



Dissemination

Article in

Portal der Wirtschaft

17.10.2023



**Skills**  
**4 life**



## Skills4Life Serious Game auf der Zielgeraden

In der Europäischen Union landen etwa ein Viertel der jungen Erwachsenen, die aus betreuten Wohnverhältnissen stammen, in prekären Situationen und Armut. Doch das Erasmus+ Projekt "Skills4Life" hat sich zum Ziel gesetzt, genau das zu verhindern. Durch die innovative Anwendung von Gamification und Game-Based Learning sollen junge Menschen motiviert und in ihrer Entwicklung hin zur Selbstständigkeit unterstützt werden. Dieser Ansatz ermöglicht es den Teilnehmer\*innen, auf spielerische Weise wichtige Kompetenzen zu erwerben, die für ein eigenständiges Leben von entscheidender Bedeutung sind.

Die Partnerschaft hinter Skills4Life setzt auf die Kraft des Lernens durch Spielen, um sozial benachteiligten Jugendlichen und jungen Erwachsenen die notwendige Bildung und Unterstützung zu bieten. Dieser Ansatz zielt darauf ab, die Chancengleichheit für diese Zielgruppe zu erhöhen und ihnen vielversprechendere Zukunftsperspektiven zu eröffnen. (Weitere Informationen zum Projekt unter <https://skills4life.eduproject.eu/>)

Das Skills4Life Serious Game soll diese Gruppe junger Menschen darin unterstützen, kognitive, konzeptionelle sowie praktische Fähigkeiten zu entwickeln. Zu den Fähigkeiten gehören Logik und Argumentation, Problemlösung und Kommunikation sowie digitale und berufliche Kompetenzen.

Während des Spiels durchlaufen die Spieler\*innen 32 Level in den vier Themenbereichen 'Persönliches und Soziales', 'Autonomie und tägliches Leben', 'Arbeitsmarkt und berufliche Qualifikation' und 'Finanzielle Kompetenz'. Damit sollen alldiejenigen Bereiche abgedeckt sein, mit denen die jungen Erwachsenen im Übergang in die Selbstständigkeit konfrontiert werden.

Zudem sind die Themenbereiche nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad konzipiert, um auf einem Einstiegsniveau anzufangen und während des Spielverlaufs bis zum Expertenniveau zu gelangen.

Jedes Level besteht aus vier Elementen, um abwechslungsreiches Lernen zu fördern. Diese Elemente sind eine textbasierte Informationsquelle, ein Video, interaktive Aufgaben und Gamification Elemente.

Nach monatelanger Erarbeitung freut sich das Skills4Life-Team auf die Finalisierung des Serious Games und auf die Veröffentlichung auf der online Plattform (<https://skills4life-platform.eu/>).

Die Projektpartner werden nach Abschluss des ersten Ergebnisses mit der Entwicklung des "Skills4Life Trainingspaket für Erwachsenenbildner" weitermachen.



## Skills4Life Serious Game auf der Zielgeraden

Von [Universität Paderborn, Wirtschaftspädagogik II](#)

In der Europäischen Union landen etwa ein Viertel der jungen Erwachsenen, die aus betreuten Wohnverhältnissen stammen, in prekären Situationen und Armut. Doch das Erasmus+ Projekt

17. Okt 2023 [Meldung teilen](#)

Das Skills4Life Serious Game soll diese Gruppe junger Menschen darin unterstützen, kognitive, konzeptionelle sowie praktische Fähigkeiten zu entwickeln. Zu den Fähigkeiten gehören Logik und Argumentation, Problemlösung und Kommunikation sowie digitale und berufliche Kompetenzen.

Während des Spiels durchlaufen die Spieler\*innen 32 Level in den vier Themenbereichen 'Persönliches und Soziales', 'Autonomie und tägliches Leben', 'Arbeitsmarkt und berufliche Qualifikation' und 'Finanzielle Kompetenz'. Damit sollen alldiejenigen Bereiche abgedeckt sein, mit denen die jungen Erwachsenen im Übergang in die Selbstständigkeit konfrontiert werden.

Zudem sind die Themenbereiche nach aufsteigendem Schwierigkeitsgrad konzipiert, um auf einem Einstiegsniveau anzufangen und während des Spielverlaufs bis zum Expertenniveau zu gelangen.

Jedes Level besteht aus vier Elementen, um abwechslungsreiches Lernen zu fördern. Diese Elemente sind eine textbasierte Informationsquelle, ein Video, interaktive Aufgaben und Gamification Elemente.

Nach monatelanger Erarbeitung freut sich das Skills4Life-Team auf die Finalisierung des Serious Games und auf die Veröffentlichung auf der online Plattform (<https://skills4life-platform.eu/>).

Die Projektpartner werden nach Abschluss des ersten Ergebnisses mit der Entwicklung des "Skills4Life Trainingspaket für Erwachsenenbildner" weitermachen.

### Bewerten Sie diesen Artikel

☆☆☆☆

Noch nicht bewertet

**Hinweis** Für den Inhalt der Pressemitteilung ist der Einsteller, [Helene Lindenthal](#) (Tel.: +49 5251 60-5010), verantwortlich.

Pressemitteilungstext: 162 Wörter, 1495 Zeichen. [Artikel reklamieren](#)

### Keywords

[skills4life](#), [erasmus+](#), [seriousgame](#)

### Ähnliche Meldungen

Diese Pressemitteilung wurde erstellt, um bei Google besser gefunden zu werden.

[Über Universität Paderborn, Wirtschaftspädagogik II](#) [Weitere Meldungen](#)

[Diesen Presstext kommentieren](#) [Pressemitteilung veraltet?](#)



# SKILLS 4 life

