



Dissemination
Article in
openPR



Skills
4 life



Skills4Life - Ein unterstützendes Spiel

Im Erasmus+ Projekt Skills4Life - *Promoting the Transition to Active Life through Gamification and Game-Based Learning* - wird ein Spiel entwickelt, das jungen Menschen dabei hilft, den Übergang aus dem Betreuten Wohnen in ein eigenständiges Leben zu bewältigen.

Das Projekt wird von sieben europäischen Organisationen durchgeführt:

- MOVEO - Verein für soziale Nachhaltigkeit und Inklusion von Menschen mit Behinderung (Österreich)
- Proportional Message - Associação (Portugal)
- Spectrum Research Centre CLG (Irland)
- Universität Paderborn (Deutschland)
- CBE Sud Luberon Val de Durance (Frankreich)
- Quarter Mediation (Niederlande)
- Acumen Training Sp z. o. o. (Polen)

Das Konsortium verfügt über vielfältige Kenntnisse und Erfahrungen, die eine erfolgreiche Durchführung des Projekts gewährleisten.

Während des zweijährigen Projektzeitraums werden folgende Ergebnisse erzielt:

1. Skills4Life Serious Game: Das Skills4Life Serious Game richtet sich an junge Menschen, die das Betreute Wohnen verlassen. Diese Zeit kann spannend und zugleich herausfordernd sein. Im Spiel erlangen sie Wissen, Fähigkeiten und nützliche Informationen. Das Spiel soll ihnen dabei helfen, Lösungen zu finden und diese auf ihr reales Leben zu übertragen. Das Serious Game ist mit einer Lernplattform verbunden, auf der die Spielenden zusätzliche Informationen erhalten und eigenständig lernen können.
2. Skills4Life Trainingspaket für Erwachsenenbildner: Um Fachkräften in den Bereichen Pflege, Betreuung, Erziehung, Sozialarbeit und Lehre Informationen darüber zu vermitteln, wie sie jungen Menschen beim Übergang aus dem Betreuten Wohnen helfen können, wird im Rahmen des Projekts ein Handbuch entwickelt. Das Handbuch dient als Leitfaden für Programme zur Stärkung sozialer und persönlicher Fähigkeiten. Darüber hinaus wird ein In-Service-Trainingsprogramm entwickelt, das entweder als Vorlage für solche Programme genutzt oder direkt umgesetzt werden kann. Mitarbeitende aus den genannten Bereichen, die mit



jungen Menschen in besonderen Lebenssituationen arbeiten, können an diesen Programmen teilnehmen.

3. Skills4Life Community Engagement und Öffentlichkeitsarbeit: Um allgemeines Gemeinschaftsengagement und Öffentlichkeitsarbeit zu fördern, werden im Rahmen des Projekts ein Strategiepapier entwickelt und Lernlabore angeboten. Interessierte Personen, die mehr über die Projektergebnisse erfahren möchten oder an sozialem Engagement und Öffentlichkeitsarbeit interessiert sind, können an diesen Aktivitäten teilnehmen.

Das Skills4Life-Projekt zielt vor allem auf soziale Aspekte ab. Durch die länderübergreifende Entwicklung verschiedener Ergebnisse soll jungen Menschen der Übergang aus dem Betreuten Wohnen in ein eigenständiges Leben erleichtert werden.



Pressemittteilung

Skills4Life - Ein unterstützendes Spiel

15.06.2023, 14:45 | Wissenschaft, Forschung, Bildung
Pressemittteilung von: Erasmus+-Projekte



News abonnieren



Pressekontakt



Logo Skills4Life (© Copyright ACUMEN)

(openPR) Im Erasmus+ Projekt Skills4Life - *Promoting the Transition to Active Life through Gamification and Game-Based Learning* - wird ein Spiel entwickelt, das jungen Menschen dabei hilft, den Übergang aus dem Betreuten Wohnen in ein eigenständiges Leben zu bewältigen.

Das Projekt wird von sieben europäischen Organisationen durchgeführt:

- MOVEO - Verein für soziale Nachhaltigkeit und Inklusion von Menschen mit Behinderung (Österreich)
- Proportional Message - Associação (Portugal)
- Spectrum Research Centre CLG (Irland)
- Universität Paderborn (Deutschland)
- CBE Sud Luberon Val de Durance (Frankreich)
- Quarter Mediation (Niederlande)
- Acumen Training Sp z. o. o. (Polen)

Das Konsortium verfügt über vielfältige Kenntnisse und Erfahrungen, die eine erfolgreiche Durchführung des Projekts gewährleisten.

Während des zweijährigen Projektzeitraums werden folgende Ergebnisse erzielt:

1. Skills4Life Serious Game: Das Skills4Life Serious Game richtet sich an junge Menschen, die das Betreute Wohnen verlassen. Diese Zeit kann spannend und zugleich herausfordernd sein. Im Spiel erlangen sie Wissen, Fähigkeiten und nützliche Informationen. Das Spiel soll ihnen dabei helfen, Lösungen zu finden und diese auf ihr reales Leben zu übertragen. Das Serious Game ist mit einer Lernplattform verbunden, auf der die Spielenden zusätzliche Informationen erhalten und eigenständig lernen können.
2. Skills4Life Trainingspaket für Erwachsenenbildner: Um Fachkräften in den Bereichen Pflege, Betreuung, Erziehung, Sozialarbeit und Lehre Informationen darüber zu vermitteln, wie sie jungen Menschen beim Übergang aus dem Betreuten Wohnen helfen können, wird im Rahmen des Projekts ein Handbuch entwickelt. Das Handbuch dient als Leitfaden für Programme zur Stärkung sozialer und persönlicher Fähigkeiten. Darüber hinaus wird ein In-Service-Trainingsprogramm entwickelt, das entweder als Vorlage für solche Programme genutzt oder direkt umgesetzt werden kann. Mitarbeitende aus den genannten Bereichen, die mit jungen Menschen in besonderen Lebenssituationen arbeiten, können an diesen Programmen teilnehmen.
3. Skills4Life Community Engagement und Öffentlichkeitsarbeit: Um allgemeines Gemeinschaftsengagement und Öffentlichkeitsarbeit zu fördern, werden im Rahmen des Projekts ein Strategiepapier entwickelt und Lernlabore angeboten. Interessierte Personen, die mehr über die Projektergebnisse erfahren möchten oder an sozialem Engagement und Öffentlichkeitsarbeit interessiert sind, können an diesen Aktivitäten teilnehmen.

Das Skills4Life-Projekt zielt vor allem auf soziale Aspekte ab. Durch die länderübergreifende Entwicklung verschiedener Ergebnisse soll jungen Menschen der Übergang aus dem Betreuten Wohnen in ein eigenständiges Leben erleichtert werden.

Diese Pressemeldung wurde auf [openPR](#) veröffentlicht.

Universität Paderborn

Warburger Str. 100
33098 Paderborn
Deutschland

Helene Lindenthal
 05251605010
 helene.lindenthal@upb.de

Universität Paderborn
Fakultät Wirtschaftswissenschaften
Department Wirtschaftspädagogik
Lehrstuhl Wirtschaftspädagogik II
Lehrstuhlinhaber: Prof. Dr. Marc Beutner

The logo features a stylized 'L' shape with a gradient from yellow to red. To its right, the text 'SKILLS 4 life' is written in a bold, black, sans-serif font. The 'i' in 'life' is lowercase and has a yellow-to-red gradient dot.

SKILLS 4 life



moveo

