

KONZEPT

# DIGITALE AKADEMIE

FÜR JUNGE MENSCHEN MIT/OHNE SCHULABSCHLUSS  
AUF DEM WEG ZUR AUSBILDUNG (BUNDESWEIT)

# FAKTENCHECK DIGITALE AKADEMIE



## ZIELGRUPPE

junge Menschen mit/ohne Schulabschluss mit besonderem Unterstützungsbedarf auf dem Weg zur Ausbildung (bundesweit), in berufsvorbereitenden Bildungsgängen oder im letzten Schuljahr



## ZIEL

Individuelle Unterstützung der klassischen Berufsorientierung durch anderen, spielerischem Ansatz, Förderung digitaler Kompetenzen



## PROGRAMM

Abenteuerliches Computerspiel, interaktive Gruppensessions und persönliches Coaching: maximal 12 Wochen durchläuft eine Gruppe modulare Inhalte bis zum Ziel



## UMSETZUNG

Angebot für Klassen, Gruppen, Jahrgänge oder Einzelne: Einbindung in ggf. laufende berufsbildende Maßnahme durch Aufnahme ins schulische Angebot, alleinstehend als außerschulisches Angebot oder in Kombination



## GRUPPENGROSSE & TEAM

Mit einem Schlüssel von 1:5 begleitet sind ca. 25 Teilnehmer:innen pro Gruppe/ Klasse



## ERGEBNIS

Bewerberprofil gestärkt, individuell beruflich orientiert, Sicherheit im Berufsziel, Bewerbungsunterlagen und Bewerbung, digitale Kompetenzen. Und: Gemeinsame Motivation & ein Zertifikat!



## ZEITRAHMEN UND TERMINE

Je nach Lernziel maximal 12 Wochen mit 3-4 Stunden pro Woche; Ablauf und Termine je nach Umsetzung, Lernziel und Kapazität individualisierbar (1-2 Stunden Selbstlernen im Computerspiel, ca. 1-2 Stunden Gruppensessions, Einzelgespräche nach Bedarf)



## KOSTENFREI

kostenfreies Angebot für junge Menschen, Finanzierung des Programms über Förderpartner und Fördermittel



## PHASE BE

gemeinnütziges Sozialunternehmen, seit über 10 Jahren in der Berufsorientierung tätig als Ausgründung eines universitären Konzepts, mit neuem innovativem Programm "Digitale Akademie"



## AUSZEICHUNG UND ZERTIFIZIERUNG

2023 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für die Digitale Akademie ausgezeichnet, AZAV-zertifiziert



# DIGITALE AKADEMIE

SPIELERISCH.  
INDIVIDUELL.  
STÄRKEND.

## UNTERSTÜTZUNG MAL ANDERS

Die "Digitale Akademie - deine Zukunft, dein Spiel!" bietet jungen Menschen mit und ohne Schulabschluss ein maximal 12-wöchiges Online-Programm mit einer einzigartigen Mischung aus abenteuerlichem Computerspiel, interaktiven Gruppen-Sessions und persönlichem Coaching. Das Programm ist kostenfrei, individuell und richtet sich an junge Menschen in allen Bundesländern auf der Suche nach einer Ausbildung oder einem Plan, wie es weitergehen soll. Es funktioniert neben ggf. laufenden berufsvorbereitenden Bildungsgängen und kann alleinstehend oder komplementär zur klassischen Berufsorientierung eingesetzt werden.

## WARUM?

Ob schulische Schwierigkeiten vorm Abschluss, ausgefallene Praktika in der Corona-Pandemie oder Herausforderungen während der Berufsvorbereitung: Es gibt viele Gründe, warum junge Menschen noch keinen Übergang in die Ausbildung gefunden, angestrebt oder geschafft haben. Gefragt sind Motivation, Selbststärkung, Orientierung - und digitale Kompetenzen. Mit dem kompakten Programm mit Gamification-Ansatz basierend auf dem ganzheitlichen Konzept der Phase BE bietet die Digitale Akademie eine maßgeschneiderte Lösung für junge Menschen, die nach beruflicher Orientierung suchen. Für starke Persönlichkeiten und gegen Fachkräftemangel.

## DIE PHASE BE

Die Phase BE gGmbH begleitet als Sozialunternehmen seit Jahren bundesweit Jugendliche auf dem Weg in die Berufsausbildung mit einem starken Ansatz individueller Förderung. Das Konzept wurde an der Leuphana Universität Lüneburg entwickelt, dort 10 Jahre bundesweit etabliert und wird seit 2018 eigenständig als Phase BE gGmbH in den Projekten "Sommerakademien" umgesetzt. Seit 2022 pilotieren wir das Konzept nun in der Digitalen Akademie um die Berufsorientierung an Schulen, ganz im Sinne der "[Bildung in der digitalen Welt](#)", zu unterstützen und ergänzen. Phase BE ist ein AZAV-zertifizierter Bildungsträger.

