„Zukunftswege Spielend an mein Ziel!“

Gamebased Learning für junge Frauen

Autorinnen:
Natalie Denk, abz*austria
Eva Holder, abz*austria
Brigitta Loucky-Reisner, abz*austria

Unter redaktioneller Mitarbeit und Lektorat von
Anna Stiftinger, agenda. Chancengleichheit in Arbeitswelt und Informationsgesellschaft

September 2012
Wien

Erstellt im Rahmen des Expertinnennetzwerks learn forever
Koordination learn forever - eb projektmanagement gmbh

www.learnforever.at

learn forever wird gefördert aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und aus Mitteln des Bundesministeriums für Unterricht, Kunst und Kultur.

learn forever – das Expertinnennetzwerk

Seit 2005 arbeiten Expertinnen aus den Bereichen Erwachsenenbildung, feministische Bildung, Bildungsmanagement und Bildungsberatung, Gender Mainstreaming, Genderforschung, Unternehmensberatung und Begleitung von Veränderungsprozessen im Netzwerk learn forever organisationenübergreifend zusammen.

learn forever hat sich zum Ziel gesetzt, die Weiterbildungsbeteiligung von Frauen zu erhöhen, die aus unterschiedlichen Gründen keinen Zugang zu formellen Lernprozessen und zu gängigen Angeboten der Erwachsenenbildung haben. Diese bildungsbenachteiligten Frauen sind gefährdet, den Anschluss an die Wissens- und Informationsgesellschaft zu verlieren.

learn forever macht Bildungsbedürfnisse und -bedarfe von bildungsbenachteiligten Frauen sichtbar, setzt Lernangebote um, die den (Wieder-)Einstieg ins Lernen ermöglichen, verbreitet und transferiert die Modelle und fördert damit die Implementierung von neuen Lernkulturen in Einrichtungen der Erwachsenenbildung.

Informationen zu learn forever: **www.learnforever.at**

abz*austria
kompetent für frauen und wirtschaft

Diese Publikation wurde im Rahmen des Expertinnennetzwerkes lfe von **abz*austria** erstellt.

Inhaltsverzeichnis

1. AUSGANGSLAGE 5

1.1. ERFAHRUNGEN AUS LERNANGEBOTEN FÜR JUNGE FRAUEN 6
1.2. INTERNETNUTZUNG BEI JUNGEN FRAUEN 7
1.3. GAMEBASED LEARNING 8
1.4. ALTERNATE REALITY GAMES 9

2. ZIELGRUPPE, ZIELE UND INHALTE VON „ZUKUNFTSWEGE – SPIELEND AN MEIN ZIEL!“ 11

2.1. ZIELGRUPPE JUNGE BILDUNGSBENACHTEILIGTE FRAUEN 11
2.2. PROJEKTZIELE UND -INHALTE 12
2.3. SCHLUSSFOLGERUNGEN 12

3. DAS MODELL DES LERNANGEBOTS – DIE BAUSTEINE VON ZUKUNFTSWEGEN 13

3.1. ABLAUFSCHEMA – BAUSTEINE IM ÜBERBLICK 14
3.2. DAS ONLINEANGEBOT AM BLOG 15
3.2.1. Funktionen des Blogs bei „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ 15
3.2.2. Praxis: Schritte in der Umsetzung 16
3.2.3. Lessons learned 21
3.3. PRÄSENZANGEBOTE 23
3.3.1. Aufsuchende Bildungsarbeit 23
3.3.2. Kurzworkshops „Zukunftswege-Cafés“ 26

4. EINSATZ VON SOCIAL MEDIA BEI DER ZIELGRUPPENERREICHUNG 28

4.1. BEWERBUNG DES ANGEBOTS VIA FACEBOOK 28
4.2. BEWERBUNG DES ANGEBOTS IN FOREN 30
4.3. ARTIKEL IN ONLINE-ZEITUNGEN 30
4.4. ERFAHRUNGEN UND SCHLUSSFOLGERUNGEN 30

5. RESÜMEE 31

6. CHECKLIST – UMSETZUNGSSCHRITTE FÜR EIN SPIELEBASIERTES LERNANGEBOT AUF DER BASIS EINES ARGS 33

7. ANHÄNGE 34

7.1. LITERATURVERZEICHNIS 34
7.2. LINKS 35
7.3. KONTAKT UND INFORMATION 35

Einleitung

Aufbauend auf den Erfahrungen mit der Entwicklung von Lernangeboten für junge Frauen im Rahmen des Expertinnennetzwerkes learn forever begann abz*austria Anfang 2011, ein Konzept für ein spielebasiertes, niederschwelliges und flexibles Lernangebot für junge bildungsbenachteiligte Frauen von 19 bis 24 Jahren zu entwickeln und umzusetzen. Das Angebot sollte Präsenz- und Onlinephasen beinhalten, individuelle Einstiegs- und Ausstiegsmöglichkeiten bieten und die Themen Lernen und Spielen verbinden. Damit sollte die Zugänglichkeit zu Lernangeboten vergrößert werden und dem Internetnutzungsverhalten der jungen Frauen Rechnung getragen werden. Für junge Frauen von 19 bis 24 Jahren gehört die Nutzung von Social Media (v. a. Facebook) und anderen Web 2.0-Anwendungen (Wikis, YouTube, E-Games u. ä.) zum Alltag. Berücksichtigt man das, ist es naheliegend, in ein Lernangebot für junge Frauen Onlineangebote einzubinden und dieses auch über das Web zu bewerben. Somit wurde schwerpunktmäßig an der Einbeziehung von Web 2.0-Tools und Social Media gearbeitet, aber auch an der Integration aufsuchender kurzer Events im öffentlichen Raum in das Angebot, um die Themen Lernen und Weiterbildung näher an bildungsbenachteiligte, junge Frauen zu bringen.

Auf Basis dieser Überlegungen entstand die Idee, ein Gamebased-Learning-Angebot für junge Frauen mit Online- und Präsenzphasen zu gestalten, bei dem Spielen und Lernen sinnvoll miteinander verknüpft werden, um so einen positiven Zugang zum Thema Lernen zu schaffen. Zudem wollten wir ein offenes, niederschwelliges Angebot entwickeln, das über mehrere Monate hinweg zugänglich ist. Damit wollten wir möglichst viele Frauen aus der Zielgruppe erreichen. Daher wurde ein Gamebased-Learning-Angebot unter Einbeziehung von Social Media und einem Blog als zentralem Spielemedium[1] sowie durch die Integration von aufsuchender Bildungsarbeit konzipiert. Das Projekt wurde im Zeitraum von September 2011 bis Jänner 2012 in Wien pilotiert. Das Produkt unserer Neuentwicklung „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ ist ein Alternate Reality Game in Kombination mit Lerninhalten, wie es in der Form noch nicht umgesetzt wurde.

„Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ stellt ein Modell für ein innovatives und niederschwelliges Lernangebot unter Einbeziehung von Web 2.0-Anwendungen vor. Wir wollen die Möglichkeiten der Einbindung von Web 2.0 in die Bildungsarbeit aufzeigen. Zudem kann das Modell von anderen Einrichtungen der Erwachsenenbildung bzw. der Jugendarbeit als Grundlage für die Entwicklung neuer Gamebased-Learning-Angebote herangezogen werden.

In der folgenden Modellbeschreibung werden das grundlegende Konzept des Angebots und die wichtigsten Elemente aus dem Lernangebot beschrieben. Zudem werden Praxisbeispiele und Erfahrungen angeführt. Diese gesammelten Informationen können bei etwaigen Neu- oder Weiterentwicklungen berücksichtigt werden.

