



netidee

PROJEKTE

PATHfindr

Digitale Bildungs- und Berufsberatung für Jugendliche
auf Discord

Endbericht | Call 18 | Projekt ID prj6754

Lizenz CC BY

Inhalt

1	Einleitung.....	3
2	Projektbeschreibung	3
3	Verlauf der Arbeitspakete	5
4	Umsetzung Förderauflagen	7
5	Liste Projektergebnisse	11
6	Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis	12
7	Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung.....	12
8	Eigene Projektwebsite.....	13
9	Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende.....	13
10	Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte.....	13

1 Einleitung

Im Zeitraum 01.01.2024 – 31.12.2024 wurde die PATHfindr gemeinnützige GmbH von der Internetstiftung im Rahmen der netidee unterstützt. Innerhalb der 12-monatigen Projektumsetzung wurden alle wichtigen Meilensteine, die sich das Projektteam zum Ziel gesetzt hat, erreicht. Immer mit der Vision vor Augen: sozioökonomisch benachteiligten Jugendlichen aus Österreich mit einem niederschweligen Zugang zu digitaler Bildungs- & Berufsberatung auf Augenhöhe zu unterstützen.

2 Projektbeschreibung

PATHfindr (<https://www.pathfindr.at>), eine gemeinnützige GmbH gegründet von Michael Kass-Buchberger und Rat auf Draht, bietet seit Januar 2023 online via Social Media kostenlose, digitale & anonyme Bildungs- & Berufsberatung. Die Zielgruppe für dieses Angebot sind sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche in Österreich im Alter von 14 - 22 Jahren, die Fragen/Anliegen zu ihrer beruflichen und schulischen Zukunft haben.

Das Besondere an diesem Projekt ist, dass PATHfindr allen jungen Menschen am Übertritt der Pflichtschule Unterstützung in ihrer Komfortzone (der digitalen Welt) zukommen lässt: niederschwellige, kostenlose und professionelle Bildungs- und Berufsberatung auf einem Discord Server. Die Jugendlichen bleiben dabei anonym. Sie werden damit unabhängig des Aussehens, Geschlechts, Herkunft oder anderen Merkmalen beraten, immer mit Fokus auf die Kompetenz des Individuums. Damit entlasten und unterstützen wir Erziehungsberechtigte und Pädagog*innen.

Konkret können auf dem moderierten Discord Server von PATHfindr Fragen zur beruflichen Zukunft gestellt werden, die von erfahrenen Berater*innen beantwortet werden. Dies passiert entweder öffentlich in einem der Kanäle, oder privat, indem ein Ticket gezogen wird. Neben dem Austausch mit den Berater*innen können sich Jugendliche rund um die Uhr miteinander vernetzen und sich gegenseitig unterstützen.

Die Zielsetzungen für das im Rahmen der netidee 18 im Jahr 2024 unterstützte Projekt waren folgende:

- ⇒ Weiterentwicklung des bestehenden PATHfindr Discord Servers mit dem Ziel die Nutzerfreundlichkeit zu erhöhen
- ⇒ Sozioökonomisch benachteiligte Jugendliche aus Österreich digital und analog auf das Angebot aufmerksam zu machen
- ⇒ Die Zielgruppe durch die Nutzung des Angebots niederschwellig bei Fragestellungen der eigenen beruflichen Zukunft zu unterstützen

Nach Ablauf der 12-monatigen Projektphase kann folgendes zusammengefasst werden:

1. Weiterentwicklung des PATHfindr Discord Servers

Der PATHfindr Discord Server wurde mit einem verbesserten Onboardingprozess, einer übersichtlicheren Ordnerstruktur und vielfältigeren Interaktionsmöglichkeiten (u.a. Community Bereichen) ausgestattet. Damit ein digitaler „Safe Space“ gewährleistet werden konnte wurde ein ehrenamtliches Moderationsteam installiert und ausgebildet (dabei sanken im Laufe des Jahres 2024 die notwendig gewordenen Moderationsinteraktionen um 80%). Unterstützt wurde das Moderationsteam von einem eigenen Moderationsbot.

