Impact Assessment Study

Co-funded by the European Union

Von der Europäischen Union finanziert. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der OeAD-GmbH wider. Weder die Europäische Union noch die OeAD-GmbH können dafür verantwortlich gemacht werden.

Inhaltsübersicht

1. Einführung 5
1.1. Projektübersicht 5
1.2. Zielsetzung der Impact Assessment Study 6
2. Die aktuelle Situation 8
2.1. Die aktuelle Bildungs- und Arbeitsmarktsituation in Ungarn und in der Slowakei 8
Ungarn 8
Slowakei 9
Ähnlichkeiten zwischen Ungarn und der Slowakei bei den Herausforderungen in den Bereichen Bildung und Beschäftigung 9
3. Lehrmethode 11
3.1. Wie die Lehrmethode von INFO-PRO geeignet ist, die Zielgruppe erreichen 11
Erlebnisorientierter und interaktiver Ansatz 11
Förderung der Inklusivität 11
Förderung der digitalen Kompetenz 11
Aufbau von Soft Skills 12
3.2. Ziele und erwartete Ergebnisse 12
3.3. Erfahrungsorientierter Ansatz zum Erlernen von Informatik 12
3.4. Überblick über den Lehrplan 13
Grundlagen der Informatik 14
Grundlagen der Programmierung 14
Integration von Logik und Algorithmen 14
Fortgeschrittene Themen und Tools 15
3.5 Das Kartenspiel-Projekt 15
3.6. Schlussfolgerung 16
4. Forschungsplanung 18
4.1. Einleitung: Begründung für den Forschungsschwerpunkt 18
4.2. Methodischer Ansatz 19
4.3. Entwicklung einer Umfrage für Jugendliche 21
Grundprinzipien für die Gestaltung von Umfragen unter Jugendlichen 21
Ethische Erwägungen und Datenschutz 22
Strategie zur Umsetzung 22
Begründung für die Methodenauswahl 23

Sicherstellung von Validität und Zuverlässigkeit ... 23
Vorteile dieses Ansatzes ... 23
Nachteile dieses Ansatzes ... 24
4.4. Qualitative Beobachtungen - Einblicke in Haltungen, Engagement und Gruppendynamik ... 24
4.5 Erwartete Ergebnisse und Hypothesen für das INFO-PRO-Projekt ... 26
Einstellungen gegenüber der Digitalisierung ... 26
Wahrnehmung des Arbeitsmarktes ... 26
Gruppendynamik und soziale Eingliederung ... 27
Gesamtauswirkungen auf die Entwicklung digitaler und sozialer Fertigkeiten ... 27
Schlussfolgerung ... 27
4.6. Prozess der Datenerhebung ... 28
Erhebungen ... 28
Inhaltliches Lernen ... 28
Deliberative Meinungsumfrage (DOP) ... 29
Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt ... 29
Gruppendynamik ... 30
Zusammenfassung ... 30
5. Die Wirkung der Überbrückung der Wissenslücke - Ergebnisse hinsichtlich der Einstellungsänderung ... 31
5.1. Digitalisierung und die jüngere Generation ... 31
5.2. Digitalisierung - ein Wissenstransfer ... 32
5.3. Digitalisierung - eine Veränderung der Einstellung ... 34
Über den Film als Diskussionsgrundlage ... 34
Die Ergebnisse ... 36
5.4. Zusammenfassende Interpretation ... 38
6. Die Wirkung von Job Skills und Soft Skills - Ergebnisse der Wahrnehmung des Arbeitsmarkts ... 40
6.1. Berufsvorstellungen der Jugendlichen ... 40
Interesse an IT: Verständnis der Selbstwahrnehmung der Teilnehmer:innen beim Verfolgen des präferierten Jobs ... 40
Sich entwickelndes Selbstvertrauen: Die Selbstwahrnehmung der Teilnehmer:innen bei der Suche nach ihrem präferierten Job ... 41
Fazit - Das Sommercamp als Erweiterung der IT-Ausbildung ... 43
6.2. Die Bedeutung der Vermittlung von Fähigkeiten für den Arbeitsmarkt an Jugendliche ... 45
6.3. Die Auswirkungen der IT-Kenntnisse auf die beruflichen Perspektiven ... 47

Unser Ansatz ... 48
Warum diese Strategie funktioniert ... 50
6.4. Unsere Beobachtungen ... 51
Präsentationsfähigkeiten ... 51
Deliberative Diskussionen ... 51
Das World Café und die Entwicklung von Traumjobs ... 51
Erstellung von Lebensläufen und Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche ... 52
Interview ... 52
Wahrnehmungen und Überlegungen ... 52
Schlussfolgerung ... 55
7. Soft Skills und Gruppendynamik ... 56
7.1. Ungarn ... 57
Gruppendynamik: Vertrauen und Zusammenhalt aufbauen ... 57
Entwicklung von Soft Skills durch Gruppendynamik ... 58
Schlussfolgerung ... 59
7.2. Slowakei ... 59
Entwicklung von Soft Skills ... 61
8. Schlussfolgerung und Ausblick ... 63
8.1. Auswirkungen und Ergebnisse ... 63
Entwicklung technischer Fertigkeiten ... 63
Berufswünsche und Selbstvertrauen ... 64
Soft Skills und Gruppendynamik ... 65
8.2. Gelernte Lektionen ... 66
Der Bedarf an häufigeren länderübergreifenden Treffen ... 66
Die Bedeutung von Konsistenz bei der Moderation ... 67
Referenzen ... 68
Anhang ... 71
Umfrage ... 71
Fragen zum Vorstellungsgespräch ... 72
Fragen zum Interview ... 73

1. Einführung

1.1. Projektübersicht

Das Projekt INFO-PRO befasst sich mit dem wachsenden Bedarf an digitalen Fähigkeiten und sozialer Eingliederung unter marginalisierten Jugendlichen in Ungarn, der Slowakei und Österreich. Das Projekt richtet sich an junge Menschen aus benachteiligten und sozial ausgegrenzten Verhältnissen - wie etwa Roma-Gemeinschaften in ländlichen Gebieten - und zielt darauf ab, die Teilnehmer:innen mit digitalen, sozialen und berufsbezogenen Fähigkeiten auszustatten, die für eine zukünftige Beschäftigung unerlässlich sind. Aufbauend auf den Erfolgen und Erkenntnissen des von Erasmus+ finanzierten Small Scale-Projekts FUTURE SKILLS bietet INFO-PRO eine einjährige Intervention, die den Aufbau digitaler Fähigkeiten mit sozialer Unterstützung kombiniert und speziell darauf ausgerichtet ist, Jugendliche mit begrenzten Bildungs- und Wirtschaftschancen zu stärken. Durch diesen vielschichtigen Ansatz versucht INFO-PRO, kritische Qualifikationslücken zu schließen, die soziale Integration zu fördern und das Selbstwertgefühl der Teilnehmer:innen zu stärken, um letztlich dazu beizutragen, die Zahl der NEETs (junge Menschen, die sich weder in Arbeit, Ausbildung noch in Beschäftigung befinden) in benachteiligten Gruppen zu verringern.

Das Hauptaugenmerk von INFO-PRO liegt auf einer Reihe von wöchentlichen Nachmittagsveranstaltungen (After School Sessions), die über ein ganzes Schuljahr hinweg in Ungarn und der Slowakei stattfinden. Diese Sitzungen bieten benachteiligten Jugendlichen praktische Schulungen in den Bereichen Programmierung, digitale Kompetenz und Spieleentwicklung, wobei Anwendungen wie Unity und Codary verwendet werden, um das Programmieren auf eine ansprechende und spielerische Weise zu vermitteln. Der Lehrplan umfasst nicht nur die technischen Fähigkeiten, die für Einstiegspositionen im IT-Bereich erforderlich sind, sondern auch grundlegende Konzepte in Mathematik und logischem Denken, die den Teilnehmer:innen helfen, das "Warum" hinter digitalen Prozessen zu verstehen. Dieser Ansatz ist von entscheidender Bedeutung, da viele dieser Jugendlichen nur begrenzt Zugang zu qualitativ hochwertiger Bildung in Fächern wie Mathematik oder IT hatten und ihnen oft die Möglichkeit fehlt, mögliche Karrierewege in Technologiebereichen zu erkunden.

INFO-PRO hat erkannt, dass der Aufbau von technischen Fertigkeiten allein nicht ausreicht, und setzt daher auf erlebnispädagogische Methoden, um die sozialen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten der Teilnehmer:innen zu stärken, darunter Teamarbeit, Kommunikation, Belastbarkeit und Stressmanagement. Diese wesentlichen "weichen" Fähigkeiten sind für junge Menschen von unschätzbarem Wert, wenn sie sich auf den Eintritt in den Arbeitsmarkt vorbereiten. EE-Aktivitäten (Experiential Education) fördern auch das Zugehörigkeitsgefühl und die gegenseitige Unterstützung, so dass die Teilnehmer:innen in einem sicheren, integrativen Umfeld Beziehungen zu Gleichaltrigen aufbauen und Selbstvertrauen gewinnen können.

Das Projekt INFO-PRO verfolgt auch ein breiteres soziales Ziel: die Bekämpfung der systembedingten sozialen Isolation und Ausgrenzung ethnischer Minderheiten und der Landbevölkerung in Ungarn und der Slowakei, insbesondere der jungen Roma-Bevölkerung. Die COVID-19-Pandemie hat die Ungleichheiten verschärft und marginalisierte

Gemeinschaften noch anfälliger gemacht. INFO-PRO zielt darauf ab, diese Kluft zu überbrücken, indem es ein langfristiges, nicht-formales Bildungsprogramm anbietet, das diese jungen Menschen auf mehreren Ebenen unterstützt, einschließlich psychischem Wohlbefinden, praktischen Fähigkeiten und sozialer Integration. Besonderes Augenmerk legt das Projekt auch auf die Beseitigung der geschlechtsspezifischen Unterschiede in der IT-Branche, indem es sich vorrangig um Mädchen kümmert, die in technischen Bereichen häufig unterrepräsentiert sind, und indem es ihnen Vorbilder bietet und sie ermutigt, technische Berufe zu ergreifen.

Darüber hinaus wird INFO-PRO seine Reichweite durch die Schulung von etwa 10 Ausbilder:innen und Pädagog:innen in Österreich, Ungarn und der Slowakei in den Bereichen Coding, Erlebnispädagogik und Job Skills Training erweitern. Diese Bemühungen werden es Lehrer:innen:innen, Ausbilder:innen und Sozialarbeiter:innen:innen ermöglichen, die INFO-PRO-Methoden in ihren eigenen Gemeinschaften zu übernehmen und umzusetzen, auch über die ursprüngliche Projektdauer hinaus. Durch die Schaffung eines Netzwerks von geschulten Fachleuten in diesen drei Ländern stellt INFO-PRO sicher, dass die Wirkung des Projekts über die direkten Teilnehmer:innen hinausgeht und künftigen Jugendjahrgängen und Bildungseinrichtungen in der Region zugute kommt.

Einer der Höhepunkte des Projekts ist weiters ein Summer School Training in Wien, bei dem rund 45 Jugendliche aus Ungarn, der Slowakei und Österreich zusammenkommen, um ihre digitalen Fähigkeiten zu vertiefen und an realen Projekten mitzuarbeiten. Diese Summer School soll den interkulturellen Austausch fördern und den Teilnehmer:innen ein professionelles Umfeld, einschließlich IT-Startups, bieten. Durch den Kontakt mit Fachleuten aus der Branche und Gleichaltrigen mit unterschiedlichem Hintergrund werden die Teilnehmer:innen ihre Perspektiven erweitern, Networking-Fähigkeiten entwickeln und Einblicke in mögliche Karrierewege gewinnen.

1.2. Zielsetzung der Impact Assessment Study

Das Hauptziel dieser Studie ist die Bewertung der Auswirkungen des INFO-PRO-Projekts auf die digitale Kompetenz und die Arbeitsmarktfähigkeit benachteiligter Jugendlicher in Ungarn und der Slowakei. Angesichts der erheblichen Qualifikationslücke und der hohen Arbeitslosigkeit unter marginalisierten Jugendlichen in diesen Ländern soll die Studie messen, wie sich die Teilnahme an den einjährigen INFO-PRO-After-School-Sitzungen auf die digitale Kompetenz, die Programmierfähigkeiten und die Berufsvorbereitung der Teilnehmer:innen auswirkt. Durch die Erhebung quantitativer und qualitativer Daten werden im Rahmen der Studie Veränderungen in den digitalen Kompetenzen, im Verständnis grundlegender Codierung und in wichtigen Fähigkeiten zur Arbeitssuche wie dem Schreiben von Lebensläufen und der Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche bewertet.

Diese Studie versucht auch zu verstehen, welche Rolle die Erlebnispädagogik (EE) bei der Förderung der sozialen Kompetenzen, des Selbstvertrauens und der Teamfähigkeit der Teilnehmer:innen spielt, die für ein effektives Engagement sowohl beim digitalen Lernen als auch bei der künftigen Beschäftigung entscheidend sind. Darüber hinaus wird untersucht, wie sich die Einbeziehung von Zielgruppen wie Roma-Jugendlichen und jungen Frauen auf ihr Interesse und ihr Vertrauen in technologiebezogene Berufe auswirkt. Durch die Bewertung dieser Faktoren soll die Studie ein ganzheitliches Verständnis des Einflusses von

INFO-PRO auf die Bereitschaft der Teilnehmer:innen für die digitale Arbeitswelt und ihre langfristige Beschäftigungsfähigkeit vermitteln.

Die Ergebnisse werden genutzt, um die Methodik von INFO-PRO zu verfeinern und evidenzbasierte Erkenntnisse für ähnliche Initiativen zu liefern. Sie unterstützen politische Entscheidungsträger:innen, Pädagog:innen und Nichtregierungsorganisationen bei der Entwicklung von integrativen Bildungsprogrammen, die marginalisierte Jugendliche mit wichtigen Fähigkeiten für den modernen Arbeitsmarkt ausstatten.

2. Die aktuelle Situation

2.1. Die aktuelle Bildungs- und Arbeitsmarktsituation in Ungarn und in der Slowakei

Ungarn

Herausforderungen im Bildungswesen
Das ungarische Bildungssystem wird seit langem für seine mangelnde Inklusivität kritisiert, insbesondere in Bezug auf marginalisierte Gruppen wie die Roma-Bevölkerung. Untersuchungen von Radó (2018) und Bódis (2019) weisen auf strukturelle Segregation und ungleiche Ressourcenverteilung hin, insbesondere in ländlichen Gebieten, in denen Roma-Gemeinschaften konzentriert sind. Laut dem Europäischen Zentrum für die Rechte der Roma (ERRC, 2020) besucht ein erheblicher Prozentsatz der Roma-Schüler:innen in Ungarn segregierte Schulen, die oft nur begrenzten Zugang zu digitalen Ressourcen, qualifizierten Lehrer:innen und außerschulischer Unterstützung haben.

Die PISA-Daten (Programme for International Student Assessment) aus dem Jahr 2018 zeigen, dass Ungarn bei den Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen unter dem OECD-Durchschnitt liegt und ein erhebliches Leistungsgefälle zwischen Schüler:innen aus wohlhabenden und aus benachteiligten Verhältnissen besteht (OECD, 2019). So erreichen beispielsweise nur 13 % der Schüler:innen aus dem untersten sozioökonomischen Quartil das für den künftigen akademischen oder beruflichen Erfolg erforderliche Leistungsniveau, verglichen mit 56 % aus dem obersten Quartil (OECD, 2019). Diese Diskrepanz ist bei Roma-Schüler:innen noch ausgeprägter, die aufgrund von sozialer Ausgrenzung und mangelnden Möglichkeiten der digitalen Kompetenz mit zusätzlichen Hindernissen konfrontiert sind, wie Czibere und Rácz (2020) betonen.

Beschäftigungspolitische Herausforderungen
Der ungarische Arbeitsmarkt weist erhebliche Hindernisse für benachteiligte Jugendliche auf, darunter eine hohe NEET-Quote (junge Menschen, die nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Training sind). Laut Eurostat (2021) liegt die NEET-Quote der 15- bis 24-Jährigen in Ungarn bei 12,5 % und damit leicht über dem EU-Durchschnitt. Roma-Jugendliche und Jugendliche in ländlichen Gebieten haben jedoch eine noch höhere NEET-Quote, was in erster Linie auf den eingeschränkten Zugang zu hochwertiger Bildung und Berufsausbildung zurückzuführen ist (Tóth & Ábrahám, 2019).

Strukturelle Arbeitslosigkeit in ländlichen Gebieten und hohe Schulabbrecherquoten bei benachteiligten Jugendlichen machen es ihnen schwer, die für den heutigen Arbeitsmarkt erforderlichen digitalen und sozialen Kompetenzen zu erwerben. Ein Bericht der Ungarischen Akademie der Wissenschaften (2020) stellt fest, dass nur 3 % der Schüler:innen in Ungarn bis zum Alter von 15 Jahren Zugang zu strukturierter digitaler Bildung haben, was ihr Potenzial für technische Karrierewege einschränkt.

Slowakei

Herausforderungen im Bildungswesen
In der Slowakei spiegelt die Bildungslandschaft für benachteiligte Jugendliche, insbesondere für Roma, viele der Probleme Ungarns wider, allerdings mit noch größeren Ungleichheiten. In ländlichen und segregierten Schulen werden die grundlegenden Bildungsbedürfnisse oft nicht erfüllt, und es fehlt an digitalen Ressourcen (Kováčová & Juríková, 2017). Aus den Daten der Agentur der Europäischen Union für Grundrechte (FRA) geht hervor, dass über 60 % der Roma-Schüler:innen in der Slowakei segregierte Schulen besuchen, wo sie eine Bildung erhalten, die unter den nationalen Standards liegt (FRA, 2020).

Auch bei den PISA-Ergebnissen liegt die Slowakei unter dem OECD-Durchschnitt, insbesondere in Mathematik und Naturwissenschaften. Nur etwa 10 % der Schüler:innen aus benachteiligten Verhältnissen erreichen ein Leistungsniveau, das es ihnen ermöglicht, akademisch oder beruflich erfolgreich zu sein, verglichen mit 70 % aus wohlhabenderen Verhältnissen (OECD, 2018). Wie Mihályi (2020) betont, verschärft der Mangel an digitaler Infrastruktur in der ländlichen Slowakei die digitale Kluft, so dass viele junge Menschen nicht auf die modernen Arbeitsmärkte vorbereitet sind.

Beschäftigungspolitische Herausforderungen
Die Jugendarbeitslosigkeit in der Slowakei ist besonders hoch in ländlichen und marginalisierten Gebieten, wo es kaum Beschäftigungsmöglichkeiten gibt und die Qualifikationsmöglichkeiten begrenzt sind. Die slowakische NEET-Quote liegt bei 13,9 %, wobei die Quote bei Roma-Jugendlichen noch höher ist (Eurostat, 2021). In diesen Gemeinschaften sind traditionelle Beschäftigungsmöglichkeiten oft unzugänglich, und es besteht eine hohe Nachfrage nach digitalen und IT-Kenntnissen. Studien von Hidas und Hajduová (2019) betonen, dass diese Jugendlichen ohne gezielte Interventionen nur geringe Chancen haben, die für IT oder andere technische Bereiche erforderlichen Kompetenzen zu erwerben.

Ähnlichkeiten zwischen Ungarn und der Slowakei bei den Herausforderungen in den Bereichen Bildung und Beschäftigung

Sowohl Ungarn als auch die Slowakei stehen vor systembedingten Herausforderungen in den Bereichen Bildung und Beschäftigung, die sich unverhältnismäßig stark auf benachteiligte Jugendliche auswirken, insbesondere auf solche aus Roma-Gemeinschaften und aus ländlichen Gebieten. In beiden Ländern besuchen Roma-Jugendliche häufig segregierte, unterfinanzierte Schulen, in denen der Zugang zu hochwertiger digitaler Bildung und Berufsausbildung begrenzt ist (FRA, 2020). Diese Ungleichheiten wurden durch die COVID-19-Pandemie noch verschärft, die die digitale Kluft vergrößerte und marginalisierte Gemeinschaften weiter isolierte (Salner, 2021).

Beide Länder weisen hohe NEET-Raten und strukturelle Beschäftigungshindernisse auf, insbesondere in den IT- und Technologiesektoren, die das künftige Wirtschaftswachstum vorantreiben sollen. Die Qualifikationsdefizite in den Bereichen digitale Kompetenz, Mathematik und Soft Skills benachteiligen ohnehin bereits sozial benachteiligte Jugendliche auf dem Arbeitsmarkt erheblich. Infolgedessen haben sowohl Ungarn als auch die Slowakei

mit erheblichen sozialen und wirtschaftlichen Kosten zu kämpfen, die durch die Ausgrenzung eines großen Teils ihrer jungen Bevölkerung entstehen.

3. Lehrmethode

3.1. Wie die Lehrmethode von INFO-PRO geeignet ist, die Zielgruppe erreichen

Erlebnisorientierter und interaktiver Ansatz

Unsere Lehrmethode konzentriert sich auf erfahrungsbasiertes und interaktives Lernen und geht auf die strukturellen Herausforderungen in Ungarn und der Slowakei ein, indem sie marginalisierten Jugendlichen praktische Möglichkeiten zum Erwerb von IT-Kenntnissen bietet. Im Gegensatz zu traditionellen Bildungssystemen, die oft auf Auswendiglernen und begrenzte digitale Erfahrungen setzen, betont unser Ansatz die aktive Teilnahme, Kreativität und Zusammenarbeit. Dies deckt sich mit Forschungsergebnissen, die darauf hindeuten, dass erfahrungsorientiertes IT-Lernen die Ergebnisse für benachteiligte Schüler:innen verbessern kann, indem es abstrakte Konzepte greifbar und nachvollziehbar macht (Kolb, 1984; Kiss, 2013).

So beinhaltet unser Lehrplan beispielsweise praktische Programmieraufgaben, wie die Erstellung kleiner Spiele oder Simulationen in C#, die den Schüler:innen eine solide Grundlage für die Programmierung und das logische Denken vermitteln. Durch den Einsatz von Tools wie Unity und generativer KI lernen die Schüler:innen nicht nur das Programmieren, sondern sammeln auch Erfahrungen mit realen Technologieanwendungen, die sie auf zukünftige Karrieren in der IT und verwandten Bereichen vorbereiten.

Förderung der Inklusivität

Sowohl in Ungarn als auch in der Slowakei sehen sich marginalisierte Gemeinschaften mit einem systematischen Ausschluss von hochwertigen Bildungs- und Beschäftigungsmöglichkeiten konfrontiert (Radó, 2018; Kováčová & Juríková, 2017). Unsere Methode zielt darauf ab, diese Lücke zu schließen, indem wir ein integratives Umfeld schaffen, in dem Schüler:innen aus benachteiligten Verhältnissen ihre Fähigkeiten in einem unterstützenden, kollaborativen Umfeld entwickeln können. Der projektbasierte Charakter unseres Unterrichts, wie z. B. die Entwicklung eines Kartenspiels, ermöglicht es den Schüler:innen, in Teams zu arbeiten, was das Lernen unter Gleichaltrigen fördert und ihr Selbstvertrauen in kollaborative Umgebungen stärkt.

Förderung der digitalen Kompetenz

Die digitale Kompetenz ist sowohl in Ungarn als auch in der Slowakei eine kritische Qualifikationslücke, insbesondere bei Jugendlichen in ländlichen Gebieten und Roma (OECD, 2019; Mihályi, 2020). Unser Lehrplan geht direkt auf diese Lücke ein, indem er digitale Tools und Plattformen in den Lernprozess integriert. Die Schüler:innen lernen beispielsweise, KI-Tools zu nutzen, um visuelle Elemente für ihre Projekte zu erstellen, und werden so besser mit neuen Technologien vertraut. Dadurch wird sichergestellt, dass sie nicht nur Konsument:innen von digitalen Werkzeugen sind, sondern auch aktive Schöpfer:innen, was für die Teilnahme am digitalen Arbeitsmarkt unerlässlich ist.

Aufbau von Soft Skills

Soft Skills wie Teamarbeit, Kommunikation und kritisches Denken werden auf dem modernen Arbeitsmarkt zunehmend geschätzt, aber in den traditionellen Bildungssystemen oft unterbewertet (Hidas & Hajduová, 2019). Unser Ansatz umfasst Aktivitäten, die diese Fähigkeiten fördern, wie Gruppendiskussionen, kollaborative Entscheidungsfindung und iterative Projektentwicklung. Im Rahmen des Kartenspielprojekts arbeiten die Schüler:innen beispielsweise in Teams, um Regeln zu entwerfen, Charaktere zu entwickeln und ihre Ideen zu integrieren, was die Zusammenarbeit und das Lösen von Problemen in der Gruppe fördert.

3.2. Ziele und erwartete Ergebnisse

Unser Hauptziel ist es, die in Ungarn und der Slowakei festgestellte Qualifikationslücke zu schließen, indem wir benachteiligte Jugendliche mit den für eine künftige Beschäftigung erforderlichen technischen und sozialen Kompetenzen ausstatten. Durch erfahrungsbasiertes Lernen erwerben die Schüler:innen praktische IT-Kompetenzen wie Programmierung, Datenmanagement und digitales Design, die den Anforderungen des modernen Arbeitsmarktes entsprechen (CEDEFOP, 2023).

<u>Förderung von Kreativität und Innovation</u>
Durch den Einsatz von Tools wie generativer KI und Unity ermutigt unsere Methode die Schüler:innen, kreativ zu denken und innovative Lösungen zu finden. Dies verbessert nicht nur ihre technischen Fähigkeiten, sondern inspiriert sie auch dazu, Technologie als Mittel zur Selbstdarstellung und Problemlösung zu betrachten, und bereitet sie auf dynamische und kreative Rollen im IT-Sektor vor.

<u>Förderung der sozialen Eingliederung</u>
Unser Lehransatz zielt darauf ab, die soziale Eingliederung zu fördern, indem wir marginalisierten Jugendlichen die Möglichkeit geben, in einem gerechten Lernumfeld erfolgreich zu sein. Durch die Stärkung ihres Selbstbewusstseins und die Förderung der Zusammenarbeit befähigen wir diese Schüler:innen, systembedingte Barrieren zu überwinden und sich eine Zukunft vorzustellen, in der sie aktiv zu ihren Gemeinschaften beitragen können.

<u>Vorbereitungen für lebenslanges Lernen</u>
In einer sich rasch entwickelnden digitalen Welt ist Anpassungsfähigkeit der Schlüssel. Unser Lehrplan vermittelt eine Mentalität des lebenslangen Lernens, indem wir die Schüler:innen ermutigen, zu erforschen, zu experimentieren und ihre Fortschritte zu reflektieren. Indem wir ihnen beibringen, wie man lernt - sei es durch KI-Tools, Programmierplattformen oder gemeinschaftliche Projekte - statten wir sie mit der Belastbarkeit und Neugier aus, die sie brauchen, um auf einem sich ständig verändernden Arbeitsmarkt zu bestehen.

3.3. Erfahrungsorientierter Ansatz zum Erlernen von Informatik

Unser Lehransatz basiert auf dem Erfahrungslernen und legt den Schwerpunkt auf aktive Teilnahme, Zusammenarbeit und praktische Anwendung, um sicherzustellen, dass die Lernenden die wichtigsten Informatikkonzepte verinnerlichen. Indem wir die Lernenden in praktische, interaktive Aktivitäten einbinden, schaffen wir eine Umgebung, in der das Lernen nicht nur effektiv ist, sondern auch Spaß macht. Diese Methode fördert die Kreativität, das kritische Denken und die Teamarbeit und macht komplexe Themen wie Programmierung und digitale Kompetenz zugänglich und relevant. Die Lernenden sind keine passiven Wissensempfänger:innen, sondern aktive Teilnehmer:innen an ihrer Ausbildung, was ihnen hilft, theoretische Prinzipien mit realen Kontexten zu verbinden.

Der erfahrungsorientierte Ansatz konzentriert sich auch auf die Förderung der Entscheidungsfähigkeit, der Zusammenarbeit in der Gruppe und der Problemlösung. Die Lektionen sind so konzipiert, dass sie bewegungsbasierte und interaktive Aufgaben beinhalten, die sicherstellen, dass die Teilnehmer:innen körperlich und geistig beschäftigt sind. Darüber hinaus wird bei diesem Ansatz die Technologie als Werkzeug zur Erforschung und Kreativität integriert, um die Teilnehmer:innen zu ermutigen, Informatik nicht nur als Fach zu betrachten, sondern als eine dynamische Fähigkeit, die sie in ihrem Leben und in ihrer zukünftigen Karriere anwenden können.