---

[1] Online unter: http://zukunftswege.abzaustria.at

1. Ausgangslage

Das österreichweite Expertinnennetzwerk learn forever hat sich zum Ziel gesetzt, die Weiterbildungsbeteiligung von Frauen zu erhöhen, die aus unterschiedlichen Gründen keinen Zugang zu formellem Lernen und zu gängigen Angeboten der Erwachsenenbildung haben. Diese bildungsbenachteiligten Frauen sind gefährdet, den Anschluss an das lebensbegleitende Lernen und damit an alle Existenz sichernden gesellschaftlichen Prozesse zu verlieren. Seit 2005 arbeiten Expertinnen aus den Bereichen Erwachsenenbildung, feministische Frauenbildung, Bildungsmanagement, Bildungsberatung, Gender Mainstreaming, Genderforschung und Unternehmensberatung an der Modell- und Weiterentwicklung von Lernangeboten, am Know-how-Aufbau und der Grundlagenarbeit, dem Know-how-Transfer und der Verbreitung, an Öffentlichkeitsarbeit, Vernetzung, Mainstreaming sowie Qualitätsentwicklung und Qualitätssicherung[2].

learn forever steht für eine veränderte Lehr- und Lernkultur. Kennzeichen der veränderten Lehr- und Lernkultur ist ein grundsätzlich neues Verständnis von Lernen. Daraus resultieren eine veränderte Methodik und Didaktik, die Selbststeuerung, Selbstpräsentation und Eigenverantwortung der Lernenden fördern und gleichzeitig Lehrende zu BegleiterInnen, UnterstützerInnen und ModeratorInnen von Lernprozessen machen.[3] Das Wissen, wie gelernt wird, steht im Vordergrund. Angesichts der sich rasch verändernden Wissensstandards sind die Inhalte (also was gelernt wird) zwar wichtig, jedoch austauschbar. Lernende gehen ihre eigenen Lernwege, die Bildungsorganisation bietet die Rahmenbedingungen und geeignete Bildungsangebote[4].

Eine große Herausforderung besteht darin, Lernende in der Entwicklung zu mehr Selbststeuerung zu unterstützen. Es bedarf besonderer Methoden, die Menschen dahingehend zu begleiten, dass sie Schritt für Schritt zum eigenverantwortlichen, selbstorganisierten und selbstgesteuerten Lernen finden. Daher kommt der Entwicklung von Lernkompetenz eine zentrale Rolle in Bildungsprozessen zu.

learn forever orientiert sich an den folgenden Merkmalen dieser veränderten Lernkultur:

- Die Lernenden stehen im Mittelpunkt aller Handlungen (TeilnehmerInnenorientierung).
- Die Wissensvermittelnden treten in den Hintergrund und begleiten die Lernenden.
- Die Lernenden übernehmen die Verantwortung für den Lernprozess.
- Die LernprozessmoderatorInnen übernehmen die Verantwortung für die Gestaltung der Lernprozesse.

---

[2] Weitere Infos finden Sie unter: http://www.learnforever.at

[3] Zur Beschreibung der Rolle der Lernprozessmoderation in Lernangeboten für Bildungsbenachteiligte, siehe: Freimüller, Michaela / Pretterhofer, Ingeborg (2012): Kompetenzprofil Lernprozessmoderation, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 27.07.2012)

[4] Siehe dazu auch: Pretterhofer, Ingeborg / Eichberger, Adelheid / Auer, Marlies (2007): Lernprozesse neu gestalten – Lernarrangements in der Bildungsarbeit mit lernungewohnten Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Graz, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 30.01.2012)

abz*austria widmet sich im Rahmen des Expertinnennetzwerks learn forever dem Schwerpunkt der Entwicklung und Pilotierung von Lernangeboten für junge bildungsbenachteiligte Frauen sowie dem Know-how-Transfer zu diesem Thema. Seit 2008 haben wir Erfahrungen mit der Konzeption und Pilotierung von Lernangeboten für junge bildungsbenachteiligte Frauen gesammelt. Diese wurden bereits in einer Publikation mit dem Titel „Jetzt geh ich meinen Weg!“[5] veröffentlicht. Im Folgenden werden unsere Erfahrungen mit der Zielgruppe der jungen bildungsbenachteiligten Frauen kurz zusammengefasst und wird auf deren Internetnutzungsverhalten eingegangen. Ebenso werden Grundlagen des Gamebased Learning skizziert und wird der von uns für „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ gewählte Spielansatz der Alternate Reality Games vorgestellt.

1.1. Erfahrungen aus Lernangeboten für junge Frauen

In der vorangegangenen Projektphase von learn forever wurde gemeinsam mit Prisma – Zentrum für Ausbildungsmanagement (Voitsberg) ein 3-monatiges Lernarrangement für junge Frauen entwickelt und ab 2008 unter dem Titel „Jetzt geh‘ ich meinen Weg!“ mehrmals umgesetzt. Aus diesen Umsetzungen bzw. der externen Evaluation konnten wertvolle Erfahrungen mit jungen bildungsbenachteiligten Frauen zwischen 19 und 24 Jahren gesammelt werden:

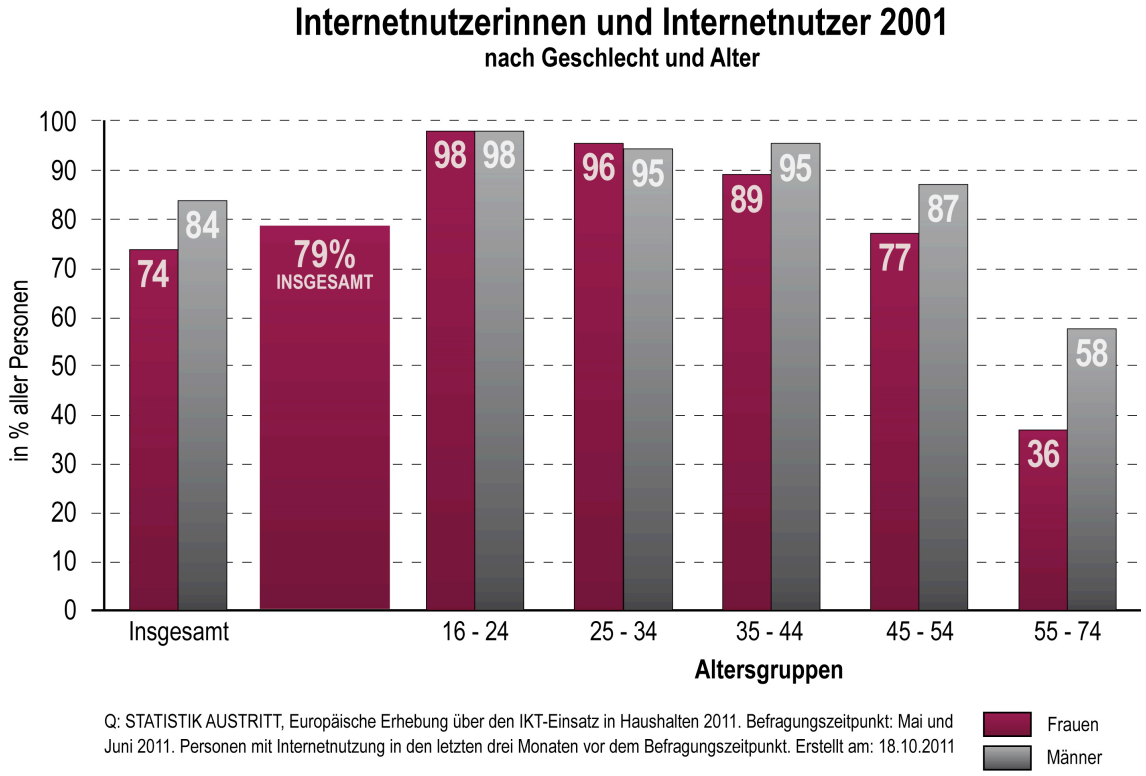
- Viele der jungen Frauen sind noch nicht in den Arbeitsmarkt eingebunden, wohnen bei den Eltern und haben daher nicht denselben Druck wie viele andere Frauen, für ihren eigenen Lebensunterhalt aufkommen zu müssen. Sie sind tendenziell stark an Freizeitaktivitäten mit der Peergroup orientiert. Dementsprechend schwierig ist es, mit den jungen Frauen Verbindlichkeit herzustellen. Daraus folgend braucht es Angebote, die einen flexiblen und niederschwelligen Einstieg in die Themen Lernen und Weiterbildung zulassen.
- Aufgrund ihrer Ferne zum Arbeitsmarkt sind viele der jungen Frauen nicht über die klassischen arbeitsmarktpolitischen Institutionen und Einrichtungen zu erreichen. Ihre Anbindung an Beratungseinrichtungen ist gering, wodurch die Zielgruppenerreichung über diese Organisationen nur wenig bis kaum möglich ist. Daher bietet sich ein aufsuchender Ansatz an, bei dem die Frauen dort erreicht werden, wo sie sich im Alltag aufhalten.
- Die Affinität zu den so genannten „neuen Medien“ wiederum ist bei dieser Altersgruppe höher als bei anderen. Die Nutzung des Internets ist selbstverständlicher Teil des Alltags von jungen Frauen. Wenn es also darum geht, die jungen Frauen dort zu erreichen, wo sie sich aufhalten, muss das Web in die Zielgruppenerreichung und in die Konzeption von Lernangeboten eingebunden werden.