U.a. als Folge dieser Attraktivierung konnten die **Mitgliedszahlen des PATHfindr Discord Servers im Jahr 2024 um mehr als 94% auf 3.275 User*innen gesteigert werden.**

2. Erreichung der Zielgruppe (sozioökonomisch benachteiligten Jugendlichen)

Durch zahlreiche On- & Offline Maßnahmen wurden Jugendliche in ganz Österreich auf das Angebot von PATHfindr aufmerksam. So wurden im Jahr 2024 **insgesamt 165 Workshops an Mittelschulen oder Polytechnischen Schulen in Wien, Oberösterreich, Niederösterreich, Burgenland, Salzburg, Tirol und Kärnten durchgeführt** mit einer Dauer von 50 – 100 Minuten. Dabei wurde nicht nur das PATHfindr Angebot vorgestellt sondern inhaltlich intensiv mit den Jugendlichen am Thema „digitale Berufsorientierung“ gearbeitet. Somit konnten alleine durch Schulkontakte **mehr als 3.000 Jugendliche erreicht** werden. Konsequentes Content Management auf den unter Jugendlichen weit verbreiteten Social Media Plattformen Instagram und TikTok erzielten im Jahr 2024 **monatliche Aufrufe von bis zu 55.000 (Instagram) bzw. 44.000 (TikTok).**

3. Nutzung des Angebots durch die Zielgruppe

Im Projektzeitraum 01.01.2024 – 31.12.2024 wurden **insgesamt 611 Online Beratungen durchgeführt und somit um 106% mehr als im Jahr davor.** Jede dieser Beratung wurde dokumentiert und ein großer Teil davon wurde mittels Wirkungsanalyse überprüft.

3 Verlauf der Arbeitspakete

3.1 Arbeitspaket 1 - <Detailplanung und Formales am Projektstart>

Dieses Arbeitspaket wurde zum Projektstart erfolgreich umgesetzt.

3.2 Arbeitspaket 2 - <Weiterentwicklung des PATHfindr Discord Servers>

In diesem Arbeitspaket zeichnete Lukas Mayrhofer für die Weiterentwicklung des PATHfindr Discord Servers verantwortlich. Dabei wurden folgende Aktivitäten gesetzt:

- ⇒ Umgestaltung der Discord Oberfläche zur Erhöhung der Nutzer*innenfreundlichkeit
- ⇒ Weiterentwicklung des Onboarding Prozesses auf dem PATHfindr Discord Server
- ⇒ Implementierung eines Moderationsbots zur Unterstützung des Moderator*innenteams
- ⇒ Implementierung eines Wirkungsmessungs Bots zur Analyse der Wirkung der durchgeführten Beratungen
- ⇒ Management der Übersichtlichkeit der unterschiedlichen Beratungskanäle
- ⇒ Pilotierung eines Anreizsystems, dass auf der Aktivität der Nutzer*innen basiert

Als großen Erfolg hierzu lässt sich klar festhalten, dass die Nutzer*innenfreundlichkeit des PATHfindr Discord Server im Laufe des Projekts deutlich verbessert wurde. Dies wurde dem Projektteam durch zahlreiche User*innen in den letzten Monaten und u.a. auch bei Schulworkshops bestätigt.

3.3 Arbeitspaket 3 - <Offline-Ansprache von Jugendlichen >

Der Fokus in diesem Arbeitspaket lag auf der Ansprache von Jugendlichen außerhalb des digitalen Settings. Hier wurden u.a. folgende Aktivitäten durchgeführt:

- ⇒ Teilnahme mit Bühnenvorträgen und Standpräsenz auf GROW Jobmessen u.a. in Wien, Salzburg, St.Pölten und Innsbruck
- ⇒ Durchführung von mehr als 100 Schulworkshops in Mittelschulen & Polytechnischen Schulen u.a. in Wien, Oberösterreich, Niederösterreich, Burgenland, Tirol, Salzburg & Kärnten
- ⇒ Aufbau von Kooperationen mit etablierten Jugendorganisationen wie z.b. dem Jugendservice Oberösterreich, die uns als digitale Expert*innen zum Thema Bildung & Beruf in ihren flächendeckenden Schulworkshops empfehlen
- ⇒ Teilnahme am Wiener Bildungsfestival als Panelspeaker
- ⇒ Teilnahme am Teach For Austria Ausbildungstag für Junglehrer*innen als Vortragende
- ⇒ Teilnahme mit Standpräsenz auf der größten Ausbildungsmesse Österreichs: der „Jugend und Beruf“ in Wels
- ⇒ Teilnahme an der Messe „10.000 Chancen“ in Wien
- ⇒ Content Gestaltung mittels Straßenumfragen in Wien (u.a. gemeinsam mit der Österreichischen Gewerkschaftsjugend)

