

Datensatz **Pro01.00005.122015**
Eingang 04.12.2015
Kontakt info@wettbewerb-integration.de



ideen
Wettbewerb
integration

Name Christian Schweikert

Straße Nr.

PLZ

Ort

Region München - Joensuu/Finnland.

Email cs@dings.mobi

Homepage

Telefon

Kontakt Ja

Bereich 01 Sprache und Bildung

Copyright

© Presse iwi

Fotos

Skizzen

Video



Headline Methodik und System zur spielerischen Informationsvermittlung

Kurztext *München - Joensuu/ Finnland 04.12.2015* Verstärkte, aktive und nachhaltige Integrationsmethoden bei kritischen Gruppen innerhalb der Einwanderer können Straftaten bei frustrierten und leicht beeinflussbaren Randgruppen verhindern helfen.

Langtext **Methodik und System zur spielerischen Informationsvermittlung**

Äußere und innere Motivation

Aktuelle Entwicklungen in Europa zeigen, dass mangelnde Integration, soziale Bildung und resultierende Ausgrenzung im Extremfall zu Terrorismus führen kann. Vorzeichen wie Anschläge, verübt durch frustrierte und leicht beeinflussbare Randgruppen, könnten in Zukunft häufiger und massiver auftreten, wenn kritische Gruppen innerhalb der Einwanderer und Flüchtlinge nicht aktiv und nachhaltig in unsere Gesellschaft integriert werden. Im Umkehrschluss muss auch die lokale Bevölkerung offener werden, was sicherlich über besseres Verständnis für neue Gruppen erreichbar ist.

Wir wollen mit unserer multidisziplinären Expertise zu einem sozialen Nutzen beitragen. In das Umfeld der sozialen Bildung wollen wir eine neue Kombination aus Technik und Methodik einbringen. Damit wollen wir einen Beitrag zur Bewältigung der steigenden Anforderungen an unsere Gesellschaft leisten und damit beispielsweise der Ausgrenzung geschuldetem Extremismus vorbeugen.

Beschreibung des Vorhabens

Eine Kombination aus Methodik, Werkzeug (einfaches Softwaresystem zur Nutzung über mobile Geräte; keine 'App' um die Eintrittshürde gering zu halten) und Beratungsleistung unterstützt 'soziale Bildung', z.B.

Integrationsvorhaben bei denen 'kontext-bezogener' Wissens-, Informations- und Erfahrungstransfer zum Kern der Aufgaben gehören. Das Grundprinzip orientiert sich an Spielmechaniken und Story-Telling. Die Anwendungsbereiche sind vielfältig: Traumabewältigung, Integration von Randgruppen, Austausch zwischen Randgruppen und dem Kern der Gesellschaft, Wissens- und Erfahrungsweitergabe, etc.

Das System kann akut oder zur Prävention, abhängig vom Vorhaben, angewendet werden. Grundsätzlich geht es um spielerische Informationserfassung und -vermittlung. Die zu vermittelnden Informationen stehen in einem Kontext, z.B. zu einer Person, einem Ort, einer Umgebung oder einem Objekt.

Das System soll als Ergänzung zu herkömmlichen Methoden der Integrationsarbeit verstanden werden und auch von entsprechenden Fachleuten betrieben werden.

Die Methodik stammt aus den Spiel- und Lernwissenschaften.

Grundsätzlich wird durch das Spielprinzip die Barriere zu unpopulären Themen und zwischen Personengruppen gebrochen. Durch das Spielen (wobei dieser Begriff eigentlich in diesem Zusammenhang zu eng gefasst ist) nimmt der Mensch Informationen grundsätzlich nachhaltig auf, weil er das erlernte immer mit dem Erlebnis und in diesem Fall zusätzlich, mit dem Kontext verknüpft.

Das o.g. Werkzeug besteht aus zwei Teilen:

- Ein Teil ist zur Nutzung durch Betreuer, Therapeuten, Lehrer o.ä. nutzbar um Informationen in spielerischer Form entsprechend der vorgeschlagenen Methoden aufzubereiten. Es ist auch vorgesehen, das einfache Werkzeug und die Methode den Personen direkt in der Zielgruppe zur Verfügung zu stellen, damit diese beispielsweise Erlebnisse, Kenntnisse und Erfahrungen damit aufarbeiten können. Das Ergebnis wird anderen Ziel-Gruppen zur Verfügung gestellt um dadurch beispielsweise Verständnis zu erlangen. Eine andere Möglichkeit ist die Informationsvermittlung innerhalb der Zielgruppen weil dies dann in der gleichen 'Sprache' geschieht - als z.B. vom Jugendlichen zum Jugendlichen.