---

[5] Holder, Eva / Loucky-Reisner, Birgitta / Dohr, Andrea / Grach, Katja, (2009): “Jetzt geh‘ ich meinen Weg” - Lernarrangements für junge bildungsbenachteiligte Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Salzburg, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 30.01.2012)

1.2. Internetnutzung bei jungen Frauen[6]

Laut einer Erhebung von STATISTIK AUSTRIA (2011) sind rund 75% aller Haushalte in Österreich mit einem Internetzugang ausgestattet. In Sachen Internet- und Computernutzung liegt dabei die Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen, in die unsere Zielgruppe fällt, klar vorne; dicht gefolgt von den 25- bis 34-Jährigen. Wie die unten stehende Graphik zeigt, nutzen zwar insgesamt mehr Männer das Internet, jedoch nicht in allen Altersgruppen. In der Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen wird das Internet von beiden Geschlechtern gleich stark genutzt. Erst ab 35 zeigen sich deutliche geschlechterspezifische Unterschiede. Ähnlich verhält es sich bei der Computernutzung.



Q: STATISTIK AUSTRITT, Europäische Erhebung über den IKT-Einsatz in Haushalten 2011. Befragungszeitpunkt: Mai und Juni 2011. Personen mit Internetnutzung in den letzten drei Monaten vor dem Befragungszeitpunkt. Erstellt am: 18.10.2011

Abbildung 1: InternetnutzerInnen 2011. Quelle: STATISTIK AUSTRIA

Eingesetzt wird das Internet in der Altersgruppe der 16- bis 24-Jährigen vor allem zur Nutzung von sozialen Netzwerken (z. B. Facebook). Dies trifft auf rund 87% dieser Altersgruppe zu. Aber auch Wikis (z. B. Wikipedia) werden von rund 85% der befragten 16- bis 24-Jährigen gerne verwendet. An dritter Stelle liegt

---

[6] Vgl. Statistik Austria: IKT-Einsatz in Haushalten 2011, Befragungszeitpunkt: Mai und Juni 2011, online unter: http://www.statistik.at / web_de / statistiken / informationsgesellschaft / ikt-einsatz_in_haushalten / index.html (Stand: 31.01.2012)

mit knappen 64% das Suchen von Informationen über Ausbildungs-, Schulungs- oder Kursangebote. Bei den genannten Aktivitäten gibt es keine gravierenden geschlechtsspezifischen Unterschiede.

Der GfK Online Monitor 2011[7] zeigt einen Zusammenhang zwischen Internetnutzung und Schulbildung der Befragten: Je höher der Schulabschluss, desto häufiger wird auch das Internet genutzt. Nur 65% der Personen mit Pflichtschulabschluss verwenden das Internet. Personen mit Universitätsabschluss hingegen zu 95%.

Im Hinblick auf derartige Studien ist es naheliegend, Onlineangebote in ein Lernangebot für junge Frauen zwischen 19 und 24 Jahren einzubinden und diese auch online zu bewerben. Ebenso wichtig ist es jedoch auch zu berücksichtigen, dass die Internet- und Computernutzung bei bildungsbenachteiligten jungen Frauen möglicherweise weniger stark bzw. anders ausgeprägt ist. In jedem Fall muss der Erwerb eines kompetenten Umgangs mit Computer und Internet im Vordergrund stehen.

1.3. Gamebased Learning

"Gamebased Learning" bezeichnet den Einsatz von Spielen zu Lehr- und Lernzwecken. Findet die Spielhandlung digital, also am Bildschirm, Computer, im Internet oder über anderweitige digitale Medien statt, spricht man von „Digital Gamebased Learning". Dieser Begriff wurde vor allem von Marc Prensky geprägt, der ihn als „[…] any learning game on a computer or online"[8] definiert. Entsprechend vielfältig sind die Einsatzmöglichkeiten dieser Lernform. Prensky sieht hinsichtlich der Zielgruppen und Anwendungsbereiche keine Einschränkungen. Allerdings müssen bei der Gestaltung des Lernangebots unterschiedliche Kriterien berücksichtigt werden, damit Digital Gamebased Learning erfolgen kann. Das Angebot sollte so gestaltet sein, dass sich die Spielenden tatsächlich wie Spielende und nicht wie Lernende fühlen. Ein wichtiger Faktor dabei ist das unbewusste Lernen, das durch den Spielverlauf hervorgerufen und motiviert wird[9]. Um jedoch tatsächlich einen nachhaltigen Lernerfolg zu erzielen, reicht die Teilnahme an entsprechend konzipierten Spielen allein oft nicht aus. Der eigentliche Lernprozess findet in der Auswertung der

---

[7] GfK Austria GmbH: GfK Online Monitor – 4. Quartal 2011, online unter: http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/data/press/2012/charts_gfk_online_monitor.pdf (Stand: 31.01.2012)

[8] Prensky, Marc (2001): Digital Gamebased Learning, New York

[9] Vgl. Lampert, Claudia / Schwinge, Christiane / Tolks, Daniel: Der gespielte Ernst des Lebens. Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health), in: Medienpädagogik - Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Nr.15 / 16, online unter: http://www.medienpaed.com/15/lampert0903.pdf (Stand: 30.01.2012)

eigenen Spielerfahrung statt. Durch bewusste Reflexion können Lerninhalte und Lernerfolge aufgezeigt und verwertet werden.[10]

1.4. Alternate Reality Games

Aufbauend auf unseren Erfahrungen mit jungen Frauen, haben wir ein Lernangebot für junge Frauen gestaltet, bei dem Spielen und Lernen sinnvoll miteinander verknüpft werden, um einen positiven Zugang zum Thema Lernen zu schaffen. Mit einem offenen, niederschwelligen Angebot, das über mehrere Monate hinweg zugänglich ist, wollten wir möglichst viele Frauen aus der Zielgruppe erreichen. Das Lernangebot beinhaltet sowohl Online-, als auch Präsenzphasen, wobei das Onlineangebot über die gesamte Laufzeit verfügbar war. Grundlage des Gamebased-Learning-Angebotes ist ein so genanntes „Alternate Reality Game".

Ursprüngliches Vorhaben des Projektes war es, ein Computerspiel für die spielerische Vermittlung von Lerninhalten zu entwickeln, welches in Folge in Lernangeboten für bildungsbenachteiligte junge Frauen eingesetzt werden könnte. Gleich zu Beginn waren wir mit grundlegenden Nachteilen von Computerspielen konfrontiert, auf Grund derer wir diese Idee wieder verworfen haben: Allem voran sind die Kosten für die Entwicklung eines hochwertigen Computerspieles viel zu hoch. Zudem muss bedacht werden, dass die Möglichkeiten eines programmierten Spiels immer begrenzt sind und damit die Förderung selbstgesteuerter Lernprozesse nur schwer möglich ist. Inhaltlich werden bestimmte Themen vorgegeben und können nicht geändert werden. Auch hinsichtlich der Zielgruppe kann nur von einer angenommenen möglichen Zielgruppe ausgegangen werden und es sind im Nachhinein keine Adaptionen mehr möglich.

