarli ad accedere al mercato del lavoro, nonché a centri di consulenza e formazione.

Il progetto sviluppa un'app per cellulare basata sul gioco che non sarà solo divertente, ma permetterà agli utenti anche di scoprire il loro potenziale e molte abilità e competenze che già possiedono.

La cooperazione internazionale è composta da organizzazioni partner provenienti da Austria, Germania, Irlanda, Italia, Portogallo e Spagna.

Risultati del progetto

Report di ricerca

Panoramica e status quo dell'uso delle app mobili nell'istruzione nei paesi partner.

App mobile basata sul gioco

Cinque giochi, monitoraggio dei progressi, classifiche, informazioni sui centri IFP e altro ancora.

Manuale utente

Linee guida per l'utente e spiegazioni su come utilizzare l'app in un contesto professionale o in una situazione di formazione.





Play Your Skills Report di ricerca

Il report fornisce un'analisi di come le applicazioni mobili vengono utilizzate nei contesti educativi in tutti e sei i paesi partner. NEET, educatori ed esperti sono stati intervistati e la loro competenza, esperienza e consulenza sono stati considerati per fornire una panoramica dell'attuale status quo e degli sviluppi futuri.

RESEARCH STUDY REPORT
Project number: 2013-LD-02-0002-02-01

2.1.2 How useful?

What best describes your utilisation right now?

2.2.2 How useful?

What kinds of APPS do you use?

3.1 Introduction to the respondents

What kinds of Gaming APPS do you use, if any?

Figure 9: NEET survey - gaming APPS categories total

3. VET Professionals - Survey

3.1 Introduction to the respondents

3.2 Survey results

3.2.1 Personal data

3.1 Introduction to the respondents

What are the main gaps between the needs of the world of work and the competences of NEETs?

What are your suggestions to help the world of work to engage young people within the labour market?

Could you envisage a gaming app to increase young people's skills with the world of work?

4. Interviews Labour Market Experts

4.1 Introduction to the interviewees

4.2 Interview questions

1. Can you identify the following key competences: Literacy, Coping with stress, Numeracy, logical thinking, Spatial awareness, Memory, Attention to detail, Strategic planning.

2. What are the main gaps between the needs of the world of work and the competences of NEETs?

3. What are your suggestions to help the world of work to engage young people within the labour market?

4. Could you envisage a gaming app to increase young people's skills with the world of work?

Pagine di esempio dal Report di Ricerca



Ottieni la tua copia del Report di Ricerca

https://www.playourskills.eu/it/result-research-study-report_it/

Download

Scarica il Report completo in inglese

Sommario

Leggi il Report in tedesco, inglese, italiano, portoghese e spagnolo

Webinar

Guarda un webinar sul Report di Ricerca per ottenere un'analisi approfondita

Resta sintonizzato per maggiori informazioni

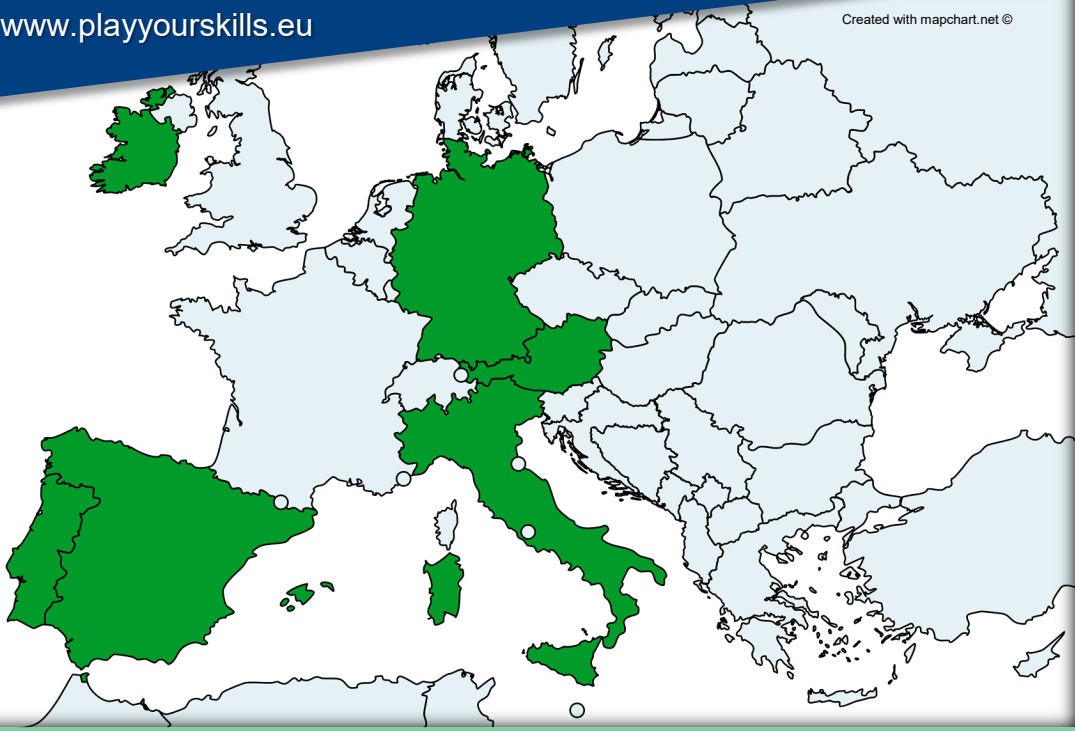
L'app mobile basata sul gioco è attualmente in fase di sviluppo e sarà pronta per un'ampia fase di test nella primavera del 2021.

Interessato a partecipare alla fase pilota?

Contattaci: contact@playourskills.eu

3





**PLAY
YOUR
SKILLS**

www.playourskills.eu

www.facebook.com/playourskills

contact@playourskills.eu

4

Conosci i partner del progetto

jugend am werk _

_vielfalt wirkt

E.N.T.E.R. 
European Network for Transfer and Exploitation of EU Project Results



fip
Future In
Perspective

**som
orro
stro**
centro formación / irakas-gunea

factorSOCIAL
PSICOLOGIA E AMBIENTE

CO&SO
GRUPPOCOOPERATIVO



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Project number: 2019-1-AT01-KA202-051241

This project has been funded with support from the European Commission. This publication and all its contents reflect the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.