# DAS PROGRAMM

## METHODIK, AUFBAU, INHALTE

Nach einem persönlichen oder digitalen Onboarding der Gruppe und einem aufregenden Start-Event tauchen die jungen Menschen in eine Welt ein, die nicht nur Unterhaltung bietet, sondern auch Berufsorientierung mit den neuen Möglichkeiten der Digitalisierung vereint. Jede Programmwoche wird die Gruppe durch verschiedene thematische Module geführt, die sich auf die Entwicklung von Stärken und Werten, die Orientierung im Berufsleben sowie den Erwerb von Fähigkeiten in der Berufs- und Bewerbungsvorbereitung konzentrieren. Diese Inhalte werden sowohl im Rahmen des Spiels als auch in bis zu zwei begleiteten einstündigen Sessions pro Woche in Kleingruppen behandelt. Zusätzlich stehen wöchentliche Einzelgespräche mit einem Mitglied des Begleitemms zur Verfügung, um individuelle Bedürfnisse und Fragen zu adressieren. Zusätzlich zu den Modulen werden an die Lerngruppe angepasste Sonderevents konzipiert und durchgeführt: von A wie Auftreten im Bewerbungsgespräch über B wie Berufsmesse, C wie in Coden bis zu Z wie abschließende Zertifikatsverleihung.

Durch Kombination dieser Elemente werden nicht nur kleine und große Erfolge im Spiel gefeiert, sondern auch die persönlichen und digitalen Kompetenzen gestärkt. So gelingt, eine Auseinandersetzung mit der Zukunft zu motivieren und auf den Bewerbungsprozess im Arbeitsmarkt 4.0 vorzubereiten.

## KOSTENFREIE TEILNAHME

Die Teilnahme ist für junge Menschen kostenfrei. Die Digitale Akademie wurde 2022 von der Phase BE in Kooperation mit unserem Förderpartner aqtivator initiiert. Die Förderung sichert die Pilotierung des Projekts ab und unterstützt die ersten Durchgänge. Für die Umsetzung in aktuellen Jahrgängen suchen wir stets Kooperationen im bundesweiten Schul-, Partner- und Fördernetzwerk.