Aus diesen Gründen wurde nach einem anderen spielebasierten Ansatz für das Lernangebot gesucht. Nach umfassenden Recherchen fiel die Wahl auf das Spielkonzept von so genannten „Alternate Reality Games". Alternate Reality Games (ARGs) sind eine relativ neue Art des Spielens und werden vor allem gerne in der Werbebranche eingesetzt. Aber auch im pädagogischen Bereich gibt es mehrere erprobte Beispiele, wie etwa „The Tower Of Babel"[11] oder „The Hexagon Challenge"[12]. Ein ARG verbindet virtuelle und reale Welt und bezieht dabei unterschiedliche Medien in das Spielgeschehen ein. Wie bei einer klassischen „Schnitzeljagd" werden verschiedene Aufgaben („Quests") gestellt. Der Weg zur Lösung führt über unterschiedliche Wege. So müssen etwa Recherchen im Internet getätigt, bestimmte Orte aufgesucht oder Kontakte hergestellt werden. Dabei ist nicht jede Spielerin oder jeder Spieler auf sich alleine

---

[10] Vgl. Kerres, Michael / Bormann, Mark / Vervenne, Marcel: Didaktische Konzeption von Serious Games. Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten, in: Medienpädagogik - Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, online unter: http://www.medienpaed.com/2009/kerres0908.pdf (Stand: 30.01.2012)

[11] Alternate reality game for education – ARGuing: http://arg.paisley.ac.uk

[12] The Hexagon Challenge: http://atlantis-webportfolios.com/world/hexagon

gestellt, sondern hat stets die Möglichkeit, sich mit anderen auszutauschen. Manche Rätsel können sogar nur in Kooperation gelöst werden. Rahmen für das Spiel ist meist eine motivierende Geschichte. Es können unterschiedliche Medien und Orte in ein ARG eingebunden werden, z. B. Büchereien, Museen, Geschäfte, Schilder, Audios, Videos, gedruckte Materialien, Fotografien oder Internet-Plattformen wie Facebook, YouTube, Blogs, E-Mail oder Wikis.

Ein ARG kann demnach auf unterschiedliche Arten gestaltet und für verschiedene Zwecke eingesetzt werden. Dennoch folgt diese Spielweise im Grunde stets denselben Prinzipien:

- **Aktivität der TeilnehmerInnen:** Bei einem ARG wird die nächste Spielaufgabe meist erst dann gestellt, wenn die aktuelle gelöst wurde. So hat die aktive Teilnahme der SpielerInnen entscheidenden Einfluss auf den Erfolg des Spiels. Zudem können ARGs so gestaltet werden, dass die Handlungen der SpielerInnen den Spielverlauf und letztendlich die gesamte Spielgeschichte steuern.
- **Austausch mit anderen SpielerInnen:** Weitere wichtige Aspekte sind der Austausch und die Kommunikation zwischen den SpielerInnen. Diese erfolgen meist primär über das Internet, wo über den Spielverlauf berichtet wird, gemeinsam Lösungen gefunden werden, Treffen ausgemacht werden oder anderweitiger Austausch rund um das ARG stattfindet. Dies erfolgt entweder auf der Website des ARG-Veranstalters oder in vielen Fällen über Online-Communities wie Facebook oder Foren. Die Kommunikation zwischen den SpielerInnen aufrechtzuhalten, ist sehr wichtig, da viele Rätsel so konzipiert sind, dass sie erst in der Gruppe gelöst werden können oder zumindest so das Herausfinden der Lösung vereinfacht wird.
- **Förderung von Selbstständigkeit:** Eine erfolgreiche ARG-Teilnahme verlangt Selbstständigkeit und Selbstorganisation von den SpielerInnen. Sie müssen selbst Initiative ergreifen, um in das Spiel einzusteigen. Der Lösungsweg zu den Rätselaufgaben wird nicht vorgegeben, sondern von den SpielerInnen erarbeitet. Erfolgt das Lösen eines Rätsels nicht durch eigenständige Recherche, muss die Absprache in einer Gruppe organisiert werden.
- **Förderung von Problemlösungskompetenz:** Ein ARG stellt die SpielerInnen vor die unterschiedlichsten Aufgaben. Die Lösungswege variieren dabei nicht nur zwischen den Aufgaben; auch die einzelnen Aufgaben können meist auf verschiedene Arten gelöst werden. Dies erfordert einerseits die Fähigkeit, sich immer wieder auf neue Situationen einzustellen. Andererseits muss, wenn der Lösungsweg für ein Problem nicht offensichtlich ist, dieser erst mal gefunden werden. Dies verlangt den TeilnehmerInnen unter anderem Kreativität und die Fähigkeit zum analytischen Denken ab.
- **Erkennen der eigenen Kompetenzen:** Durch die Offenheit der Lösungswege haben die SpielerInnen die Möglichkeit, diese entsprechend ihrer eigenen Kompetenzen zu gestalten. Durch die Kooperation mit anderen SpielerInnen können die eigenen Kompetenzen bewusst gemacht und kann mit diesen die Gruppe unterstützt werden.
- **Förderung von Medienkompetenz:** Bei der Entwicklung eines ARGs können alle Arten von Medien eingebunden werden. Dementsprechend werden die SpielerInnen dazu aufgefordert, sich mit diesen Medien auseinanderzusetzen. Beispiele dafür sind gezieltes Recherchieren im Internet, das Aufsuchen von Büchereien, das Einrichten von Diskussionsforen oder das Zurechtfinden auf einem Stadtplan.
- **Dokumentation des Spielverlaufs:** Um auch nach dem Spielstart das Einsteigen in das Spiel zu ermöglichen, werden bei einem ARG die Spielgeschichte und der Spielverlauf dokumentiert. So haben die SpielerInnen die Möglichkeit, das bereits Erlebte zu reflektieren oder jederzeit nachträglich in das Spiel einzusteigen.

Diese Grundprinzipien von ARGs, die auf Aktivierung, Kommunikation, Kooperation und Lösungsorientierung aufbauen, unterstützen den Aufbau von Kompetenzen, die auch in learn-forever-Lernangeboten eine

zentrale Stellung haben. Auf die Ziele und Inhalte unseres Lernangebotes sowie auf die Zielgruppe wird deshalb im Folgenden genauer eingegangen.

2. Zielgruppe, Ziele und Inhalte von „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“

2.1. Zielgruppe junge bildungsbenachteiligte Frauen

Ein webbasiertes Angebot, wie das von uns konzipierte, ist prinzipiell öffentlich zugänglich, muss jedoch eine konkrete Zielgruppe ansprechen und für diese attraktiv sein. Auch im Zuge der Öffentlichkeitsarbeit muss insbesondere die jeweilige Zielgruppe angesprochen werden. Deshalb ist zu Beginn die Auseinandersetzung mit der Zielgruppe wesentlich. „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ wandte sich an junge bildungsbenachteiligte Frauen zwischen 19 und 24 Jahren, auf die mehrere der folgenden Kriterien zutrafen:

- wenig Interesse am Lernen
- mit oder ohne Bildungsabschluss
- mit Berufsausbildungen, die am Arbeitsmarkt nicht mehr verwertbar sind
- junge (alleinerziehende) Mutter und / oder junge Wiedereinsteigerin
- mit Migrationshintergrund
- noch nie erwerbstätig
- mit individuellen Beeinträchtigungen (Lernschwierigkeiten, gesundheitliche Probleme, psychosoziale Probleme)
- langzeitarbeitslos und zum Teil mehrere AMS-Maßnahmen ohne Ergebnis absolviert

Eine ausführlichere Beschreibung zu Merkmalen und Besonderheiten von jungen bildungsbenachteiligten Frauen findet sich in unserer ersten Modellbeschreibung: „Jetzt geh‘ ich meinen Weg – Lernarrangements für junge bildungsbenachteiligte Frauen“[13] .

[13] Holder, Eva / Loucky-Reisner, Birgitta / Dohr, Andrea / Grach, Katja, (2009): „Jetzt geh‘ ich meinen Weg” - Lernarrangements für junge bildungsbenachteiligte Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), S. 11f., Salzburg, online unter:http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 31.01.2012)

2.2. Projektziele und -inhalte

Zentrales Ziel der Lernangebote von learn forever ist es, bildungsbenachteiligten Frauen den Zugang zum lebensbegleitenden Lernen zu ermöglichen. Daher unterstützen wir die Frauen dabei, Lern- und digitale Kompetenzen aufzubauen. Ziele unserer Lernangebote für junge bildungsbenachteiligte Frauen sind:

- Vermittlung und Erarbeitung von
  - (digitaler) Lernkompetenz
  - Kompetenz für den Umgang mit Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT)
  - Selbststeuerungskompetenz
- Sensibilisierung für die Wahrnehmung eigener vorhandener Kompetenzen und Potentiale
- Orientierung am Arbeitsmarkt und / oder im Bildungssystem
- Steigerung des Interesses an (Aus-)Bildung
- Schaffung von positiven Zugängen zum Thema Lernen
- Förderung der Lernmotivation
- Erarbeiten individueller Lösungsansätze
- Stärkung des Selbstwerts

Zwei inhaltliche Schwerpunkte ziehen sich durch das gesamte Lernangebot „Zukunftswege – Spielend an mein Ziel!“: Der erste Schwerpunkt liegt im Bereich der Berufs- und Weiterbildungsorientierung. Dabei wurde neben dem Aufzeigen von allgemeinen Möglichkeiten im Rahmen der Präsenzphasen auch individuell auf die Interessen der einzelnen Teilnehmerinnen eingegangen. Den zweiten Schwerpunkt stellt die Beschäftigung mit Kompetenzen dar, denn durch das Erkennen und Weiterentwickeln der eigenen Kompetenzen werden erst realistische Zukunftsperspektiven ermöglicht.