Darüber hinaus fördert diese Lehrmethode die soziale Eingliederung, indem sie ein kooperatives und unterstützendes Lernumfeld schafft. Durch die gemeinsame Arbeit an Gruppenprojekten gewinnen die Teilnehmer:innen mit unterschiedlichem Hintergrund an Selbstvertrauen, lernen, sich in der Teamarbeit zurechtzufinden und entwickeln Kommunikationsfähigkeiten. Für marginalisierte Jugendliche bietet dieser integrative Ansatz eine gleichberechtigte Plattform, um erfolgreich zu sein, und befähigt sie, systembedingte Barrieren zu überwinden, so dass sie einen aktiven Beitrag zu ihrer Gemeinschaft und Wirtschaft leisten können.

Der Schwerpunkt des Lehrplans auf interaktiven und projektbasierten Aufgaben stellt sicher, dass die Schüler:innen nicht nur auf aktuelle berufliche Möglichkeiten vorbereitet werden, sondern auch auf lebenslanges Lernen in einer sich schnell entwickelnden digitalen Welt. Indem wir die Schüler:innen dazu ermutigen, zu erforschen, zu experimentieren und ihre Fortschritte zu reflektieren, vermitteln wir Anpassungsfähigkeit und Neugier. Diese Eigenschaften sind unerlässlich, um mit den ständigen technologischen Fortschritten zurechtzukommen. Durch Aktivitäten wie das Erstellen von KI-Eingabeaufforderungen, das Programmieren in C# und das gemeinsame Entwerfen von Projekten lernen die Teilnehmer:innen nicht nur spezifische technische Fähigkeiten, sondern auch, wie man lernt - eine wichtige Kompetenz auf dem modernen Arbeitsmarkt.

Diese Methode überbrückt Lücken, fördert die Kreativität und gibt den Teilnehmer:innen das Rüstzeug und die Einstellung, die sie brauchen, um in ihrem privaten und beruflichen Leben erfolgreich zu sein.

3.4. Überblick über den Lehrplan

Unser Lehrplan ist so aufgebaut, dass die Teilnehmer:innen schrittweise von grundlegenden Konzepten zu fortgeschrittenen Programmier- und Designaufgaben geführt werden. Er ist interaktiv und flexibel gestaltet, so dass die Teilnehmer:innen während des Lernens forschen und experimentieren können.

Grundlagen der Informatik

Das Programm beginnt mit einer Einführung in die Informatik, in der die Studierenden etwas über die Ursprünge, die Anwendungen und die Relevanz des Fachs im täglichen Leben erfahren. Die Diskussionen werden von der Frage geleitet*: "Was ist Informatik und warum ist sie wichtig?"* Mit Hilfe von Online-Fragebögen, die auch dazu dienen, den Lehrplan auf die Vorkenntnisse und Interessen der Teilnehmer:innen abzustimmen, schätzen sie ihr eigenes Verständnis ein. Diese Einführungsphase schafft eine Grundlage für die Neugier und die Bereitschaft zum tieferen Lernen.

Grundlagen der Programmierung

In der ersten Phase des Programmierunterrichts werden Kernkonzepte wie Variablen, Datentypen und arithmetische Operationen mit C# eingeführt. Die Teilnehmer:innen lernen nicht nur, wie man programmiert, sondern auch, warum diese Konzepte wichtig sind, indem sie sie mit praktischen Anwendungen verknüpfen. So wird beispielsweise das Konzept der Variablen als Möglichkeit zum Speichern und Manipulieren von Daten eingeführt und anhand von Analogien aus der realen Welt und einfachen Programmierübungen erklärt. Logische Operationen wie AND, OR und NOT werden als Bausteine für die Entscheidungsfindung beim Programmieren gelehrt und fördern eine problemlösende Denkweise.

Mit zunehmendem Fortschritt lernen die Teilnehmer:innen, grundlegende Algorithmen zu schreiben, die Schleifen und bedingte Anweisungen wie IF-ELSE, WHILE und FOR enthalten. Diese Konzepte werden nicht nur durch theoretische Erklärungen vermittelt, sondern auch durch Aufgaben, die zur Erkundung anregen, wie die Simulation von Münzwürfen oder Würfeln. Durch die Programmierung dieser Simulationen lernen die Teilnehmer:innen Zufälligkeiten und Wahrscheinlichkeiten kennen und üben gleichzeitig ihre Programmierkenntnisse.

Integration von Logik und Algorithmen

Der Lehrplan betont das logische Denken als Schlüsselkomponente der Programmierung. Die Teilnehmer:innen werden durch Übungen angeleitet, die sie dazu herausfordern, logische Strukturen in alltäglichen Szenarien zu erkennen und sie im Code anzuwenden. So erstellen sie beispielsweise Flussdiagramme, um Prozesse wie Entscheidungsbäume oder einfache Spielmechanismen zu visualisieren. In dieser Phase werden komplexere Themen wie die boolesche Logik und ihre Umsetzung in C# eingeführt.

Der Entwurf von Algorithmen wird zu einem Schwerpunkt, da die Teilnehmer:innen lernen, Probleme in überschaubare Schritte zu zerlegen. Sie erforschen die Elemente von Algorithmen, wie z. B. Sequenzen und Schleifen, und wenden sie auf praktische Aufgaben an. Durch die Verknüpfung von Algorithmen mit realen Aktivitäten - wie dem Sortieren eines

Kartenspiels oder der Planung einer Route - gewinnen die Teilnehmer:innen ein tieferes Verständnis dafür, wie Algorithmen die Problemlösung sowohl in digitalen als auch in physischen Räumen strukturieren.

Fortgeschrittene Themen und Tools

In der zweiten Hälfte des Programms befassen sich die Teilnehmer:innen mit fortgeschrittenen Themen, einschließlich objektorientierter Programmierung (OOP). Sie lernen etwas über Klassen, Methoden und Datenstrukturen und erfahren, wie diese Konzepte das Rückgrat der modernen Softwareentwicklung bilden. Während einige Elemente, wie Bäume und Graphen, eher als Kuriositäten denn als tiefgreifende Themen eingeführt werden, liegt der Schwerpunkt auf dem Verständnis, wann und warum diese Strukturen nützlich sind.

Außerdem werden die Teilnehmer:innen in die Spieleentwicklungsplattform Unity eingeführt, wo sie ihre Programmierkenntnisse in einer kreativen, visuell ansprechenden Umgebung umsetzen. Sie lernen, wie man den Zufall in Spielmechanismen einsetzt, z. B. den Wurf einer Münze oder eines Würfels simuliert, und integrieren diese Elemente in kleine Spiele, die sie selbst entwerfen und bauen.

3.5 Das Kartenspiel-Projekt

Einer der innovativsten und wirkungsvollsten Aspekte des Lehrplans ist die Entwicklung eines Kartenspiels, das Programmierung, Kreativität und Teamarbeit miteinander verbindet. Dieses Projekt bildet den Höhepunkt des erfahrungsbasierten Ansatzes und integriert alle während des Programms erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten. Die Teilnehmer:innen arbeiten in jeder Phase des Spielentwicklungsprozesses mit, von der Konzeption bis zur Implementierung, und wenden wichtige Informatikkonzepte wie Schleifen, bedingte Anweisungen, Algorithmen und objektorientierte Programmierung an.

Mithilfe generativer KI-Tools erstellen die Teilnehmer:innen visuelle Darstellungen für die Charaktere, Schauplätze und Handlungsstränge des Spiels. Sie lernen, Prompts für die KI zu erstellen und verbessern so ihre Fähigkeit, effektiv mit der Technologie zu kommunizieren und gleichzeitig das kreative Potenzial der künstlichen Intelligenz zu erkunden. Dieser Prozess führt sie in die Grundlagen der Interaktion zwischen Mensch und KI ein, eine Fähigkeit, die in der modernen Informatik immer wichtiger wird.

Das Projekt bezieht die Inhalte des Kernlehrplans nahtlos in seine Entwicklung ein. Beim Entwurf der Spielmechanik wenden die Teilnehmer:innen beispielsweise Logik an, um Strukturen wie zufällige Spielelemente (z. B. das Mischen und Austeilen von Karten) zu erstellen. Bedingte Anweisungen, wie IF-ELSE und SWITCH CASE, werden zur Programmierung von Spielregeln und Ergebnissen verwendet. Es werden Algorithmen implementiert, um Aufgaben wie die Punktevergabe und die Bestimmung der Auswirkungen verschiedener Kartenkombinationen zu bewältigen, so dass die Teilnehmer:innen aus erster Hand sehen können, wie diese abstrakten Konzepte in einer praktischen Anwendung zum Leben erweckt werden.

Bei dem Kartenspielprojekt steht auch die Zusammenarbeit im Vordergrund. Während die Teilnehmer:innen zunächst einzelne Charaktere, Storyelemente und Spielideen entwickeln, kommen sie in Gruppen zusammen, um ihre Ideen zu einem zusammenhängenden Spiel zu kombinieren. Dieser Prozess fördert die Teamarbeit, die Entscheidungsfindung in der Gruppe und die Fähigkeit, verschiedene Perspektiven in ein einziges Projekt zu integrieren. Indem sie die Spielregeln im Team diskutieren und verfeinern, üben die Teilnehmer:innen kritisches Denken und lernen, effektiv Kompromisse einzugehen - Fähigkeiten, die für die Zusammenarbeit in jedem Bereich unerlässlich sind.

Während des gesamten Projekts verwenden die Teilnehmer:innen auch Englisch als Hauptsprache, um mit Tools wie Google Translate und den KI-Systemen zu interagieren. Dadurch werden ihre Sprachkenntnisse in einem praktischen, zielgerichteten Kontext verbessert, so dass sie neben ihrem technischen Wissen auch ihre kommunikativen Fähigkeiten entwickeln können. Das iterative Design spielt eine wichtige Rolle, da die Teilnehmer:innen die Regeln, das Aussehen und die Mechanik des Spiels auf der Grundlage des Feedbacks von Kolleg:innen und Lehrkräften verfeinern.

Am Ende des Projekts verfügen die Teilnehmer:innen nicht nur über ein voll funktionsfähiges Kartenspiel, sondern auch über ein umfassendes Verständnis dafür, wie Informatikkonzepte in realen Szenarien angewendet werden. Das Kartenspiel dient als kreative und interaktive Plattform, auf der alle Elemente des Lehrplans - Grundlagen der Programmierung, Schleifen, Algorithmen, Logik, Datenstrukturen und sogar das Erzählen von Geschichten - miteinander verknüpft werden. Dieser ganzheitliche Ansatz zeigt, wie theoretisches Wissen und praktische Fertigkeiten zusammenkommen, um etwas Sinnvolles zu schaffen, so dass die Teilnehmer:innen sowohl Vertrauen in ihre Fähigkeiten als auch ein greifbares Produkt ihrer Bemühungen haben.

3.6. Schlussfolgerung

Das Kartenspielprojekt ist ein gutes Beispiel für den Ansatz des erfahrungsbasierten Lernens. Es bietet eine praktische, gemeinschaftliche Erfahrung, bei der die Teilnehmer:innen ihr Wissen kreativ anwenden und Programmierprinzipien mit Teamarbeit, Entscheidungsfindung und KI-gesteuertem Design verbinden. Durch die Kombination grundlegender Informatikkonzepte mit fortgeschrittenen Themen in einer realen Anwendung vertieft das Projekt nicht nur das Verständnis der Lernenden, sondern stattet sie auch mit Fähigkeiten für zukünftige akademische und berufliche Bestrebungen aus. Dieser Ansatz stellt sicher, dass die Lernenden das Programm als selbstbewusste, fähige und innovative Mitwirkende in einer technologiegetriebenen Welt verlassen.

Die in diesem Programm beschriebene erlebnisorientierte Lehrmethode geht direkt auf die kritischen Lücken bei den IT-Kenntnissen und der Bereitschaft für den Arbeitsmarkt ein, die bei marginalisierten Jugendlichen in Ungarn und der Slowakei zu beobachten sind. Wie bereits erwähnt, stehen beide Länder vor großen Herausforderungen, wenn es darum geht, junge Menschen mit den digitalen Fähigkeiten auszustatten, die eine zunehmend technologiegetriebene Wirtschaft verlangt. Viele Teilnehmer:innen, insbesondere solche aus benachteiligten Verhältnissen, haben keinen Zugang zu praktischer, praxisnaher Ausbildung in den Bereichen Programmierung, Datenkompetenz und digitale Werkzeuge - Fähigkeiten, die für fast alle Berufszweige unerlässlich werden.

Durch die Integration von interaktivem, projektbasiertem Lernen in die Informatikausbildung überbrückt diese Lehrmethode die Kluft zwischen theoretischem Wissen und praktischer Anwendung. Die Teilnehmer:innen gewinnen ein praktisches Verständnis von Programmierkonzepten wie Schleifen, Datenstrukturen und Algorithmen, die für moderne IT-Aufgaben grundlegend sind. Darüber hinaus werden sie durch gemeinschaftliche Projekte wie die Entwicklung eines Kartenspiels mit Teamarbeit, Problemlösung und Entscheidungsprozessen vertraut gemacht, die die Dynamik am Arbeitsplatz widerspiegeln. Diese Fähigkeiten sind in hohem Maße übertragbar und bereiten die Teilnehmer:innen nicht nur auf technische Aufgaben vor, sondern auch auf Jobs, die analytisches Denken und Zusammenarbeit erfordern.

Durch die Einbeziehung von Werkzeugen wie generativer KI und Plattformen erhalten die Teilnehmer:innen zudem Zugang zu Spitzentechnologien. Dies bereitet sie auf den sich schnell entwickelnden digitalen Arbeitsmarkt vor, in dem solche Tools in allen Branchen zunehmend eingesetzt werden. Die Betonung des Lernens in englischer Sprache und die Verwendung von Tools wie Google Translate verbessern die Beschäftigungsfähigkeit der Studierenden weiter und rüsten sie mit den Sprachkenntnissen aus, die sie für globale Beschäftigungsmöglichkeiten benötigen. Durch die Kombination von technischen Fertigkeiten mit Kreativität, Teamarbeit und Kommunikation stellt diese Methode sicher, dass die Teilnehmer:innen nicht nur für den Arbeitsmarkt gerüstet sind, sondern sich auch an künftige technologische Fortschritte anpassen können, um die Qualifikationslücken zu schließen, die derzeit viele junge Menschen in Ungarn und der Slowakei behindern.

4. Forschungsplanung

4.1. Einleitung: Begründung für den Forschungsschwerpunkt

Das Projekt INFO-PRO wurde entwickelt, um kritische Lücken in der Bildungs- und Beschäftigungsbereitschaft benachteiligter Jugendlicher in Ungarn und der Slowakei zu schließen, insbesondere im Zusammenhang mit der Digitalisierung und der sozialen Integration. Um die Effektivität des Projekts zu bewerten, haben wir uns auf die wichtigsten Wirkungsbereiche konzentriert, die mit den Hauptzielen des Projekts übereinstimmen. Dazu gehören die Einstellung der Teilnehmer:innen zur Digitalisierung, ihre Beschäftigung mit den Schulungsinhalten, die Gruppendynamik und ihre Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt. Dieser Forschungsschwerpunkt bietet ein umfassendes Verständnis dafür, wie das Projekt seine Teilnehmer:innen beeinflusst hat, und zeigt Verbesserungsmöglichkeiten für zukünftige Initiativen mit ähnlichen Zielen auf.

Ein zentraler Aspekt der Evaluation ist die Frage, wie das INFO-PRO-Projekt die Einstellung der Teilnehmer:innen zur Digitalisierung beeinflusst hat. Konkret fragen wir: *Wie hat das INFO-PRO-Projekt die Einstellung der Teilnehmer:innen gegenüber der Digitalisierung in ihrem täglichen Leben und ihren zukünftigen Karrierewünschen beeinflusst?* und *Inwieweit hat das Projekt die Wahrnehmung der Teilnehmer:innen in Bezug auf die mit der Digitalisierung verbundenen Chancen und Risiken verändert?* Die Frage, ob die Teilnehmer:innen die Digitalisierung als Chance für persönliches und berufliches Wachstum sehen oder ob sie sich der Risiken und Herausforderungen bewusster geworden sind, bietet wertvolle Einblicke in die breiteren Auswirkungen des Projekts.

Die Wirksamkeit der Schulungsinhalte ist ein weiterer zentraler Punkt. Das Projekt INFO-PRO kombinierte Erlebnispädagogik (EE), Programmierung/Codierung und Training von beruflichen und sozialen Kompetenzen, um eine ganzheitliche Lernerfahrung zu schaffen. Um dies zu bewerten, stellen wir die Frage: *Wie haben die Komponenten des Schulungsplans, die sich auf die Programmierung/Programmierung und die beruflichen und sozialen Kompetenzen beziehen, das Verständnis der Teilnehmer:innen beeinflusst?* Die Untersuchung dieser Fragen hilft dabei festzustellen, ob diese innovativen Lehrmethoden komplexe Konzepte für benachteiligte Jugendliche zugänglich und ansprechend machten und letztlich die Kluft zwischen theoretischem Wissen und praktischer Anwendung überbrückten.

Darüber hinaus ist der Beitrag des Projekts zur Vorbereitung der Teilnehmer:innen auf den Arbeitsmarkt eine entscheidende Dimension der Bewertung. Wir fragen: *Wie hat das Projekt die Wahrnehmung der Teilnehmer:innen hinsichtlich ihrer eigenen Chancen und ihrer Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt beeinflusst?* Indem wir untersuchen, ob die Teilnahme am Schulungsprogramm das Selbstvertrauen und das Bewusstsein der Teilnehmer:innen für die Fähigkeiten, die für moderne Berufe, insbesondere in der IT und verwandten Bereichen, erforderlich sind, gestärkt hat, können wir die Rolle des Programms bei der Befähigung benachteiligter Jugendlicher zur Aufnahme einer sinnvollen Beschäftigung bewerten.

Da der Schwerpunkt auf der sozialen Eingliederung lag, zielte das Projekt auch auf die Verbesserung der Gruppendynamik und der zwischenmenschlichen Fähigkeiten ab. Um

dies zu bewerten, stellen wir die Frage: *Wie hat sich das Projekt auf die Gruppendynamik der Teilnehmer:innen ausgewirkt, insbesondere auf ihre Fähigkeit, mit Gleichaltrigen und Lehrer:innen zusammenzuarbeiten, zu kommunizieren und Vertrauen aufzubauen?* Diese Aspekte sind entscheidend für die Förderung des Zugehörigkeitsgefühls und die Entwicklung von Teamwork-Fähigkeiten, die sowohl für die persönliche Entwicklung als auch für das berufliche Umfeld wichtig sind.

Indem wir diese Forschungsfragen in die Evaluierung einbeziehen, wollen wir eine detaillierte Analyse der Auswirkungen des Projekts erstellen. Dieser Ansatz stellt sicher, dass die Ergebnisse nicht nur in die Weiterentwicklung des INFO-PRO-Programms einfließen, sondern auch zu einer breiteren Diskussion darüber beitragen, wie erlebnisorientierte und integrative Bildungsmethoden das Leben marginalisierter Jugendlicher in digitalen und beruflichen Kontexten verändern können.

4.2. Methodischer Ansatz

Um die Auswirkungen des INFO-PRO-Projekts auf die Teilnehmer:innen zu bewerten, setzten wir eine Kombination aus quantitativen und qualitativen Methoden ein, die auf jeden Aspekt der Forschung zugeschnitten waren. Dieser gemischte Methodenansatz ermöglichte es uns, sowohl messbare Ergebnisse als auch differenzierte Einblicke zu erfassen und so ein umfassendes Verständnis der Auswirkungen des Projekts auf Einstellungen, Fähigkeiten und Gruppendynamik zu gewinnen. Die Auswahl der Methoden richtete sich nach den Besonderheiten der einzelnen Forschungsschwerpunkte und nach der Notwendigkeit, sowohl den Umfang als auch die Tiefe der Erfahrungen der Teilnehmer:innen zu erfassen.

Um die Einstellung der Teilnehmer:innen zur Digitalisierung in ihrem täglichen Leben und zu ihren künftigen Berufswünschen zu ermitteln, stützten wir uns auf quantitative Umfragen und eine deliberative Meinungsumfrage (DOP). Die Umfragen, die mit altersgerechten Fragen auf einer Likert-Skala gestaltet wurden, erfassten messbare Veränderungen in der Wahrnehmung vor und nach dem Projekt. Diese Erhebungen boten eine statistische Grundlage für die Analyse von Einstellungsänderungen und vermittelten ein klares Bild davon, wie sich die Ansichten der Teilnehmer:innen im Laufe der Zeit entwickelten. Die DOP-Methode, bei der ein zum Nachdenken anregender Film (*The Circle*) gezeigt und davor und danach Antworten eingeholt wurden, ergänzte die Umfragen, indem sie zu kritischer Reflexion anregte. Diese Methode ermöglichte es den Teilnehmer:innen, sich eingehend mit dem Thema zu befassen, und bot einen tieferen Einblick in die Art und Weise, wie strukturierte Erfahrungen ihre Wahrnehmungen beeinflussten. Zusammengenommen boten diese Instrumente sowohl ein breites als auch ein tiefes Verständnis dafür, wie das Projekt die Einstellung zur Digitalisierung beeinflusste.

Bei der Untersuchung der Wirksamkeit der Schulungsinhalte, die Erlebnispädagogik (EE), Programmieren sowie berufliche und soziale Kompetenzen kombinierten, wurden sowohl Umfragen als auch Beobachtungsmethoden eingesetzt. Mit Hilfe von Umfragen wurden Selbstauskünfte über das Engagement und das Verständnis der Teilnehmer:innen für das Material eingeholt, wobei der Schwerpunkt auf Aspekten wie der Verbesserung von Fähigkeiten und dem Grad des Interesses lag. Diese quantitativen Messungen vermittelten einen umfassenden Überblick darüber, wie gut die Schulungsinhalte bei den Teilnehmer:innen ankamen. Die Beobachtungen der Gruppenleiter:innen fügten eine

qualitative Dimension hinzu, indem sie Echtzeit-Verhaltensweisen wie aktive Teilnahme und Begeisterung erfassten. Dieser duale Ansatz gewährleistete eine umfassende Bewertung, die sowohl subjektive Wahrnehmungen als auch objektive Indikatoren für das Interesse an den Inhalten aufzeigte.

Zur Untersuchung der Gruppendynamik und der sozialen Eingliederung waren Beobachtungsmethoden das wichtigste Instrument. Die Gruppenleiter:innen beobachteten systematisch die Interaktionen der Teilnehmer:innen bei gemeinschaftlichen Aufgaben, wie Diskussionen und teambasierten Projekten wie dem Kartenspiel. Diese Beobachtungen lieferten wertvolle Erkenntnisse darüber, wie das Projekt die Zusammenarbeit, die Kommunikation und das Vertrauen zwischen den Teilnehmer:innen förderte. Durch die Konzentration auf Verhaltensweisen anstelle von Selbstberichten minimierte dieser Ansatz Verzerrungen und ermöglichte eine authentische Bewertung, wie die Teilnehmer:innen zwischenmenschliche Fähigkeiten entwickelten und den Gruppenzusammenhalt stärkten.

Die Wahrnehmung der Teilnehmer:innen in Bezug auf ihre eigene Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt wurde durch halbstrukturierte Interviews während des Sommercamps ermittelt. Diese qualitativen Interviews konzentrierten sich auf die Teilnehmer:innen aus Ungarn und untersuchten ihre Hoffnungen, wahrgenommenen Verbesserungen und ihre Bereitschaft für eine zukünftige Beschäftigung. Diese Methode ermöglichte eingehende, persönliche Gespräche und bot ein detailliertes Verständnis dafür, wie das Training das Selbstvertrauen und das Bewusstsein der Teilnehmer:innen von über die für moderne Berufe erforderlichen Fähigkeiten beeinflusste. Die Entscheidung, sich auf Teilnehmer:innen aus Ungarn zu konzentrieren, war eine bewusste Entscheidung, da sie sich in einer Lebenssituation befanden, in der diese Fähigkeiten dringend benötigt wurden, um ihre Beschäftigungschancen und ihre soziale Mobilität insgesamt zu verbessern. Durch diesen zielgerichteten Ansatz wurde sichergestellt, dass die Evaluierung die einzigartigen Herausforderungen und Bedürfnisse einer besonders gefährdeten Gruppe berücksichtigt und eine solide Grundlage für künftige Iterationen des Programms bietet.

Während des gesamten Projekts haben wir auch die Einstellung zur Digitalisierung und deren Risiken und Chancen mit einer Kombination aus Umfragen und Reflexionsinstrumenten wie dem DOP gemessen. Diese Methoden verfolgten nicht nur allgemeine Trends, sondern ermutigten die Teilnehmer:innen auch, sich kritisch mit den Inhalten auseinanderzusetzen und so ihre Lernerfahrung zu verbessern. Auch die Auseinandersetzung mit den Schulungsinhalten wurde sowohl mit quantitativen als auch mit qualitativen Methoden ausgewertet, um sicherzustellen, dass wir die Interaktionen der Teilnehmer:innen mit dem Material in vollem Umfang erfassen konnten.

Durch die Kombination dieser Methoden erreichten wir einen ausgewogenen Ansatz, der der Komplexität der Forschungsfragen gerecht wurde. Quantitative Instrumente lieferten messbare, verallgemeinerbare Daten, während qualitative Methoden Tiefe und kontextbezogenes Verständnis boten. Diese Strategie der gemischten Methoden ermöglichte auch eine Triangulation, wodurch die Zuverlässigkeit unserer Ergebnisse erhöht wurde. Darüber hinaus wurde durch die Einbeziehung von altersgerechten Instrumenten und reflektierenden Aktivitäten sichergestellt, dass sich alle Teilnehmer:innen unabhängig von ihrem Hintergrund oder ihrer Erfahrung aktiv in den Bewertungsprozess einbringen konnten.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass der methodische Rahmen für die Bewertung des INFO-PRO-Projekts sorgfältig entwickelt wurde, um den verschiedenen Zielen gerecht zu werden. Durch den Einsatz sowohl quantitativer als auch qualitativer Ansätze konnten wir die Auswirkungen des Projekts auf die Einstellungen, Fähigkeiten und die Gruppendynamik der Teilnehmer:innen umfassend bewerten. Dieser Ansatz machte nicht nur die Erfolge und Herausforderungen des Programms deutlich, sondern lieferte auch wertvolle Erkenntnisse für die Verfeinerung und Skalierung ähnlicher Initiativen in der Zukunft.

4.3. Entwicklung einer Umfrage für Jugendliche

Die Erstellung einer Umfrage für Jugendliche, insbesondere für solche aus benachteiligten Verhältnissen, erfordert eine sorgfältige Berücksichtigung ihres Entwicklungsstandes, ihres Verständnisniveaus und ihres Engagements für die Thematik. Um die Forschungsfragen effektiv zu beantworten, wurden die im INFO-PRO-Projekt verwendeten Umfragen so gestaltet, dass sie zugänglich und altersgerecht sind und auf die spezifischen Ziele der Bewertung von Einstellungen, der Beschäftigung mit Inhalten und der Wahrnehmung der Digitalisierung und des Arbeitsmarktes abgestimmt sind.

Grundprinzipien für die Gestaltung von Umfragen unter Jugendlichen

1. **Altersgemäße Sprache und Klarheit**
   Wir haben eine klare, einfache Sprache ohne Fachjargon verwendet, um das Verständnis auf verschiedenen Bildungsniveaus zu gewährleisten. Die Fragen waren prägnant und eindeutig und vermieden komplexe Satzstrukturen, die die Teilnehmer:innen verwirren oder überfordern könnten.
2. **Spannender und relevanter Inhalt**
   Um das Interesse der jugendlichen Befragten aufrechtzuerhalten, haben wir Themen und Beispiele aufgenommen, die sich auf ihre täglichen Erfahrungen beziehen. Diese Relevanz trug dazu bei, echte Antworten zu erhalten, und hielt die Teilnehmer:innen während der gesamten Umfrage bei der Stange.
3. **Vielfalt der Fragetypen**

- **Likert-Skalen:** Wir haben Fragen auf der Likert-Skala verwendet, um Einstellungen und Wahrnehmungen quantitativ zu messen. Zum Beispiel:
  - *"Bewerte auf einer Skala von 1 (stimme überhaupt nicht zu) bis 5 (stimme voll und ganz zu) deine Zustimmung zu der Aussage: 'Digitale Technologie spielt eine positive Rolle in meinem täglichen Leben.'"*
- **Multiple-Choice-Fragen:** Diese erlaubten schnelle Antworten und waren nützlich, um Wissen oder Präferenzen zu bewerten.
- **Offene Fragen:** Um tiefere Einblicke zu gewinnen, haben wir offene Fragen gestellt, bei denen die Teilnehmer:innen ihre Gedanken in eigenen Worten ausdrücken konnten. Zum Beispiel:
  - *"Was sind deine größten Bedenken in Bezug auf die Digitalisierung, wenn überhaupt?"*

4. **Visuelle Hilfsmittel und interaktive Elemente**
   Wo es möglich war, haben wir visuelle Elemente wie Symbole oder Emojis zur Darstellung von Skalen oder Optionen eingebaut, um die Umfrage für visuelle Lernende attraktiver und zugänglicher zu machen.

