



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT ARBEIT UND TOURISMUS

Steckbrief zum Projekt

„Lernsoftware MeisterPOWER“

BWHM GMBH

Projektbeteiligte

- BWHM GmbH
- Unternehmerverband Metall BW
- Landesinnungsverband der Konditoren BW
- Gentle Troll Entertainment
- Sophisticates GmbH

Inhalt des Projekts

Nutzer- und zielgruppengerechte Neuerstellung der Nutzeroberfläche, um die Attraktivität der Lernsoftware aktuell zu halten und für eine breite Akzeptanz bei Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften, Eltern und weiteren Zielgruppen zu sorgen.

Erstellung neuer Berufe: Mit den neuen Berufsbildern Bäcker/Konditor und Metallbauer (Fachrichtung Konstruktionstechnik) erhalten die Schülerinnen und Schüler einen tieferen Einblick in die Vielfalt der Berufe im Handwerk.

Durch die Verknüpfung der Lernsoftware mit weiteren Angeboten der beruflichen Orientierung bei erfolgreichem Abschluss eines Szenarios, wird der positive Eindruck des Spielers auf die weiteren Maßnahmen übertragen. So können bereits motivierte und interessierte Schülerinnen und Schüler bspw. auf die Angebote der Ausbildungsstellenvermittlung sowie die Ausbildungsvielfalt in der beruflichen Bildung direkt aufmerksam gemacht werden.

Projektziele

- Vermittlung ökonomischer Kompetenzen auf spielerische Weise, Abläufe in Betrieben für Schülerinnen und Schüler erfahrbar machen und einen realitätsnahen Einblick in Tätigkeiten von Handwerksberufen geben.
- Steigerung der Affinität zum Handwerk
- Etablierung weiterer Berufsbilder des Handwerks in der Lernsoftware
- Bessere Verknüpfung der bestehenden Berufsorientierungsprojekte

Erreichte Zielgruppe

- 6.970 erreichte Schülerinnen und Schüler im Schuljahr 2021/2022, 3.883 erreichte Schülerinnen und Schüler im Schuljahr 2022/2023 (Stand März)
- 5 angebotene Ausbildungsberufe
- Ca. 1.000 erreichte Lehrkräfte und Partner der beruflichen Orientierung

Stand: Mai 2023



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT ARBEIT UND TOURISMUS

Produkte

- Lernsoftware MeisterPOWER (<https://meister-power.de/>)

Verbreitung der Ergebnisse

Die Projektergebnisse werden zeitgleich mit ihrer Live-Schaltung zur Nutzung für alle Teilnehmenden freigegeben. Sie stehen somit ab sofort und auf unbestimmte Zeit in ganz Baden-Württemberg allen Schülerinnen und Schülern sowie deren Lehrkräften, Teilnehmenden an berufsvorbereitenden und -begleitenden Maßnahmen, Berufsschülerinnen und -schülern sowie Auszubildenden frei zur Verfügung. Mit jährlich im Schnitt zwischen 6.000 und 8.000 Spielern wird die Nutzung der Projektergebnisse in der baden-württembergischen Bildungslandschaft gewährleistet. Die Aktualität der Lernsoftware und ein möglichst breites Spektrum an Berufen tragen zu einer steigenden Nutzerzahl bei.