3.4 Arbeitspaket 4 - < Online-Ansprache von Jugendlichen & Community Management >

Für die Online Ansprache und das Community Management auf den PATHfindr Social Media Kanälen zeichneten Lukas Mayrhofer und Lea Vujica verantwortlich. Dabei fanden folgende Aktivitäten statt:

- ⇒ Kooperationsaufbau mit verschiedenen „Digital Contact Points“ mit Jugendlichen wie zum Beispiel dem Lehrstellenportal lehrstelle.at
- ⇒ Content Produktion und Ausspielung über die Social Media Kanäle TikTok & Instagram
- ⇒ Community Management auf Discord und Disboard mit u.a. regelmäßigen Gaming Events zum Engagement der Jugendlichen
- ⇒ Kooperationsaufbau mit weiteren erfolgreichen Discord Servern wie zum Beispiel dem „Nachhilfe“-Server und dem „Mentale Hilfe“- Server
- ⇒ Social Media Kooperationen mit anderen Jugendorganisationen wie zum Beispiel: Österreichischer Gewerkschaftsjugend, Rat auf Draht, SOS Kinderdorf, Jugendservice OÖ

Als besonderes Highlight für das Projektteam lässt sich festhalten, dass trotz steigender Nutzungszahlen des PATHfindr Discord Servers die Anzahl an Regelverstößen drastisch (> 80%) zurückgegangen ist. Das Projektteam sieht als Ursache dafür, dass beginnend im Q1 2024 ein umfangreich geschultes, ehrenamtliches Moderationsteam die Einhaltung der Server-Regeln überwacht.

Für die Contentproduktion setzten wir im Jahr 2024 verstärkt junge Menschen mit diversen Hintergründen als Role Model ein. Der Zuspruch der Online Community zu diesem Schritt stellt für das Projektteam ein großes Erfolgserlebnis dar.

3.5 Arbeitspaket 5 - < Online Bildungs- & Berufsberatung >

Das Herzstück von PATHfindr – die digitale Bildungs- & Berufsberatung – erlebte im Laufe des geförderten Projekts zahlreiche Höhepunkte:

- ⇒ Im Februar 2024 wurde die digitale Bildungs- & Berufsberatung in einem aufwändigen Zertifizierungsverfahren vom Österreichischen Institut für Bildungs- & Berufsforschung „ibobb“-zertifiziert. Im 19-Seitigen Zertifizierungsbericht wurde besonders die Alleinstellung von PATHfindr bei den Themen „Gender & Diversity“ als auch „Lebensrealitätsnähe“ hervorgehoben.
- ⇒ Das Pathfindr Beratungspersonal konnte unterstützt durch die Expert*innen von Lehr`her tägliche Beratungszeiten anbieten und somit im Jahr 2024 insgesamt 611 Beratungen durchführen und somit um 106% mehr als im Vorjahr.
- ⇒ In einer detaillierter Wirkungsanalyse unterstützt durch die Expert*innen der Sozialforschung der measury OG wurden die Beratungen auch analysiert (nähere Informationen in Kapitel 4).

3.6 Arbeitspaket 6 - < Laufendes Projektmanagement & Erstellung Projektergebnisse 7 + 8 >

In diesem Arbeitspaket wurde das laufende Projektmonitoring & -Controlling durchgeführt. Darüber hinaus standen regelmäßige Zwischenevaluierungen am Programm um die Effektivität und Effizienz der geplanten Arbeitspakete zu evaluieren und (wenn erforderlich) Maßnahmen zur gezielten Steuerung zu treffen. Darüber hinaus wurden aus den gesammelten Erfahrungen die Projektergebnisse 7 + 8 erstellt.

3.7 Arbeitspaket 7 - < Dokumentation und Formales am Projektende >

In diesem Arbeitspaket wurde das Projekt dokumentiert, Berichtspflichten erfüllt und abgeschlossen.