5. **Länge der Umfrage und Aufmerksamkeitsspanne**
   Da wir uns der begrenzten Aufmerksamkeitsspanne von Teenagern bewusst sind, haben wir die Umfragen kurz gehalten und eine Bearbeitungszeit von 10-15 Minuten angestrebt. Dieses Gleichgewicht gewährleistete eine ausreichende Datenerfassung, ohne Ermüdung oder Desinteresse hervorzurufen.
6. **Gleichgewicht zwischen geschlossenen und offenen Fragen**
   Um sowohl quantitative Daten als auch umfassendere qualitative Einblicke zu gewinnen, enthielt die Umfrage geschlossene Fragen, um die Effizienz zu erhöhen, und offene Fragen, um differenziertere Antworten zu erhalten. So wurden die Teilnehmer:innen beispielsweise gefragt: "Welchen Beruf möchtest du in Zukunft ausüben?", um Einblicke in ihre Wünsche und ihr Verständnis des Arbeitsmarktes zu erhalten.
7. **Szenariobasierte Fragen**
   Um abstrakte Konzepte besser verständlich zu machen, wurden szenariobasierte Fragen verwendet. Um ihr Verständnis für die Risiken der Digitalisierung zu ermitteln, wurden die Teilnehmer:innen beispielsweise gefragt: "Wenn du ein Foto online stellen würdest, woran würdest du denken, bevor du es teilst?" Dieser Ansatz schlägt eine Brücke zwischen theoretischem Wissen und Anwendungen aus dem wirklichen Leben.

Ethische Erwägungen und Datenschutz

1. **Informierte Zustimmung**
   Wir haben von allen Teilnehmer:innen und, falls erforderlich, von ihren Eltern oder Erziehungsberechtigten eine informierte Zustimmung eingeholt. Der Zweck der Umfrage und die Verwendung der Daten wurden klar erläutert.
2. **Anonymität und Vertraulichkeit**
   Die Umfragen wurden anonym durchgeführt, um ehrliche und ungehemmte Antworten zu fördern. Den Teilnehmer:innen wurde zugesichert, dass ihre individuellen Antworten vertraulich behandelt und ausschließlich für Forschungszwecke verwendet werden würden.
3. **Sicherheit der Daten**
   Alle erhobenen Daten wurden unter Einhaltung der Datenschutzbestimmungen sicher gespeichert. Der Zugang war auf autorisiertes Forschungspersonal beschränkt, das an der Projektbewertung beteiligt war.

Strategie zur Umsetzung

1. **Zeitplan für die Durchführung der Umfrage**
   Die Erhebungen wurden in mehreren Phasen durchgeführt:
   - **Vorprogramm:** Ermittlung der Grundeinstellungen und des Wissensstandes (zu Beginn des Schuljahres)
   - **Mitte des Programms:** Um die Fortschritte zu überwachen und gegebenenfalls Anpassungen vorzunehmen. (Mitte des Schuljahres)
   - **Nach dem Programm:** Bewertung der Veränderungen und der Gesamtauswirkungen. (Beginn des Sommercamps)
2. **Erleichterte Umgebung**
   Die Umfragen wurden in einer angenehmen Umgebung durchgeführt, in der

Moderator:innen zur Verfügung standen, um Fragen zu beantworten und Hilfestellung zu leisten und sicherzustellen, dass die Teilnehmer:innen jeden Punkt vollständig verstanden.

3. **Zugänglichkeit**
   Da der digitale Zugang unterschiedlich gut ist, haben wir sowohl Online- als auch Papierumfragen angeboten.

Begründung für die Methodenauswahl

1. **Quantitative Erhebungen zu Einstellungsänderungen**
   Erhebungen sind ein wirksames Instrument zur Messung von Veränderungen in den Einstellungen und Wahrnehmungen im Laufe der Zeit. Die gesammelten quantitativen Daten ermöglichten es uns, statistische Analysen durchzuführen, um die Signifikanz der beobachteten Veränderungen zu bestimmen.
2. **Eignung für die Zielaltersgruppe**
   Die strukturierte und dennoch flexible Art von Umfragen macht sie für Jugendliche geeignet, die bei persönlichen Gesprächen eher zurückhaltend sind, sich aber bereitwillig in schriftlicher Form äußern.
3. **Effizienz der Datenerhebung**
   Dank der Erhebungen konnten wir im Vergleich zu rein qualitativen Methoden Daten von einer größeren Anzahl von Teilnehmer:innen sammeln, was die Zuverlässigkeit unserer Ergebnisse erhöht.

Sicherstellung von Validität und Zuverlässigkeit

1. **Standardisierung des Fragebogens**
   Durch die Verwendung standardisierter Fragen konnten wir die Konsistenz der Antworten sicherstellen, was für den Vergleich von Daten über verschiedene Zeitpunkte hinweg entscheidend ist.
2. **Kulturelle Sensibilität**
   Die Fragen wurden auf ihre kulturelle Angemessenheit und Sensibilität hin überprüft, wobei jegliche Sprache oder Inhalte vermieden wurden, die fehlinterpretiert werden oder Unbehagen hervorrufen könnten.

Vorteile dieses Ansatzes

Durch die Befolgung dieser Grundsätze konnten in den Umfragen die für die Beantwortung der Forschungsfragen erforderlichen Daten effektiv erfasst werden. Die Kombination aus quantitativen Items auf der Likert-Skala und qualitativen, offenen Fragen ermöglichte einen ausgewogenen Überblick, der sowohl statistische Trends als auch tiefere Einblicke in die Einstellungen, das Engagement und die Wünsche der Teilnehmer:innen bot. Durch die Anpassung der Umfrage an die Bedürfnisse der Jugendlichen wurde sichergestellt, dass die gesammelten Daten sowohl zuverlässig waren als auch die tatsächlichen Erfahrungen der Jugendlichen widerspiegelten, wodurch eine solide Grundlage für die Bewertung der Auswirkungen des INFO-PRO-Projekts geschaffen wurde.

Nachteile dieses Ansatzes

Mit der im Rahmen des INFO-PRO-Projekts angewandten umfragebasierten Methodik konnten wichtige Daten zu den Einstellungen, Wünschen und Wahrnehmungen der Teilnehmer:innen erfasst werden. Sie zeigte jedoch auch einige Grenzen auf, insbesondere bei der Einbindung der jugendlichen Befragten und bei der Bewältigung der Komplexität der interkulturellen Dynamik. Obwohl die Umfragen mit einer altersgerechten Sprache, einem ansprechenden Inhalt und einer Mischung aus verschiedenen Fragetypen gestaltet wurden, traten Herausforderungen wie eine begrenzte Tiefe der Antworten, Ermüdung der Teilnehmer:innen und Unterschiede in der Interpretation auf. Teilnehmer:innen aus der Slowakei, die aus ländlichen Gebieten stammen, hatten beispielsweise Schwierigkeiten, sich mit abstrakten berufsbezogenen Konzepten auseinanderzusetzen, da sie nur wenig Erfahrung damit hatten, was allgemeinere systemische Barrieren widerspiegelt. Darüber hinaus führte das Fehlen einheitlicher Moderator:innen in den verschiedenen Programmphasen zu potenziellen Kommunikationsfehlern, die das Vertrauen der Teilnehmer:innen und ihre Bereitschaft, ehrliches Feedback zu geben, beeinträchtigt haben könnten.

Um diese Lücken zu schließen, wurde in das Projekt eine qualitative Komponente zur Ergänzung der Erhebungsdaten aufgenommen. Beobachtungen, Fokusgruppen und Tiefeninterviews lieferten tiefere Einblicke in die Gruppendynamik, das zwischenmenschliche Vertrauen und das differenzierte Verständnis der Teilnehmer:innen für ihre Karrierewünsche. Die Kombination von qualitativen und quantitativen Methoden ermöglichte eine umfassendere Bewertung der Auswirkungen des Programms, wobei sowohl messbare Trends als auch die Feinheiten der Erfahrungen der Teilnehmer:innen erfasst wurden. Zukünftige Initiativen sollten nachhaltige Mentorenschaft, kulturell zugeschnittene Engagementstrategien und eine konsequente Moderation integrieren, um die Wirksamkeit solcher Bildungsprogramme zu maximieren, insbesondere für benachteiligte Jugendliche, die sich in unterschiedlichen soziokulturellen Kontexten bewegen.

4.4. Qualitative Beobachtungen - Einblicke in Haltungen, Engagement und Gruppendynamik

Beobachtung ist eine wirkungsvolle qualitative Methode, um das Verhalten, die Interaktionen und das Engagement von Jugendlichen in einem Lernumfeld zu verstehen. Im Rahmen des INFO-PRO-Projekts lieferten systematische Beobachtungen durch die Gruppenleiter:innen wichtige Einblicke in die Reaktionen der Teilnehmer:innen auf das Programm und ergänzten die durch Umfragen und Interviews gesammelten Daten. Beobachtungen waren besonders wertvoll, um authentische Verhaltensweisen in Echtzeit zu erfassen, die die Einstellungen der Teilnehmer:innen, die Auseinandersetzung mit den Inhalten und die Gruppendynamik widerspiegeln und sich eng an den Forschungsfragen orientieren.

Bei der Untersuchung der Einstellung zur Digitalisierung lieferten die Beobachtungen subtile, aber wichtige Hinweise darauf, wie die Teilnehmer:innen mit der Technologie interagierten und ihre Meinung während der Diskussionen und Aktivitäten äußerten. Wenn beispielsweise

ein Jugendlicher eifrig generative KI-Tools erforscht oder enthusiastisch über die potenziellen Vorteile der Digitalisierung diskutiert, ist dies ein qualitativer Beweis für eine positive Veränderung der Einstellung. Umgekehrt könnte ein Zögern oder ein Widerstreben, sich mit der Technologie zu beschäftigen, auf anhaltende Zweifel oder Herausforderungen bei der Anpassung an digitale Werkzeuge hinweisen. Diese Beobachtungen waren entscheidend für die Interpretation der Umfrageantworten und fügten den quantitativen Daten zur Einstellung gegenüber der Digitalisierung einen Kontext hinzu.

Durch die Beobachtung der Beschäftigung mit den Schulungsinhalten - insbesondere den Komponenten Erlebnispädagogik (EE), Programmierung und Job Skills - konnten die Gruppenleiter:innen das Interesse und das Verständnis der Teilnehmer:innen beurteilen. Verhaltensweisen wie die aktive Teilnahme an Programmieraufgaben, das Lösen von Problemen in Gruppenprojekten oder die enthusiastische Verwendung von Unity zum Entwerfen von Elementen für das Kartenspiel wiesen auf ein hohes Maß an Engagement und Verständnis hin. Umgekehrt boten Momente des Desinteresses, wie z. B. das Nachlassen der Konzentration während komplexer Aufgaben, Einblicke in Bereiche, in denen der Inhalt möglicherweise vereinfacht oder besser verständlich gemacht werden muss.

Auch die Gruppendynamik und die soziale Eingliederung wurden am besten durch Beobachtungen erfasst. Die Gruppenleiter:innen beobachteten, wie die Teenager mit Gleichaltrigen und Lehrer:innen interagierten, und achteten dabei besonders auf Verhaltensweisen wie Zusammenarbeit, Kommunikation und Vertrauensbildung. So zeigten beispielsweise Teilnehmer:innen, die in Gruppendiskussionen die Initiative ergriffen oder Gleichaltrige bei schwierigen Aufgaben unterstützten, ein starkes zwischenmenschliches Wachstum und effektive Teamarbeit. Die Beobachtungen zeigten auch Veränderungen im sozialen Zusammenhalt, z. B. dass zuvor zurückhaltende Schüler:innen mit der Zeit offener und kooperativer wurden, was den Erfolg des Programms bei der Förderung der Integration widerspiegelt.

Schließlich lieferten die Beobachtungen wertvolle Einblicke in die Bereitschaft der Teilnehmer:innen für den Arbeitsmarkt, insbesondere bei Gruppenaktivitäten, die Entscheidungsfindung, Problemlösung und Kommunikation erforderten - Fähigkeiten, die für eine künftige Beschäftigung entscheidend sind. Die Kursleiter beobachteten zum Beispiel, wie die Teilnehmer:innen ihre Rollen bei teambasierten Aufgaben wahrnahmen, Konflikte lösten oder ihre Ideen präsentierten. Diese Verhaltensweisen boten qualitative Belege dafür, wie das Programm sie auf die realen Herausforderungen am Arbeitsplatz vorbereitete.

Durch die Erfassung dieser Echtzeit-Verhaltensweisen bereicherten die Beobachtungen die Gesamtevaluierung des INFO-PRO-Projekts und lieferten nuancierte Einblicke in die Erfahrungen und Ergebnisse der Jugendlichen, die die Ergebnisse der Umfragen und Interviews ergänzten.

4.5 Erwartete Ergebnisse und Hypothesen für das INFO-PRO-Projekt

Das Projekt INFO-PRO zielt darauf ab, kritische Lücken in der digitalen Kompetenz, der Beschäftigungsfähigkeit und der sozialen Eingliederung unter benachteiligten Jugendlichen in Ungarn und der Slowakei zu schließen. Durch den Einsatz von Erlebnispädagogik, projektbasiertem Lernen und der Vermittlung von beruflichen und sozialen Kompetenzen sollen die Teilnehmer:innen in die Lage versetzt werden, die Herausforderungen der modernen technologiegesteuerten Gesellschaft zu meistern und sich auf sinnvolle Karrieremöglichkeiten vorzubereiten. Die folgenden Hypothesen umreißen die erwarteten Ergebnisse des Projekts und stützen sich auf die einschlägige wissenschaftliche Literatur.

Einstellungen gegenüber der Digitalisierung

Eines der Hauptziele des Projekts ist es, bei den Teilnehmer:innen eine positive Einstellung zur Digitalisierung zu fördern. Die Hypothese ist, dass die Teilnehmer:innen eine größere Wertschätzung für die Vorteile digitaler Werkzeuge im täglichen Leben und im beruflichen Kontext entwickeln und sich gleichzeitig der damit verbundenen Risiken und Herausforderungen bewusst werden. Es wird erwartet, dass die Umfragen und die deliberative Meinungsumfrage (DOP), die auch Reflexionen nach dem Ansehen des Films *The Circle* beinhaltet, diese Einstellungsänderungen aufzeigen.

Die Forschung unterstützt diese Erwartung, denn Hargittai (2010) fand heraus, dass Programme zur Vermittlung digitaler Kompetenzen das Vertrauen und die positive Wahrnehmung von Technologie deutlich verbessern. Ebenso betonten Livingstone und Helsper (2007), dass gezielte digitale Bildung die Beschäftigung der Jugendlichen mit digitalen Werkzeugen fördert und zu einer positiveren Einstellung führt. Der strukturierte Ansatz des INFO-PRO-Projekts ist daher gut positioniert, um diese Ergebnisse zu erzielen.

Wahrnehmung des Arbeitsmarktes

Das Projekt zielt darauf ab, das Bewusstsein der Teilnehmer:innen für die Anforderungen des Arbeitsmarktes und ihr Selbstvertrauen bei der Verfolgung von Karrieremöglichkeiten zu stärken. Es wird davon ausgegangen, dass die *im Rahmen des Programms vermittelten beruflichen und sozialen Kompetenzen den Teilnehmer:innen helfen werden, ihre beruflichen Ziele klarer zu formulieren*. Es wird erwartet, dass diese Gespräche eine verbesserte Bereitschaft für die Arbeitswelt zeigen, die sich in der Fähigkeit der Teilnehmer:innen widerspiegelt, ihre Fähigkeiten und Wünsche zu diskutieren.

Zur Unterstützung dieser Hypothese stellten Brown und Hesketh (2004) fest, dass Programme zur Förderung der Beschäftigungsfähigkeit das Bewusstsein für die Anforderungen des Arbeitsmarktes schärfen und die Selbstwirksamkeit des Verhaltens bei der Arbeitssuche erhöhen. In ähnlicher Weise stellte Yorke (2006) fest, dass die Integration von Beschäftigungsfähigkeiten in die Ausbildung die Bereitschaft der Teilnehmer:innen für die Arbeitswelt erhöht. Der umfassende Ansatz des INFO-PRO-Projekts zur Vorbereitung auf die Arbeitswelt stimmt mit diesen Erkenntnissen überein und gewährleistet, dass die Teilnehmer:innen besser für ihre berufliche Zukunft gerüstet sind.

Gruppendynamik und soziale Eingliederung

Ein weiteres Hauptziel des Projekts ist die Verbesserung der Gruppendynamik und die Förderung der sozialen Eingliederung der Teilnehmer:innen, insbesondere derjenigen mit marginalisiertem Hintergrund. Die Hypothese ist, dass gemeinschaftliche Aktivitäten, wie gruppenbasierte Programmieraufgaben und die Entwicklung eines Kartenspiels, *die Fähigkeit der Teilnehmer:innen zur Kommunikation, Zusammenarbeit und Vertrauensbildung verbessern* werden. Es wird erwartet, dass die Beobachtungsdaten der Gruppenleiter:innen diese Verbesserungen in der Teamarbeit und den zwischenmenschlichen Beziehungen bestätigen werden.

Die Wirksamkeit des kooperativen Lernens ist gut dokumentiert. Johnson und Johnson (1989) haben gezeigt, dass kooperatives Lernen eine positive Gruppendynamik und zwischenmenschliche Fähigkeiten fördert. Darüber hinaus hob Slavin (1995) hervor, dass strukturierte Gruppenaktivitäten die soziale Eingliederung fördern, insbesondere in vielfältigen und benachteiligten Gruppen. Es ist daher zu erwarten, dass der Schwerpunkt des INFO-PRO-Projekts auf Teamarbeit und gemeinsamer Problemlösung zu einer deutlichen Verbesserung der sozialen Integration und der Kommunikationsfähigkeiten führen wird.

Gesamtauswirkungen auf die Entwicklung digitaler und sozialer Fertigkeiten

Es wird erwartet, dass das Projekt zu messbaren Verbesserungen sowohl bei den digitalen als auch bei den sozialen Kompetenzen führt. Es wird erwartet, dass die Teilnehmer:innen grundlegende Programmierkenntnisse, Problemlösungsfähigkeiten und verbesserte Fähigkeiten zur Teamarbeit erwerben. Beobachtungsdaten und Umfragen werden wahrscheinlich Fortschritte in diesen Bereichen aufzeigen, insbesondere im Zusammenhang mit projektbasierten Aktivitäten wie der Entwicklung eines Kartenspiels.

Binkley et al. (2012) betonten, dass Bildungsrahmen des 21. Jahrhunderts, die digitale Kompetenzen mit der Entwicklung von Soft Skills verbinden, für moderne Lernende entscheidend sind. Darüber hinaus betonte die Partnership for 21st Century Skills (2009), dass die Kombination von technischen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten Jugendliche auf zukünftige Herausforderungen vorbereitet. Diese Erkenntnisse bestätigen die Hypothese, dass das INFO-PRO-Projekt *die digitalen und kollaborativen Kompetenzen der Teilnehmer:innen effektiv verbessern* wird.

Schlussfolgerung

Das Projekt INFO-PRO zielt darauf ab, das Leben benachteiligter Jugendlicher zu verändern, indem kritische Lücken in der digitalen Kompetenz, der Beschäftigungsfähigkeit und der sozialen Eingliederung geschlossen werden. Die oben dargelegten Hypothesen, die sich auf solide wissenschaftliche Literatur stützen, bieten einen Rahmen für die Bewertung der erwarteten Ergebnisse des Projekts. Durch die Integration von Erfahrungslernen mit gezielter Kompetenzentwicklung wird das Projekt die Teilnehmer:innen stärken und den Weg für skalierbare Lösungen für systemische Bildungs- und Beschäftigungsprobleme in Ungarn, der Slowakei und darüber hinaus ebnen.

4.6. Prozess der Datenerhebung

Die Datenerhebung für das INFO-PRO-Projekt wurde sorgfältig strukturiert, um die Auswirkungen auf die Einstellung der Teilnehmer:innen zur Digitalisierung, die Beschäftigung mit den Schulungsinhalten, die Gruppendynamik und die Bereitschaft für den Arbeitsmarkt zu bewerten. Um eine gründliche Auswertung zu gewährleisten, wurde ein gemischter Methodenansatz verwendet, der Umfragen, eine deliberative Meinungsumfrage (DOP), Beobachtungen und Interviews kombiniert. Die Daten wurden in mehreren Phasen während des Schuljahres und des Sommercamps erhoben, was eine umfassende und mehrdimensionale Analyse der Wirksamkeit des Programms ermöglichte.

Erhebungen

Die von 2k2 entwickelte Umfrage diente als Eckpfeiler des Datenerhebungsprozesses und ermöglichte die quantitative Messung von Veränderungen bei Einstellungen, Fähigkeiten und Engagement im Laufe der Zeit. Die Umfragen wurden dreimal während des Schuljahres durchgeführt - in der ersten Sitzung, in der Mitte des Programms und am Ende des Programms (im Sommercamp) - und dienten dazu, die Fortschritte der Teilnehmer:innen und die Konsistenz der Antworten zu verfolgen. In allen drei Runden wurde derselbe Fragenkatalog verwendet, der Themen wie Vertrautheit mit digitalen Werkzeugen, Komfort bei der Nutzung von Technologie für Bildungszwecke und die allgemeine Einstellung zur Digitalisierung abdeckte. Dieser Längsschnittansatz bot ein klares Bild davon, wie das Programm die digitalen Kompetenzen und Perspektiven der Teilnehmer:innen im Laufe der Zeit beeinflusste.

Die Umfragen enthielten auch Fragen zu den Vorstellungen der Teilnehmer:innen über den Arbeitsmarkt, die Beschäftigungsfähigkeit und die Rolle digitaler Tools bei ihren künftigen Karriereplänen. Durch die Erfassung dieser grundlegenden Antworten boten die Umfragen einen Vergleichspunkt für spätere qualitative Erkenntnisse, die während des Sommercamps gesammelt wurden. Diese Kombination aus wiederholten quantitativen Bewertungen stellte sicher, dass alle Veränderungen in den Einstellungen oder Kompetenzen auf die Maßnahmen des Programms zurückgeführt werden konnten.

Inhaltliches Lernen

Die Bewertung der Lernergebnisse im Zusammenhang mit der digitalen Kompetenz und den IT-Fähigkeiten war ein zentraler Punkt bei der Bewertung des Programms. Dies wurde in erster Linie durch die während des Schuljahres durchgeführten Umfragen erreicht, die Fragen zur Beschäftigung der Teilnehmer:innen mit den Schulungsinhalten, ihrem Verständnis von Programmierkonzepten und ihrer Fähigkeit, digitale Tools effektiv zu nutzen, enthielten. Diese Erhebungen lieferten quantitative Daten darüber, wie gut die Teilnehmer:innen das Material aufnahmen, und ermöglichten Vergleiche über die gesamte Laufzeit des Programms.

Die Beobachtungen der Moderator:innen fügten der Bewertung des Inhaltslernens eine qualitative Dimension hinzu. Durch die Beobachtung der aktiven Teilnahme der

Teilnehmer:innen an IT-Vorlesungen und projektbasierten Aufgaben konnten die Moderator:innen Verhaltensweisen dokumentieren, die auf Verständnis und Engagement schließen ließen. So diente das Projekt zur Entwicklung eines Kartenspiels, bei dem die Teilnehmer:innen ihre Programmierkenntnisse anwenden und kreative Problemlösungen finden mussten, als praktischer Test ihrer Fähigkeiten. Die Beobachtungen aus diesem Projekt zeigten, wie die Teilnehmer:innen theoretische Konzepte in reale Anwendungen integrierten, was einen zusätzlichen Beweis für ihren Lernfortschritt darstellte.

Deliberative Meinungsumfrage (DOP)

Der DOP war ein wichtiger Bestandteil des Datenerhebungsprozesses, der darauf abzielte, die Einstellung der Teilnehmer:innen zur Digitalisierung und ihre Fähigkeit, deren Auswirkungen kritisch zu beurteilen, zu bewerten. Im Rahmen des von 2k2 durchgeführten Programmpunkts während des Sommercamps in Wien im Sommer 2024 sahen sich die Teilnehmer:innen den Film *The Circle an*, der zum Nachdenken über die Chancen und Risiken der Digitalisierung anregt. Vor und nach dem Film wurden Umfragen durchgeführt, um die Veränderungen in der Wahrnehmung der Teilnehmer:innen zu messen und sie zum Nachdenken über Themen wie den Online-Datenschutz, die gesellschaftliche Rolle der Technologie und das Gleichgewicht zwischen Innovation und Vorsicht anzuregen.

Dieser Ansatz mit gemischten Methoden ermöglichte es den Teilnehmer:innen, sich auf strukturierte und dennoch reflektierte Weise mit komplexen Themen auseinanderzusetzen. Durch den Vergleich der Antworten vor und nach dem Film bot der DOP Einblicke in die Art und Weise, wie die Auseinandersetzung mit neuen Perspektiven und kritischen Diskussionen die Einstellungen beeinflussen kann. Es lieferte auch eine zusätzliche Verständnisebene über die in den regulären Umfragen gesammelten Daten hinaus, was es zu einem wertvollen Instrument für die Bewertung der Auswirkungen des Projekts auf kritisches Denken und digitales Bewusstsein macht.

Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt

Die Bereitschaft der Teilnehmer:innen für den Arbeitsmarkt wurde anhand einer Kombination aus Basiserhebungen und ausführlichen Interviews bewertet. Zu Beginn des Programms wurden in Umfragen die ersten Wahrnehmungen der Teilnehmer:innen in Bezug auf ihre Beschäftigungsfähigkeit und die Anforderungen des Arbeitsmarktes erfasst, um eine Vergleichsgrundlage zu schaffen. Diese Umfragen befassten sich mit Themen wie der Bedeutung digitaler Fähigkeiten, Fremdsprachenkenntnissen und anderen Fähigkeiten für die Sicherung einer zukünftigen Beschäftigung.

Am Ende des Programms, während des Sommercamps, führte das 2K2-Team halbstrukturierte Interviews mit den Teilnehmer:innen durch, um ihre Berufswünsche und ihre selbst eingeschätzte Bereitschaft zu vertiefen. In diesen Interviews wurde untersucht, wie die Teilnehmer:innen ihre neu erworbenen Fähigkeiten einschätzten, wie zuversichtlich sie waren, ihre Karrierechancen wahrzunehmen, und welche Lücken sie in ihren Fähigkeiten sahen. Die Interviews konzentrierten sich auf Teilnehmer:innen aus Ungarn, die sich in besonders schwierigen Lebensumständen befanden, und lieferten detaillierte Einblicke in die Art und Weise, wie das Programm auf die spezifischen Herausforderungen der Beschäftigungsfähigkeit einging.

Durch die Kombination dieser Methoden war das Projekt in der Lage, Veränderungen in der Wahrnehmung des Arbeitsmarktes durch die Teilnehmer:innen vom Beginn bis zum Ende des Programms zu verfolgen. Die durch Interviews gesammelten qualitativen Daten bereicherten die quantitativen Ergebnisse und boten ein nuanciertes Verständnis dafür, wie das Programm die Bereitschaft der Teilnehmer:innen für eine künftige Beschäftigung beeinflusste.

Gruppendynamik

Das Verständnis der Gruppendynamik war ein wichtiger Schwerpunkt des Projekts, da Zusammenarbeit und soziale Eingliederung zu den zentralen Zielen gehörten. Die Gruppendynamik wurde während des gesamten Schuljahres und während des Sommercamps von Moderator:innen beobachtet, die regelmäßig mit den Teilnehmer:innen interagierten. In Ungarn leitete 2k2 die wöchentlichen Sitzungen und dokumentierte die Interaktionen, die Teamarbeit und die gemeinsame Problemlösung der Teilnehmer:innen. In der Slowakei arbeiteten die Betreuer:innen der Erlebnispädagogik (EE) mit den IT-Lehrer:innen zusammen, um zu beobachten, wie die Teilnehmer:innen mit Gleichaltrigen und Mentor:innen interagierten, insbesondere bei teambasierten Aktivitäten.

