

Educational game: Building Inclusive environments for all Generations (BIG)

Das Projekt *BIG educational game* ist ein europäisches Erasmus+ Projekt, das die soziale Inklusion von Menschen in den Mittelpunkt stellt. In dem Projekt wird ein 2D-Online-Spiel entwickelt. Der/die Spieler*in begegnet in dem Spiel verschiedenen Personen und unterstützt diese bei unterschiedlichen Herausforderungen. Ergänzt wird das Spiel mit einer Workshop-Methodik, mit der es in Schulungen eingesetzt werden kann.

Kontext

Noch immer gibt es Bereiche im privaten und öffentlichen Leben, die nicht für alle Menschen gut zugänglich sind und damit ein Risiko für soziale Ausgrenzung darstellen. Insbesondere Personen mit körperlichen, geistigen oder sozialen Beeinträchtigungen werden von jenen, die diese Umgebungen gestalten, oft übersehen. Auch vorübergehende Umstände, wie eine Schwangerschaft oder mit einem kleinen Kind und einem Buggy unterwegs zu sein, können Menschen vor Herausforderungen stellen. Ein smart, gesundheitsfördernd und altersgerecht gestaltetes Lebensumfeld bietet Sicherheit und einen barrierefreien Zugang zu Gebäuden, Gesundheits- und sozialen Einrichtungen sowie die Möglichkeit, aktiv am Gemeinschaftsleben teilzunehmen. Der Anspruch des Lernspiels geht dabei über die reine Barrierefreiheit hinaus.

Ziele

Hierfür soll das BIG-Spiel ein Bewusstsein schaffen und Wissen über geeignete Maßnahmen und Möglichkeiten vermitteln, wie gesundheitsfördernde und altersgerechte Lebenswelten gestaltet werden können. Entsprechend ihres beruflichen Hintergrundes sind Akteur*innen in diesem Bereich häufig auf bestimmte Themen und Bereiche fokussiert. Eine effektive Umsetzung von smarten, gesundheitsfördernden und altersgerechten Lebenswelten erfordert jedoch einen ganzheitlichen Ansatz, der architektonische und soziale Aspekte sowie den Einsatz technischer Mittel und Smart-Home-Anwendungen kombiniert. Das BIG-Spiel bringt Spieler*innen diesen Ansatz näher und macht sie mit potenziellen Lösungen und den erforderlichen Maßnahmen vertraut. So trägt es zur Schließung der Lücke zwischen verfügbaren Möglichkeiten und ihrer praktischen Anwendung bei.

Ansatz

Aufbauend auf dem Erasmus+ Projekt Hands-on SHAFE - Smart Healthy Age-Friendly Environments (www.hands-on-shafe.eu) zielt das Projekt BIG educational game darauf ab, die Ergebnisse der bisherigen Arbeit auf spielerische Weise einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Mit dem Spiel soll Wissen über die Gestaltung smarter, gesundheitsfördernder und altersgerechter Lebenswelten möglichst weit verbreitet werden. Personen, die inklusive Umgebungen benötigen, sowie potenzielle Spieler*innen werden in die Projektaktivitäten einbezogen: Menschen, die Erfahrungen mit einem Umfeld gemacht haben, das ihre soziale Teilhabe und unabhängige Lebensführung behindert, werden eingeladen, in Workshops mitzuwirken. Aufbauend auf ihren Erfahrungen wird die Hauptstruktur des Spiels entwickelt. Darauf folgend wird in einer zweiten Workshop-Runde Feedback u. a. von politischen Entscheidungsträger*innen, Stadtplaner*innen und ehrenamtlich Engagierten eingeholt. Während des Projektes wird das Spiel unter der Mitwirkung von Workshopteilnehmer*innen getestet.

Zielgruppen

- Fachkräfte in Kommunen und Wohlfahrtsverbänden, die in den Bereichen Stadtentwicklung und soziale Inklusion tätig sind.
- Ehrenamtliche in Sozialverbänden, Initiativen und Seniorenbeiräten, die sich für die Interessen von Menschen einsetzen, die smarte, gesundheitsfördernde und altersgerechte Lebenswelten benötigen.
- Privatpersonen wie Studierende, informell Pflegende und Personen, die selbst eine angemessene Umgebung benötigen.

Erwartete Ergebnisse

Ein Online-2D-Lernspiel für den individuellen Gebrauch. Der/die Spieler*in begegnet in dem Spiel fünf Charakteren mit unterschiedlichen Beeinträchtigungen oder in besonderen Umständen: eine Person mit Mobilitätsproblemen, eine mit Demenz, eine Schwangere, eine sozial isolierte Person und eine mit einem kleinen Kind. Jede dieser Figuren ist an verschiedenen Orten im Spiel mit jeweils unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert: in der eigenen Wohnung, einem Supermarkt, einem Park, einem Gesundheits- und Sozialzentrum und an einer Bushaltestelle. Um die Figuren bei der Bewältigung der Herausforderungen zu unterstützen, muss der/die Spieler*in Aufgaben erfüllen, wie z. B. Fragen beantworten, ein Quiz meistern oder Gegenstände bewegen. Hierfür bekommt der/die Spieler*in Feedback und wird entsprechend der Effektivität seiner Hilfe belohnt. Der Spielspaß und die Aussicht, ein Zertifikat zu erhalten, motivieren dazu, das Spiel abzuschließen.

Workshop-Methodik und ein Schulungs-Handbuch. Um den Lerneffekt zu erhöhen, kann das Spiel in Workshops unter Anleitung von Trainer*innen oder Coaches gespielt werden.

Projektpartner

Das Projekt begann im November 2020 und wird im Dezember 2022 abgeschlossen sein. Es sind Projektpartner*innen aus vier europäischen Ländern beteiligt:

- AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Niederlande)
- Fundacja Mimo Wieku (Polen)
- ISIS Institut für Soziale Infrastruktur (Deutschland)
- SHINE 2Europe (Portugal)
- The Hague University of Applied Sciences, Urban Ageing (Niederlande)

BIG Webseite

www.big-game.eu

Europäische Koordination:

AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV
Willeke van Staalduin und Javier Ganzarain
Buurtje 2, 2802 BE Gouda, Niederlande
willeke@afedemy.eu oder javier@afedemy.eu

Ansprechpartner in Deutschland:

ISIS Institut für Soziale Infrastruktur
Jana Eckert
Kasseler Straße 1A
60486 Frankfurt
eckert@isis-sozialforschung.de

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen alleine die Verfasserinnen und Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union