Die Projektinhalte im Überblick:

- Berufsorientierung
- (Weiter-)Bildungsmöglichkeiten
- Kompetenzen-Orientierung: soziale und fachliche Kompetenzen wahrnehmen, einschätzen und weiterentwickeln
- Lernen lernen: Lernmethoden, Lernplanung, Finden von Ressourcen für selbstgesteuertes Lernen
- IKT – Aufbau von digitalen Kompetenzen: Verwendung des PCs, Recherchieren im Internet, Informationen bewerten, Software nutzen, Lernen im Internet und mit Web 2.0
- Entdecken und Inbesitznahme der eigenen Lebenswelt

2.3. Schlussfolgerungen

Auf der Basis der Zusammenschau all dieser Faktoren haben wir unser Modell von „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ entwickelt. Aufbauend auf dem Wissen über die Besonderheiten der Zielgruppe der jungen bildungsbenachteiligten Frauen (Affinität zu den Neuen Medien, Nichtteilhabe am Bildungssystem, Orientierung an Freizeitaktivitäten, Barrieren beim Lernen) wollten wir adäquate und zielgruppengerechte

Formen finden, um sie beim Aufbau von Lern- und digitalen Kompetenzen sowie bei der Berufs- bzw. Ausbildungsorientierung zu unterstützen. Die oben genannten Grundprinzipien von Alternate Reality Games kommen den zentralen Zielen von Lernangeboten von learn forever sehr entgegen. Welche Maßnahmen wir konkret entwickelt haben, wird im folgenden Kapitel dargestellt.

3. Das Modell des Lernangebots – die Bausteine von „Zukunftswege – Spielend an mein Ziel“

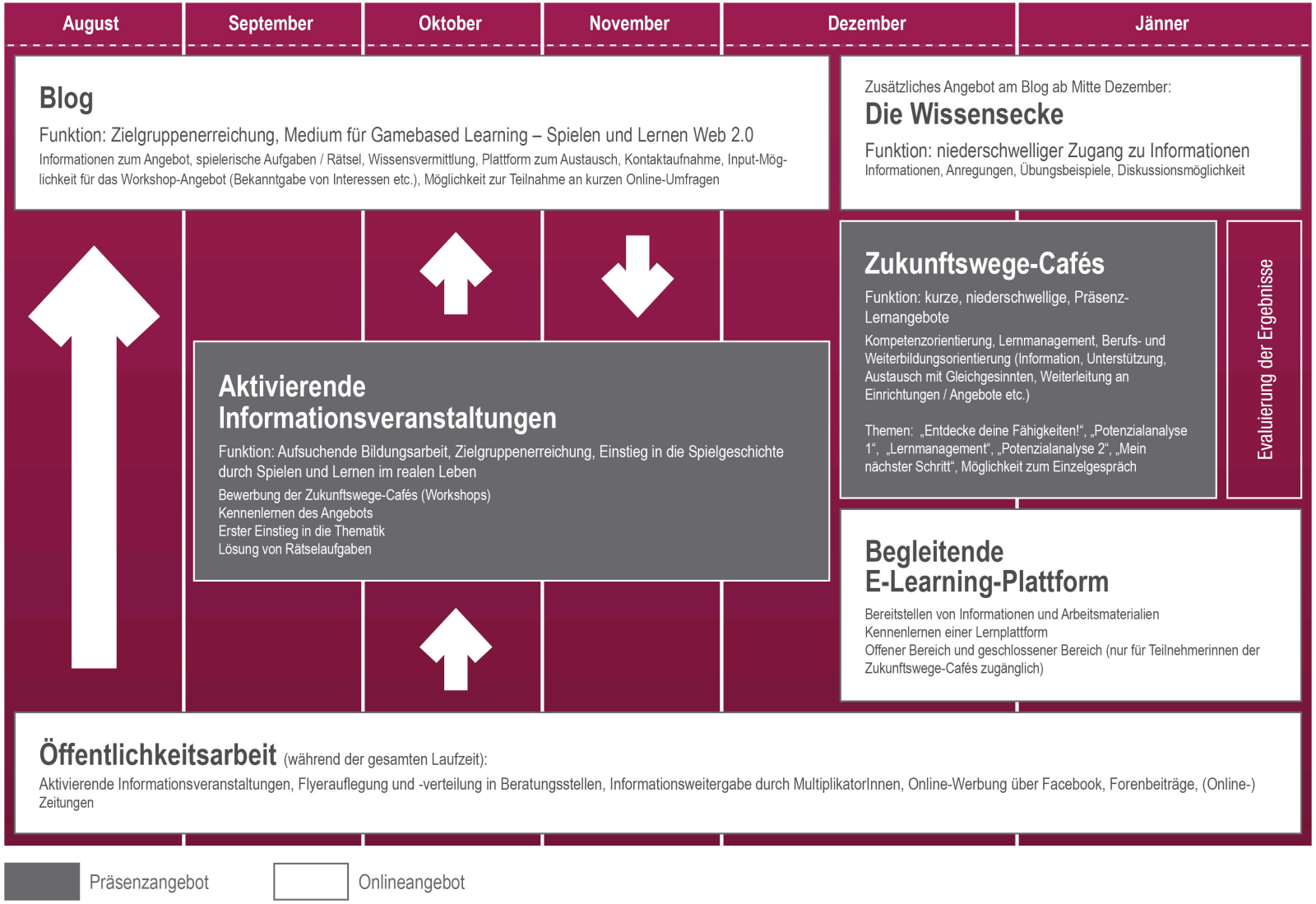
Im Rahmen von „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ haben wir ein spielebasiertes, niederschwelliges und flexibles Lernangebot für junge bildungsbenachteiligte Frauen auf der Basis von Alternate Reality Games (ARGs) entwickelt. Das Angebot besteht aus Präsenz- und Onlinephasen, bietet individuelle Einstiegs- und Ausstiegsmöglichkeiten und verbindet die Themen Lernen und Spielen.

Die Onlinephasen stellen die virtuellen Elemente des ARGs dar und spannen sich zeitlich gesehen über die ganze Projektlaufzeit (siehe auch unten stehende Grafik). Die virtuellen Elemente in unserem Game-based- Learning-Angebot sind das Zukunftswege-Spiel am Blog, weitere Bereiche am Blog wie die „Wissensecke“ und die Facebook-Seite.

Als reale Elemente des ARGs wurden Präsenzangebote mit Lerninhalten entwickelt, wie die aufsuchende Bildungsarbeit im öffentlichen Raum (aktivierende Infoveranstaltungen), die am Anfang des Projektes auch zur Zielgruppenerreichung durchgeführt wurden, und 2- bzw. 4-stündige Workshops, die als „Zukunftswege-Cafés“ betitelt wurden und in der zweiten Hälfte des Projektes stattfanden.

In jedem dieser „Bausteine“ standen die oben genannten Projektziele im Vordergrund. Im Folgenden wird konkret auf Umsetzung und Funktionen der verschiedenen Bausteine eingegangen. Zu jedem Bereich werden Beispiele aus der Praxis angeführt und gewonnene Erkenntnisse (Lessons learned) geteilt, um diese bei etwaigen Pilotierungen / Weiterentwicklungen durch andere Einrichtungen der Erwachsenenbildung bzw. der Jugendarbeit berücksichtigen zu können. In einem eigenen Kapitel wird auch auf das Thema der Zielgruppenerreichung unter Einbeziehung von Social Media eingegangen.