Diese Beobachtungen lieferten qualitative Echtzeitdaten zu den Kommunikationsfähigkeiten der Teilnehmer:innen, den Konfliktlösungsstrategien und der Fähigkeit, innerhalb einer Gruppe Vertrauen aufzubauen. Die Moderator:innen stellten im Laufe der Zeit Verhaltensänderungen fest, wie z. B. eine stärkere Beteiligung von ursprünglich zurückhaltenden Teilnehmer:innen oder das Entstehen von starken Peer-Unterstützungsnetzwerken. Während des Sommercamps wurden zusätzliche Erkenntnisse durch halbstrukturierte Interviews gewonnen, in denen die Teilnehmer:innen aufgefordert wurden, über ihre Gruppenerfahrungen zu reflektieren. Durch die Kombination von fortlaufenden Beobachtungen und reflektierenden Interviews konnte das Projekt einen ganzheitlichen Blick darauf werfen, wie sich die Gruppendynamik entwickelte und zum allgemeinen Wachstum der Teilnehmer:innen beitrug.

Zusammenfassung

Der Datenerhebungsprozess für das INFO-PRO-Projekt wurde so konzipiert, dass eine umfassende und multidimensionale Bewertung der Auswirkungen des Projekts möglich ist. Durch den Einsatz von wiederholten Umfragen, dem DOP, Beobachtungen von Moderator:innen und halbstrukturierten Interviews, die vom 2K2-Team durchgeführt wurden, kombinierte das Projekt quantitative Messungen mit qualitativen Erkenntnissen. Durch diesen methodengemischten Ansatz wurde sichergestellt, dass die Evaluierung Veränderungen in den Bereichen Einstellungen, Fähigkeiten, Gruppendynamik und Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt im Laufe der Zeit erfassen konnte.

Die Integration mehrerer Datenquellen stärkte nicht nur die Zuverlässigkeit der Ergebnisse, sondern ermöglichte auch ein differenziertes Verständnis der Erfahrungen der Teilnehmer:innen. Die laufenden Interaktionen der Moderator:innen mit den Teilnehmer:innen und die gezielten Bewertungen während des Sommercamps lieferten reichhaltige, kontextbezogene Daten, die die Wirksamkeit des Programms und Bereiche für künftige Verbesserungen aufzeigten. Dieser umfassende Ansatz stellte sicher, dass das

INFO-PRO-Projekt als Modell für ähnliche Initiativen dienen konnte, die darauf abzielen, benachteiligte Jugendliche durch digitale Bildung und erfahrungsorientiertes Lernen zu fördern.

5. Die Wirkung der Überbrückung der Wissenslücke - Ergebnisse hinsichtlich der Einstellungsänderung

5.1. Digitalisierung und die jüngere Generation

In der sich schnell entwickelnden digitalen Landschaft von heute werden jüngere Generationen oft als "Digital Natives" wahrgenommen, denen man ein angeborenes Verständnis für Technologie unterstellt, einfach weil sie in einer technikgesättigten Umgebung aufwachsen. Diese Annahme übersieht jedoch eine kritische Lücke: Viele junge Menschen sind zwar geübt im Umgang mit digitalen Werkzeugen zur Unterhaltung und für soziale Interaktionen, doch fehlt es ihnen oft an tieferen Kenntnissen über die Digitalisierung und ihre breiteren Auswirkungen. Dazu gehört das Verständnis der Grundsätze der digitalen Kompetenz, des Datenschutzes, der Codierung und des Potenzials der Technologie als Werkzeug für Lernen, Innovation und berufliche Entwicklung.

Trotz ihrer häufigen Nutzung von Smartphones, sozialen Medien und Apps verfügen viele junge Menschen nicht über die grundlegenden Fähigkeiten, um sich in der komplexen digitalen Welt zurechtzufinden. Untersuchungen der OECD (2021) zeigen, dass nur ein kleiner Prozentsatz der Jugendlichen in Industrie- und Entwicklungsländern über fortgeschrittene digitale Fähigkeiten verfügt, wie z. B. Codierung oder kritische Analyse von Online-Informationen. Diese Kluft ist bei benachteiligten Jugendlichen noch ausgeprägter, da sie oft keinen Zugang zu hochwertiger digitaler Bildung und Ressourcen haben, was die digitale Kluft weiter vergrößert.

Das Verständnis der Digitalisierung ist nicht mehr optional, sondern eine entscheidende Kompetenz für die Teilnahme an der modernen Gesellschaft.

1. **Wirtschaftliche Chancen**: Da digitale Fähigkeiten zu einer Voraussetzung für viele Arbeitsplätze werden, insbesondere in der IT und anderen stark nachgefragten Sektoren, haben junge Menschen ohne diese Fähigkeiten nur begrenzte Beschäftigungschancen. Der Erwerb von Kenntnissen in den Bereichen Codierung, Datenanalyse und digitale Werkzeuge kann Wege zu stabilen, gut bezahlten Berufen eröffnen.
2. **Soziale Eingliederung**: Digitale Kompetenz fördert die soziale Eingliederung, indem sie es jungen Menschen ermöglicht, auf Informationen zuzugreifen, sich mit anderen zu vernetzen und am gesellschaftlichen Leben teilzunehmen. Für marginalisierte Gruppen, z. B. aus ländlichen oder wirtschaftlich benachteiligten Verhältnissen, können digitale Fähigkeiten dazu beitragen, die Chancengleichheit zu erhöhen.

3. **Kritisches Denken und Sicherheit**: Zum Verständnis der Digitalisierung gehört auch, dass man lernt, Online-Inhalte kritisch zu bewerten, Fehlinformationen zu erkennen und persönliche Daten zu schützen. Dies ist besonders wichtig, da junge Menschen häufig Ziel von Online-Betrug, Cybermobbing und Datenschutzverletzungen sind.
4. **Befähigung und Innovation**: Indem wir jungen Menschen digitale Fähigkeiten vermitteln, befähigen wir sie dazu, Technologie nicht nur zu konsumieren, sondern selbst zu gestalten. Ob durch App-Entwicklung oder digitales Unternehmertum - diese Fähigkeiten können ihre Stimme und ihren Einfluss verstärken.

Warum es wichtig ist, die Lücke zu schließen

Da die Welt zunehmend vernetzt und von der Technologie abhängig ist, ist die Ausstattung der jungen Generation mit digitalem Wissen von entscheidender Bedeutung, um ihre aktive und gleichberechtigte Teilnahme an der Gesellschaft zu gewährleisten. Programme wie INFO-PRO, die den Aufbau technischer Fähigkeiten mit sozialer und emotionaler Entwicklung kombinieren, sind von entscheidender Bedeutung, um diese Lücke zu schließen. Durch praktische Schulungen in den Bereichen Programmierung, digitale Kompetenz und kritisches Denken bereiten solche Initiativen junge Menschen nicht nur auf die Arbeitswelt vor, sondern auch auf einen verantwortungsvollen und effektiven Umgang mit dem breiteren digitalen Ökosystem.

Es steht viel auf dem Spiel, aber der potenzielle Nutzen ist immens: Eine Generation, die in der Lage ist, die Macht der Digitalisierung zu nutzen, kann Innovationen vorantreiben, die Integration fördern und eine gerechtere Zukunft für alle schaffen.

In unserer Studie setzten wir zwei primäre Methoden ein, um die Auswirkungen des Programms auf die Einstellungen und das Wissen der Teilnehmer:innen in Bezug auf die Digitalisierung zu bewerten. Die Dynamics of Perception-Methode wurde verwendet, um die Veränderungen in der Einstellung der Teilnehmer:innen zur Digitalisierung im Laufe der Zeit zu messen. Dieser Ansatz ermöglichte Einblicke in die Entwicklung der Wahrnehmung der Teilnehmer:innen während der Intervention und erfasste Veränderungen in Bezug auf Interesse, Vertrauen und Offenheit gegenüber digitalen Technologien.

Um den Wissenszuwachs zu bewerten, haben wir eine Umfrage vor, in der Mitte und nach dem Semester durchgeführt, um die digitalen Fähigkeiten und das Verständnis der Teilnehmer:innen für die wichtigsten Konzepte zu Beginn und am Ende des Programms zu beurteilen. Diese Methode ermöglichte es uns, die Lernergebnisse quantitativ zu messen und Bereiche mit erheblichen Fortschritten oder anhaltenden Herausforderungen zu ermitteln. Zusammen lieferten diese Methoden ein umfassendes Verständnis der einstellungs- und wissensbasierten Veränderungen bei den Teilnehmer:innen.

5.2. Digitalisierung - ein Wissenstransfer

Um das Verständnis der Teilnehmer:innen für die Digitalisierung und damit zusammenhängende Themen zu ermitteln, haben wir zu drei wichtigen Zeitpunkten während des Schuljahres eine Umfrage durchgeführt: zu Beginn, in der Mitte und am Ende des Schuljahres. Die Umfrage enthielt eine Kombination aus **offenen Fragen** wie *"Was weißt du*

über Digitalisierung?" und *"Was bedeutet das Internet für dich?".* Mit diesen offenen Fragen sollten das konzeptionelle Wissen und die Wahrnehmungen der Teilnehmer:innen erfasst werden.

Die Antworten wurden nach Korrektheit und Tiefe des Verständnisses bewertet. Wir fassten die Antworten zusammen und erstellten ein **gemeinsames Maß**, um das Wissen der Teilnehmer:innen zu quantifizieren. Dieser Ansatz ermöglichte es uns, den Fortschritt im Laufe der Zeit zu verfolgen und die Ergebnisse systematisch zwischen den beiden teilnehmenden Ländern, der Slowakei und Ungarn, zu vergleichen.

Zu Beginn des Schuljahres wiesen weder die Slowakei noch Ungarn ein Grundwissen auf: **0 %** der Teilnehmer:innen gaben richtige oder sinnvolle Antworten auf die offenen Fragen. Dies unterstreicht, wie wichtig die Einführung grundlegender Konzepte ist, um die Wissenslücke bei benachteiligten Jugendlichen zu schließen.

Nach der Hälfte des Programms zeigte sich in Ungarn eine deutliche Verbesserung: **75 %** der Teilnehmer:innen konnten Fragen zur Digitalisierung richtig beantworten. Dies kann darauf zurückgeführt werden, dass das Programm in den ersten Monaten den Schwerpunkt auf theoretisches und technisches Wissen legte und sich stark auf IT-Konzepte, digitale Tools und die Grundprinzipien der Digitalisierung konzentrierte. Im Gegensatz dazu zeigte sich in der Slowakei zu diesem Zeitpunkt keine messbare Verbesserung, was darauf hindeutet, dass zusätzliche Faktoren wie Engagementstrategien und die Bereitschaft der Teilnehmer:innen eine Rolle spielten.

Am Ende des Programms kam es jedoch zu einer Verschiebung. Ungarns Wissensstand sank auf **46,67 %**, während die Slowakei eine Verbesserung auf **33,33 %** verzeichnete. Dieser Rückgang in Ungarn ist im Zusammenhang mit dem Verlauf des Programms zu sehen. In der zweiten Hälfte des Schuljahrs ging das Programm von einem theoretischen Schwerpunkt zu einer kreativeren, praktischen Anwendung digitaler Fähigkeiten über. Die Teilnehmer:innen wurden ermutigt, ihr Wissen aktiv zu nutzen und in reale Projekte zu integrieren, z. B. bei der Programmierung und Entwicklung von Spielen. Damit wurde das **aktive Verstehen,** also die Fähigkeit, Wissen praktisch anzuwenden, gegenüber dem **passiven Verstehen**, also dem theoretischen Verständnis, in den Vordergrund gestellt.

Der Rückgang in Ungarn deutet darauf hin, dass die Teilnehmer:innen in der kreativen Phase Schwierigkeiten hatten, ihr Wissen in der abschließenden Umfrage in theoretischen Begriffen zu formulieren. Stattdessen verlagerte sich ihr Lernen auf ein tieferes, implizites Verständnis und praktische Fertigkeiten. Umgekehrt deutet die späte Verbesserung in der Slowakei darauf hin, dass die Teilnehmer:innen dort begonnen haben könnten, sowohl theoretische als auch praktische Elemente des Programms zu integrieren, und so nach einem langsamen Start aufgeholt haben.

Diese Dynamik spiegelt die natürliche Entwicklung des Wissenserwerbs wider. Zu Beginn konzentrierte sich das Programm auf den Aufbau von **passivem Wissen - das Auswendiglernen** von Fakten, Definitionen und Prinzipien. Später, als die Teilnehmer:innen an kreativen, projektbasierten Aktivitäten teilnahmen, verlagerte sich ihr Lernen auf **aktives Wissen**, bei dem sie das Gelernte in praktischen, problemlösenden Kontexten anwendeten.

Die Ergebnisse verdeutlichen, wie wichtig es ist, bei der Vermittlung digitaler Kompetenzen ein Gleichgewicht zwischen theoretischen und praktischen Ansätzen herzustellen. Während die ersten Vorlesungen das Grundlagenwissen fördern, sorgen kreative und angewandte Projekte dafür, dass die Teilnehmer:innen ihre Fähigkeiten aktiv und sinnvoll einsetzen können. Dieser doppelte Fokus bereitet die Teilnehmer:innen nicht nur darauf vor, die Digitalisierung konzeptionell zu verstehen, sondern auch, sie in realen Szenarien effektiv zu nutzen. Diese Ergebnisse unterstreichen den Erfolg des Programms bei der Förderung sowohl des theoretischen Verständnisses als auch der praktischen Anwendung, wenn auch mit gewissen Unterschieden im individuellen Fortschritt.

5.3. Digitalisierung - eine Veränderung der Einstellung

Eine Deliberative Meinungsumfrage (DOP) ist eine Methode, die entwickelt wurde, um die öffentliche Meinung zu verschiedenen Themen zu ermitteln, nachdem die Teilnehmer:innen die Möglichkeit hatten, sich durch strukturierte Überlegungen besser zu informieren. Im Gegensatz zu herkömmlichen Meinungsumfragen, bei denen unmittelbare, oft uninformierte Antworten erfasst werden, wird bei einer DOP eine repräsentative Stichprobe von Personen zusammengestellt, die zunächst eine Basiserhebung ausfüllen, um ihre ersten Ansichten zu einem Thema zu erfassen. Anschließend nehmen die Teilnehmer:innen an Diskussionen in Kleingruppen und Plenarsitzungen teil, in denen sie ausgewogene Informationen erhalten und die Möglichkeit haben, die Themen mit Experten und anderen Mitgliedern der Gruppe zu diskutieren. Anschließend werden sie erneut befragt, um festzustellen, wie sich ihre Meinungen infolge der Beratungen verändert haben könnten.

Der Prozess soll zeigen, wie die öffentliche Meinung aussehen könnte, wenn die Menschen besser informiert wären und die Zeit hätten, verschiedene Perspektiven in einem sinnvollen, partizipativen Rahmen zu berücksichtigen. Dies macht den DOP zu einem wertvollen Instrument für politische Entscheidungsträger und Forscher, da es einen Einblick in die informierten, abwägenden öffentlichen Perspektiven zu komplexen sozialen oder politischen Themen bietet.

Über den Film als Diskussionsgrundlage

Der Film *The Circle* (2017) ist eine gute Einführung für junge Menschen in die möglichen Folgen der unkontrollierten Digitalisierung, insbesondere durch die dramatische Darstellung der Themen Überwachung, Datenschutz und den Einfluss der Technologie auf die persönliche Freiheit und gesellschaftliche Normen. Im Folgenden einige Punkte, warum der Film eine gute Wahl ist, um das Bewusstsein und das kritische Denken von Jugendlichen zu fördern:

1. **Nachvollziehbare Charaktere und Szenarien**
    - Die Protagonistin des Films, Mae Holland, ist eine junge Erwachsene, die eine Karriere in einem Hightech-Unternehmen anstrebt, ähnlich wie viele Jugendliche, die in den heutigen technologieorientierten Arbeitsmarkt eintreten. Maes Weg von der Begeisterung über die digitalen Möglichkeiten bis hin zur Desillusionierung über die invasiven Praktiken des Unternehmens

spiegelt die übliche anfängliche Begeisterung junger Menschen über den digitalen Fortschritt wider, die später durch das Bewusstsein für die damit verbundenen Risiken gemildert wird. Diese Entwicklung macht es jungen Zuschauer:innen leicht, sich in Maes Lage zu versetzen, und fördert Empathie und kritische Reflexion.

2. **Spannende Erkundung von Überwachung und Privatsphäre**
    - *The Circle* zeigt, wie digitale Werkzeuge, die für "Konnektivität" und "Transparenz" gedacht sind, sich leicht in Überwachungsinstrumente verwandeln können, die die Privatsphäre und die Freiheit verletzen. Dies ist besonders für ein junges Publikum von Bedeutung, das häufig mit sozialen Medien, intelligenten Geräten und Online-Plattformen interagiert, ohne das Ausmaß der gesammelten und geteilten Daten zu verstehen. Durch die Darstellung von extremer Überwachung in einem fiktiven, zugänglichen Format macht der Film Datenschutzfragen real und unmittelbar und hilft Jugendlichen zu verstehen, warum der Schutz ihrer Daten und ihrer Privatsphäre wichtig ist.
3. **Einblicke in die Beweggründe von Unternehmen und ethische Zweideutigkeiten**
    - Der Film zeigt auf, wie das Streben eines Technologieunternehmens nach Profit und Einfluss mit den Rechten des Einzelnen kollidieren kann und dass "kostenlose" digitale Dienste oft auf Kosten der persönlichen Privatsphäre gehen. Indem er die Beweggründe hinter der Datenerfassung hinterfragt, ermutigt *The Circle* junge Zuschauer:innen, kritisch über die Absichten von Technologieunternehmen nachzudenken und diesen Organisationen ihre persönlichen Daten mit Vorsicht anzuvertrauen. Diese Einsicht ist besonders nützlich für eine Generation, die sich stark auf digitale Plattformen verlässt und diese ethischen Bedenken sonst vielleicht übersehen würde.
4. **Ausgewogene Sichtweise auf die doppelte Wirkung der Digitalisierung**
    - *The Circle* hebt die Gefahren der Digitalisierung hervor, zeigt aber auch die anfängliche Anziehungskraft und den Komfort der Technologie auf und reflektiert damit ihre doppelte Natur. Diese ausgewogene Sichtweise hilft jungen Menschen zu verstehen, dass digitale Werkzeuge zwar erhebliche Vorteile bieten, wie z. B. einfache Kommunikation und Zugang zu Informationen, dass sie aber auch mit Verantwortung und möglichen Nachteilen verbunden sind. Diese differenzierte Sichtweise fördert einen gesunden, informierten Umgang mit der Technologie und erinnert die Jugendlichen daran, Nutzen und Risiken abzuwägen.
5. **Förderung der persönlichen Verantwortung und des Datenbewusstseins**
    - Der Film macht deutlich, dass der:die Einzelne aktiv am Schutz seiner:ihrer Privatsphäre mitwirken und die Rolle der Technologie in seinem:ihrem Leben hinterfragen muss. Für junge Menschen ist dies eine ermutigende Botschaft, die sie daran erinnert, dass sie selbst bestimmen können, wie sie mit digitalen Plattformen umgehen. *The Circle* ermutigt sie, mit den Informationen, die sie weitergeben, vorsichtig umzugehen und die möglichen langfristigen Folgen ihres digitalen Fußabdrucks zu bedenken.
6. **Relevante Diskussion über die sozialen Auswirkungen der Technologie**
    - *The Circle* erforscht, wie sich die Digitalisierung auf Beziehungen, die Gesellschaft und die psychische Gesundheit auswirkt, indem sie den sozialen

Druck zur Anpassung an digitale Normen hervorhebt. Dieses Thema spricht ein junges Publikum an, das die soziale Dynamik digitaler Plattformen erlebt, wie z. B. soziale Bestätigung durch Likes, ständige Konnektivität und Überwachung durch Gleichaltrige. Der Film regt junge Zuschauer:iiinnen dazu an, darüber nachzudenken, wie die Digitalisierung ihre Selbstwahrnehmung und ihre Beziehungen prägt, und bietet so eine Grundlage für das Verständnis der breiteren gesellschaftlichen Auswirkungen der Digitalisierung.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *"The Circle"* ein wirkungsvoller Film ist, der jungen Menschen die Komplexität und die möglichen Folgen der Digitalisierung näher bringt. Durch sympathische Charaktere und eine fesselnde Erzählweise schärft der Film das Bewusstsein für Datenschutz, Unternehmensethik und individuelle Verantwortung und ermutigt zu einem vorsichtigen und ausgewogenen Umgang mit Technologie. Dies macht den Film zu einem wirksamen Instrument, um kritisches Denken über die Rolle der Digitalisierung im modernen Leben zu fördern und Jugendliche zu informierten, verantwortungsbewussten digitalen Bürgern zu machen.

Die Ergebnisse

5 - sehr viel 1- überhaupt nicht

	vor dem Film	nach dem Film
Wie gut ist es, dass sich die Technologie so schnell entwickelt?	3.3	3.1
Wie wichtig ist die Digitalisierung im täglichen Leben?	4	3.2
Wie sehr solltest du aufpassen, wenn du dein Daten im Internet weitergibst?	4.2	4.4
Wie wichtig ist es, die Datenpolitik zu kennen?	4.3	4.2
Wie beeinflusst die Digitalisierung die Beziehungen?	3.1	3.1
Wie beeinflusst die Digitalisierung die Möglichkeiten auf dem Arbeitsmarkt?	4.1	3.8
Wie beeinflusst die	2.5	2.5

Digitalisierung das Selbstwertgefühl der Menschen?		
Wie sehr achtest du darauf, welche Art von Daten du hochlädst?	4.3	4.3
Wie wichtig ist die Sicherheit deiner Privatsphäre?	4.6	4.3
Wie wirkt sich die Digitalisierung auf unsere Gesellschaft aus?	3	2.7
Wie wirkt sich die Digitalisierung auf die Privatsphäre aus?	2.8	2.5
Die Auswirkungen der Digitalisierung auf unsere Gesellschaft	Gut: 18% Schlecht: 41% Beide: 41%	Gut: 0% Schlecht: 36% Beide: 64%

1. **Wahrnehmung der schnellen technologischen Entwicklung und der Rolle der Digitalisierung**
    - Die *Frage "Wie gut ist es, dass sich die Technik so schnell entwickelt?"* sank von 3,3 auf 3,1, und die *Frage "Wie wichtig ist die Digitalisierung im Alltag?"* fiel deutlich von 4 auf 3,2. Diese Veränderungen deuten auf eine vorsichtigere oder kritischere Haltung gegenüber dem schnellen technologischen Fortschritt hin. Nachdem sie *"The Circle"* gesehen hatten, wurden die Teilnehmer:innen wahrscheinlich skeptischer gegenüber dem unkontrollierten digitalen Wachstum und sahen mögliche Nachteile und Risiken, wie den Verlust der Privatsphäre und ethische Bedenken, anstatt sich nur auf die Bequemlichkeit und den Fortschritt zu konzentrieren, die die Digitalisierung verspricht.
2. **Erhöhte Aufmerksamkeit für den Datenschutz**
    - Die Antworten der Teilnehmer:innen auf die Frage *"Wie sehr achtest du darauf, ob du deine Daten im Internet weitergibst?"* stiegen leicht von 4,2 auf 4,4, während die *Frage "Wie wichtig ist dir der Schutz deiner Privatsphäre?"* leicht von 4,6 auf 4,3 zurückging. Obwohl die letztgenannte Veränderung gering ist, deuten diese Ergebnisse auf ein erhöhtes Bewusstsein und eine bewusste Berücksichtigung des Datenschutzes hin. Das Anschauen von *The Circle* könnte die Bedeutung eines vorsichtigen Umgangs mit persönlichen Informationen unterstrichen haben, indem es die potenziellen Folgen des Datenmissbrauchs darstellte und verdeutlichte, dass der Schutz der Privatsphäre eine Priorität ist, aber proaktive Aufmerksamkeit erfordert.
3. **Bewusstsein für Praktiken der gemeinsamen Datennutzung und Datenschutzrichtlinien**

- Die Antworten auf die Frage *"Wie wichtig ist es, über Datenpolitik Bescheid zu wissen?"* gingen leicht von 4,3 auf 4,2 zurück, während die *Antwort auf die Frage "Wie sehr achtest du darauf, welche Art von Daten du hochlädst?"* mit 4,3 konstant blieb. Diese Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Teilnehmer:innen bereits Kenntnisse über Datenrichtlinien und persönliche Vorsicht bei der Weitergabe von Daten schätzten, aber der Film verstärkte die Idee, selektiv zu sein, was online geteilt wird. Der leichte Rückgang könnte darauf hindeuten, dass die Teilnehmer:innen nun die inhärenten Grenzen von Datenschutzrichtlinien sehen und erkennen, dass die Absichten und Datenrichtlinien von Unternehmen nicht immer mit dem Schutz der persönlichen Privatsphäre übereinstimmen, wie in *The Circle* gezeigt.

4. **Die Auswirkungen der Digitalisierung auf Beziehungen, Gesellschaft und Privatsphäre**
    - Die Antworten auf die Fragen*, "Wie wirkt sich die Digitalisierung auf Beziehungen aus?"* und *"Selbstwertgefühl"* blieben unverändert, was darauf hindeutet, dass der Film die Ansichten über persönliche und soziale Dynamiken nicht wesentlich verändert hat. Die Antworten auf die Fragen*, "Wie wirkt sich die Digitalisierung auf die Gesellschaft aus?"* und *"Privatsphäre"* gingen jedoch zurück (von 3 auf 2,7 bzw. von 2,8 auf 2,5), was auf eine Verschiebung hin zu einer kritischeren Wahrnehmung der breiteren gesellschaftlichen Auswirkungen der Digitalisierung und der Risiken für die Privatsphäre hinweist. *The Circle* hob die Möglichkeiten hervor, wie die Digitalisierung gesellschaftlichen Strukturen schaden könnte, z. B. durch allgegenwärtige Überwachung, was die Teilnehmer:innen dazu veranlasst haben könnte, die Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft und die Privatsphäre eher als besorgniserregend denn als vorteilhaft anzusehen.
5. **Blick auf die Digitalisierung als doppelter Einfluss**
    - Vor dem Film sahen 18 % der Teilnehmer:innen die Digitalisierung als rein positiv an, während 41 % sie als negativ empfanden und 41 % sowohl gute als auch schlechte Auswirkungen wahrnahmen. Nach dem Film sah keiner der Teilnehmer:innen die Digitalisierung als ausschließlich positiv an; stattdessen sahen 64 % sowohl gute als auch schlechte Aspekte, und 36 % sahen sie als negativ an. Diese Verschiebung zeigt, dass *The Circle* die Teilnehmer:innen dazu gebracht haben könnte, eine differenziertere Sichtweise der Digitalisierung einzunehmen und die Vorteile mit den potenziellen ethischen und datenschutzbezogenen Risiken abzuwägen. Der Film hat sie wahrscheinlich dazu gebracht, die Digitalisierung als einen komplexen Einfluss zu sehen, der einen sorgfältigen Umgang und Skepsis erfordert, anstatt sie bedingungslos zu akzeptieren.

5.4. Zusammenfassende Interpretation

Der Film *"The Circle"* scheint die Vorsicht und Skepsis der Teilnehmer:innen gegenüber der Digitalisierung, insbesondere in Bezug auf den Datenschutz, erhöht zu haben. Der Film unterstrich die potenziellen Gefahren einer umfassenden Datenerfassung und der Überwachung durch Unternehmen und ermutigte die Teilnehmer:innen, den Datenschutz kritischer zu bewerten und sich der digitalen Technologie mit einer hinterfragenden

Einstellung zu nähern. Die Wahrnehmung der Teilnehmer:innen veränderte sich von einer allgemein positiven oder neutralen Haltung zu einer Haltung, die sowohl die Vor- als auch die Nachteile der Digitalisierung anerkennt und sich der persönlichen Verantwortung und der Risiken im Umgang mit dem Online-Datenschutz stärker bewusst ist. Dieser Einfluss spiegelt sich in ihren Antworten wider, die eine größere Vorsicht bei der gemeinsamen Nutzung von Daten, eine kritische Sichtweise auf den raschen Fortschritt der Technologie und eine vorsichtigere oder nuanciertere Perspektive auf die breiteren Auswirkungen der Digitalisierung auf die Gesellschaft zeigen.