4 Umsetzung Förderauflagen

Im Hinblick auf Projektergebnis 7 (Inhaltlicher Bericht zu „Berufsorientierung auf Discord“) und der Förderaufgabe „Professionelle Bereitstellung der Open Source Daten“ wurde vom Projektleiter Michael Kass-Buchberger auch eine Evaluierung der Beratungsmaßnahmen und Beratungsinhalte auf dem PATHfindr Discord Server unter Begleitung der Wirkungsmessungs-Expert*innen von measury gestartet. Diese analysierten die Daten der Online Beratung und verfassten einen Abschlussbericht der hier im Folgenden auch zitiert wird:

1. Methodischer Hinweis

Die Codierung von 298 Beratungen erfolgte auf Basis von Chatverläufen zwischen fragenden Jugendlichen und antwortenden Berater:innen (240 Beratungen) bzw. Peer-Berater:innen (58 Beratungen). Die Ergebnisse der Auswertung beziehen sich auf den Zeitraum 01.01.2024 – 31.08.2024.

Die Datenquelle spiegelt unverfälscht die Interaktion mit der Zielgruppe wider. Anders als bei Befragungen zur Wirkung einer Intervention, werden in diesem Fall keine Antworten eingefordert. Rückmeldungen zur Zufriedenheit oder zum Erkenntnisgewinn, der durch das Angebot erfolgt ist, werden unaufgefordert, aus einer intrinsischen Motivation der Jugendlichen heraus, gegeben. Deshalb sind positive Rückmeldungen höher zu bewerten, als wenn sie beispielsweise durch Befragungen erzielt werden, da sie unaufgefordert erfolgen. Diese Methode zieht jedoch zur Folge, dass ein Erkenntnisgewinn stattgefunden haben kann, ohne dass er als solches ausgewertet wird, da ein entsprechender Beleg dafür fehlt. Es kann nur ausgewertet werden, was explizit im Zuge des Dialogs genannt wurde. Fehlt eine explizite Erwähnung bzw. Bestätigung, dass ein Erkenntnisgewinn vorliegt, liegt keine Evidenz vor.

Die inhaltliche Codierung erfolgte mittels 10 Kategorien. Diese lassen sich in 3 übergeordneten Kategorien unterteilen: 1. Es liegt keine Evidenz für eine Zuordnung vor, 2. Dankbarkeit und wiederholte Nutzung des Angebots sowie 3. Klarheit über den nächsten Schritt. Die Kategorien sind stufenweise aufgebaut und werden mit jeder Stufe schwieriger zu erreichen. Innerhalb einer Beratung können mehrere Kategorien zutreffend sein (Mit Ausnahme der Kategorie ohne Evidenz). Aufgrund der Mehrfachnennung ergibt eine Aufsummierung der Werte nicht 100 %.

2. Codierung der Chatverläufe

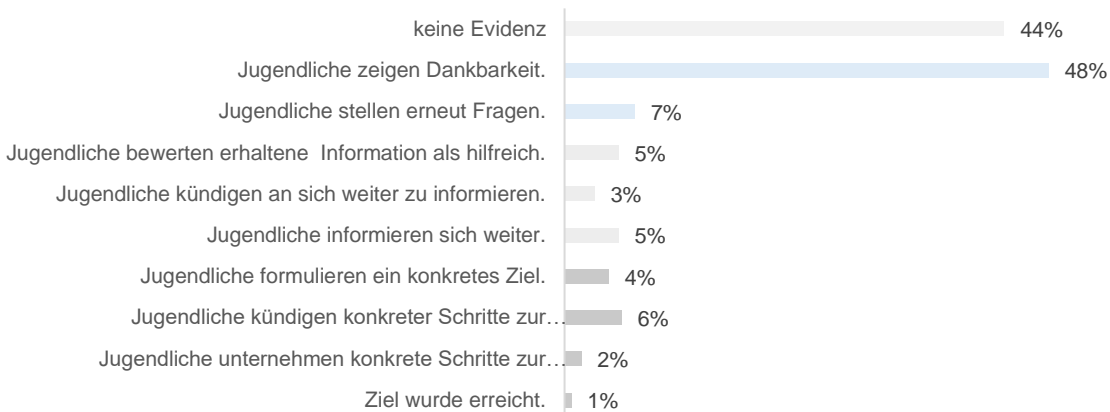


Abbildung 1: 10 Auswertungskategorien im Überblick, Mehrfachcodierung möglich.

