

Projekt

Das Erasmus+ Projekt Skills4Life - Promoting the Transition to Active Life through Gamification and Game-Based Learning - hat das Ziel, den Übergang junger Menschen aus alternativen Wohnsituationen in die Selbstständigkeit zu erleichtern. Etwa ein Viertel der jungen Erwachsenen aus betreuten Wohnverhältnissen in der EU landen in Armut und schwierigen Situationen. Die Partner von Skills4Life wollen genau dies verhindern!

Durch die Nutzung eines Serious Games haben die jungen Menschen aus der Zielgruppe die Möglichkeit, ein Spiel zu spielen, das ihnen relevante Informationen vermittelt, um den Übergang in die Eigenständigkeit erfolgreich zu bewerkstelligen. Das erworbene Wissen und die entwickelten Fähigkeiten können sie unmittelbar im realen Leben anwenden.

Skills4Life Serious Game

Das Skills4Life Serious Game soll junge Erwachsene darin unterstützen,

- ☞ **kognitive Fähigkeiten** (z. B. anhaltende Aufmerksamkeit, geteilte Aufmerksamkeit, Langzeitgedächtnis, Arbeitsgedächtnis, Logik und Argumentation, auditive und visuelle Verarbeitung)
- ☞ **konzeptionelle Fähigkeiten** (z. B. abstraktes Denken, logisches Denken, kreatives Denken, Problemlösung, Kommunikation, Zeit- und/oder Geldmanagement, Entscheidungsfindung)
- ☞ **praktische Fähigkeiten** (z. B. Lebenskompetenzen, digitale Kompetenz, öffentliche Präsentationen und Rhetorik, arbeitsbezogene Fähigkeiten)

zu entwickeln.

Im Spiel durchlaufen die jungen Erwachsenen 32 Level in den folgenden vier Themenbereichen:

- 1 **Persönliches und Soziales**
- 2 **Autonomie und tägliches Leben**
- 3 **Arbeitsmarkt und berufliche Qualifikation**
- 4 **Finanzielle Kompetenz**

Die Themenbereiche sind zusätzlich mit einem aufsteigenden Schwierigkeitsgrad konzipiert, sodass die Spieler*innen auf einem Einführungsniveau beginnen, danach in das Mittlere Niveau übergehen, dann auf Fortgeschrittenem Niveau spielen und schließlich das Expertenniveau erreichen.

Jedes Level enthält die folgenden Elemente:

-  eine textbasierte **Informationsquelle**
-  ein **Video**
-  interaktive **Aufgaben**
-  **Gamification** Elemente

Weitere Ergebnisse

Im weiteren Projektverlauf werden

**Skills4Life Trainingspaket für
Erwachsenenbildner**

**Skills4Life Community Engagement und
Öffentlichkeitsarbeit**

entwickelt.

Projektpartner
Prof. Dr. Marc Beutner
Helene Lindenthal