# 7 MODULE

## KENNLERNPHASE

- 1 Persönlichkeit
- 2 Selbstpräsentation

## FINDUNGSPHASE

- 3 Berufsorientierung

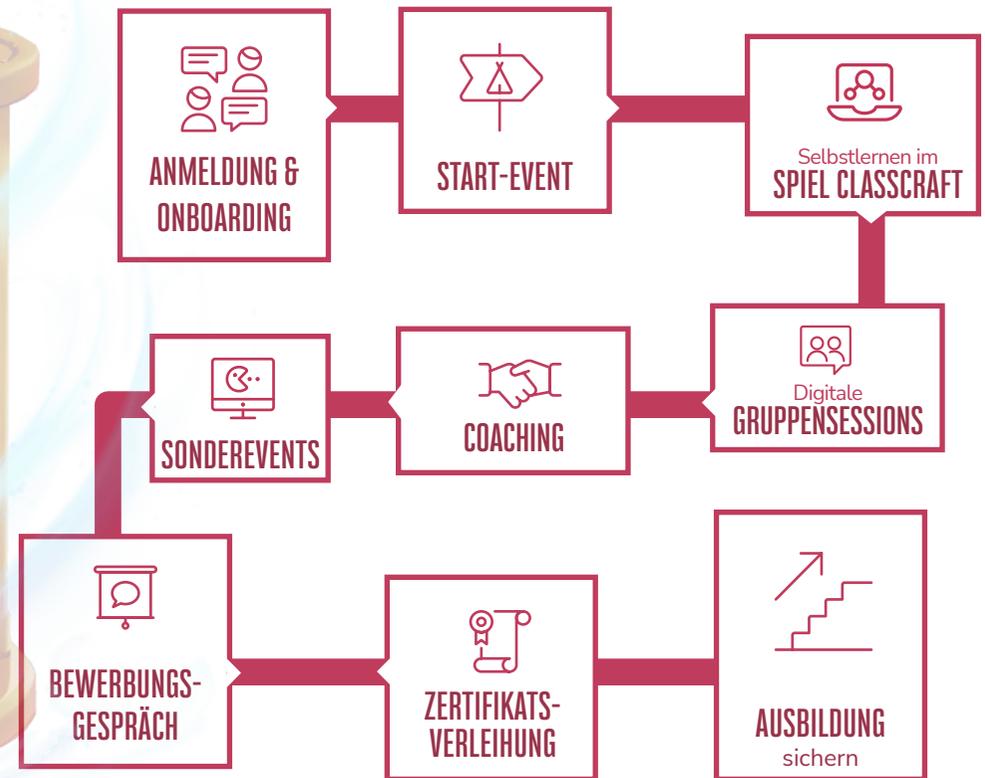
## ERSTELLUNGSPHASE

- 4 Bewerbungsunterlagen

## ERREICHUNGSPHASE

- 5 Bewerben
- 6 Bewerbungsgespräch
- 7 Individuelle Begleitung

# ABLAUF



# DAS SPIEL



Held:innen Rucksack > Avatar-Dashboard

**Classcraft Lernperson**  
Stufe 1 • Magier

Experience Points  
1000

Goldstücke

Crystals

Health

Das Rätsel des Turms  
Meinze Held:in

Ein Treffen von Fremden

Der schnellste Weg nach unten  
Stärken von Held:in

Beispielhafte Einblicke in Classcraft

## ZUKUNFT ZOCKEN: IN CLASSCRAFT

Die Selbstlernaufgaben sind in einer Fantasy-Story verpackt und in einer Spielumgebung integriert: Die Teilnehmer:innen schlüpfen in die Rolle eines Avatars - als Magier, Heiler oder Krieger. Individuell und kooperativ meistern sie Herausforderungen und durchlaufen die packende Story, wobei sie von Level zu Level fortschreiten und sich gegenseitig beim Lernprozess unterstützen.

Durch das erfolgreiche Erarbeiten von Aufgaben und die aktive Teilnahme an Gruppensessions sammeln die Teilnehmer:innen Erfahrungspunkte und Goldstücke. Das fördert nicht nur das Engagement, sondern spiegelt auch ihre individuellen Fortschritte und Beiträge zur Gruppe wider. Entsprechend dem Spielprinzip werden bei weniger förderlichem Verhalten Lebenspunkte abgezogen, was den Anreiz bietet, sich positiv und konstruktiv zu beteiligen. Weitere Anreize im Spielverlauf: Man kann den Avatar mit Accessories und unterstützenden Tiere ausstatten und sich interaktiv durch Story und Aufgaben bewegen. Das Eintauschen der Lebenspunkte verstärkt die extrinsische Motivation, erleichtert es, kontinuierlich teilzunehmen und damit möglichst viel zu lernen und für sich mitnehmen zu können.



Die Spielumgebung ermöglicht dem begleitenden pädagogischen Team, den individuellen Lernfortschritt der Teilnehmer:innen genau zu verfolgen und bedarfsgerechte Unterstützung anzubieten. So wird zu den Gruppensessions und Einzelgesprächen sichergestellt, dass jede Person der Gruppe optimal gefördert wird.

### # Kann man das Spiel mal ausprobieren?



Auf Anfrage zeigen wir Ihnen, Ihrem Team/Kollegium oder auch Gruppen von jungen Menschen gerne eine Online-Demo. Schreiben Sie dafür gerne an: [info@phasebe.de](mailto:info@phasebe.de)  
Mehr zu Classcraft selbst erfahren Sie hier: <https://www.classcraft>.

# RAHMEN- BEDINGUNGEN

## TEILNAHME

Klassen, Gruppen, Jahrgänge oder Einzelne aus ganz Deutschland können bei der Digitalen Akademie teilnehmen, ganz gleich ob sie in einem berufsvorbereitenden Bildungsgang, in ihrem letzten Schuljahr oder ganz ohne Maßnahme sind. Bei Projekten gemeinsam mit Institutionen wie z.B. Berufsschulen starten wir kein Projekt ohne das gemeinsame Gespräch: So können sich die Projektpartner kennenlernen, eine mögliche Umsetzung und die Basis für eine gemeinsame Umsetzung besprochen werden.

## KOSTENFREI

Die Teilnahme ist für junge Menschen kostenfrei. Die Digitale Akademie wurde 2022 von der Phase BE in Kooperation mit unserem Förderpartner aqtvator initiiert. Die Förderung sichert die Pilotierung des Projekts ab und unterstützt die ersten Durchgänge. Für die Umsetzung in aktuellen Jahrgängen suchen wir stets Kooperationen im bundesweiten Schul-, Partner- und Fördernetzwerk.

## LERNPLATTFORM

Die Online-Welt basiert auf dem Spiel Classcraft mit eingebundenen Inhalten aus Google Classroom: Ohne sich mit der privaten Mail registrieren zu müssen, erhalten die Teilnehmer:innen einen für alles. So haben sie Zugang zum Spiel in Classcraft mit dortigen Aufgaben, zu Video-Calls und Kommunikationstools mit der Gruppe und dem Team wie Chat und E-Mail. Dafür stellt Phase BE Accounts pro Teilnehmer:in bereit.