- Damit möchte ich auf den zweiten Teil des Werkzeuges hinweisen: In Anwendung auf einem mobilen Gerät (Smart Phone, Tablet) kann eine große Zielgruppe die Informationen empfangen indem sie das zuvor erarbeitete "Lern-Spiel" spielt und erlebt.

Für alle Beteiligten ist die Eintrittshürde bzgl dem Erlernen der Methode und dem technischem Aufwand gering.

Methode und Werkzeug kann auf verschiedenste Zielgruppen angepasst werden.

Test liefen bereits mit Arbeitslosen, Migranten und ethnischen Gruppen in Integrationsprojekten.

Das System ist bereits in ähnlicher Form in einem anderen Bereich im dauerhaftem Einsatz.

Sozialer Einfluss

Angewendet in o.g. Bereichen ist der 'Soziale Einfluss' eine verbesserte Einbindung und Kommunikation zu Randgruppen und von Randgruppen in die Gesellschaft durch Nutzung deren Kommunikationsform.

Verschiedene Anwendungsformen sind möglich:

Zum Beispiel können Menschen, die traumatische Erlebnisse hatten, diese in Form eines selbst erstellten Spiels oder einer Geschichte anderen Menschen mitteilen und damit besser bewältigen.

Es auch ist möglich, beispielsweise kulturelle Aspekte aus verschiedenen Gesellschaften durch eine Zielgruppe, hier z.B. Heranwachsende, aufzuarbeiten- und, zur Motivation, in ein Spiel umsetzen zu lassen. Dieses Spiel könnte dann wiederum als Multiplikator für eine erweiterte Zielgruppe angewendet werden.

Team

Wir sind noch eine lose Kooperation von drei Start-up Unternehmungen
- Teilweise in Betrieb und teilw. im Konzeptstadium; aktuell aktiv in Bayern und Finnland; Multidisziplinäre Kooperation in den Bereichen Lern- und Spielwissenschaften, IT, Wissensmanagement, Elektronik und Technologien. In diesem Rahmen beginnt auch ab Jan.'16 eine Masterarbeit eines finnischen Studenten.

Die finale rechts- und Organisationsform ist noch offen. Angedacht ist eine gGmbH.

Wie bieten:

- Erfassung der Anforderungen der individuellen Situation und des Integrationsvorhabens
- Konzeption des individuellen Lernspiels
- Beratung zur Umsetzung durch Fachleute im Bereich der Integration oder optional die direkte Umsetzung des Konzeptes durch uns.
- Workshops mit Integrationsfachkräften zur Vermittlung der Methodik
- Workshops mit Ziel-Gruppen zur Erstellung von Lernspielen und Geschichten
- Betrieb des Software-Werkzeuges und Handhabung der Daten
- Unterstützung bei der Weiterverwertung der produzierten Spiele und Geschichten, z.B. Webseite, Blog, Soziale Medien

Wir suchen Kooperationsmöglichkeiten:

Wie oben erwähnt, bieten wir Mittel zur Unterstützung der Integrationsvorhaben. Jedoch sind wir selbst nicht vom Fach (Integration) und haben auch kein Netzwerk in professionelle Organisationen, der Administration oder der politische Ebene und damit noch wenig Möglichkeit unser Konzept im Bereich der Integration unternehmerisch zu etablieren.

Es stellen sich für uns folgende grundsätzliche Fragen:

- Was sind die konkreten Anforderungen im Fachbereich Integration?
- Wie bekommen wir Zugang zu relevanten Organisationen und deren Entscheidungsebenen?
- Wie laufen Entscheidungsprozesse innerhalb- und über die Organisationsgrenzen hinweg?
- Welche Finanzierungsmöglichkeiten gibt es, insbesondere wenn unser Paket aus Produkt und Beratung zu unserem Einkommen beitragen soll?
- Welche Organisations- oder Unternehmensform passt hier am

besten?

- Welche Finanzierungsmöglichkeiten gibt es, insbesondere wenn unser Paket aus Produkt und Beratung zu unserem Einkommen beitragen soll?

- Welche Organisations- oder Unternehmensform passt hier am besten?

- Die Zusammenarbeit im einem finnischen Startup-Unternehmen und einem Masterarbeits-Studenten ist geplant. Welche Kooperationsformen sind möglich?