Die beobachteten Ergebnisse stehen im Einklang mit diesem Ziel:

- **Erhöhte Vorsicht und Skepsis:** Die Verschiebung hin zu einer vorsichtigeren Sichtweise spiegelt das verstärkte kritische Denken der Teilnehmer:innen in Bezug auf die Digitalisierung wider, was dem Ziel entspricht, eine informierte Haltung statt einer unkritischen Akzeptanz der Technologie zu fördern.
- **Anerkennung von Vor- und Nachteilen:** Die Teilnehmer:innen lehnten die Digitalisierung nicht rundheraus ab, sondern wägten ihre anfänglich positive oder neutrale Haltung mit einem Bewusstsein für ihre Risiken ab, insbesondere in Bereichen wie Datenschutz und Unternehmensüberwachung. Diese ausgewogene Perspektive ist ein Zeichen für eine tiefere Auseinandersetzung mit dem Thema.
- **Gesteigertes Verantwortungsbewusstsein:** Die Betonung der persönlichen Verantwortung für den Datenschutz zeigt, dass die Teilnehmer:innen beginnen, die Lektionen über die Auswirkungen der digitalen Technologie auf ihr Leben zu verinnerlichen - ein Schlüsselindikator für den Erfolg in diesem Bereich.

Die Hypothese bezüglich der Digitalisierung erwartete wahrscheinlich eine positive Veränderung der Einstellungen, wobei die Teilnehmer:innen mehr Wissen und ein kritisches Bewusstsein für die Rolle digitaler Werkzeuge in der Gesellschaft entwickelten. Die Ergebnisse zeigen, dass dieser Wandel stattgefunden hat, wenn auch mit einem Schwerpunkt auf Vorsicht und Skepsis. Dieses Ergebnis ist keine Absage an die Hypothese, sondern eher eine Bestätigung dafür, dass das Programm tatsächlich eine nachdenklichere und informiertere Haltung zur Digitalisierung gefördert hat.

6. Die Wirkung von Job Skills und Soft Skills - Ergebnisse der Wahrnehmung des Arbeitsmarkts

6.1. Berufsvorstellungen der Jugendlichen

Interesse an IT: Verständnis der Selbstwahrnehmung der Teilnehmer:innen beim Verfolgen des präferierten Jobs

Außerdem haben wir eine Schlüsselfrage in unsere Umfragen aufgenommen: *"Welche Art von Beruf würdest du gerne ausüben, wenn du ins Berufsleben eintrittst?"* Die Antworten wurden auf der Grundlage des Prozentsatzes der Teilnehmer:innen analysiert, die Antworten mit Bezug zu IT- oder Technologieberufen gaben. Auf diese Weise konnten wir nicht nur die Klarheit und den Ehrgeiz ihrer Berufswünsche beurteilen, sondern auch, inwieweit ihre Ziele mit den Realitäten des modernen Arbeitsmarktes übereinstimmen. Indem wir diese Antworten zu verschiedenen Zeitpunkten während des Programms untersuchten, versuchten wir, Veränderungen in ihrem Verständnis von Karrieremöglichkeiten und Entscheidungsfindungsprozessen zu erkennen und die Auswirkungen von erfahrungsorientierten und IT-bezogenen Lehrmethoden auf ihre Karrierewahrnehmungen hervorzuheben.

"Welche Art von Beruf möchtest du ausüben, wenn du anfängst zu arbeiten? (der Prozentsatz drückt den Anteil der Teilnehmer:innen aus, die im IT-Bereich arbeiten wollen)	Slowakei	Ungarn
1. Maßnahme	24%	37%
2. Maßnahme	36%	50%
3. Maßnahme	8%	33%

<u>Wichtige Beobachtungen und Trends: Einblicke in die IT-Ausbildung</u>

Die Umfrageergebnisse zeigen, wie der IT-bezogene Unterricht während des Schuljahres die Berufswünsche der Teilnehmer:innen beeinflusst hat. Bei der ersten Messung war die Wahrscheinlichkeit, dass die Teilnehmer:innen aus der Slowakei konkrete berufliche Ziele

formulierten, geringer (0,24) als bei ihren Kolleg:innen aus Ungarn (0,37). Diese Diskrepanz spiegelt die unterschiedlichen Kontexte wider, in denen die beiden Gruppen lebten: Die Teilnehmer:innen aus der Slowakei wohnten überwiegend in ländlichen Gebieten mit begrenztem Zugang zu berufsorientierten Ressourcen und Vorbildern, während die Teilnehmer:innen aus Ungarn, die im städtischen Budapest lebten, von der beruflichen Infrastruktur und den Möglichkeiten profitierten. Diese Ergebnisse stimmen mit denen von Kováčová und Juríková (2017) überein, die feststellten, dass Jugendliche in ländlichen Gebieten oft keinen Zugang zu strukturierter Berufsberatung haben, was ihre Fähigkeit, sich verschiedene Berufswege vorzustellen, beeinträchtigt.

Bis zur Mitte des Schuljahres konnten beide Gruppen einen Anstieg verzeichnen, wobei die Slowakei auf 0,36 und Ungarn auf 0,50 stieg. Diese Verbesserung spiegelt die Wirkung der IT-Schulungen des INFO-PRO-Programms wider, die den Teilnehmer:innen grundlegende digitale Fähigkeiten und erfahrungsbasierte Lernmöglichkeiten vermittelten. Der IT-orientierte Lehrplan förderte die Neugier und half den Teilnehmer:innen, den Erwerb von Fähigkeiten mit potenziellen Karrierewegen zu verknüpfen - ein Trend, der von Binkley et al. (2012) unterstützt wird, die den Wert des Erfahrungslernens bei der Verknüpfung von Bildung mit realen Möglichkeiten betonen.

Bei der dritten Messung, zu Beginn des Sommercamps, sanken die Teilnehmer:innen aus der Slowakei jedoch deutlich auf 0,08, während die Teilnehmer:innen aus Ungarn mit 0,33 ein moderates Niveau an beruflicher Klarheit beibehielten. Bei den Teilnehmer:innen aus der Slowakei könnte dieser Rückgang die Kluft zwischen ihren Ambitionen und den begrenzten Karrieremöglichkeiten in ihrem ländlichen Umfeld widerspiegeln.

Wie der IT-Unterricht zu diesen Ergebnissen führte

Der IT-bezogene Unterricht während des Schuljahres spielte eine entscheidende Rolle bei der Entwicklung der Berufswünsche der Teilnehmer:innen, indem er ihnen digitale Fähigkeiten und grundlegende Programmierkonzepte näher brachte. Aktivitäten wie Programmierübungen, Gruppenprojekte und reflektierende Diskussionen banden die Teilnehmer:innen aktiv ein und halfen ihnen, das Potenzial der IT als Karrierepfad zu erkennen. Diese erfahrungsbasierten Methoden ermöglichten es den Teilnehmer:innen, technische Kenntnisse und Problemlösungsfähigkeiten zu entwickeln, was mit der Theorie des Erfahrungslernens von Kolb (1984) übereinstimmt, die die Bedeutung des Lernens durch direkte Erfahrung unterstreicht.

Der Fokus des Programms auf IT-Kenntnisse allein reichte jedoch nicht aus, um die berufliche Klarheit zu erhalten, insbesondere für Teilnehmer:innen aus der Slowakei. Ohne die Einbettung der IT-Schulung in einen breiteren Rahmen der Berufsberatung und -anwendung wurden die während des Programms erworbenen Fähigkeiten als abstrakt empfunden oder von den realen Karrieremöglichkeiten abgekoppelt. Diese Einschränkung wurde durch systemische Barrieren in ländlichen Gebieten verstärkt, wie z. B. weniger Vorbilder und begrenzter Zugang zu IT-bezogenen Beschäftigungsmöglichkeiten, was zu der beobachteten Abnahme der Klarheit im Laufe der Zeit beitrug.

Sich entwickelndes Selbstvertrauen: Die Selbstwahrnehmung der Teilnehmer:innen bei der Suche nach ihrem präferierten Job

Vor Beginn des Sommercamps wollten wir verstehen, wie Programmierfähigkeiten und IT-Kenntnisse die Wahrnehmung des Arbeitsmarktes durch die Jugendlichen beeinflussen. Um dies zu untersuchen, befragten wir unsere Teilnehmer:innen zu ihrer Berufsbereitschaft und -zuversicht sowie zu ihren beruflichen Plänen im IT-Bereich. Zunächst haben wir ihnen eine zusätzliche Frage gestellt: *"Wie sicher fühlst du dich, wenn du dich jetzt für deinen Traumjob bewirbst?"* Die Antworten wurden auf einer Skala von 1 (überhaupt nicht zuversichtlich) bis 5 (sehr zuversichtlich) gemessen. Die Ergebnisse lieferten wertvolle Einblicke in die Selbstwahrnehmung der Teilnehmer:innen hinsichtlich ihrer Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt. Durch die Analyse dieser Antworten in den verschiedenen Phasen des Programms konnten wir die Veränderungen in ihrem Selbstvertrauen verfolgen. Auf diese Weise konnten wir beurteilen, wie die Aktivitäten des Programms, wie das Schreiben von Lebensläufen, die Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche und Diskussionen über Beschäftigungsmöglichkeiten, ihre Überzeugung von ihrer Fähigkeit, ihre Wunschkarriere zu verfolgen, beeinflusst haben. Der Vergleich dieses Selbstbewusstseins mit ihren Wünschen und der Entwicklung ihrer IT-Fähigkeiten zeigte, dass das Programm die Teilnehmer:innen dazu befähigte, konkrete Schritte in Richtung ihrer beruflichen Ziele zu unternehmen.

"Wie sicher fühlst du dich, wenn du dich jetzt für deinen Traumjob bewirbst? 1 - überhaupt nicht zuversichtlich bis 5 - sehr zuversichtlich	Slowakei	Ungarn
1. Maßnahme	3.5	3.7
2. Maßnahme	3.1	3.4
3. Maßnahme	3.0	2.9

<u>Anfängliche Maßnahmen: Mäßiges Startvertrauen</u>

Zu Beginn des Schuljahres meldeten die Teilnehmer:innen aus der Slowakei ein Selbstvertrauen von 3,53 und die Teilnehmer:innen aus Ungarn einen etwas höheren Wert von 3,74, was auf eine mäßige Ausgangslage bei der Überzeugung hindeutet, dass sie sich für ihren Traumjob bewerben könnten. Das urbane Umfeld der Teilnehmer:innen aus Ungarn in Budapest könnte ihnen einen besseren Umgang mit digitalen Werkzeugen und ein allgemeines Bewusstsein für berufliche Möglichkeiten vermittelt haben, was ihr höheres Startvertrauen erklären könnte. Die Teilnehmer:innen aus der Slowakei, die aus ländlichen Gebieten mit weniger karrierebezogenen Ressourcen stammen, verließen sich wahrscheinlich mehr auf ihre persönlichen Ambitionen, was ihr Vertrauen zunächst auf einem mäßigen Niveau hielt.

Midpoint Measures: Sinkendes Vertrauen in die IT-Ausbildung
Zur Mitte des Schuljahres sank das Vertrauen auf 3,08 in der Slowakei und 3,42 in Ungarn. Dieser Rückgang trat ein, als die Teilnehmer:innen an IT-Schulungen teilnahmen, in denen sie in grundlegende Programmierkonzepte und digitale Fähigkeiten eingeführt wurden. Diese Schulungen weckten zwar die Neugier und boten eine wertvolle Einführung in die IT, machten aber auch deutlich, wie komplex und mühsam es ist, diese Fähigkeiten zu beherrschen. Bei vielen Teilnehmer:innen mag diese Erkenntnis ein Gefühl der Unzulänglichkeit oder der mangelnden Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt ausgelöst haben, zumal die Schulungen keine ausdrückliche Verbindung zwischen IT-Kompetenzen und spezifischen Karrieremöglichkeiten herstellten.

Dieses Muster stimmt mit dem Zyklus des Erfahrungslernens von Kolb (1984) überein, der davon ausgeht, dass frühe Phasen des Erfahrungslernens oft zur Selbstreflexion und zum Erkennen von Wissens- oder Kompetenzlücken führen. Für die Teilnehmer:innen aus der Slowakei wurden diese Gefühle durch systembedingte Barrieren wie den begrenzten Zugang zu Technologie und IT-bezogenen Möglichkeiten in ihrem ländlichen Umfeld noch verstärkt, was es schwieriger machte, das Vertrauen zu erhalten. Die Teilnehmer:innen aus Ungarn sahen sich trotz ihrer städtischen Vorteile mit ähnlichen Herausforderungen konfrontiert, als sie begannen, sich mit dem Wettbewerbscharakter von IT-Karrieren und ihrer eigenen Bereitschaft, diese Anforderungen zu erfüllen, auseinanderzusetzen.

Abschließende Maßnahmen: Anhaltender Niedergang
Bis zum Ende des Schuljahres sank das Selbstvertrauen weiter auf 3,00 in der Slowakei und 2,86 in Ungarn. Dieser kontinuierliche Rückgang deutet darauf hin, dass die IT-Ausbildung zwar technische Kenntnisse vermittelte, aber nicht den notwendigen beruflichen Kontext bot, um den Teilnehmer:innen zu helfen, ihre Fähigkeiten mit greifbaren Ergebnissen zu verbinden. Ohne eine ergänzende Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt, wie z. B. eine Anleitung zur Anwendung dieser Fähigkeiten auf reale Szenarien oder eine Planung der beruflichen Entwicklung, fühlten sich die Teilnehmer:innen wahrscheinlich unsicher, wie sich ihr Lernen in die Berufsreife umsetzen lässt.

Die IT-Schulung bildete eine Grundlage für die Entwicklung technischer Fähigkeiten, hatte aber keinen direkten Bezug zur Berufsvorbereitung. Die Teilnehmer:innen lernten grundlegende IT-Konzepte kennen und beschäftigten sich mit Programmier- und Problemlösungsaufgaben, was zum Aufbau ihrer technischen Kenntnisse beitrug. Die Schulung ging jedoch nicht darauf ein, wie diese Fähigkeiten auf dem Arbeitsmarkt angewandt werden können, so dass die Teilnehmer:innen ein Gefühl der Abstraktion hinsichtlich ihres Nutzens hatten. Diese Lücke im Kontext trug wahrscheinlich zu dem beobachteten Rückgang des Selbstvertrauens im Laufe der Zeit bei, als die Teilnehmer:innen begannen, die Herausforderungen beim Übergang vom Lernen zur praktischen Anwendung zu erkennen.

Fazit - Das Sommercamp als Erweiterung der IT-Ausbildung

Das Sommercamp diente als wichtige Erweiterung des IT-Schuljahresprogramms, um Lücken in der Berufsvorbereitung zu schließen, indem technische Fertigkeiten in einem breiteren Rahmen der Arbeitsmarktvorbereitung kontextualisiert wurden. Während die IT-Schulung während des Schuljahres die Teilnehmer:innen mit grundlegenden Programmierkonzepten und digitalen Fertigkeiten vertraut machte, wurden diese Fertigkeiten nicht explizit mit praktischen Berufsanwendungen in Verbindung gebracht, was dazu führte, dass einige Teilnehmer:innen, insbesondere diejenigen aus ländlichen Gegenden, weniger Klarheit über ihre berufliche Zukunft und weniger Selbstvertrauen hatten. Das Sommercamp überbrückte diese Lücke, indem es eine strukturierte Berufsberatung und Aktivitäten zum Aufbau von Fähigkeiten anbot, die den Teilnehmer:innen halfen, sich eine Vorstellung von ihrer zukünftigen Karriere zu machen und sich darauf vorzubereiten.

IT-Kenntnisse mit Karrieren verknüpfen

Eines der Hauptziele des Camps war es, den Teilnehmer:innen zu helfen, ihre IT-Kenntnisse mit konkreten Karrieremöglichkeiten zu verbinden. Durch Aktivitäten wie das Erstellen von Lebensläufen und die Teilnahme an Vorstellungsgesprächen konnten die Schüler:innen ihre technischen Fähigkeiten direkt in einem beruflichen Kontext anwenden. So hoben die Teilnehmer:innen beispielsweise Programmierkenntnisse in ihren Lebensläufen hervor oder diskutierten in Vorstellungsgesprächen über IT-bezogene Projekte, was ihnen half zu verstehen, wie sich ihre technischen Fähigkeiten auf die Beschäftigungsfähigkeit auswirken können. Diese praktische Anwendung stärkte die Relevanz ihrer IT-Ausbildung und verschaffte ihnen Klarheit darüber, wie diese Fähigkeiten mit dem Arbeitsmarkt in Einklang stehen.

Vertrauen aufbauen durch Übung

Das Camp konzentrierte sich auch darauf, durch strukturierte Aktivitäten auf dem Arbeitsmarkt Selbstvertrauen zu schaffen. Workshops zum Verfassen von Lebensläufen und simulierte Vorstellungsgespräche entmystifizierten den Bewerbungsprozess und vermittelten den Teilnehmer:innen ein klares Verständnis dessen, was sie in der realen Welt erwarten würde. Durch die Teilnahme an diesen Aktivitäten erhielten die Teilnehmer:innen wertvolle Übung in der Präsentation ihrer Fähigkeiten und Wünsche, wodurch sie sich besser vorbereitet und gerüstet fühlten, ihre beruflichen Ziele zu verfolgen.

Förderung einer realistischen Zielsetzung

In Diskussionsrunden und World-Café-Sitzungen erkundeten die Teilnehmer:innen verschiedene Karrierewege, darunter IT, Hochschulbildung und verschiedene Berufe. Diese Aktivitäten ermutigten sie, über ihre Ziele nachzudenken und realistische Schritt-für-Schritt-Pläne zu entwickeln, um ihre Ziele zu erreichen. Teilnehmer:innen, die sich anfangs ehrgeizige, aber vage Ziele gesetzt hatten, lernten, diese in umsetzbare Schritte zu zerlegen und ihre langfristigen Wünsche mit sofort erreichbaren Zielen in Einklang zu bringen. Dieser Ansatz ergänzte die technische Schulung, indem er die Bedeutung der Kombination von Kompetenzerwerb und strategischer Karriereplanung hervorhob.

Mentorenschaft und Anleitung anbieten

Das Camp bot persönliches Feedback und Mentoring, insbesondere während der Probevorstellungsgespräche und der Sitzungen zur Berufsreflexion. Die Moderator:innen boten gezielte Unterstützung, um den Teilnehmer:innen zu helfen, die Lücke zwischen ihren IT-Kenntnissen und den für den Arbeitsmarkt erforderlichen Soft Skills zu schließen. Diese Beratung war besonders für benachteiligte Jugendliche wertvoll, da sie so systembedingte Hindernisse überwinden und Vertrauen in ihre Fähigkeiten gewinnen konnten.

Schlussfolgerung

Das Sommercamp baute die durch die IT-Schulung gelegte Grundlage effektiv aus, indem es deren Unzulänglichkeiten durch die Integration von technischen Fähigkeiten mit der Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt beglich. Durch die Verknüpfung von IT-Kompetenzen mit konkreten beruflichen Anwendungen, die Förderung des Selbstvertrauens durch praktische Übungen und die Ermutigung zu einer realistischen Zielsetzung wurden die Teilnehmer:innen in die Lage versetzt, ihre Fähigkeiten als relevant und wertvoll für den Arbeitsmarkt zu betrachten. Dieser ganzheitliche Ansatz verbesserte nicht nur ihre technischen und sozialen Kompetenzen, sondern stattete sie auch mit den Werkzeugen und dem Selbstvertrauen aus, die sie für den Übergang vom Lernen zum Erreichen ihrer beruflichen Ziele benötigen. Für benachteiligte Jugendliche, insbesondere solche aus ländlichen Gebieten, erwies sich diese umfassende Strategie als wesentlich, um die Kluft zwischen Bildung und Beschäftigungsfähigkeit zu überbrücken.

6.2. Die Bedeutung der Vermittlung von Fähigkeiten für den Arbeitsmarkt an Jugendliche

In der sich schnell entwickelnden Wirtschaft und Gesellschaft von heute ist es für die persönliche und berufliche Entwicklung von Jugendlichen von entscheidender Bedeutung, dass sie sich Fertigkeiten für den Arbeitsmarkt aneignen, z. B. das Schreiben von Lebensläufen, Präsentationsfähigkeiten und ein Verständnis für ihre Karrieremöglichkeiten. Diese Fähigkeiten verbessern nicht nur ihre Beschäftigungsfähigkeit, sondern fördern auch ihr Selbstvertrauen, ihre Anpassungsfähigkeit und eine fundierte Entscheidungsfindung. Ohne eine solche Vorbereitung stehen junge Menschen - vor allem solche aus benachteiligten Verhältnissen - vor großen Herausforderungen, wenn sie sich in den komplexen Gegebenheiten des modernen Arbeitsmarktes zurechtfinden wollen. Dieses Problem ist in Europa besonders dringlich, und noch mehr in Ländern wie der Slowakei und Ungarn, wo strukturelle und soziale Barrieren die Jugendarbeitslosigkeit und die wirtschaftliche Ausgrenzung noch verschärfen.

Jugendlichen, die sich in der Übergangsphase von der Ausbildung zur Beschäftigung befinden, fehlt oft das Bewusstsein für die auf dem Arbeitsmarkt erforderlichen Fähigkeiten. Die Vermittlung von Kenntnissen über den Arbeitsmarkt stellt sicher, dass sie besser darauf vorbereitet sind, die Erwartungen der Arbeitgeber zu erfüllen und Chancen zu ergreifen, die ihren Fähigkeiten und Bestrebungen entsprechen.

1. **Verfassen von Lebensläufen und Bewerbungen**:
   Das Schreiben eines Lebenslaufs ist oft der erste Schritt, um sich potenziellen

Arbeitgebern zu präsentieren. Untersuchungen von Yorke (2006) betonen, dass ein maßgeschneidertes Training der Beschäftigungsfähigkeit, einschließlich des Verfassens von Lebensläufen, die Fähigkeit eines jungen Menschen verbessert, seine Qualifikationen effektiv zu präsentieren und damit seine Chancen auf einen Arbeitsplatz zu erhöhen.

2. **Präsentationsfähigkeiten**:
   Die Fähigkeit, Ideen selbstbewusst zu präsentieren, ist für Vorstellungsgespräche und die Kommunikation am Arbeitsplatz unerlässlich. Laut Knight und Yorke (2003) sind Soft Skills wie Kommunikation und Präsentation bei Arbeitgebern zunehmend gefragt, was die Bedeutung der Vermittlung dieser Fähigkeiten an Jugendliche unterstreicht.
3. **Berufsorientierung und -planung**:
   Programme zur Berufsorientierung helfen jungen Menschen, die Anforderungen des Arbeitsmarktes zu verstehen und realistische Ziele zu setzen. In einem OECD-Bericht (2019) wird hervorgehoben, dass eine frühzeitige Berufsberatung die Fähigkeit von Jugendlichen, fundierte Entscheidungen über ihre Zukunft zu treffen, erheblich verbessert.

Eine unzureichende Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt hat ihre Folgen. Ohne eine strukturierte Ausbildung auf dem Arbeitsmarkt stehen Jugendliche vor mehreren Herausforderungen, die langfristige Folgen für ihr persönliches und berufliches Leben haben können:

1. **Erhöhte Jugendarbeitslosigkeit**:
   Die Jugendarbeitslosigkeit in der Slowakei (13,9 %) und Ungarn (12,5 %) liegt leicht über dem EU-Durchschnitt (Eurostat, 2021). Studien von Brown und Hesketh (2004) zeigen, dass ein Mangel an grundlegenden Fähigkeiten zur Beschäftigungsfähigkeit erheblich zur Jugendarbeitslosigkeit beiträgt, da junge Menschen Schwierigkeiten haben, die Erwartungen der Arbeitgeber auf einem wettbewerbsorientierten Markt zu erfüllen.
2. **Anfälligkeit für den NEET-Status**:
   Junge Menschen, die nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Training sind (NEETs), sind einem erhöhten Risiko ausgesetzt, langfristig sozial und wirtschaftlich ausgegrenzt zu werden. Laut CEDEFOP (2023) ist es für schlecht vorbereitete Jugendliche wahrscheinlicher, in den NEET-Status zu geraten, insbesondere in Regionen mit begrenztem Zugang zur Berufsausbildung.
3. **Wirtschaftliche Ungleichheit und soziale Ausgrenzung**:
   Strukturelle Ungleichheiten in Ungarn und der Slowakei, insbesondere für benachteiligte Gruppen wie Roma-Jugendliche, verstärken den Bedarf an gezielter beruflicher Qualifizierung. Mihályi (2020) hebt hervor, dass marginalisierte Gemeinschaften mit systemischen Hindernissen für Bildung und Beschäftigung konfrontiert sind, die den Kreislauf von Armut und Ausgrenzung aufrechterhalten.
4. **Mangelndes Selbstvertrauen und fehlende Handlungsfähigkeit**:
   Nach dem Capability-Ansatz von Sen (1999) beeinträchtigt die Unfähigkeit, arbeitsmarktrelevante Fertigkeiten zu erwerben, das Selbstvertrauen und das Handlungsvermögen junger Menschen und schränkt ihre Fähigkeit ein, eine sinnvolle berufliche Laufbahn einzuschlagen.

Die Umsetzung umfassender Programme zur Vermittlung von Arbeitsmarktkompetenzen für Jugendliche kann sowohl für den Einzelnen als auch für die Gesellschaft erhebliche Vorteile bringen. Indem sie jungen Menschen praktische Fähigkeiten wie das Verfassen von Lebensläufen, Präsentationen und andere berufsbezogene Kompetenzen vermitteln, bereiten diese Programme sie auf einen erfolgreichen Einstieg in das Berufsleben vor. Untersuchungen von Brown und Hesketh (2004) zeigen, dass eine auf Beschäftigungsfähigkeit ausgerichtete Ausbildung die Beschäftigungsergebnisse von Jugendlichen deutlich verbessert, insbesondere in benachteiligten Regionen, in denen die Möglichkeiten oft begrenzt sind.

Eine solche Ausbildung spielt auch eine entscheidende Rolle beim Abbau der Jugendarbeitslosigkeit. Programme, die die Vermittlung von technischen und sozialen Kompetenzen integrieren, schließen Lücken bei der Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt und verbessern die langfristigen Beschäftigungsaussichten junger Menschen. Heckman und Kautz (2013) wiesen nach, dass kompetenzorientierte Maßnahmen nicht nur die unmittelbare Arbeitsbereitschaft verbessern, sondern auch dauerhafte positive Auswirkungen auf die Beschäftigungsfähigkeit haben.

Zusätzlich zu den individuellen Vorteilen fördert die Ausbildung von Fähigkeiten für den Arbeitsmarkt die soziale Eingliederung und Gerechtigkeit. Gezielte Programme für marginalisierte Gruppen wie Roma-Jugendliche oder Schüler:innen in ländlichen Gebieten helfen, die Kluft zwischen diesen Gemeinschaften und der Wirtschaft im Allgemeinen zu überbrücken. Binkley et al. (2012) betonten, dass die Entwicklung von Fertigkeiten des 21. Jahrhunderts eine stärkere Eingliederung fördert, indem benachteiligte Bevölkerungsgruppen Zugang zu Möglichkeiten erhalten, die zuvor unerreichbar waren, und systemische Ungleichheiten verringert werden.

Darüber hinaus fördert die Ausbildung auf dem Arbeitsmarkt die Einstellung zu lebenslangem Lernen und Anpassungsfähigkeit, was auf dem sich schnell entwickelnden Arbeitsmarkt von heute unerlässlich ist. Wenn Jugendliche lernen, ihre Karrieremöglichkeiten zu erkunden und gleichzeitig grundlegende Fähigkeiten zu erwerben, sind sie besser gerüstet, um zukünftige Herausforderungen zu meistern. Die Partnership for 21st Century Skills (2009) hebt hervor, dass Anpassungsfähigkeit und die Bereitschaft zu kontinuierlichem Lernen entscheidend für den Erfolg am modernen, dynamischen Arbeitsplatz sind. Zusammengenommen unterstreichen diese Ergebnisse das transformative Potenzial der Ausbildung von Arbeitsmarktkompetenzen, die Jugendliche nicht nur auf unmittelbare Karrierechancen, sondern auch auf dauerhaften Erfolg in ihrem beruflichen und persönlichen Leben vorbereiten.