Bei 44 % aller Beratungen konnte kein Hinweis gefunden werden, dass die beratenen Personen zufrieden mit dem Angebot waren bzw. Klarheit über den nächsten Schritt erhalten haben. Dabei ist erwähnenswert, dass die Beratungen individuell auf die Bedürfnisse der Jugendlichen eingingen und häufig sehr detaillierte Recherchen erfolgten, die auch Fachwissen einfordern. Es ist nicht auszuschließen, dass auf Basis der gegebenen Information „Klarheit über den nächsten Schritt“ erzielt worden ist, es lässt es aus den Daten jedoch nicht herauslesen, da keine weitere Kommunikation vorliegt, die explizit darauf hindeutet.

2.1 Dankbarkeit und wiederholte Nutzung

Bei 48 % aller Beratungen äußerte sich die Zufriedenheit mit dem Angebot durch Dankbarkeit (z.B. „Vielen Dank“, „Okay, danke!!“), bei 7 % durch weitere Fragen, zu neuen Themen im Rahmen des gleichen Chatverlaufs. Auch hier ist möglich, dass Klarheit entstanden ist, der Beleg dafür fehlt jedoch.

2.2 Klarheit über den nächsten Schritt

Die Klarheit über den nächsten Schritt äußert sich in unterschiedlichen Facetten. Meist beinhaltet diese Klarheit über den nächsten Schritt eine Form der Orientierung: Eine Klarheit woher man fehlende Informationen beziehen kann, über Rahmenbedingungen bestimmter Berufszweige bzw. Ausbildungen oder schon sehr konkret, bei welchen Unternehmen oder Ausbildungsstellen Bewerbungen mit den genannten Qualifikationen sinnvoll sind. In einigen Fällen wurden Links zu Eignungs- oder Persönlichkeitstests versandt, die Ergebnisse wurden in der Folge erörtert.

5 % betonen, dass die Beratung hilfreich war und dass sie neue Informationen erhalten haben („Okay danke für die ganze Info und sie haben mir sehr viel geholfen“). Für 3 % aller Jugendlichen war es Inspiration sich genannte Quellen näher anzusehen. („Danke für die Information 😊 Ich werde beim Ams nachfragen“), 5 % bestätigen im Nachhinein, dass sie sich bei der genannten Quelle erkundigt haben.

4 % nennen konkrete Ziele, die sie ins Auge fassen („Ja da gibt es den OBI in Mistelbach. Bei der Gartenabteilung könnte ich nachfragen“), 6 % haben konkrete Schritte genannt, um ein Ziel zu erreichen „hab mich entschieden borg anzumelden“ , in seltenen Fällen (2 %) berichten die Jugendlichen, dass sie diese Schritte tatsächlich gesetzt haben („Bei den Wiener Stadtwerken habe ich auch online Test positiv. Nur noch das Bewerbungsgespräch“), bzw. das dieses Ziel erreicht wurde (1 %) („Vielen Dank, ich habe mich momentan zur Sicherheit in der HAS angemeldet und wurde auch angenommen“).

3. Unterschiedliche Auswertungsmethoden

Da die Unterkategorien rund um die Oberkategorie „Klarheit über den nächsten Schritt“ recht vielschichtig und detailliert codiert ist, wurde in der Folge eine gröbere Unterteilung vorgenommen. Sofern eine Beratung als hilfreich angesehen wird, bzw. die Jugendlichen ankündigen sich weiter zu informieren oder das bereits getan haben, wird diese Kategorie als „Klarheit und Überblick“ gewertet. Dabei wird jede Beratung nur einmal gezählt, Mehrfachcodierungen innerhalb dieser Kategorie werden nicht mehr berücksichtigt. Sofern die Person ein konkretes Ziel nennt, oder dem Ziel nachgeht bzw. es sogar erreicht, wird die Person der Kategorie „Zielorientierung“ zugeordnet. Auch hier wird jede Codierung nur einmal gewertet. Auch die Kategorien „Dankbarkeit und wiederholte Nutzung“ wurden zusammengefasst.