3.1. Ablaufschema – Bausteine im Überblick



3.2. Das Onlineangebot am Blog

Als virtuelles Element unseres Angebotes wurde ein so genannter „Blog“ im Internet eingerichtet. Die Bezeichnung Blog oder auch Web-Log leitet sich von den Begriffen Word Wide Web und Logbuch ab. Charakteristisch für einen Blog ist das regelmäßige Erscheinen von neuen Beiträgen in abwärts chronologischer Reihenfolge. Funktionen, die zu jedem Blog gehören, sind das Schreiben von einzelnen Blog-Artikeln und die Kommentarfunktion. Blog-Artikel werden in der Regel von dem / der AdministratorIn bzw. ModeratorIn verfasst und unter einem bestimmten Menüpunkt online gestellt. Alle anderen Menüpunkte beinhalten statische Seiten, die zwar kommentiert werden können, aber immer nur über einen Hauptbeitrag verfügen. Beim Erstellen von Seiten oder Beiträgen kann Text-, Bild-, Audio- oder Videomaterial verwendet werden. Auch gibt es die Möglichkeit, Dateien hinzuzufügen, die von den NutzerInnen heruntergeladen werden können. Die Kommentarfunktion erlaubt den NutzerInnen, sich zu jedem Beitrag im Blog auszutauschen. Um einen Kommentar zu schreiben, können Name, E-Mail-Adresse und eigene Website angegeben werden. Diese Felder waren beim Zukunftswege-Blog jedoch nicht verpflichtend auszufüllen. So sollte die Hemmschwelle, Blog-Beiträge zu schreiben, bei den Nutzerinnen gesenkt werden.

Ein Blog kann als Medium für ein interaktives Lern- und Spielangebot eingesetzt werden, eignet sich aber auch als „Container“, um Wissensinhalte zu vermitteln. Weiters lässt sich ein Blog zur Zielgruppenerreichung einsetzen, indem etwa zu Veranstaltungen eingeladen wird. Dies macht v. a. dann Sinn, wenn ein Blog mit Social Media kombiniert wird, wie z. B. Facebook. Zusätzlich kann ein Blog als Informationsplattform für MultiplikatorInnen genützt werden. Eine weitere Möglichkeit ist die Einbeziehung der Bedürfnisse und Interessen der TeilnehmerInnen in die Gestaltung des Angebotes, indem diese online zu verschiedenen Themen befragt werden. Umfragen oder Ideensammlungen beispielsweise ermöglichen diese Zwei-Wege-Kommunikation mit den NutzerInnen des Blogs[1] .

3.2.1. Funktionen des Blogs bei „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“

Für „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ wählten wir einen Blog als zentrales Medium für das ARG und für die Onlinephasen. Der Zukunftswege-Blog ist unter dem Link http://zukunftswege.abzaustria.at zu finden. Er wurde auf der Basis des Open-Source-Programmes WordPress erstellt. Unser Onlineangebot konnte über die ganze Projektlaufzeit hinweg über diesen Blog in Anspruch genommen werden. Dort bekamen die jungen Frauen ausführliche Informationen über das Lernangebot sowie das Zukunftswege-Spiel und hatten die Möglichkeit, über die Teilnahme an Umfragen ihre Interessen und Wünsche einzubringen. Hauptbestandteil des Blogs war jedoch ein Alternate Reality Game.

[1] online unter: http://zukunftswege.abzaustria.at/umfragen-2

Dazu wurde auf dem Blog die Spielgeschichte unseres ARGs erzählt. Nach jedem Kapitel erhielten die Spielerinnen eine kleine Aufgabe. Die Lösungen der Rätsel waren zum Teil im Internet zu finden, aber auch im öffentlichen Raum. Mittels der Kommentarfunktion konnten die Spielerinnen Fragen, Hinweise oder die Lösung zum Rätsel am Blog veröffentlichen. Auf diese Art bietet ein Blog die Möglichkeit zum Austausch mit Gleichgesinnten. Beispiele zum Zukunftswege-Spiel finden sich im Abschnitt 3.2.2.3.

Über den Blog versuchten wir auch, im Sinne der Teilnehmerinnenorientierung Inputs für die Spielgeschichte, die Rätselaufgaben und die Präsenzphasen zu bekommen. Um die Interessen der Mitspielerinnen berücksichtigen zu können, wurden am Blog eigene Bereiche geschaffen, wie etwa eine „Ideensammlung": Hier konnten Interessen und Wünsche im Hinblick auf die Gestaltung der Präsenzphasen (der Zukunftswege-Cafés) bekanntgegeben werden.

Wir nutzten den Blog auch dazu, relevante Informationen und Inhalte für junge Frauen niederschwellig bereitzustellen. Auf http://zukunftswege.abzaustria.at/wissensecke/ wurde dafür die „Wissensecke" eingerichtet. Dort wurden unter anderem Infos zur Berufsfeldorientierung oder zum Thema „Richtig Recherchieren im Internet" aufbereitet. Wie in allen Bereichen am Blog konnten die Leserinnen auch dort über die Kommentarfunktion mitdiskutieren.

3.2.2. Praxis: Schritte in der Umsetzung

3.2.2.1. Anpassung an die Zielgruppe

Wie bereits erwähnt, basiert das Spielprinzip des Zukunftswege-Spiels auf dem Konzept von so genannten Alternate Reality Games. Klassische ARGs wenden sich an eine breite Bevölkerung und sind in ihrer Aufmachung komplex. In unserem Fall musste das ARG für das Zukunftswege-Angebot speziell für bildungsbenachteiligte 19- bis 24-jährige Frauen konzipiert werden. Das Spielkonzept und die Spielgeschichte waren auf die Zielgruppe und das Ziel des Angebotes abzustimmen. Der Komplexitätsgrad wurde bei unserem Angebot bewusst niedrig gehalten und es wurde auf einen niederschwelligen Zugang geachtet – z. B. durch einfache Formulierungen. Zentrales Medium des ARGs ist der Zukunftswege-Blog. Damit wurde eine Plattform geschaffen, die für alle leicht zugänglich ist. Für den Einstieg in den Blog oder die Beteiligung am Blog mittels Kommentarfunktion war keine Registrierung erforderlich.

Großangelegte ARGs, wie sie für kommerzielle Zwecke veranstaltet werden, verschleiern meist ihren Spielcharakter, um fiktive und reale Welt zu verschmelzen. Zur Aufrechterhaltung dieser Illusion werden etwa SchauspielerInnen engagiert oder Meldungen im Radio ausgestrahlt. Auf diese Verschleierung wurde beim Zukunftswege-ARG verzichtet, es wurde konkret als „Spiel" ausgewiesen. Dennoch fand an manchen Stellen in der Spielgeschichte eine Verschmelzung zwischen realen und fiktiven Begebenheiten statt. Genaueres zur Spielgeschichte und den Rätselaufgaben ist in den folgenden Abschnitten nachzulesen.

3.2.2.2. Verfassen einer Spielgeschichte des Alternate Reality Games

Charakteristisch für ein Alternate Reality Game ist eine Geschichte, die sich durch das Spiel zieht. Die Geschichte dient vor allem der Motivation und veranlasst die TeilnehmerInnen, beim Spiel zu bleiben. Dieser Effekt lässt sich auch für ein Lernangebot nützen. Als erster Schritt der Konzeption eines ARGs mit Lerninhalten muss eine Spielgeschichte geschrieben werden, in die die SpielerInnen direkt einbezogen sind. Dies kann – nach dem Prinzip von Alternate Reality Games – in Form von Rätselaufgaben geschehen. Die Geschichte wird schrittweise in Kapiteln veröffentlicht, neue Aufgaben werden gestellt. Erst wenn diese gelöst sind, wird die Geschichte fortgesetzt. Wir haben als Spielemedium einen Blog gewählt, es könnten auch andere Medien wie die SMS-Funktion von Handys genützt werden.

Das übergeordnete Thema unserer Spielgeschichte lautete „Alltagsgeschichten in Wien“. Die Hauptdarstellerin hatte verschiedene Erlebnisse, die sich in einem typischen Alltag in Wien zutragen können. Dazu wurden bekannte Schauplätze, wie die Hauptbibliothek, in das Spielgeschehen einbezogen. Neben realistischen Begebenheiten wurden mysteriöse Elemente eingebaut, was vor allem der Aufrechterhaltung der Spannung dienen sollte.