6.3. Die Auswirkungen der IT-Kenntnisse auf die beruflichen Perspektiven

In einer zunehmend digitalisierten Welt spielen Kenntnisse in der Informationstechnologie (IT) eine entscheidende Rolle für die Wahrnehmung des Arbeitsmarktes durch Jugendliche. IT-Kompetenzen, die von grundlegenden digitalen Kenntnissen bis hin zu fortgeschrittenen Programmierkenntnissen reichen, wirken sich direkt darauf aus, wie Jugendliche

Karrieremöglichkeiten, Selbstvertrauen und ihre Beschäftigungsfähigkeit auf einem wettbewerbsintensiven Arbeitsmarkt einschätzen. Es gibt Hinweise darauf, dass die Ausstattung junger Menschen mit IT-Kenntnissen nicht nur ihr Verständnis potenzieller Karrierewege erweitert, sondern auch ihre Fähigkeit verbessert, die Herausforderungen der modernen Wirtschaft und Gesellschaft zu bewältigen.

Jugendliche mit IT-Kenntnissen erkennen eher Karrieremöglichkeiten im Digital- und Technologiesektor und ziehen diese in Betracht. Laut Binkley et al. (2012) ermöglicht die Entwicklung von Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts, einschließlich IT-Kompetenzen, den Schüler:innen, sich in verschiedenen Rollen vorzustellen, von der Softwareentwicklung bis zum digitalen Marketing. Die Beschäftigung mit IT-bezogenen Aufgaben, wie z. B. Programmierung und digitales Projektmanagement, hilft Jugendlichen, Wege zu finden, die sie sonst vielleicht nicht in Betracht gezogen hätten. Darüber hinaus unterstreichen Untersuchungen von Livingstone und Helsper (2007), dass digitale Bildungsprogramme das Bewusstsein von Schüler:innen dafür schärfen, wie Technologie in verschiedene Berufsfelder integriert wird, und so ihr Verständnis für sektorübergreifende Anwendungen der IT verbessern.

IT-Kenntnisse steigern das Vertrauen der Jugendlichen in ihre Fähigkeit, auf dem Arbeitsmarkt erfolgreich zu sein, erheblich. Hargittai (2010) fand heraus, dass sich Jugendliche, die an strukturierten digitalen Lernprogrammen teilnehmen, besser auf die Anforderungen des technologiebasierten Arbeitsmarktes vorbereitet fühlen. Dieses Selbstvertrauen schlägt sich in einer besseren Selbstwahrnehmung als arbeitsfähige Kandidat:innen nieder. Darüber hinaus ermöglichen IT-Kenntnisse Jugendlichen den Erwerb grundlegender Fähigkeiten wie Fehlerbehebung, digitale Kommunikation und Datenmanagement, die in allen Branchen hoch geschätzt werden (OECD, 2019).

Unser Ansatz

Das INFO-PRO Sommercamp 2024 verfolgte eine umfassende Strategie, um Jugendliche mit wichtigen berufsbezogenen Fähigkeiten auszustatten, und kombinierte praktische Schulungen, gemeinschaftliche Aktivitäten und Reflexionssitzungen. Durch die Ausrichtung der Camp-Aktivitäten auf bewährte Praktiken im Bereich des Erfahrungslernens, der konstruktivistischen Pädagogik und der auf die Beschäftigungsfähigkeit ausgerichteten Bildung wurde sichergestellt, dass die Teilnehmer:innen auf den modernen Arbeitsmarkt vorbereitet wurden. Dieser Ansatz förderte nicht nur technische und soziale Kompetenzen, sondern befähigte die Teilnehmer:innen auch, ihre beruflichen Möglichkeiten selbstbewusst und kritisch zu erkunden.

Das Programm des Camps wurde sorgfältig entworfen, um ein Gleichgewicht zwischen dem Aufbau von Fähigkeiten, kritischer Reflexion und gemeinschaftlichem Lernen herzustellen. Zu den Aktivitäten gehörten:

1. **Präsentationsfähigkeiten und gegenseitiges Kennenlernen**
   Das Camp begann mit einer Schulung in PowerPoint (PPT) und Präsentationsfähigkeiten, bei der es vor allem darum ging, wie man klare, wirksame Botschaften strukturiert und vermittelt. Diese Sitzung umfasste auch Icebreaker-Aktivitäten, um das Gemeinschaftsgefühl unter den Teilnehmer:innen zu fördern.

Laut Knight und Yorke (2003) gehören Kommunikationsfähigkeiten zu den von Arbeitgebern am meisten nachgefragten Fähigkeiten, und die frühzeitige Vermittlung dieser Fähigkeiten stärkt das Selbstvertrauen der Teilnehmer:innen im akademischen und beruflichen Umfeld.

2. **Diskussionsrunden zur Berufswahl**
   Die Teilnehmer:innen nahmen an strukturierten Beratungsgesprächen teil, in denen sie verglichen:
   - Berufe vs. Jobs ohne Ausbildung
   - Berufe vs. Hochschulbildung
   - Jobs ohne Ausbildung vs. Universitätsausbildung
3. Diese Diskussionen förderten das kritische Denken über die Abwägungen zwischen verschiedenen Karrierewegen. Durch die Bewertung der Vorzüge und Herausforderungen verschiedener Optionen entwickelten die Teilnehmer:innen die analytischen und entscheidungsfördernden Fähigkeiten, die für eine fundierte Berufswahl erforderlich sind. Die Bloomsche Taxonomie der Bildungsziele (Bloom, 1956) unterstreicht die Bedeutung solcher Bewertungsaufgaben für die Förderung des Denkens in höheren Kategorien.
4. **World Café: Erkundung von Berufsmöglichkeiten**
   Mit Hilfe der World-Café-Methode diskutierten die Teilnehmer:innen abwechselnd an verschiedenen Stationen über verschiedene Berufsfelder, darunter
   - Universitäre Laufbahnen
   - IT- und Technologiefunktionen
   - Qualifizierte Berufe
   - Bildungsbereiche
   - Weitere Beschäftigungsmöglichkeiten
5. Am Ende der Sitzung entwarfen die Teilnehmer:innen gemeinsam ihren "Traumjob" und kombinierten dabei Elemente aus verschiedenen Bereichen. Diese Aktivität betonte den Abgleich der persönlichen Interessen und Fähigkeiten mit den Möglichkeiten des Arbeitsmarktes und förderte sowohl die Kreativität als auch das praktische Denken. Die Theorie des Erfahrungslernens (Kolb, 1984) unterstützt diesen Ansatz, da er den Teilnehmer:innen hilft, Wissen durch praktisches Engagement und gemeinsames Nachdenken zu verinnerlichen.
6. **Deliberative Meinungsumfrage (DOP): Nachdenken über die Digitalisierung**
   Das Camp beinhaltete eine deliberative Meinungsumfrage rund um den Film *The Circle*. Diese Sitzung befasste sich mit den gesellschaftlichen und ethischen Auswirkungen der Digitalisierung und ermutigte die Teilnehmer:innen, sowohl die Chancen als auch die Risiken der Technologie kritisch zu bewerten. Umfragen, die vor und nach dem Film durchgeführt wurden, ergaben, dass sich die Einstellungen verändert haben, was die Bedeutung des reflektierenden Lernens für die Entwicklung eines differenzierten Verständnisses der Rolle der Digitalisierung in der Gesellschaft unterstreicht (Hargittai, 2010).
7. **Erstellen eines Lebenslaufs für den Traumjob**
   Die Teilnehmer:innen lernten, professionelle Lebensläufe zu erstellen, die auf ihren Traumjob zugeschnitten sind, und erhielten Anleitungen zur Formatierung, zur Hervorhebung von Fähigkeiten und zur Erstellung überzeugender Zusammenfassungen. Diese Aktivität befasste sich direkt mit der Bedeutung der Selbstpräsentation auf dem Arbeitsmarkt. Yorke (2006) betont, dass eine auf die Beschäftigungsfähigkeit ausgerichtete Ausbildung, zu der auch das Verfassen von

Lebensläufen gehört, die Bereitschaft junger Menschen zur Integration in die Arbeitswelt deutlich verbessert.

8. **Interviews zu Berufsperspektiven**
   Mit den ungarischen Teilnehmer:innen wurden halbstrukturierte Interviews geführt, in denen ihre Berufswünsche, ihre Reflexionen über das Camp und ihre Bereitschaft für eine künftige Beschäftigung erkundet wurden. Diese Interviews lieferten wertvolle Einblicke in die sich entwickelnden Wahrnehmungen der Teilnehmer:innen und ermöglichten ein individuelles Feedback. Nach Knowles (1980) steigert die individuelle Betreuung in Bildungseinrichtungen das Engagement und verstärkt die Lernergebnisse.

Warum diese Strategie funktioniert

Die Strategie des Sommercamps kombiniert auf effektive Weise Erfahrungslernen, gemeinschaftliche Aktivitäten und gezielte Berufsausbildung und ist damit ein solider Ansatz zur Vorbereitung junger Menschen auf den modernen Arbeitsmarkt.

1. **Erfahrungsorientiertes Lernen als Kernstück**
   Aktivitäten wie das Erstellen von Lebensläufen, das Halten von Präsentationen und das Entwerfen von Traumjobs ermöglichten den Teilnehmer:innen eine aktive Auseinandersetzung mit dem Lernstoff. Kolb (1984) betont, dass das Lernen durch unmittelbare Erfahrung ein tieferes Verständnis und die Beibehaltung des Wissens fördert, insbesondere bei der Ausbildung von Fähigkeiten.
2. **Kritisches Denken und Entscheidungsfindung**
   Die strukturierten Beratungen ermutigten die Teilnehmer:innen, ihre Karriereoptionen kritisch zu analysieren, und halfen ihnen, die für eine fundierte Entscheidungsfindung erforderlichen Bewertungsfähigkeiten zu entwickeln. Dies steht im Einklang mit der Bloom'schen Taxonomie (Bloom, 1956), die die Bedeutung von Analyse und Synthese in der kognitiven Entwicklung hervorhebt.
3. **Karrierewissen und Motivation**
   Durch das World Café und die Traumjob-Aktivitäten lernten die Teilnehmer:innen ein breites Spektrum an Karrieremöglichkeiten kennen und erweiterten ihr Verständnis für den Arbeitsmarkt. CEDEFOP (2023) stellt fest, dass ein frühzeitiger Kontakt mit verschiedenen Karrierewegen die Motivation und das Zielsetzungsverhalten von Jugendlichen deutlich verbessert.
4. **Zusammenarbeit und soziale Eingliederung**
   Das Camp förderte die Zusammenarbeit durch Gruppendiskussionen und Projekte und half den Teilnehmer:innen, Teamwork und Kommunikationsfähigkeiten zu entwickeln. Diese Soft Skills werden von Arbeitgebern zunehmend geschätzt (Knight & Yorke, 2003) und sind für die Förderung der sozialen Eingliederung unerlässlich.
5. **Digitale Sensibilisierung und Reflexion**
   Die DOP-Sitzung zum Thema Digitalisierung förderte nicht nur das kritische Denken der Teilnehmer:innen über Technologie, sondern bereitete sie auch auf die ethischen und praktischen Herausforderungen einer digitalisierten Welt vor. Hargittai (2010) unterstreicht die Bedeutung der Integration von digitaler Kompetenz in Berufsvorbereitungsprogramme.
6. **Personalisiertes Feedback und Wachstum**
   Die Interviews boten den Teilnehmer:innen eine Plattform, um über ihre Lern- und

Karriereziele nachzudenken und die während des Camps erworbenen Fähigkeiten und Kenntnisse zu vertiefen. Knowles (1980) betont, dass personalisierte Bildungsansätze die Motivation und das langfristige Engagement steigern.

Die Strategie des Sommercamps ist ein umfassender Bildungsansatz, der den Jugendlichen sowohl die technischen als auch die sozialen Kompetenzen vermittelt, die für den Erfolg auf dem modernen Arbeitsmarkt erforderlich sind. Durch die Integration von praktischen Aktivitäten, kritischer Reflexion und gemeinschaftlichem Lernen fördert das Camp die Berufsbereitschaft, das Selbstvertrauen und die Anpassungsfähigkeit. Dieser Ansatz steht im Einklang mit etablierten Bildungstheorien und Forschungsergebnissen, die seine Wirksamkeit bei der Vorbereitung junger Menschen auf eine selbstbewusste und kompetente Gestaltung ihrer Zukunft belegen.

6.4. Unsere Beobachtungen

Das Sommercamp bot wertvolle Einblicke in die Entwicklung der Fähigkeiten, des Selbstbewusstseins und der Perspektiven der Berufsvorbereitung der Teilnehmer:innen. Bei Aktivitäten wie Präsentationstraining, Diskussionsrunden und der Erstellung von Lebensläufen zeigten die Teilnehmer:innen aus Ungarn und der Slowakei sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede in ihren Lernerfahrungen und Berufswünschen auf. Diese Beobachtungen werfen ein Licht darauf, wie strukturiertes, erfahrungsorientiertes Lernen die Einstellung junger Menschen und ihre Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt beeinflussen kann.

Präsentationsfähigkeiten

Die Teilnehmer:innen in Ungarn und der Slowakei wiesen ähnliche Fähigkeiten in Bezug auf Präsentationsfähigkeiten auf. Vielen fiel es jedoch schwer, eine klare Struktur in ihren Präsentationen einzuhalten. Diese Beobachtung unterstreicht die Bedeutung der Schulung in logischer Organisation und effektiver Kommunikation, da diese Fähigkeiten sowohl für akademische als auch für berufliche Kontexte entscheidend sind. Während die Aktivität die Teilnehmer:innen herausforderte, diente sie auch als Grundlage für den Aufbau von Selbstvertrauen im Umgang mit öffentlichen Reden und der Artikulation ihrer Gedanken.

Deliberative Diskussionen

In den deliberativen Diskussionen zeigten sich deutliche Unterschiede zwischen den beiden Gruppen. Die Teilnehmer:innen aus Ungarn waren eher bereit, sich in komplexen Sätzen auszudrücken und sich intensiv mit den Themen zu beschäftigen, während die Teilnehmer:innen aus der Slowakei eher zurückhaltend waren. In beiden Gruppen zeichnete sich ein gemeinsamer Tenor ab: Die meisten Teilnehmer:innen zogen Berufe einer Universitätsausbildung oder einer Tätigkeit ohne formale Ausbildung vor. Sie schätzten die Ausgewogenheit, die Berufe zwischen kürzerer Ausbildungszeit und schnellerem Eintritt in das Berufsleben bieten, was eine frühere finanzielle Unabhängigkeit ermöglicht. Dies spiegelt einen pragmatischen Ansatz bei der Karriereplanung wider, der durch ihr sozioökonomisches Umfeld beeinflusst wird.

Das World Café und die Entwicklung von Traumjobs

In den World-Café-Sitzungen wurden deutliche Präferenzen unter den beiden Gruppen (Ungarn, Slowakei) deutlich. Unter den Teilnehmer:innen aus der Slowakei gab es eine starke Neigung zu traditionellen Rollen, wobei viele weibliche Teilnehmerinnen den Wunsch äußerten, Jugendlichegärtnerin zu werden. Nur wenige zeigten Interesse an einer IT-Karriere oder einer Universitätsausbildung, was darauf hindeutet, dass diese Berufe nur begrenzt bekannt oder attraktiv sind. Im Gegensatz dazu zeigten sich die Teilnehmer:innen aus Ungarn offener für verschiedene Möglichkeiten, einschließlich IT-bezogener Berufe und Hochschulbildung.

Für beide Gruppen war es eine Herausforderung, ihren Traumjob zu finden. Nur wenige Teilnehmer:innen hatten eine klare Vorstellung von ihrer zukünftigen Karriere, was den allgemeinen Bedarf an Berufsberatung und strukturierter Unterstützung widerspiegelt, um jungen Menschen zu helfen, ihre beruflichen Ziele zu erkunden und zu definieren.

Erstellung von Lebensläufen und Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche

Bei der Erstellung eines Lebenslaufs mussten die Teilnehmer:innen eine bestimmte Stelle auswählen, auf die sie sich bewerben wollten, was ihre beruflichen Interessen weiter verdeutlichte. Die Teilnehmer:innen aus Ungarn fanden diese Übung besonders interessant, da sie so ihre Wünsche mit konkreten Schritten im Bewerbungsprozess verbinden konnten. Während der Vorstellungsgespräche waren die Teilnehmer:innen aus Ungarn motiviert, begeistert und in der Lage, die meisten Fragen selbstbewusst zu beantworten, was zeigt, dass die Aktivität einen starken Bezug zu ihren unmittelbaren beruflichen Zielen hatte. Die Teilnehmer:innen aus der Slowakei hingegen führten während des Camps keine Vorstellungsgespräche und konzentrierten sich stattdessen auf andere Aktivitäten. Dieser Unterschied unterstreicht die unterschiedliche Relevanz und Wirkung von Aktivitäten zur Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt in Abhängigkeit vom Umfeld und den wahrgenommenen Bedürfnissen der Teilnehmer:innen.

Interview

Wir konnten nur die Interviews mit den Teilnehmer:innen aus Ungarn führen. Die Rückmeldungen der Teilnehmer:innen lieferten wertvolle Einblicke in die Auswirkungen des Camps auf ihr Selbstvertrauen und ihre Berufsvorbereitung. Viele gaben an, dass die Präsentation, die Erstellung des Lebenslaufs und die strukturierten Übungen für Vorstellungsgespräche dazu beigetragen haben, dass sie sich besser auf Bewerbungen vorbereitet fühlen. Sie schätzten es, einen klaren Rahmen für Vorstellungsgespräche zu haben, der den Prozess entmystifizierte und ihnen praktische Werkzeuge an die Hand gab, um erfolgreich zu sein.

Wahrnehmungen und Überlegungen

Die von den Teilnehmer:innen, insbesondere der Gruppe aus Ungarn, gesammelten Reflexionen liefern eine überzeugende Darstellung, wie das Sommercamp ihre Perspektiven, ihr Selbstvertrauen und ihre Bereitschaft, sich auf dem Arbeitsmarkt zu engagieren, beeinflusst hat. Diese Einblicke zeigen die transformative Wirkung strukturierter Aktivitäten wie Präsentationen, Erstellung von Lebensläufen und Vorbereitung auf

Vorstellungsgespräche auf ihr Verständnis von beruflicher Entwicklung und Selbstwirksamkeit.

Vertrauen und Klarheit schaffen

Ein immer wiederkehrendes Thema in den Rückmeldungen der Teilnehmer:innen war die Erkenntnis, dass ihre Fähigkeit, Aufgaben zu verstehen und auszuführen, nicht von ihrem angeborenen Talent abhängt, sondern von der Klarheit und der Methode der Anleitung. Dieses Umdenken trug dazu bei, vorgefasste Meinungen über Unzulänglichkeiten abzubauen. Viele Teilnehmer:innen gaben an, dass sie sich von neuen Herausforderungen, insbesondere im IT-Bereich, weniger eingeschüchtert fühlten und offener für das Erlernen neuer Fähigkeiten waren. Diese veränderte Einstellung ist besonders bedeutsam im Lichte der Forschungen von Kolb (1984), der die Bedeutung des Erfahrungslernens für den Aufbau von Selbstvertrauen und die Förderung der Bereitschaft, sich auf komplexe Aufgaben einzulassen, hervorhebt.

Das Sommercamp baute auf diesen erfahrungsbasierten Methoden auf, indem es die Vermittlung von Wissen mit der Anwendung von Fähigkeiten kombinierte. Strukturierte Aktivitäten wie das Verfassen von Lebensläufen und das Üben von Vorstellungsgesprächen vermittelten den Teilnehmer:innen praktisches Wissen, während die realistische Umgebung es ihnen ermöglichte, das Gelernte sofort anzuwenden. So betonten beispielsweise Teilnehmer:innen aus Ungarn, wie wertvoll es war, Vorstellungsgespräche in einem unterstützenden Umfeld zu üben. Diese Sitzungen entmystifizierten den Bewerbungsprozess, indem sie eine Brücke zwischen theoretischem Lernen und der Anwendung von Fähigkeiten in der Praxis schlugen. Indem sie den Druck und die Struktur eines echten Vorstellungsgesprächs simulierten, gewannen die Teilnehmer:innen Klarheit darüber, was sie erwarten, wie sie sich präsentieren und wie sie mit Herausforderungen umgehen können. Durch diese Vorbereitung wurde nicht nur das Gefühl vermittelt, dass der Prozess machbar ist, sondern auch ihr Selbstvertrauen gestärkt, wodurch das Ziel des Camps, die Vermittlung von Wissen mit dem Aufbau praktischer Fähigkeiten zu verbinden, erfüllt wurde.

Lernen, sich realistische Ziele zu setzen

Ein weiteres wichtiges Ergebnis war die Veränderung der Herangehensweise der Teilnehmer:innen an das Setzen von Zielen. Zu Beginn des Programms formulierten viele Teilnehmer:innen vage oder zu ehrgeizige Berufswünsche. Diese spiegelten zwar ihre Träume wider, doch fehlte ihnen oft ein konkretes Verständnis für die Schritte, die zu ihrer Verwirklichung erforderlich waren. Durch die Aktivitäten des Camps, einschließlich reflektierender Diskussionen und interaktiven Lernens, begannen die Teilnehmer:innen, größere Ziele in kleinere, umsetzbare Schritte zu zerlegen.

So halfen beispielsweise die Diskussionen während der World-Café-Sitzungen den Teilnehmer:innen, verschiedene Karrierewege zu erkunden, wie etwa IT- und Berufsrollen, während sie gleichzeitig etwas über die grundlegenden Fähigkeiten lernten, die für jeden Bereich erforderlich sind. Diejenigen, die hochrangige IT-Positionen wie Softwareentwicklung anstrebten, wurden angeleitet, sich auf schrittweise Meilensteine zu konzentrieren, wie z. B. die Beherrschung der Grundlagen der Programmierung. Diese strukturierte Progression kombinierte das Wissen über Karrierewege mit dem Aufbau von

Fähigkeiten und stellte sicher, dass die Teilnehmer:innen einen klaren Fahrplan zum Erfolg hatten. Untersuchungen von Knight und Yorke (2003) unterstützen diesen Ansatz und betonen, dass eine auf Beschäftigungsfähigkeit ausgerichtete Ausbildung die Fähigkeit der Teilnehmer:innen verbessert, langfristige Ziele mit praktischen, kurzfristigen Maßnahmen in Einklang zu bringen.

Gesteigertes Bewusstsein für Karrieremöglichkeiten

Die Kombination von Wissen und Fertigkeiten, die im Camp vermittelt wurde, hat auch das Bewusstsein der Teilnehmer:innen für Karrieremöglichkeiten, insbesondere im IT-Bereich, erweitert. Viele Teilnehmer:innen hatten zu Beginn des Programms nur ein begrenztes Verständnis für die Vielfalt der in der Branche verfügbaren Aufgaben. Durch Aktivitäten wie das World Café und Reflexionsrunden erkundeten sie verschiedene Karrierewege und entdeckten, wie ihre neu erworbenen IT-Fähigkeiten mit beruflichen Möglichkeiten in Einklang gebracht werden können.

Diese Mischung aus Wissensvermittlung und praktischer Anwendung trug entscheidend dazu bei, dass die Teilnehmer:innen IT-Karrieren als realisierbar und relevant ansahen. Das Aufschlüsseln von technischen Konzepten in handhabbare Aufgaben und das Aufzeigen ihrer realen Anwendungen veränderte die Wahrnehmung, insbesondere bei denjenigen, die IT ursprünglich als übermäßig komplex ansahen. Dieses Bewusstsein war der Schlüssel dazu, den Teilnehmer:innen zu helfen, fundierte Entscheidungen über ihre berufliche Laufbahn zu treffen.

Befähigung durch praktische Fertigkeiten

Die Teilnehmer:innen schätzten den Schwerpunkt des Camps auf dem Aufbau praktischer Fähigkeiten, insbesondere die Kombination aus dem Schreiben von Lebensläufen, Scheininterviews und reflektierenden Aktivitäten. Diese Übungen veranschaulichten das Ziel des Camps, den Wissenserwerb mit umsetzbaren Fähigkeiten zu verbinden. Die Erstellung von Lebensläufen beispielsweise vermittelte den Teilnehmer:innen greifbare Ergebnisse, während sie bei Vorstellungsgesprächen üben konnten, ihre Qualifikationen selbstbewusst zu präsentieren. Die Teilnehmer:innen aus Ungarn schätzten besonders die realistischen Rahmenbedingungen der Vorstellungsgespräche, die ihnen halfen, Selbstvertrauen aufzubauen und konstruktives Feedback zu erhalten.

Durch diesen praxisorientierten Ansatz wurden die theoretischen Kenntnisse über die Erwartungen des Arbeitsmarktes mit den praktischen Fähigkeiten, die zur Erfüllung dieser Erwartungen erforderlich sind, wirksam verknüpft. Wie Yorke (2006) hervorhebt, verbessern auf die Beschäftigungsfähigkeit ausgerichtete Maßnahmen den Übergang junger Menschen von der Ausbildung ins Berufsleben erheblich. Durch die Kombination von Kompetenzerwerb und praktischen Anwendungen wurden die Teilnehmer:innen in die Lage versetzt, sich selbst als fähig und wettbewerbsfähig auf dem Arbeitsmarkt zu sehen.

Glaube an ihr Potenzial

Das transformativste Ergebnis war der gestärkte Glaube der Teilnehmer:innen an ihr Potenzial. Durch die Kombination von Erfahrungslernen und strukturierter Anleitung half das Camp den Teilnehmer:innen, ihre Ziele nicht mehr als weit entfernt oder unerreichbar zu

betrachten, sondern sie als durch schrittweise Anstrengungen erreichbar zu begreifen. Dieser Ansatz unterstreicht, wie wichtig es ist, die Vermittlung von Wissen, z. B. über Karrieremöglichkeiten und IT-Grundlagen, mit der Anwendung von Fähigkeiten zu kombinieren, z. B. bei der Erstellung von Lebensläufen und der Vorbereitung auf Vorstellungsgespräche.

Die Teilnehmer:innen erkannten auch, dass diese Strategien über das Camp hinaus angewandt werden können, um ihre Bereitschaft für künftige Lern- und Berufsmöglichkeiten zu verbessern. Sie äußerten ihre Zuversicht, komplexe Ziele aufzuschlüsseln, einen methodischen Ansatz anzuwenden und die erworbenen Fähigkeiten zu nutzen. Dieser Glaube an ihr Potenzial spiegelt die Hauptziele des Sommercamps wider: praktische Hilfsmittel zu vermitteln, Vertrauen zu schaffen und den Teilnehmer:innen zu helfen, die Herausforderungen eines wettbewerbsorientierten Arbeitsmarktes zu meistern.

Schlussfolgerung

Das Sommercamp kombinierte auf effektive Weise den Aufbau praktischer Fähigkeiten mit reflektierendem Lernen und förderte das Selbstvertrauen, die Klarheit und die Bereitschaft der Teilnehmer:innen für den Arbeitsmarkt erheblich. Die Unterschiede zwischen den Gruppen aus Ungarn und der Slowakei spiegeln zwar ihre unterschiedlichen Kontexte wider, aber das Programm betonte durchgängig den Wert strukturierter Anleitung und erfahrungsbasierten Lernens. Am Ende des Camps fühlten sich die Teilnehmer:innen nicht nur besser darauf vorbereitet, ihre beruflichen Ziele zu verfolgen, sondern entwickelten auch ein größeres Vertrauen in ihre Fähigkeit zu lernen, sich anzupassen und in der Berufswelt erfolgreich zu sein.

Die Reflexionen der Teilnehmer:innen zeigen, wie sehr sich die Aktivitäten des Sommercamps auf ihr Selbstvertrauen, ihre Klarheit und ihre Bereitschaft für den Arbeitsmarkt ausgewirkt haben. Durch die Bereitstellung eines unterstützenden Umfelds für den Aufbau von Fähigkeiten und die Reflexion stattete das Camp die Teilnehmer:innen nicht nur mit praktischen Werkzeugen aus, sondern bestärkte sie auch darin, an ihre Fähigkeit zu glauben, ihre Ziele zu erreichen. Dieser Wandel unterstreicht die Bedeutung einer erlebnisorientierten, auf die Beschäftigungsfähigkeit ausgerichteten Bildung für die Gestaltung der Zukunft junger Menschen, insbesondere derjenigen, die sich den Herausforderungen eines sich schnell verändernden Arbeitsmarktes stellen müssen.