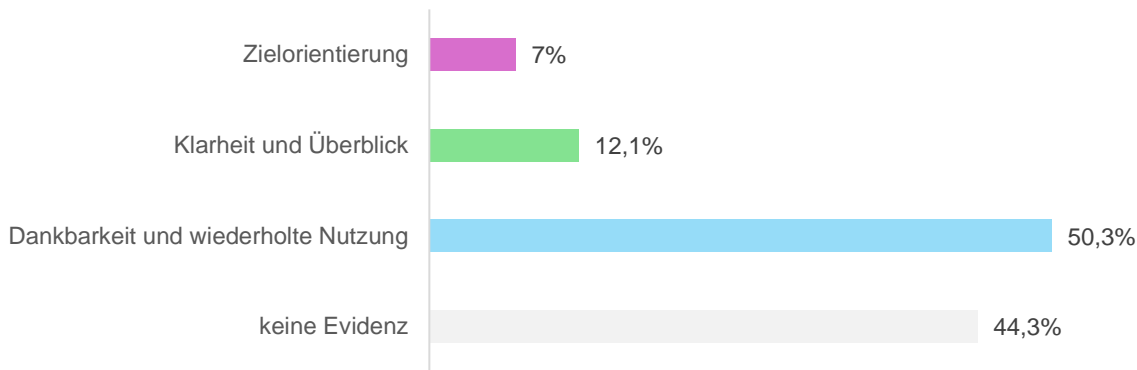


Abbildung 2: Verdichtung auf 4 Kategorien, Mehrfachcodierung möglich.

Mit dieser Auswertungsmethode wird deutlich, dass die Hälfte das Angebot akzeptiert und sich für die Möglichkeit bedankt bzw. das Angebot erneut in Anspruch nimmt.

12% erlangen Klarheit und Überblick, weitere 7 % formulieren ihr Ziel bzw. kommen dem auch deutlich näher.

4. Kreuztabellen

4.1 Beratungen und Peer Beratungen im Vergleich

Erfreulich ist, dass die Peer Beratungen sehr gut angenommen werden und offenbar gut funktionieren. Das Kommunizieren auf Augenhöhe und die damit verbundene Sympathie führt möglicherweise zu mehr Kommunikation bzw. Bestätigung von Dankbarkeit oder Äußerungen zur Annahme von Tipps und Hinweisen. Möglicherweise verhalten sich Jugendliche kooperativer bzw. kommunikativer, wenn sie wissen, dass ihr Gegenüber nicht viel älter ist.

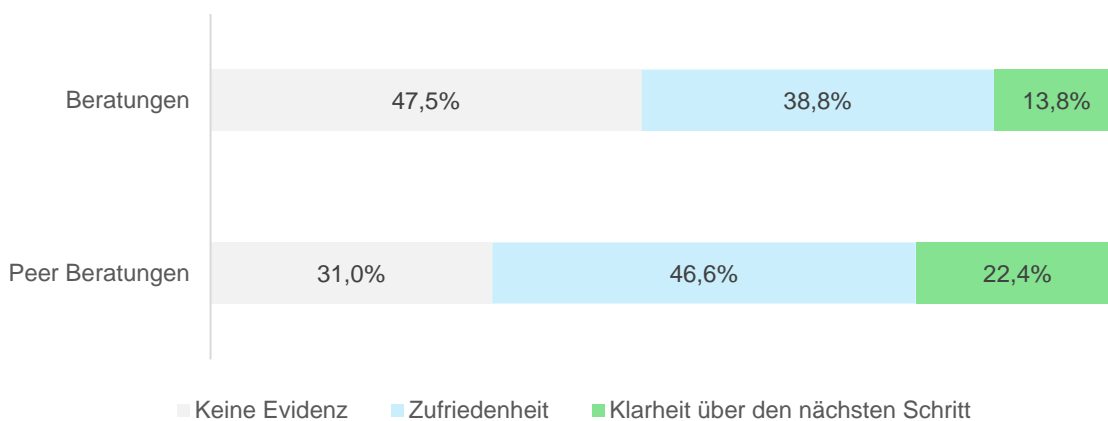


Abbildung 4: Kreuztabelle: Beratungsdurchführende und Einfachcodierung

Interpretationshilfe: Bei Peer Beratungen erhalten 22,4 % Klarheit über den nächsten Schritt, bei herkömmlichen Beratungen 13,8 %. Zu berücksichtigen ist hier, dass Peer-Beratungen sehr häufig auch „Ticket“ als Chatquelle haben, und diese Quelle ebenso überdurchschnittlich oft „Klarheit über den nächsten Schritt“ bringt (vgl. 4.2).