Die Hauptdarstellerin der Geschichte war keine fiktive Persönlichkeit, sondern in gewisser Weise die Spielerin selbst. Dazu wurde die Hauptdarstellerin in der Erzählung mit „Du“ adressiert. Damit eine Identifizierung ermöglicht wurde, wurde darauf geachtet, dass etwaige Eigenschaften der Hauptdarstellerin an die Zielgruppe angepasst und möglichst allgemein formuliert waren. Bei Zukunftswege fanden sich neben der Hauptdarstellerin noch andere Figuren in der Geschichte, welche zum großen Teil fiktiv waren. An manchen Stellen wurden diese jedoch durch reale Personen vertreten. So ging es in der Geschichte etwa um „Tina“, einer Freundin der Hauptdarstellerin. Dieser Charakter ist an eine echte Person angelehnt. Die Berufserfahrungen von „Tina“ wurden mit einem „Jobinterview“ am Blog veröffentlicht.

3.2.2.3. Erstellen von Rätselaufgaben

Am Ende eines jeden Kapitels am Blog wurde eine Rätselaufgabe gestellt. Zum großen Teil konnten diese durch gezielte Recherche im Internet gelöst werden. Für manche Aufgaben wurden jedoch auch reale Orte einbezogen. So wurde etwa zu Beginn des Spiels eine Rätselrallye im öffentlichen Raum veranstaltet oder in einem anderen Kapitel die Einladung zum ersten Zukunftswege-Café in die Spielgeschichte eingebaut. Meist wurden die Rätselgeschichten mit einem Foto, einer Zeichnung, Video- oder Audiofiles unterstützt. Dies diente zum einen einer ansprechenden und abwechslungsreichen Gestaltung, zum anderen konnten derartige Elemente in die Aufgabenstellungen mit einbezogen werden.

Beim Schwierigkeitsgrad der Rätselaufgaben musste ein gutes Mittelmaß gefunden werden, sie sollten weder zu leicht noch zu schwer zu lösen sein und die Motivation durchgehend aufrechterhalten. Im Sinne der Teilnehmerinnenorientierung musste der Schwierigkeitsgrad stets angepasst werden, je nachdem wie die einzelnen Aufgaben gemeistert wurden und vor allem welche Rückmeldungen zu lesen waren.

Hatten die Spielerinnen Fragen, Hinweise oder die Lösung zum Rätsel, konnten sie diese mittels der Kommentarfunktion veröffentlichen. So sollte ein Austausch mit anderen Teilnehmerinnen und der Moderatorin des Blogs zustande kommen. Wurde die richtige Lösung eines Rätsels gefunden, wurden die Spielerinnen gegebenenfalls dazu aufgefordert, ihre Lösungswege bekanntzugeben bzw. konnte durch die Moderatorin zu einer Diskussion über das Rätsel angeregt werden. Die Lösungswege wurden so reflektiert und Kompetenzen, die dazu notwendig gewesen waren, konnten bewusst gemacht werden. Um die Kom-

petenzen zu veranschaulichen, haben wir in unserem Spiel symbolisch so genannte „Skill Cards“ vergeben, welche eigens für das Zukunftswege-Angebot angefertigt wurden. Diese lauteten zum Beispiel „Kreativität“, „Recherchieren“ oder „Initiative ergreifen“. Erforderte zum Beispiel die Lösung eines Rätsels gezielte Internetrecherche, wurde nach der Lösung, die Skill Card „Recherchieren“ in Form einer Graphik veröffentlicht. Die Skill Cards kamen auch in den Zukunftswege-Cafés zum Einsatz.

Die folgenden Screenshots zeigen Ausschnitte aus dem Zukunftswege-Blog und veranschaulichen den Spielablauf.

2. Kapitel: Das letzte Foto

Publiziert am 20. September 2011 von zukunftswege

Du willst wissen, wie die Geschichte begonnen hat? Dann lies dir das 1. Kapitel unter dem Menüpunkt Was bisher geschah durch!

Und so geht die Geschichte im 2. Kapitel weiter:

Das letzte Foto

Am nächsten Morgen wirst du von den ersten Sonnenstrahlen geweckt. Ein Park, Fotos… Und bunte Schäfchen… Das war eine Nacht! Aber so richtig kannst du dich an das Ganze nicht mehr erinnern – wie das eben bei Träumen so ist. Du denkst nicht weiter drüber nach und machst dir erst mal einen Kaffee. Während du den Kaffee zubereitest fällt dir doch noch etwas aus deinem Traum ein: das letzte Foto. Ganz genau hast du es wieder vor dir:

Das letzte Foto – Welches Gebäude in Wien ist hier abgebildet?

Was könnte das denn nur sein? Könnte es sich hier tatsächlich um einen realen Ort handeln? Sieht etwas aus wie ein Gebäude… Irgendwo hast du es doch schon gesehen… Ja ganz bestimmt und zwar in Wien. Aber um was genau handelt es sich hier? Das willst du herausfinden! Anders als im Traum hast du jetzt Zugriff auf das Internet – könnte also gar nicht so schwierig sein, das Rätsel zu entschlüsseln. Du könntest in einer Suchmaschine nach markanten Gebäuden in Wien suchen oder in einem Forum um Rat fragen…

Abbildung 2: Spielgeschichte am Blog: Kapitel 2

- *Sophie Marie* sagt:

  3. Oktober 2011 um 19:05 (bearbeiten)

  Der Westbahnhof? Ich bin von Innsbruck und deswegen muss ich raten ;-/

  Antworten

  - *zukunftswege* sagt:

    4. Oktober 2011 um 10:05 (bearbeiten)

    Hallo nach Innsbruck!:) Nein, es ist nicht der Westbahnhof! Aber das Gebäude ist nicht weit entfernt von dort…

    Antworten

3. *laurah.* sagt:

   3. Oktober 2011 um 10:52 (bearbeiten)

   befindet sich diese treppe vielleicht im museumsquartier?

   Antworten

4. *zukunftswege* sagt:

   3. Oktober 2011 um 11:01 (bearbeiten)

   Nein, Museumsquartier ist leider falsch. Aber das Gebäude ist zumindest im selben Bezirk wie das Museumsquartier… 😃

   Antworten

5. *Sophie Marie* sagt:

   4. Oktober 2011 um 14:43 (bearbeiten)

   ich habs, es ist die Hauptbücherei, stimmts???

Abbildung 3: Spielgeschichte am Blog: Kapitel 2. Diskussion mittels Kommentarfunktion

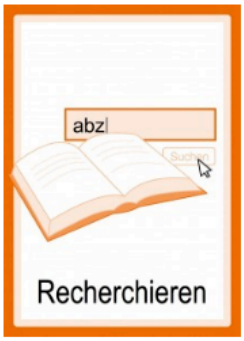
Gratulation, das Rätsel wurde am 4.10.2011 gelöst!

Um die Antwort zu erfahren, scrolle hinunter und lies dir die unten stehende Unterhaltung durch! Du kannst dich natürlich auch noch an der Unterhaltung beteiligen.

Wie die Geschichte weitergeht erfährst du demnächst hier am Blog. Dann gibt es auch wieder ein neues spannendes Rätsel zu lösen!

Du hast mit gerätselt, Kommentare hinterlassen und vielleicht sogar die Lösung gefunden? Dann hast du folgende Fähigkeiten dazu eingesetzt:

Du hast Initiative ergriffen, denn du warst eine der ersten, die sich hier am Blog beteiligt und mitgerätselt haben.



Um herauszufinden, um welches Gebäude es sich hier handelt hast du deine Recherche-Fähigkeiten eingesetzt.

Manche haben auch durch die Kommentarfunktion miteinander kommuniziert und sind so immer einen Schritt weiter in Richtung Lösung gekommen.

