

Fair Play

Aufbau eines Innovationsnetzwerks zur Mobbing-Prävention bei Lehrlingen

Programm / Ausschreibung	Digitale Technologien, Digitale Technologien, COIN-net-digital Ausschreibung 2023	Status	laufend
Projektstart	01.10.2024	Projektende	30.09.2026
Zeitraum	2024 - 2026	Projektaufzeit	24 Monate
Keywords	Mobbing, Lehrlingsausbildung, Gamification, Serious Games, Inklusion		

Projektbeschreibung

Der Lehrlingsmangel in Österreich ist ein vielschichtiges Problem, laut WKO können mit Stand 2023 über 14.000 Lehrstellen nicht besetzt werden. Umso wichtiger erscheint es, eine positive und unterstützende Arbeitsumgebung zu schaffen. Doch diese ist für angehende Lehrlinge nicht selbstverständlich. In der Lehrlingsumfrage von Rat auf Draht wurde 2016 festgestellt, dass 7,7% der Lehrlinge schon einmal von Mobbing betroffen waren. Im Lehrlings-Gesundheitsbericht des Sozialministeriums wird darüber berichtet, dass fast 19% der weiblichen und 11% der männlichen Lehrlinge in den letzten paar Monaten mindestens einmal Opfer von Mobbing im digitalen Raum wurden. Mobbing bezeichnet damit einen systematischen und feindseligen Prozess, der auch darüber definiert ist, dass er über einen längeren Zeitraum andauert. Mobbing ist in seinen Auswirkungen als ein massives Problem anzusehen, das Aufmerksamkeit erfordert, denn die Folgen für die Betroffenen sind eine Beeinträchtigung der Leistungsfähigkeit - oft verbunden mit Motivationsverlust, Misstrauen, Nervosität, Verunsicherung und sozialem Rückzug. Von psychischen und/oder psychosomatischen Folgeerkrankungen wird häufig gesprochen, was im schlimmsten Fall bis hin zum Arbeitsplatzverlust oder sogar zu einer Berufsunfähigkeit führen kann.

Vorhandene Programme zeigen in der Regel eine Reihe von Schwachstellen, wie die schwierige Integration in den Betriebsalltag, das fehlende Ansprechen relevanter Aspekte sowie mangelnde Attraktivität der Angebote. Das Innovations-Netzwerk "Fair Play", das bereits initial Unternehmen und ein Ausbildungszentrum, die in der Lehrlingsausbildung tätig sind, mit der Unternehmensberatung, dem (Game)Design, mit digitalem Lernen und Gender und Diversität und der Wissenskommunikation vereint, um Mobbingprävention zu betreiben, stellt einen wesentlichen Innovationssprung dar. Es zielt darauf ab, eine speziell für Lehrlinge angepasste Trainingsplattform und hybride Beratungsangebote zu schaffen, um Mobbing am Arbeitsplatz effektiv zu bekämpfen. Die partizipativ mit Lehrlingen entwickelten Tools stärken sie auf einer psychologischen Ebene, die Berücksichtigung ihrer Erfahrungen und Bedürfnisse erhöht ihre Resilienz und trägt mittelfristig zu ihrer psychischen und körperlichen Gesundheit bei. Indem die Lehrlinge in ihren individuellen Bedürfnislagen und Kontexten wahrgenommen und respektiert werden, kann das Fair Play Innovationsnetzwerk gezieltere und wirksamere Strategien zur Mobbingprävention entwickeln.

Abstract

The shortage of apprentices in Austria is a multi-faceted problem; according to the Austrian Economic Chamber, over 14,000 apprenticeship positions cannot be filled as of 2023. This makes it all the more important to create a positive and supportive working environment. However, this is not a given for prospective apprentices. In 2016, the Rat auf Draht apprentice survey found that 7.7% of apprentices had already been affected by bullying. The Ministry of Social Affairs' Apprentice Health Report reports that almost 19% of female apprentices and 11% of male apprentices have been victims of bullying in the digital space at least once in the last few months. Bullying thus refers to a systematic and hostile process that is also defined by the fact that it lasts over a longer period of time. The effects of bullying must be seen as a massive problem that requires attention, as the consequences for those affected are an impairment of performance - often associated with a loss of motivation, mistrust, nervousness, insecurity and social withdrawal. There is often talk of psychological and/or psychosomatic secondary illnesses, which in the worst case can lead to job loss or even occupational disability.

Existing programmes generally have a number of weaknesses, such as the difficulty of integrating them into everyday working life, the failure to address relevant aspects and the lack of attractiveness of the offers. The "Fair Play" innovation network, which already brings together initial companies and a training centre involved in apprenticeship training with management consultancy, (game) design, digital learning, gender and diversity and knowledge communication in order to prevent bullying, represents a significant leap forward in innovation. It aims to create a training platform specifically adapted for apprentices and hybrid counselling services to effectively combat bullying in the workplace. The tools developed in a participatory manner with apprentices strengthen them on a psychological level; taking their experiences and needs into account increases their resilience and contributes to their mental and physical health in the medium term. By recognising and respecting apprentices in their individual needs and contexts, the Fair Play Innovation Network can develop more targeted and effective strategies for bullying prevention.

Projektkoordinator

- Universität für Weiterbildung Krems

Projektpartner

- ovos media gmbh
- SPAR Österreichische Warenhandels-Aktiengesellschaft
- Siemens Mobility Austria GmbH
- Lepenik Christian Dipl.-Ing. (FH)
- Seidler Bernhard
- MOVES ZENTRUM FÜR GENDER UND DIVERSITÄT e.U.
- Burgenländisches Schulungszentrum
- Otelo eGen