4.2 Chatquellen im Vergleich

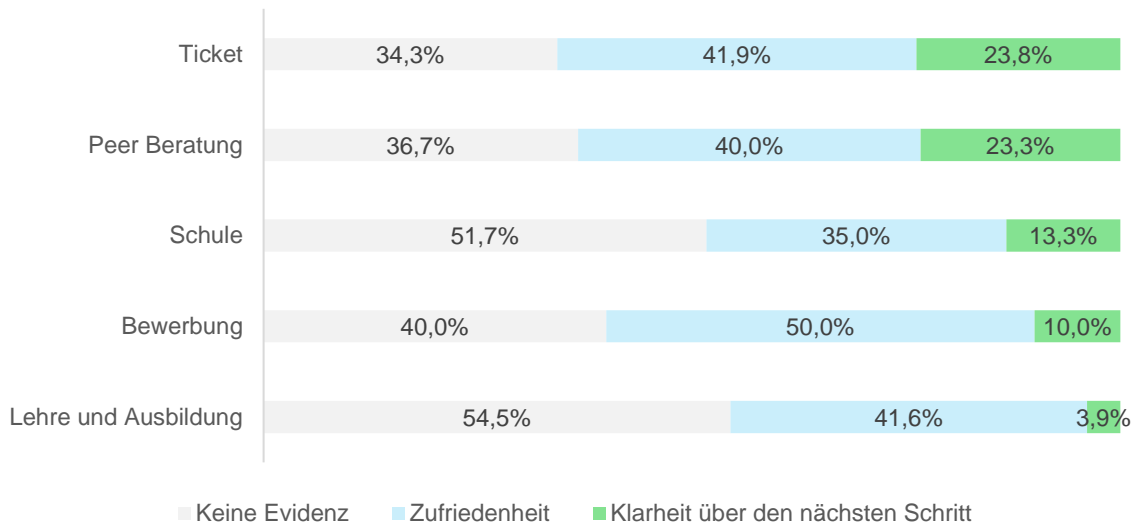


Abbildung 5: Kreuztabelle: Beratungsquelle und Einfachcodierung

Quellen die weniger als 10 Beratungen vorweisen, wurden nicht ausgewertet. Am häufigsten führt die „Ticket“ Beratung zur Klarheit über den nächsten Schritt, gefolgt von der Peer Beratung.

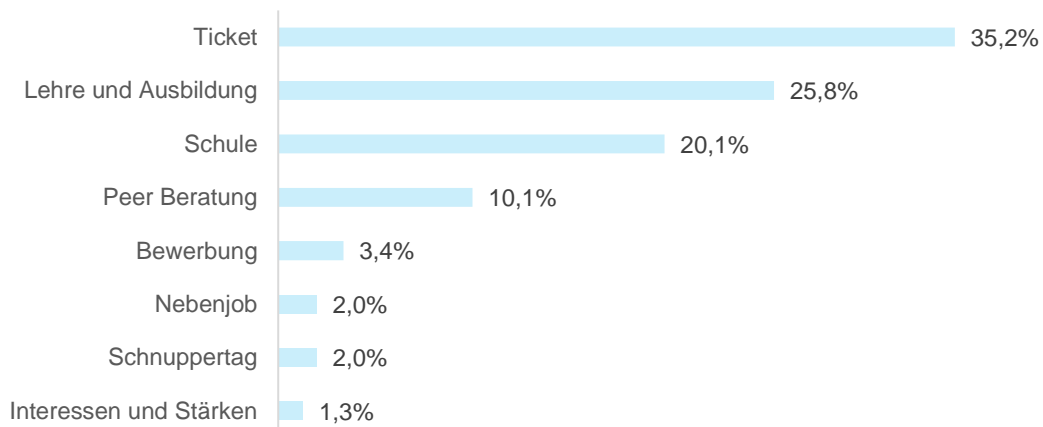


Abbildung 6: Häufigkeit der jeweiligen Quellen

5 Liste Projektergebnisse

1	Projektzwischenbericht	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
2	Projektendbericht	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
3	Entwickler_innen-DOKUMENTATION	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
4	Anwender_innen-DOKUMENTATION	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
5	Veröffentlichungsfähige Einseiter / Zusammenfassung	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
6	Dokumentation Externkommunikation zur Erreichung Sichtbarkeit /Nachhaltigkeit	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
7	Inhaltlicher Bericht zu "Online Berufsorientierung auf Discord"	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr
8	Umsetzungskonzept	CC BY 4.0	https://www.netidee.at/pathfindr