## TECHNIK

Computer mit einem gängigen Browser oder ein Smartphone oder Tablet - inklusive Kamera und Internet. Ganz gleich, ob computerspielaffin oder nicht: Im technischen Onboarding richten wir alles gemeinsam ein. Bei Bedarf können Leihgeräte angefragt werden.



## GEMEINSAM WIRKEN - PERSÖNLICH UND DIGITAL

## BEGLEITENDES TEAM

Im Verhältnis von 1:5 begleiten und stärken unsere Teamer:innen die jungen Menschen individuell auf ihrem Weg in die Berufsausbildung. Das Team ist nicht nur während der Gruppensessions und individuellen Einzelsettings präsent, sondern begleitet auch diverse Events. Für Rückfragen und Hilfestellungen rund um Technik und allen Inhalten ist das gesamte Programm über Raum. Das pädagogische Team der Digitalen Akademie wird regelmäßig von der Phase BE fortgebildet, insbesondere im Bereich der Berufsorientierung und digitalen Bildung. So schafft die Digitale Akademie eine Brücke zwischen traditioneller Bildung und modernen digitalen Lernformen, die den Teilnehmer:innen ermöglicht, sich auf die Anforderungen der digitalen Berufswelt optimal vorzubereiten.

## VERBINDUNG INS UMFELD VOR ORT

Wenn Hürden wie Herausforderungen mit Alltagsstrukturen, Technik oder neuen Menschen auftreten und dazu noch fehlende Verbindlichkeit, Antriebslosigkeit oder Motivation kommen, erschwert das häufig die Teilnahme an Angeboten zur Berufsorientierung. Gerade deshalb suchen wir als Phase BE parallel den Kontakt zu begleitenden Erwachsenen aus dem Umfeld unserer Teilnehmer:innen wie Lehrkräfte, schulische Berufsberatende und im Einzelfall den Eltern. Die Vernetzung untereinander erleichtert den Prozess ungemein und spiegelt den Gedanken der Kooperation wider. Auch kommen wir gerne für Workshops oder Events mit den Gruppen persönlich vorbei. Da uns die Relevanz der lokalen Ausbildungsangebote und Vernetzung bewusst ist, arbeiten wir stetig daran, uns mit verschiedenen anderen Multiplikatoren auf lokaler und nationaler Ebene auszutauschen. Durch eine vorherige Analyse des Ausbildungs-, Arbeitsmarktes und der Angebote vor Ort bereiten wir uns auf die lokalen Gegebenheiten der jungen Menschen vor. Auch Besuche von Betrieben und Messen können ihren Platz in der digitalen Akademie finden. Schulinterne Berufsorientierungsmaßnahmen haben oft einen hohen Stellenwert und wir freuen uns, auf jeder Ebene zu kollaborieren.

# GERNE PRÄSENTIEREN WIR IHNEN DAS PROJEKT PERSÖNLICH!

# Gespannt, wie wir Ihrer Institution bei der Berufsorientierung unter die Arme greifen können?

# Sie wollen die zukunftsweisende Welt der Berufsorientierung erkunden?

**Vereinbaren Sie gerne einen Termin mit uns - live und in Farbe oder im Sinne der Digitalen Akademie im Video Call. Nehmen Sie hierfür gerne direkt Kontakt mit uns auf.**

## Kontakt für Ihre Fragen und Terminvereinbarungen

E-Mail: [info@phase-be.de](mailto:info@phase-be.de)

Telefon: 040-228 544 0 - 0

Phase BE – Bildung heißt Entwicklung gGmbH | Hellbrookstraße 63 | 22305 Hamburg

Vertretungsberechtigte Geschäftsführerin: Maren Voßhage-Zehnder

Sitz der Gesellschaft Hamburg | Registergericht Amtsgericht Hamburg, HRB 148836

Steuernummer 17/451/09795

# START EINER DIGITALEN AKADEMIE

- 1** Im gemeinsamen Gespräch oder Workshop definieren wir gemeinsam, welche Art der Umsetzung und zeitlicher Rahmen für die Klasse oder Gruppe von jungen Menschen passt. Sie möchten Einzelnen das Projekt anbieten? Auch dann sprechen wir gerne vorab.
- 2** Junge Menschen können sich selbstständig oder begleitet hier anmelden: <https://www.phasebe.de/digitale-akademie>
- 3** Nach Rücksprache mit Ihnen startet das Projekt mit einem Onboarding - und dann geht es los! Während der Umsetzung bleiben wir laufend im Kontakt.

Weitere Infos für interessierte junge Menschen unter:

[www.phasebe.de/digitale-akademie](https://www.phasebe.de/digitale-akademie)