7. Soft Skills und Gruppendynamik

Soft Skills und Gruppendynamik sind grundlegende Komponenten für persönlichen und beruflichen Erfolg, insbesondere in einer vernetzten und sich schnell entwickelnden digitalen Welt. Das Projekt INFO-PRO hat ihre Bedeutung erkannt und diese Elemente in den einjährigen IT-Lehrplan und die Sommercamp-Aktivitäten integriert. Während der Hauptschwerpunkt des Programms auf der Vermittlung von technischen IT-Kenntnissen lag, wurde der Förderung der zwischenmenschlichen und kooperativen Fähigkeiten, die für eine effektive Teamarbeit, Problemlösung und Anpassungsfähigkeit auf dem modernen Arbeitsmarkt erforderlich sind, die gleiche Bedeutung beigemessen.

Der einjährige IT-Lehrplan bot Möglichkeiten zur Entwicklung von Soft Skills durch interaktive Gruppenprojekte und Problemlösungsaufgaben. Aktivitäten wie gemeinsame Programmieraufgaben, die Gestaltung von IT-basierten Projekten und reflektierende Diskussionen ermöglichten es den Teilnehmer:innen, Kommunikation, kritisches Denken und Entscheidungsfindung in einer unterstützenden Lernumgebung zu üben. Dieser erfahrungsorientierte Ansatz stellte sicher, dass technisches Lernen nicht isoliert stattfand, sondern eng mit zwischenmenschlichem Wachstum und Gruppendynamik verbunden war.

Der Lehrplan des Sommercamps baute auf diesen Grundsätzen auf und legte einen stärkeren Schwerpunkt auf die gezielte Entwicklung von Soft Skills. Durch Aktivitäten wie simulierte Vorstellungsgespräche, Diskussionen über Karrierewege und World-Café-Sitzungen wurden die Teilnehmer:innen in einen sinnvollen Dialog und eine gemeinsame Problemlösung eingebunden. Diese Aktivitäten verlangten von ihnen, ihre Gedanken klar zu artikulieren, aktiv zuzuhören und effektiv mit Gleichaltrigen zusammenzuarbeiten, was die sozialen und beruflichen Kontexte widerspiegelt, denen sie in Zukunft begegnen könnten.

Darüber hinaus bot das Camp einen einzigartigen Rahmen, um die Gruppendynamik zu beobachten und zu verbessern. Die Teilnehmer:innen, von denen viele einen unterschiedlichen Hintergrund und ein unterschiedliches Maß an Selbstvertrauen und Erfahrung mitbrachten, wurden zur Teamarbeit und gegenseitigen Unterstützung ermutigt. Die Betreuer:innen und Pädagog:innen beobachteten, wie die Teilnehmer:innen Gruppenaufgaben bewältigten, Konflikte lösten und sich an Herausforderungen anpassten, und erhielten so wertvolle Einblicke in ihr zwischenmenschliches Wachstum im Laufe des Programms.

In diesem Kapitel soll die Entwicklung von Soft Skills und Gruppendynamik unter den Teilnehmer:innen untersucht und bewertet werden, wie das INFO-PRO-Programm diese Kompetenzen förderte. Durch die Analyse von Beobachtungsdaten, Umfrageergebnissen und Reflexionen, die im Laufe des Jahres und während des Sommercamps gesammelt wurden, wird in diesem Abschnitt die Auswirkung des Programms auf die Fähigkeiten der Teilnehmer:innen zur Kommunikation, zur Zusammenarbeit und zum Gedeihen in einem Gruppenumfeld bewertet. Diese Ergebnisse sind wichtig, um zu verstehen, wie die Integration von Soft Skills und technischer Ausbildung zu einem abgerundeten, arbeitsfähigen Individuum führen kann, insbesondere bei benachteiligten Jugendlichen, die sich mit systemischen Barrieren auseinandersetzen müssen.

7.1. Ungarn

Die Entwicklung der Gruppendynamik in der Kohorte der Teilnehmer:innen in Ungarn des INFO-PRO-Projekts war ein allmählicher, aber transformativer Prozess, der sowohl von Herausforderungen als auch von Erfolgen geprägt war. Durch strukturierte Aktivitäten und gezielte Interventionen entwickelte sich die Gruppe von einer lose verbundenen Gruppe von Individuen zu einer zusammenhängenden, unterstützenden Gemeinschaft. Vertrauen erwies sich als eine der wichtigsten Triebfedern für diesen Wandel und ermöglichte es den Teilnehmer:innen, Konflikte zu bewältigen, effektiv zusammenzuarbeiten und wichtige Soft Skills zu entwickeln.

Gruppendynamik: Vertrauen und Zusammenhalt aufbauen

Zu Beginn des Programms sah sich die Gruppe mit mehreren Herausforderungen konfrontiert, die typisch für die Entstehungsphase der Gruppendynamik sind. Anfängliches Zögern, sich voll zu engagieren, einige frühe Projektaussteiger:innen und Missverständnisse machten es den verbleibenden Teilnehmer:innen schwer, sich auf den Prozess einzulassen. Die Aussteiger ließen auch einige Mitglieder an der Stabilität der Gruppe zweifeln, was das anfängliche Zögern noch verstärkte. Die anfänglichen Kennenlernspiele und vertrauensbildenden Maßnahmen waren zwar hilfreich, brauchten aber Zeit, um ein Gefühl der Zusammengehörigkeit unter den Teilnehmer:innen zu schaffen.

Als die Gruppe weiter interagierte, wurden Momente der kollektiven Entscheidungsfindung und der gegenseitigen Unterstützung zu Wendepunkten. Der erste bedeutsame Wendepunkt war, als ein Teilnehmer:innen gegen unser Verhalten verstieß, was bei den anderen, die sich in der Gruppe nicht mehr sicher fühlten, Unbehagen hervorrief. Nach einer moderierten Diskussion beschloss die Gruppe jedoch gemeinsam und jeder Einzelne, der Person zu vergeben und ihr eine zweite Chance zu geben. Dieser Moment war ausschlaggebend für die Etablierung einer Kultur der Unterstützung und Verantwortlichkeit, in der sich die Teilnehmer:innen um ihren Kollegen versammelten, um sicherzustellen, dass sie in Zukunft erfolgreich sein würden.

In ähnlicher Weise sah sich ein anderer Teilnehmer:innen dem Druck von Gleichaltrigen ausgesetzt, einen persönlichen Fehler zu melden - Rauchen in einem Sperrgebiet. Nach anfänglichem Zögern, das auf das Misstrauen in ihrem häuslichen Umfeld zurückzuführen war, fühlte sich die Person schließlich sicher genug, um ihre Handlungen zuzugeben, da sie von Gleichaltrigen unterstützt wurde, die sie zur Ehrlichkeit ermutigten, ohne zu Bestrafungsmaßnahmen zu greifen. Diese Situationen sind ein Beispiel für die wachsende Fähigkeit der Gruppe, mit Herausforderungen konstruktiv umzugehen, und zeigen einen Wandel hin zu gegenseitigem Vertrauen und Verantwortung.

Ein wichtiger Moment war die Abwesenheit eines Teilnehmers, der oft als Außenseiter angesehen wird. Die Moderatoren nutzten diese Gelegenheit, um mit der Gruppe darüber zu diskutieren, wie es sich anfühlen könnte, ausgeschlossen zu sein. Dieses nachdenkliche Gespräch führte zu einer bemerkenswerten Verhaltensänderung: Nach der Rückkehr des Teilnehmers bemühte sich die Gruppe aktiv darum, ihn stärker einzubeziehen, und zeigte damit mehr Einfühlungsvermögen und Engagement für die Schaffung eines integrativen Umfelds.

Der wachsende Zusammenhalt der Gruppe erstreckte sich auch auf die Selbstregulierung und die gemeinschaftlichen Aktivitäten. Wenn zum Beispiel eine kleine Störung auftrat - etwa wenn ein Teilnehmer:innen eine Bananenschale aus dem Fenster warf -, entmutigte die Gruppe das Verhalten kollektiv, ohne die Situation zu eskalieren, und betonte, dass solche Handlungen nicht mit ihren gemeinsamen Werten übereinstimmten. Ihre Fähigkeit, mit solchen Vorfällen intern umzugehen, spiegelte ein wachsendes Verantwortungsbewusstsein der Gruppe wider.

Die Entwicklung einer Gruppenidentität wurde durch kreative und gemeinschaftliche Aufgaben weiter gestärkt. Den Rückmeldungen der Teilnehmer:innen zufolge war eine ihrer Lieblingsaktivitäten das Bemalen der Rückseiten der Karten, die sie in ihrem Spiel verwendeten. Diese Aktivität erforderte Teamarbeit und ermöglichte es ihnen, sich gemeinsam auszudrücken, was ein Gefühl des Stolzes und der gemeinsamen Leistung förderte.

Entwicklung von Soft Skills durch Gruppendynamik

Die sich entwickelnde Gruppendynamik bot einen fruchtbaren Boden für die Entwicklung wichtiger Soft Skills wie Kommunikation, Einfühlungsvermögen, Problemlösung und Feedback. Wichtig ist, dass viele der bedeutungsvollen Gespräche, die zu dieser Entwicklung beitrugen, außerhalb der geplanten Unterrichtssitzungen stattfanden, was das organische Wachstum von Vertrauen und zwischenmenschlichen Beziehungen widerspiegelt.

1. **Kommunikationsfähigkeiten:** Den Teilnehmer:innen fiel es anfangs schwer, in der Öffentlichkeit zu sprechen und ihre Gedanken klar zu formulieren. Frühe Aktivitäten wie das Weiterreichen eines Balls während der Diskussionen, um sicherzustellen, dass jeder zu Wort kommt, halfen dabei, eine gleichberechtigte Beteiligung zu erreichen. Mit der Zeit verfestigten sich diese Gewohnheiten, und die Teilnehmer:innen äußerten ihre Meinung selbstbewusst und ohne äußere Aufforderung. Aktivitäten wie das Präsentieren von Lösungen an der Tafel oder das Erklären von Strategien während des Kartenspiels verfeinerten ihre Fähigkeit, Ideen effektiv zu kommunizieren.
2. **Empathie und Unterstützung:** Empathie war ein Schlüsselbereich des Wachstums, da die Teilnehmer:innen zunehmend Fürsorge und Verständnis füreinander zeigten. Diskussionen über Inklusion, wie z. B. das Gespräch darüber, wie sich ein Außenseiter fühlen könnte, boten Gelegenheiten, die Perspektivenübernahme zu üben. Diese reflektierenden Momente hatten greifbare Ergebnisse, wie z. B. verstärkte Bemühungen, isolierte Mitglieder in Aktivitäten und Diskussionen einzubeziehen.
3. **Problemlösung und Zusammenarbeit:** Gemeinsame Aufgaben, wie z. B. das Bemalen der Rückseiten der Karten, ermutigten die Teilnehmer:innen zur kreativen Zusammenarbeit. Diese Aktivität förderte nicht nur die Teamarbeit, sondern gab den Teilnehmer:innen auch die Möglichkeit, die Befriedigung zu erfahren, etwas Greifbares als Gruppe zu erreichen. Andere Aufgaben, wie die Erzählaspekte des Kartenspiels, verlangten von den Teilnehmer:innen, auf den Ideen der anderen aufzubauen, was ihre Fähigkeit zur effektiven Zusammenarbeit weiter verbesserte.

4. **Feedback-Kultur:** Feedback wurde zu einem integralen Bestandteil der Gruppendynamik, da die Teilnehmer:innen es gewohnt waren, konstruktive Kritik zu äußern und anzunehmen. Sie gaben nicht nur Gleichaltrigen, sondern auch den Moderator:innen Feedback und teilten offen mit, was sie an dem Programm schätzten und was verbessert werden könnte. Diese Bereitschaft, sich auf einen reflektierenden Dialog einzulassen, zeugt von ihrem Selbstvertrauen und ihren wachsenden zwischenmenschlichen Fähigkeiten.
5. **Vertrauen und Suche nach Unterstützung:** Als sich das Vertrauen vertiefte, suchten die Teilnehmer:innen zunehmend Unterstützung bei den Moderator:innen, erzählten von persönlichen Herausforderungen und suchten Rat zu Themen, die über den Rahmen des Programms hinausgingen. Dazu gehörten schulische Probleme, Familienangelegenheiten und sogar Anfragen zu legalen Arbeitsmöglichkeiten. Dieses wachsende Vertrauen machte deutlich, wie wichtig es ist, ein sicheres und unterstützendes Umfeld zu schaffen, um sowohl den Gruppenzusammenhalt als auch das individuelle Wachstum zu fördern.

Schlussfolgerung

Die Fortschritte der Teilnehmer:innen aus Ungarn in Bezug auf Gruppendynamik und soziale Kompetenz verdeutlichen die transformative Kraft eines unterstützenden und strukturierten Lernumfelds. Trotz anfänglicher Herausforderungen, wie z. B. Ausfälle und Zögern, entwickelte sich die Gruppe zu einer geschlossenen Einheit, die in der Lage war, Konflikte zu bewältigen, effektiv zusammenzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen. Vertrauen war der Eckpfeiler dieses Wandels, der es den Teilnehmer:innen ermöglichte, Risiken einzugehen, Fehler zuzugeben und gemeinsam an Lösungen zu arbeiten.

Durch Erfahrungslernen, kreative Aufgaben und reflektierende Diskussionen - sowohl strukturiert als auch organisch - entwickelten die Teilnehmer:innen kritische Soft Skills, die ihnen im persönlichen und beruflichen Kontext von Nutzen sein werden. Der Weg von der anfänglichen Zurückhaltung zum aktiven Engagement unterstreicht den Wert der Integration der Entwicklung von Soft Skills in Bildungsprogramme, insbesondere für benachteiligte Jugendliche. Diese Fähigkeiten in Verbindung mit dem Vertrauen und der Zusammenarbeit, die während des gesamten Programms gefördert wurden, bildeten eine solide Grundlage für den künftigen Erfolg der Teilnehmer:innen.

7.2. Slowakei

Die Gruppe in der Slowakei hatte eine andere Gruppendynamik als die Gruppe in Ungarn. Alle Teilnehmer:innen in dieser Gruppe kannten sich bereits vor dem Projekt, da sie dieselbe Schule besuchten. In vielen Fällen war diese Bekanntschaft jedoch oberflächlich, und manchmal gab es sogar offene Vorurteile gegeneinander. Da die Gruppe eine Mischung aus Roma- und Nicht-Roma-Schüler:innen enthielt, war es auch eine Herausforderung, die Kluft zwischen den beiden ethnischen Gruppen während des Projekts zu überbrücken.

Gruppendynamik: Vertrauen und Zusammenhalt aufbauen

Da es mehrere Teilnehmer:innen aus einer Klasse gab, wurden sie anfangs dabei beobachtet, wie sie sich während der Sitzungen in diesen kleineren Gruppen bewegten, was ihnen ein Gefühl der Sicherheit vermittelte. Während der erlebnispädagogischen Sitzungen versuchten die Betreuer:innen, die Jugendlichen dazu zu bringen, sich füreinander zu öffnen, sich wirklich kennenzulernen und durch verschiedene teambildende Übungen aufeinander zuzugehen.

Zu Beginn des Projekts war es für die leistungsschwächeren Schüler:innen sehr frustrierend, mit der Tatsache konfrontiert zu werden, dass sie nicht in der Lage sein würden, die Programmierung zu bewältigen, da sie große Schwierigkeiten hatten, dem Tempo der Sitzungen zu folgen, Defizite im Umgang mit dem Computer hatten und Probleme hatten, auf dem Computer selbst zu schreiben, so dass sie die genauen Befehle, die in die Programmierung eingegeben werden sollten, nicht eingeben konnten. Infolgedessen fühlten sie sich vor den anderen unwohl, und anstatt ein stärkeres Gefühl der Zugehörigkeit zur Gruppe zu haben, fühlten sie sich eher als Außenseiter, die die Gruppe zurückhalten. Sie hatten keine Erfolgserlebnisse, verloren die Motivation und wollten das Projekt nicht fortsetzen. Dies wirkte sich auch auf die erlebnispädagogischen Sitzungen aus, da sie sich in der Gruppe nicht wohl fühlten und sich vor den anderen schämten.

Nach einer Diskussion mit den Betreuer:innen wurde beschlossen, dass diese Jugendlichen eine Stärkung ihres Selbstbewusstseins und ein Gefühl der Zugehörigkeit zur Gruppe brauchen, da sie dies aufgrund ihrer benachteiligten Situation benötigen. Daher beschlossen wir, sie nur an den erlebnispädagogischen Sitzungen teilnehmen zu lassen, da sie sonst ganz aus der Gruppe herausgefallen wären. Erst nachdem diese Schwierigkeit behoben war, begann sich die Gruppe zu entwickeln. Die Jugendlichen waren dann befreit, denn sie hatten keine Angst mehr, etwas tun zu müssen, was sie zum Scheitern verurteilte.

Es dauerte mehrere Sitzungen, bis sie begannen, aus ihrer Komfortzone herauszutreten und miteinander zu kommunizieren. Am Anfang hatten sie nur ein paar Worte zu sagen, aber im Laufe des Jahres haben sie gelernt, ihre Meinung zu äußern. Indem sie sich an die Regeln der Gruppe hielten, lernten sie, dass die anderen Gruppenmitglieder und die Betreuer:innen sie akzeptieren, auch wenn sie eine andere Meinung haben als die anderen oder wenn ihnen etwas nicht gefällt. Sie haben auch gelernt, dass sie in einem Team viel mehr erreichen können als alleine. Die Gruppe hat sich ständig verändert und weiterentwickelt, sie haben gelernt, zusammenzuarbeiten, einander zuzuhören und ihre Grenzen zu kennen.

Vor allem aber trug die Reise nach Kokava dazu bei, Beziehungen aufzubauen, sowohl innerhalb der Gruppe aus der Slowakei als auch zwischen den slowakisch-ungarischen Gruppen. Bei dieser Gelegenheit wurde die Tatsache, dass das Projekt sowohl in Budapest als auch in Tornala stattfindet, für die Gruppen zu einer Realität. Einige der Jugendlichen beschlossen nach der Kokava-Reise, dass sie auf jeden Fall am Summer Camp in Wien teilnehmen wollten, da sie sich mit der Budapester Gruppe angefreundet hatten. Dies war eine große Motivation, für den Rest des Schuljahrs aktiv an den Sitzungen teilzunehmen.

Entwicklung von Soft Skills

1. **Kommunikation und Feedback:** Zu Beginn des Projekts zögerten die Teilnehmer:innen, sich vor anderen zu äußern. Da die öffentliche Bildung immer noch vom Frontalunterricht dominiert wird, sind die Teilnehmer:innen nicht daran gewöhnt, ihre Meinung zu äußern. Die Moderator:innen setzten verschiedene erlebnispädagogische Methoden ein, um die Gruppenmitglieder dazu zu bringen, sich allmählich zu öffnen und sich daran zu gewöhnen, ihre Meinung zu sagen, denn in der Gruppe gibt es keine falsche Antwort, und sie tolerieren Meinungsverschiedenheiten, sie lernten, Feedback zu den Aktivitäten und zum Verhalten der anderen Teilnehmer:innen zu geben.

2. **Einfühlungsvermögen und Unterstützung:** Die verschiedenen Probleme, die in der Gruppe auftraten, führten dazu, dass die Teilnehmer:innen sich gegenseitig Empathie entgegenbrachten. Während der Sitzungen lernten sie, sich gegenseitig zu respektieren, zu akzeptieren und zu unterstützen. Manchmal brauchten Jugendliche in schwierigen Situationen Unterstützung, die sie von den Gruppenmitgliedern erhalten konnten. Einer der Teilnehmer:innen litt unter schweren Depressionen, aber die Gruppenmitglieder tolerierten seine Stimmung, versuchten, ihm während der Ausflüge und des Camps zuzuhören, und unterstützten ihn und sprachen mit ihm, auch wenn es oft schwierig war.

3. **Problemlösung und Zusammenarbeit:** Die Moderatoren versuchten stets, für die Gruppenmitglieder Aufgaben auszuwählen, die eine Herausforderung darstellten, weil sie Problemlösung und Zusammenarbeit erforderten. Auf diese Weise wurden ihre Problemlösungsfähigkeiten entwickelt und die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe wurde erheblich verbessert. Diese Aufgaben haben nach und nach dazu geführt, dass am Ende des Jahres alle Mitglieder der Gruppe miteinander kommunizierten und gemeinsam versuchten, die gesetzten Ziele zu erreichen.
   In unserer Gruppe wollten Roma- und Nicht-Roma-Teilnehmer:innen zu Beginn des Projekts nicht zusammenarbeiten, weil sie Vorbehalte gegeneinander hatten. Dies bestimmte auch die Gruppendynamik zu Beginn. Durch die gemeinsamen Aufgaben und das gegenseitige Kennenlernen wurden die Vorbehalte bei den Jugendlichen jedoch abgebaut, so dass die Gruppenmitglieder am Ende des Projekts zusammenarbeiten konnten.

Schlussfolgerung

Benachteiligte Teilnehmer:innen müssen ihre Kommunikationsfähigkeiten, ihre Kooperationsfähigkeit, ihr Selbstvertrauen und andere Soft Skills entwickeln, damit sie sich Ziele setzen können. Da ihr Umfeld und ihr familiärer Hintergrund nicht gewährleisten, dass diese Fähigkeiten zu Hause entwickelt werden, sollten die Schulen die Schüler:innen auch auf die Fähigkeiten vorbereiten, die sie für das Leben brauchen. Die außerschulischen Projektaktivitäten boten den Schüler:innen Aufgaben, die diese Fähigkeiten stärkten.

Die Gruppe aus der Slowakei begann das Projekt mit einem größeren Nachteil als die Jugendliche in Budapest, da sie nicht nur sozial benachteiligt waren, sondern auch in einer

der ärmsten Regionen des Landes, in einer Kleinstadt oder einem Dorf lebten. Die Welt der Programmierung bzw. des Codings war für sie sehr weit entfernt. Obwohl das Ziel darin bestand, dass beide Gruppen die gleichen Fortschritte machen und die gleichen Ergebnisse erzielen sollten, war von Beginn des Projekts an klar, dass dies nicht machbar sein würde. Die Erfahrung zeigt, dass die erlebnispädagogischen Sitzungen eine größere Wirkung auf die Gruppe aus der Slowakei hatten, da sie zunächst ihre Fähigkeiten stärken mussten, um ihr Fachwissen zu entwickeln, was zu Veränderungen in ihrer weiteren Ausbildung und ihrer Berufswahl führen könnte.

8. Schlussfolgerung und Ausblick

Das Projekt INFO-PRO war eine ehrgeizige Initiative, die darauf abzielte, benachteiligte Jugendliche in Ungarn und der Slowakei mit grundlegenden IT-, Soft Skills- und Karrierekompetenzen auszustatten, um ihre zukünftige Beschäftigungsfähigkeit und soziale Integration zu verbessern. Durch die Kombination eines einjährigen IT-Lehrplans mit einem abschließenden Sommercamp, das sich auf berufliche Fähigkeiten und persönliche Entwicklung konzentrierte, sollte das Programm die Lücke zwischen technischem Wissen und praktischer Berufsvorbereitung schließen. Das Projekt befasste sich mit den systembedingten Hindernissen, mit denen die Teilnehmer:innen konfrontiert sind, insbesondere diejenigen aus ländlichen oder marginalisierten Gemeinschaften, und förderte gleichzeitig das Gefühl der Handlungsfähigkeit und das Vertrauen in ihre Fähigkeiten.

Das INFO-PRO-Projekt konzentrierte sich auf zwei Schlüsselbereiche: technische IT-Schulung und die Entwicklung von Soft Skills, die für die persönliche und berufliche Entwicklung notwendig sind. Im Laufe des Schuljahres nahmen die Teilnehmer:innen an erfahrungsbasierten Lernaktivitäten teil, darunter Programmierübungen, Problemlösungsaufgaben und interaktive Gruppendiskussionen. Diese Aktivitäten sollten nicht nur die technischen Fähigkeiten verbessern, sondern auch die Zusammenarbeit, das kritische Denken und die effektive Kommunikation fördern.

Das Sommercamp diente als Erweiterung dieser Grundlage und legte den Schwerpunkt auf die Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt durch Aktivitäten wie das Schreiben von Lebensläufen, Scheininterviews und reflektierende Diskussionen. Durch die Kombination von Wissenstransfer und praktischer Anwendung sollte das Programm die Teilnehmer:innen darauf vorbereiten, sich in der Komplexität des modernen Arbeitsmarktes zurechtzufinden, und gleichzeitig ein größeres Gefühl der Selbstwirksamkeit und Orientierung fördern.

8.1. Auswirkungen und Ergebnisse

Entwicklung technischer Fertigkeiten

Ergebnis: Die Hypothese wird mit Nuancen unterstützt
Die Umfragen und die deliberative Meinungsumfrage (DOP), insbesondere nach dem Besuch von *The Circle*, zeigten ein nuancierteres Verständnis der Digitalisierung unter den Teilnehmer:innen. Die Teilnehmer:innen erkannten zwar die Vorteile digitaler Werkzeuge, waren sich aber auch der Risiken bewusst, insbesondere in Bezug auf den Datenschutz. Diese Veränderung entspricht der Hypothese, dass das Projekt eine ausgewogene Einstellung zur Digitalisierung fördern würde. Das gesteigerte Risikobewusstsein dämpfte jedoch ihren Enthusiasmus etwas, was eher auf eine vorsichtige, aber informierte als auf eine uneingeschränkt positive Sichtweise hindeutet.

Der IT-Lehrplan führte die Teilnehmer:innen erfolgreich in grundlegende Programmierkonzepte ein, z. B. in die Grundlagen der Programmierung, logische Strukturen und Datenverwaltung. Durch praktische Aktivitäten und gemeinschaftliche Projekte gewannen die Teilnehmer:innen Vertrauen in ihre technischen Fähigkeiten. Beobachtungen ergaben, dass viele Teilnehmer:innen IT zunächst als unzugänglich betrachteten. Die

strukturierten und unterstützenden Lehrmethoden trugen jedoch dazu bei, diese Fähigkeiten zu entmystifizieren, und förderten das Gefühl, etwas zu leisten und etwas zu können. So förderten beispielsweise Aktivitäten wie das Entwerfen und Programmieren von Kartenspielen nicht nur das technische Verständnis, sondern auch Kreativität und Teamarbeit.

Berufswünsche und Selbstvertrauen

Ergebnis: Die Hypothese wird teilweise unterstützt
Das Projekt verbesserte das Bewusstsein der Teilnehmer:innen für den Arbeitsmarkt und trug dazu bei, dass sie zur Halbzeit des Programms klarere Karriereziele formulierten. Während jedoch die Teilnehmer:innen aus Ungarn aufgrund ihres städtischen Kontexts und der konsequenten Betreuung eine größere Bereitschaft für Bewerbungen zeigten, sahen sich die Teilnehmer:innen aus der Slowakei, insbesondere die aus ländlichen Gebieten, mit systemischen Barrieren konfrontiert, die ihren Fortschritt einschränkten. Diese Divergenz deutet darauf hin, dass die Hypothese zwar für einige Teilnehmer:innen bestätigt wird, für andere jedoch zusätzliche Unterstützung und maßgeschneiderte Interventionen erforderlich sind, um ähnliche Ergebnisse zu erzielen.

Das INFO-PRO-Projekt hatte einen messbaren Einfluss auf die Berufswünsche und das Selbstvertrauen der Teilnehmer:innen, wobei die lokalen Gegebenheiten erhebliche Unterschiede mit sich brachten. Während des gesamten Jahres zeigten Umfragen und Beobachtungen eine anfängliche Unsicherheit über zukünftige Karrierewege, insbesondere bei Teilnehmer:innen aus der Slowakei, di aus ländlichen Gebieten stammen. Der Ansatz des erfahrungsbasierten Lernens und die strukturierten Aktivitäten halfen den Teilnehmer:innen, im Laufe der Zeit klarere und realistischere Ziele zu formulieren, auch wenn es weiterhin Herausforderungen gab.

Die Teilnehmer:innen aus Ungarn, die im städtischen Umfeld von Budapest leben, profitierten von einem besseren Zugang zu Karriereressourcen, verschiedenen Vorbildern und beruflichem Engagement. Dieses Umfeld trug dazu bei, dass sie anfangs mehr Selbstvertrauen hatten und sich dauerhaft auf das Programm einließen. Sie waren mit strukturierten karrierebezogenen Aktivitäten vertrauter, was es ihnen ermöglichte, positiver auf Übungen wie das Schreiben von Lebensläufen und Probeinterviews zu reagieren. Das städtische Umfeld bot den Teilnehmer:innen die Möglichkeit, ihre neu erworbenen IT-Kenntnisse mit konkreten Karrierewegen in Verbindung zu bringen, was ihr Gefühl der Bereitschaft stärkte.