6 Verwertung der Projektergebnisse in der Praxis

Die Ergebnisse des Förderzeitraums ermöglichen PATHfindr das eigene Angebot zielgerichtet weiterzuentwickeln. Konkret bedeutet das:

- ⇒ Die Wirkung der von PATHfindr gesetzten Maßnahmen zu erhöhen indem die Interaktionstiefe mit den ratsuchenden Jugendlichen erhöht wird
- ⇒ Die genauere Anpassung der Beratungszeiten an die Bedürfnisse der Jugendlichen
- ⇒ Die Optimierung der Content Strategie auf Social Media um eine größtmögliche aber zugleich auch zielgerichtete Reichweite zu erzielen
- ⇒ Die Kanäle, die zur Ansprache von Jugendlichen genutzt werden regelmäßig auf ihre Relevanz und Bedeutung zu überprüfen
- ⇒ Die Verwendung der Projektergebnisse als Entscheidungsgrundlage für bestehende und zukünftige Digital-Projekte im SOS-Kinderdorf Ökosystem

7 Öffentlichkeitsarbeit/ Vernetzung

Im Laufe des Projektzeitraums im Jahr 2024 wurden folgende Vernetzungen & Öffentlichkeitsmaßnahmen durchgeführt:

- ⇒ Redaktioneller Beitrag im TOPIC Jugendmagazin von SOS Kinderdorf
- ⇒ Pressemitteilung mit Lehrstellenplattform lehrstelle.at
- ⇒ Kooperation mit Jugendservice Oberösterreich
- ⇒ Vernetzung mit dem Bund österreichischer Jugendinfos (BÖJI)
- ⇒ Vernetzung mit Industriellenvereinigung & Einladung als Vortragende zum Bildungstag
- ⇒ Vernetzung mit Sinnbildungsstiftung / Bildung Tomorrow und Aufnahme ins Förderprogramm
- ⇒ Vernetzung mit MEGA Bildungsstiftung und darauffolgende Einladung in die MEGA Academy
- ⇒ Vernetzung mit dem AMS Oberösterreich
- ⇒ Vernetzung mit der WKO
- ⇒ Vortrag bei der Arbeitsgruppe „Lehre“ des Landes Salzburg
- ⇒ Teilnahme am Get Active Social Business Award Wochenende in Stegerbach mit Feedbackmöglichkeit durch zahlreiche Expert*innen und darauffolgender Gewinn des Get Active Social Business Awards
- ⇒ Unentgeltliche Einschaltung in den Info-Screens in öffentlichen Verkehrsmitteln in ganz Österreich
- ⇒ Kontinuierliche Content Erstellung und Social Media Betreuung der PATHfindr Kanäle auf TikTok, Instagram und LinkedIn.

8 Eigene Projektwebsite

www.pathfindr.at

9 Geplante Aktivitäten nach netidee-Projektende

Das Projekt PATHfindr wird auch nach dem netidee-Projektende weitergeführt und noch weiter skaliert. Mittlerweile finden nicht nur auf dem Discord Server, sondern auch auf TikTok und Instagram Beratungen statt. Überdies wurden nun bereits 2 Kohorten von Jugendlichen zu Peers ausgebildet, die auch regelmäßig beratend auf den Plattformen aktiv sind.

10 Anregungen für Weiterentwicklungen durch Dritte

Das Konzept der digitalen Beratung auf Social Media ermöglicht es Jugendlichen in ihrer Lebensrealität anzusprechen. Um hier noch enger an die Zielgruppe zu rücken kann aufbauend auf diesem Projekt die Möglichkeit der Interaktion mit Jugendlichen im Bereich Online Gaming & virtuellen Welten untersucht werden.