Im Gegensatz dazu sahen sich die Teilnehmer:innen aus der Slowakei, die aus ländlichen Gebieten kamen, mit systembedingten Hindernissen konfrontiert, wie z. B. einem begrenzten Zugang zu bildungs- und berufsorientierten Ressourcen, was sich in ihrem geringeren Selbstvertrauen und ihrer geringeren Klarheit über ihre beruflichen Ziele widerspiegelte. Ihre anfängliche Unsicherheit rührte daher, dass sie sich nicht mit den verschiedenen Beschäftigungsmöglichkeiten vertraut gemacht hatten und nicht wussten, wie sie sich auf dem Arbeitsmarkt zurechtfinden sollten. Trotz dieser Herausforderungen verhalfen ihnen die Maßnahmen des Programms allmählich zu einem breiteren Verständnis der Karrieremöglichkeiten, auch wenn ihr Selbstvertrauen im Vergleich zu den Gleichaltrigen aus Ungarn eher schwach blieb.

Während des Sommercamps spielten Aktivitäten wie die Vorbereitung auf den Arbeitsmarkt und reflektierende Diskussionen eine entscheidende Rolle bei der Überbrückung dieser Lücken. Die Teilnehmer:innen aus Ungarn betonten den Wert von Vorstellungsgesprächen, die ein realistisches und dennoch unterstützendes Umfeld boten, um ihre Fähigkeiten zu üben und Selbstvertrauen aufzubauen. Diese Übungen entmystifizierten den Bewerbungsprozess und gaben ihnen das nötige Rüstzeug und Selbstvertrauen, um reale Chancen wahrzunehmen. Für die Teilnehmer:innen aus der Slowakei war das Camp eine wichtige Ergänzung zum Schuljahresprogramm, da es ihnen Einblicke in die Berufsplanung bot, die sie sonst vielleicht nicht bekommen hätten.

Am Ende des Programms zeigten beide Gruppen einen stärkeren Glauben an ihr Potenzial und ein klareres Verständnis für die Schritte, die erforderlich sind, um ihre Berufswünsche zu erfüllen. Die Unterschiede zwischen dem ländlichen und dem städtischen Kontext unterstrichen jedoch, wie wichtig es ist, die Maßnahmen auf die besonderen Herausforderungen zuzuschneiden, mit denen benachteiligte Jugendliche in unterschiedlichen Kontexten konfrontiert sind. Diese Ergebnisse verdeutlichen das transformative Potenzial einer Kombination aus technischer Ausbildung und praktischer Berufsberatung und unterstreichen gleichzeitig die Notwendigkeit einer nachhaltigen Unterstützung, um einen langfristigen Erfolg zu gewährleisten.

Soft Skills und Gruppendynamik

Ergebnis: Die Hypothese wird bestätigt
Beobachtungen und Rückmeldungen der Moderator:innen bestätigten eine deutliche Verbesserung der Gruppendynamik und der sozialen Integration. Die Teilnehmer:innen bauten Vertrauen auf, arbeiteten effektiv zusammen und unterstützten sich gegenseitig, was durch Aktivitäten wie die Entwicklung eines Kartenspiels und Diskussionen über zwischenmenschliche Herausforderungen deutlich wurde. Diese Ergebnisse bestätigen die Hypothese, dass strukturierte, gemeinschaftliche Aktivitäten die Teamarbeit und die soziale Integration fördern, insbesondere bei benachteiligten und vielfältigen Gruppen.

Einer der transformativsten Aspekte des Projekts war die Entwicklung von Soft Skills und Gruppendynamik. Im Laufe des Jahres entwickelten sich die Teilnehmer:innen von zögerlichen Einzelpersonen zu kooperativen Teammitgliedern, die in der Lage waren, Konflikte zu bewältigen, konstruktives Feedback zu geben und sich gegenseitig zu unterstützen. Vertrauen erwies sich als ein entscheidender Faktor, der durch gezielte Aktivitäten und konsequente Moderation gefördert wurde. Die Teilnehmer:innen zeigten ein deutliches Wachstum in den Bereichen Kommunikation, Empathie und Selbstregulierung, wobei diese Fähigkeiten während des Sommercamps weiter verfeinert wurden.

Zu den wichtigsten Beobachtungen gehören:

- **Vertrauen und Einbeziehung:** Die Teilnehmer:innen vertrauten den Moderator:innen und Gleichaltrigen zunehmend, was offene Diskussionen über persönliche Herausforderungen und gemeinsame Problemlösungen ermöglichte.

- **Feedback-Kultur:** Es entwickelte sich eine starke Feedback-Kultur, in der die Teilnehmer:innen selbstbewusst ihre Meinung äußerten und konstruktive Vorschläge machten.
- **Lösung von Konflikten:** Die Gruppe ging mit Herausforderungen wie Regelverstößen oder Hänseleien konstruktiv um und zeigte damit ihr Engagement für gemeinsame Werte und gegenseitigen Respekt.

Gesamtauswirkungen auf die Entwicklung digitaler und sozialer Fertigkeiten

Ergebnis: Die Hypothese wird bestätigt
Das Programm führte zu messbaren Verbesserungen der digitalen und sozialen Kompetenzen. Die Teilnehmer:innen erwarben grundlegende Programmierkenntnisse und entwickelten Problemlösungs- und Teamworkfähigkeiten durch projektbasierte Aktivitäten, insbesondere durch die Entwicklung von Kartenspielen. Umfragen und Beobachtungsdaten bestätigten, dass die Teilnehmer:innen das Programm mit verbesserten digitalen Kenntnissen und zwischenmenschlichen Fähigkeiten verließen, was die Hypothese bestätigte. Die unterschiedlichen Fortschritte der Teilnehmer:innen aus Ungarn und der Slowakei machen jedoch deutlich, dass bei zukünftigen Implementierungen kontextabhängige Anpassungen erforderlich sind.

Insgesamt wurden die Hauptziele des INFO-PRO-Projekts erfolgreich erreicht, wobei der Erfolg bei den verschiedenen Teilnehmer:innengruppen unterschiedlich ausfiel. Während alle Hypothesen bis zu einem gewissen Grad unterstützt wurden, unterstreichen die Unterschiede in den lokalen Kontexten und die systemischen Herausforderungen die Bedeutung maßgeschneiderter Strategien für eine maximale Wirkung. Die Ergebnisse unterstreichen das transformative Potenzial der Integration von digitaler Kompetenz mit Soft Skills und Beschäftigungsfähigkeitstraining und liefern wertvolle Erkenntnisse für künftige Programme, die benachteiligte Jugendliche stärken sollen.

8.2. Gelernte Lektionen

Der Bedarf an häufigeren länderübergreifenden Treffen

Eine wichtige Erkenntnis aus dem INFO-PRO-Projekt ist, wie wichtig es ist, Gelegenheiten für häufige Interaktionen zwischen den Teilnehmer:innen aus den beiden Ländern zu schaffen. Während das Programm die Gruppendynamik und die Entwicklung von Fähigkeiten in den einzelnen Ländern deutlich verbesserte, war die Bildung eines einheitlichen, zusammenhängenden Teams unter den Teilnehmer:innen aus Ungarn und der Slowakei weniger ausgeprägt. Die begrenzten Möglichkeiten für ein länderübergreifendes Engagement behinderten das Potenzial für den Aufbau von gegenseitigem Verständnis, Zusammenarbeit und einer gemeinsamen Gruppenidentität.

Die Forschung zur kulturübergreifenden Gruppendynamik unterstreicht die Bedeutung häufiger und sinnvoller Interaktionen für die Förderung des Zusammenhalts in vielfältigen Teams (Gudykunst, 2005). Regelmäßige Kontakte helfen den Teilnehmer:innen, Vertrautheit und Einfühlungsvermögen zu entwickeln, wodurch Vorurteile abgebaut und ein Gefühl für

gemeinsame Ziele gefördert werden. Im Rahmen des INFO-PRO-Projekts hätten häufigere gemeinsame Treffen den Teilnehmer:innen die Möglichkeit bieten können, an gemeinsamen Aufgaben mitzuarbeiten, reflektierende Diskussionen zu führen und Vertrauen über nationale Grenzen hinweg aufzubauen. Dieser Ansatz deckt sich mit den Erkenntnissen von Pettigrew (1998), der feststellte, dass strukturierte und wiederholte Kontakte zwischen den Gruppen die Beziehungen erheblich verbessern und Barrieren zwischen verschiedenen Gruppen abbauen können.

Außerdem hätten regelmäßige gemeinsame Aktivitäten den Teilnehmer:innen die Möglichkeit gegeben, ihre Soft Skills wie Kommunikation und Teamarbeit in einem multikulturellen Umfeld zu üben und sie so besser auf die globalisierte Arbeitswelt vorzubereiten. Aktivitäten wie das gemeinsame Lösen von Problemen oder die gemeinsame Entwicklung von Projektergebnissen hätten als praktischer Rahmen für den Aufbau eines einheitlichen Teams dienen und gleichzeitig die allgemeinen Ziele des Programms stärken können.

Die Bedeutung von Konsistenz bei der Moderation

Eine weitere wichtige Erkenntnis war die Notwendigkeit, dass die mit den Teilnehmer:innen arbeitenden Moderator:innen und Sozialarbeiter:innen auf einer Wellenlänge sein müssen. Am INFO-PRO-Projekt waren verschiedene Teams beteiligt, die verschiedene Aspekte des Programms beaufsichtigten, darunter IT-Schulungen, die Entwicklung von Soft Skills und Sommer Camp-Aktivitäten. Diese Aufteilung der Zuständigkeiten ermöglichte zwar spezialisierte Fachkenntnisse, führte aber auch zu Herausforderungen bei der Kommunikation und Informationsweitergabe. Die Teilnehmer:innen wurden manchmal uneinheitlich angeleitet, was zu Verwirrung und verpassten Gelegenheiten führen konnte, auf die individuellen Bedürfnisse effektiv einzugehen.

Studien über Jugendentwicklungsprogramme unterstreichen den Wert einer beständigen Mentorenschaft für den Aufbau von Vertrauen und die Förderung von Engagement. Rhodes et al. (2006) fanden heraus, dass dauerhafte, bedeutungsvolle Beziehungen zu Mentor:innen ein wichtiger Prädiktor für positive Ergebnisse in Jugendprogrammen sind. Häufige Personalwechsel oder fragmentierte Aufsicht können den Vertrauensbildungsprozess stören und das Sicherheitsgefühl der Teilnehmer:innen beeinträchtigen. Im Projekt INFO-PRO hätte ein einziges, einheitliches Team, das die Teilnehmer:innen über alle Phasen des Programms hinweg betreut hätte, eine bessere Kommunikation ermöglicht, den Informationstransfer gestrafft und den Teilnehmer:innen vertraute, vertrauenswürdige Personen zur Seite gestellt, die sie auf ihrem Weg begleiten.

Diese Beständigkeit ist besonders wichtig für benachteiligte Jugendliche, die aufgrund früherer Erfahrungen mit Instabilität oder mangelnder Unterstützung bereits Schwierigkeiten haben, vertrauensvolle Beziehungen aufzubauen. Durch die Beibehaltung eines stabilen Teams könnte das Programm sicherstellen, dass die Betreuer die Fortschritte, Bedürfnisse und Herausforderungen jedes:jeder Teilnehmers:Teilnehmerin genau kennen, was eine individuellere und effektivere Unterstützung ermöglicht.

Referenzen

Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Definition von Fähigkeiten des einundzwanzigsten Jahrhunderts. In *Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (S. 17-66). Springer.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomie der Bildungsziele: Die Klassifizierung von Bildungszielen.* Handbuch I: Kognitiver Bereich. David McKay Co., Inc.

Bódis, J. (2019). *Roma-Integration und Bildung in Ungarn: A Reality Check*. European Journal of Social Work.

Brown, P., & Hesketh, A. (2004). *The Mismanagement of Talent: Beschäftigungsfähigkeit und Arbeitsplätze in der wissensbasierten Wirtschaft.* Oxford University Press.

CEDEFOP. (2023). *Qualifikationsprognose - Slowakei 2023*. Abgerufen von https://www.cedefop.europa.eu

CEDEFOP. (2023). Jugend und die Zukunft der Arbeit: Fertigkeiten für morgen. Abrufbar unter https://www.cedefop.europa.eu

Czibere, I., & Rácz, A. (2020). *Roma-Schüler:innen und digitale Ausgrenzung in Ungarn*.

Czibere, I., & Rácz, A. (2020). *The Role of Digital Literacy in Social Integration: A Hungarian Case Study*. Digitale Gesellschaft.

Europäische Kommission (2020) - "Aktionsplan für digitale Bildung 2021-2027". Hebt die Bedeutung digitaler Kompetenzen für die soziale Eingliederung und berufliche Chancen hervor. Verfügbar unter: Europäische Kommission.

Europäisches Zentrum für die Rechte der Roma (ERRC). (2020). *The State of Roma Education in Hungary*.

Agentur der Europäischen Union für Grundrechte (FRA). (2020). *Bildung und Beschäftigung von Roma in der Slowakei*.

Eurostat. (2021). Jugendarbeitslosenquoten in Europa. Abrufbar unter https://ec.europa.eu/eurostat

FRA. (2020). *Erhebung über Roma und Traveller 2020*.

Gudykunst, W. B. (2005). *Eine Angst/Ungewissheitsmanagement (AUM)-Theorie der effektiven Kommunikation*. International and Intercultural Communication Annual, 1(1), 8-12.

Hargittai, E. (2010). Digital na(t)ives? Unterschiedliche Internetkenntnisse und -nutzung bei Mitgliedern der "Netzgeneration". *Sociological Inquiry, 80*(1), 92-113.

Heckman, J. J., & Kautz, T. (2013). Förderung und Messung von Fähigkeiten: Interventionen zur Verbesserung von Charakter und Kognition. *NBER Working Paper No. 19656.* National Bureau of Economic Research.

Hidas, S., & Hajduová, Z. (2019). *Digitale Kompetenzen und Beschäftigungschancen in der Slowakei*.

Hidas, S., & Hajduová, Z. (2019). *Employment Barriers for Roma Youth in Slovakia*. Central European Economic Review.

Ungarische Akademie der Wissenschaften. (2020). *Digitale Bildung in Ungarn: Lücken und Möglichkeiten*.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1989). Kooperation und Wettbewerb: Theorie und Forschung. *Interaction Book Company.*

Knight, P., & Yorke, M. (2003). *Beschäftigungsfähigkeit: Beurteilen und Kommunizieren von Erfolgen.* Learning and Teaching Support Network.

Knowles, M. S. (1980). *Die moderne Praxis der Erwachsenenbildung: Von der Pädagogik zur Andragogik.* Cambridge.

Kolb, D. A. (1984). *Erlebnisorientiertes Lernen: Experience as the Source of Learning and Development.* Prentice Hall.

Kováčová, E., & Juríková, M. (2017). Barrieren für Bildung und Beschäftigungsfähigkeit von Roma-Jugendlichen in der Slowakei. *Central European Journal of Public Policy, 11*(2), 43-57.

Kováčová, E., & Juríková, M. (2017). *Bildungsungleichheiten in der Slowakei*.

Kováčová, M., & Juríková, M. (2017). *Bildung und soziale Eingliederung der Roma in der Slowakei*. Europäische Bildung.

Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2007) - "Gradations in digital inclusion: Children, young people, and the digital divide". *Neue Medien & Gesellschaft,* 9(4), 671-696. Erörtert die Ungleichheiten bei den digitalen Fähigkeiten junger Menschen.

Mihályi, A. (2020). *Digitale Kluft und Bildungsungleichheit in der Slowakei*. Europäische Zeitschrift für Bildung.

Mihályi, P. (2020). Bildungs- und arbeitsmarktpolitische Herausforderungen für benachteiligte Gemeinschaften. *Central European Journal of Public Policy.*

OECD. (2019). Berufsberatung für alle: Making it happen. Abgerufen von https://www.oecd.org.

OECD. (2019). Education at a Glance: Indicators for Skills Development. Abgerufen von https://www.oecd.org.

OECD. (2019). *PISA 2018 Results*.

OECD (2021) - "21st Century Skills and Digital Competencies". Ein Bericht über die digitale Kompetenz und die Bereitschaft der Jugend in den Mitgliedsländern. Verfügbar unter: OECD Digital Education.

Partnerschaft für Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts. (2009). *Rahmen für das Lernen im 21. Jahrhundert.* Abgerufen von https://www.battelleforkids.org/networks/p21/frameworks-resources

Pettigrew, T. F. (1998). Theorie des Intergruppenkontakts. *Annual Review of Psychology*, 49(1), 65-85.

Prinz, M. (2004). Funktioniert aktives Lernen? A review of the research. *Journal of Engineering Education, 93*(3), 223-231.

Radó, P. (2018). *Segregation im ungarischen Bildungswesen: Causes and consequences*.

Rhodes, J. E., Spencer, R., Keller, T. E., Liang, B., & Noam, G. G. (2006). Ein Modell für den Einfluss von Mentorenbeziehungen auf die Entwicklung von Jugendlichen. *Zeitschrift für Gemeindepsychologie*, 34(6), 691-707.

Salner, A. (2021). *Auswirkungen von COVID-19 auf die digitale Bildung in Mitteleuropa*.

Salner, A. (2021). *Auswirkungen von COVID-19 auf marginalisierte Gemeinschaften in Ungarn und der Slowakei*. Social Inclusion Quarterly.

Sen, A. (1999). *Entwicklung als Freiheit.* Oxford University Press.

Slavin, R. E. (1995). Kooperatives Lernen: Theorie, Forschung und Praxis. *Allyn & Bacon.*

Tóth, J., & Ábrahám, R. (2019). *NEET youth in Hungary: Challenges and solutions*.

Tóth, M., & Ábrahám, P. (2019). *Youth Employment and Digital Literacy in Hungary*. European Labour Review.

UNESCO (2021) - "Digitale Kompetenz für nachhaltige Entwicklung". Untersucht die Rolle der digitalen Kompetenz bei der Förderung von Gleichheit und Integration. Verfügbar unter: UNESCO Digital Resources.

Van Deursen, A. J. A. M., & Van Dijk, J. A. G. M. (2019) - "The first-level digital divide shifts from inequalities in physical access to inequalities in material access." *New Media & Society,* 21(2), 354-375. Untersucht die Ungleichheiten beim Zugang zu digitalen Werkzeugen und deren Nutzung.

Weltwirtschaftsforum (2020) - "The Future of Jobs Report". Erörtert die zunehmende Bedeutung digitaler Fähigkeiten auf dem globalen Arbeitsmarkt. Verfügbar unter: Weltwirtschaftsforum.

Yorke, M. (2006). Beschäftigungsfähigkeit in der Hochschulbildung: Was sie ist - was sie nicht ist. *Learning and Employability Series One.*

Anhang

Umfrage

Welche digitalen Geräte verwendest du normalerweise?
Nutzst du das Internet?
Wie oft benutzt du einen Laptop/Computer?
Wie oft benutzt du ein Smartphone?
Wie oft siehst du dir Serien/Filme an?
Wie beurteilst du die Tatsache, dass immer mehr Dinge digital werden?
Was denkst du, was das Internet ist?
Was bedeutet die Digitalisierung für dich?
Glaubst du, dass digitale Geräte und das Internet helfen, neue Dinge zu lernen?
Wie wohl fühlst du dich bei der Nutzung digitaler Technologien für Schularbeiten oder Hausaufgaben?
Glaubst du, dass es für Jugendliche in deinem Alter wichtig ist, etwas über digitale Technologie und deren Funktionsweise zu lernen?
Glaubst du, dass die digitale Technologie es einfacher macht, mit Freund:innen und Familie in Kontakt zu bleiben?
Bevorzugst du digitale Verbindungen oder persönliche Treffen?
Was sind deiner Meinung nach die Vorteile des Einsatzes digitaler Technologie zum Lernen und zur Unterhaltung?
Hast du irgendwelche Bedenken oder Abneigungen bei der Nutzung von digitalen Geräten oder dem Internet?
Wie oft treibst du Sport?
Wie viel Zeit verbringst du in der Natur? (Spazierengehen, Wandern, Sport im Freien, Spielen mit Freund:innen)
Was machst du normalerweise in deiner Freizeit?
Wie oft kommunizierst du mit deinen Freund:innen über Textnachrichten?
Wie oft kommunizierst du mit deinen Freund:innen über Messenger/Instagram/TikTok?
Wie oft triffst du deine Freund:innen persönlich?
Wie verbringst du Zeit mit deinen Freund:innen, wenn ihr euch persönlich trefft?
Was bedeutet das Wort "Informatik" für dich?
Wozu ist die Informatik deiner Meinung nach gut?
Welche digitalen Fähigkeiten kann eine Person deiner Meinung nach haben? (Mehrfachnennungen möglich)
Kennst du berühmte IT-Expert:innen? Wenn ja, wer fällt dir ein?
Was macht ein:e IT-Fachmann:frau?
Wie einfach ist es für dich, ein Programm auf einem Computer/Laptop zu starten?
Wie einfach ist es für dich, das Betriebssystem auf deinem Handy neu zu installieren?
Wie einfach findest du es, ein Programm (Software) auf einem Laptop zu installieren?
Wie leicht fällt es dir, eine Idee für ein Online-Spiel zu entwickeln?
Wie einfach findest du es, ein Online-Spiel zu programmieren?
Wie leicht fällt es dir, eine mathematische Aufgabe zu verstehen?
Wie leicht fällt es dir, eine mathematische Aufgabe zu lösen?
Wie nahe fühlst du dich der Mathematik?
Welcher Anteil der Arbeitsplätze erfordert deiner Meinung nach IT-Kenntnisse?

Wie hoch ist deiner Meinung nach der Anteil der Arbeitsplätze, für die Fremdsprachenkenntnisse erforderlich sind?
Welcher Anteil der Arbeitsplätze erfordert deiner Meinung nach Kommunikationsfähigkeiten?
Wie stark wirken sich deiner Meinung nach die Hobbys einer Person auf ihr Gehalt aus?
Wie stark wirkt sich deiner Meinung nach die Ausbildung eines Menschen auf sein Gehalt aus?
Wie stark wirken sich deiner Meinung nach die Kommunikationsfähigkeiten einer Person auf ihr Gehalt aus?
Wie stark wirkt sich deiner Meinung nach die Empathie einer Person auf ihr Gehalt aus?
Wie stark wirkt sich deiner Meinung nach die Anzahl der gesprochenen Sprachen auf das Gehalt einer Person aus?
Wie stark wirken sich deiner Meinung nach IT-Grundkenntnisse auf das Gehalt aus?
Wie stark wirken sich deiner Meinung nach Programmierkenntnisse auf das Gehalt einer Person aus?
Welche Art von Beruf möchtest du in Zukunft ausüben?
Welche Kenntnisse und Fähigkeiten wirst du für diese Tätigkeit benötigen?
Welche Kenntnisse oder Fähigkeiten musst du deiner Meinung nach verbessern, um deinen Traumjob zu bekommen?
Was würdest du gerne noch lernen oder üben?
Wie wichtig ist deiner Meinung nach Einfühlungsvermögen für deinen Traumjob?
Wie wichtig sind deiner Meinung nach gute Kommunikationsfähigkeiten für deinen Traumjob?
Wie wichtig ist deiner Meinung nach ein hohes Bildungsniveau für deinen Wunschberuf?
Wie wichtig sind deiner Meinung nach Sprachkenntnisse für deinen Wunschberuf?
Wie wichtig sind deiner Meinung nach IT-Kenntnisse für deinen Traumjob?
Wenn ja, welche IT-Kenntnisse sind deiner Meinung nach für diese Stelle wichtig?
Wie zuversichtlich fühlst du dich, wenn du dich jetzt auf deinen Traumjob bewirbst?
Wie zuversichtlich bist du, dass du aufgrund deiner derzeitigen Fähigkeiten und Erfahrungen für deinen Traumjob eingestellt werden würdest?
Wie sicher fühlst du dich, wenn du deinen Lebenslauf schreibst?
Wie sicher fühlst du dich, dass du einen Arbeitgeber in einem Vorstellungsgespräch von deiner Eignung überzeugen kannst?
Welche anderen Arbeitsbereiche interessieren dich?
Falls zutreffend, was sind die Vorteile/Nachteile dieses alternativen Jobs im Vergleich zu deinem Traumjob?

Fragen zum Vorstellungsgespräch

Wir werden dir auch einige Einzelheiten über die Stelle mitteilen.
Welche Berufserfahrung hast du?
Wie gehst du mit stressigen Situationen um?
Was sind deine Stärken und Schwächen?
Wie siehst du dich selbst in fünf Jahren?
Wie löst du normalerweise Konflikte?
Was würde dich in diesem Beruf motivieren?
In welcher Art von Arbeitsumgebung fühlst du dich am wohlsten?

Können wir für ein paar Minuten zu Englisch wechseln? → Erzähl mir etwas über dein Hobby.
Hast du Fragen zu der Stelle oder dem Unternehmen?

Fragen zum Interview

Frage Design

- **Offene Fragen**: Diese ermöglichen es den Teilnehmer:innen, ihre Erfahrungen näher zu erläutern, was reichhaltige qualitative Daten liefert.
- **Konkrete Beispiele**: Durch die Frage nach konkreten Beispielen wird sichergestellt, dass die Antworten auf den tatsächlichen Erfahrungen der Teilnehmer:innen beruhen.
- **Fokus auf Reflexion**: Die Ermutigung der Teilnehmer:innen, über die Veränderungen ihrer Einstellungen, Fähigkeiten und Wahrnehmungen zu reflektieren, hilft dabei, die Auswirkungen des Programms besser zu bewerten.

Diese Fragen stellen sicher, dass die Interviews aussagekräftige Erkenntnisse liefern, die mit den Zielen des INFO-PRO-Projekts und den Forschungszielen übereinstimmen.

1. Einstellungen gegenüber der Digitalisierung

- Wie denkst du über die Rolle von Technologie und digitalen Werkzeugen in deinem täglichen Leben?

- Kannst du beschreiben, wie sich dein Blick auf die Digitalisierung nach der Teilnahme am Projekt verändert hat?

- Wo siehst du die größten Chancen und Risiken der Digitalisierung?

2. Beschäftigung mit Schulungsinhalten

- Welcher Teil des Programms war für dich am interessantesten oder angenehmsten und warum?
- Kannst du eine bestimmte Aktivität (z. B. Programmieren, Gruppenaufgaben) beschreiben, bei der du dich besonders engagiert gefühlt hast oder etwas Wertvolles gelernt hast?
- Gab es Herausforderungen beim Erlernen der technischen Fertigkeiten, und wie hast du diese gemeistert?
- Wie würdest du dein Selbstvertrauen bei der Anwendung der erlernten digitalen Fähigkeiten in realen Szenarien beschreiben?

3. Gruppendynamik und soziale Eingliederung

- Wie hat die Arbeit in Gruppen während des Programms deine Fähigkeit beeinflusst, mit anderen zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten?

- Kannst du ein Beispiel dafür nennen, wie du oder deine Gruppe einen Konflikt gelöst oder eine Herausforderung gemeinsam gemeistert habt?
- Hast du dich von deinen Kolleg:innen und Gruppenleiter:innen während des Programms einbezogen und unterstützt gefühlt? Warum oder warum nicht?
- Wie hat die Teilnahme an Gruppenaktivitäten deine Sichtweise auf Teamarbeit verändert?

4. Wahrnehmung des Arbeitsmarktes

- Welche beruflichen Ziele hast du, und wie hat das Programm deine Ziele beeinflusst?
- Wie gut fühlst du dich nach der Teilnahme an diesem Programm auf eine Tätigkeit im digitalen oder IT-Bereich vorbereitet?
- Welche Fähigkeiten oder Kenntnisse, die du im Rahmen des Programms erworben hast, werden deiner Meinung nach auf dem Arbeitsmarkt am nützlichsten sein?
- Welche zusätzlichen Fähigkeiten oder Kenntnisse musst du deiner Meinung nach verbessern, um deine beruflichen Ziele zu erreichen?

Allgemeine und abschließende Fragen

- Was war das Wertvollste, das du während des Programms gelernt hast?
- Wenn du einen Teil des Programms ändern oder verbessern könntest, welcher wäre das?
- Wie hat dieses Programm deiner Meinung nach dazu beigetragen, dich auf deine Zukunft vorzubereiten, sowohl persönlich als auch beruflich?
- Hast du weitere Gedanken oder Rückmeldungen zu deiner Erfahrung mit dem Programm?