Abbildung 4: Spielgeschichte am Blog: Kapitel 2. Skill Cards

3.2.2.4. Verknüpfung der virtuellen und realen Elemente eines ARGs

Ein Blog kann als zentrales Medium für ein Gamebased-Learning-Angebot eingesetzt werden und damit gezielt Aktivitäten im virtuellen Raum oder im realen Leben anregen. Die Aktivitäten der Onlinephasen lassen sich gut mit realen Events, also Präsenzphasen verknüpfen: z. B. mit einem Life-Spielstart, mit Rätselaufgaben, die vor Ort zu lösen sind, mit kurzen Workshops, die thematisch zur Spielgeschichte und zum Lernangebot passen oder mit Arbeitsaufträgen, etwa Recherchen im „echten Leben“. Die Aufgaben können auch darin bestehen, in Kooperation mit anderen MitspielerInnen ein Handyvideo zu drehen oder ein Interview zu führen. Das Produkt dieser Aufgaben kann dann wieder am Blog präsentiert werden – als Lösung der Aufgabe.

Dazu ein Beispiel: Bei Zukunftswege passierte der Start der Spielgeschichte am Blog zeitgleich mit der ersten Informationsveranstaltung im Park, wo der reale Spielstart mit einer Rätselrallye stattfand. Damit wollten wir erreichen, dass eine möglichst große Anzahl an Teilnehmerinnen gleichzeitig in das Spiel einsteigt. Bei der Veranstaltung im Park konnten sich Interessentinnen den Blog, seine Funktionsweise und Spielprinzipien ausführlich erklären lassen und selbst ausprobieren. Gleichzeitig wurde auch die erste Rätselaufgabe, eine „Fotorallye“ durch den Park, gestellt. Diese konnte vor Ort alleine oder in Gruppen gelöst

werden. Am Ende des Events wurde die Lösung am Blog online gestellt – und die Spielgeschichte weitergeführt.

3.2.3. Lessons learned

Wie schon erwähnt wurde, war ursprünglich geplant, ein Computerspiel zu entwickeln, das die Lerninhalte spielerisch vermitteln sollte. Dieses sollte im Lernangebot eingesetzt werden. Bei der Planung des Angebots wurde dieses ursprüngliche Vorhaben aufgrund mehrerer Nachteile verworfen: Die Kosten für die Entwicklung eines hochwertigen Computerspieles sind ungleich höher. Die Möglichkeiten eines programmierten Spieles sind immer begrenzt. Inhaltlich werden bestimmte Themen vorgegeben und können nicht geändert werden. Auch Adaptionen für die Zielgruppe sind damit in keiner Weise möglich.

Der Spielansatz eines Alternate Reality Games auf der Basis eines Blogs bietet diese Möglichkeiten und birgt – etwa gegenüber einer statischen Website – viele Vorteile beim Einsatz in Lernangeboten in sich. Dies betrifft vor allem die einfache Administration und die Möglichkeit der aktiven Beteiligung der LeserInnen durch die Kommentarfunktion. Ein Blog ist schneller, leichter und wesentlich kostengünstiger als eine Website zu erstellen. Durch die Verwendung verschiedener „Plug-Ins“ und das Anpassen der graphischen Oberfläche kann ein Blog ohne große Programmierkenntnisse individualisiert werden. Selbst wenn der Blog nicht unmittelbar Teil eines Lernangebots sein soll, kann er gut zu Werbezwecken bzw. als Informationsplattform für ein Bildungsangebot eingesetzt werden. In einem Input-Bereich können zudem Interessen, Lernbedarfe und Wünsche der Zielgruppe abgefragt und diese in der Gestaltung des Angebots berücksichtigt werden.

Eine permanente Herausforderung während der ganzen Laufzeit des Onlineangebotes war die Zielgruppenerreichung bzw. die Erhöhung der aktiven Beteiligung am Blog durch Mitspielerinnen. Die aktive Teilnahme am Blog, wie etwa das Verfassen von Kommentaren oder die Teilnahme an den Online-Umfragen war jedoch generell gering, obwohl die Zahl von ca. 1.000 BesucherInnen in einem Zeitraum von 5 Monaten als gut zu bewerten ist. Das heißt, es ist unbedingt eine längere Anlaufzeit einzuplanen, um einen Blog bekannt zu machen. Zu Bedenken ist hier insbesondere, dass ein Blog besser über eine Suchmaschine gefunden wird, wenn möglichst viele Links im Web auf den Blog verweisen. Dazu muss ausreichend im Internet (z. B. in Foren oder auf Facebook) geworben und müssen Social Media eingebunden werden. Dies passierte zwar auch im Falle des Zukunftswege-Blogs, jedoch wäre eine längere Phase für derartige Öffentlichkeitsarbeitskanäle wünschenswert gewesen.

Im Laufe der Entwicklung der Spielegeschichte gelangten wir immer wieder zu wichtigen neuen Erkenntnissen: Am Blog wird eine Spielgeschichte erzählt, nach jedem Kapitel gibt es eine Rätselaufgabe für die Leserinnen. Hier war es besonders wichtig, einen Schreibstil zu finden, der die Leserinnen der Zielgruppe anspricht, und den Schwierigkeitsgrad der Rätselaufgaben entsprechend zu gestalten, was sich als besondere Herausforderung herausstellte. Waren die Rätsel zu einfach, wurden diese zu schnell gelöst, sodass keine Diskussion zu Stande kam; waren sie zu schwer, wurden sie mitunter gar nicht gelöst. Des Weiteren ist darauf zu achten, dass die Eigenschaften der HauptdarstellerInnen der Spielgeschichte an die Zielgruppe angepasst und möglichst allgemein formuliert sind, damit eine Identifikation der MitspielerInnen mit dieser Figur erzielt werden kann.

Die Spielgeschichte eines ARGs und die damit verbundenen Rätselaufgaben werden in bestimmten Abständen – abhängig von der Lösungsgeschwindigkeit – am Blog veröffentlicht und rufen dazu auf, diese selbstständig bzw. in freiwilliger Kooperation mit anderen zu lösen. Es sollte aber jederzeit möglich sein, in die Spielgeschichte einzusteigen. Dazu müssen alle Teile der Geschichte, die Rätselaufgaben und Lösungswege jederzeit zum Nachlesen am Blog bereitstehen, z. B. in einem eigenen Unterbereich des Blogs mit dem Titel: „Was bisher geschah".

3.2.3.1. Anforderungen an die umsetzenden Personen

In Kapitel 1 wurde bereits das Verständnis der veränderten Lernkultur von learn forever kurz umrissen. Dazu gehört auch ein verändertes Bild der ErwachsenenbildnerInnen: TrainerInnen nehmen zunehmend die Rolle der LernprozessmoderatorIn ein. Diese unterstützen die Lernenden in ihren individuellen Lernprozessen und ermöglichen durch die Gestaltung unterschiedlicher Lernumgebungen Lernprozesse, die auf zunehmende Selbststeuerung abzielen. Aus instruierenden TrainerInnen werden begleitende LernprozessmoderatorInnen, die im Lernprozess zugunsten der Lernenden zurücktreten. Das heißt, die TeilnehmerInnen werden als ExpertInnen ihrer Lernprozesse positioniert und übernehmen immer mehr Verantwortung für diese. Nicht mehr die / der TrainerIn, sondern die TeilnehmerInnen entscheiden, was wann und wie sie lernen wollen. Dieses Verständnis liegt auch unseren Lernangeboten zugrunde und verlangt ein hohes Maß an pädagogischer Kompetenz und Reflexion.[2]

Ein spielebasiertes, niederschwelliges und flexibles Lernangebot unter Einbeziehung von Web 2.0-Tools wie „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!" verlangt von den umsetzenden Personen zusätzliche Kompetenzen: Die Entwicklung und Umsetzung verlangen zum einen hohe Kompetenzen im Bereich der Nutzung von Web 2.0-Tools, wie etwa einem Blog (Erstellen, Strukturieren und Implementieren der verschiedenen Funktionen), zum anderen in Bezug auf die Moderation der Aktivitäten am Blog. Das heißt, es sind Kompetenzen der E-Moderation notwendig: In unserem Fall gehörten dazu die Kommunikation mit Besucherinnen am Blog, die Anpassung der Aufgaben, die zielgruppengerechte Formulierung der Aufgabenstellungen, die Moderation der Beiträge der Bloggerinnen, die einladende und aktivierende Gestaltung des Blogs bzw. des Spiels. Ebenso unverzichtbar ist die Vertrautheit mit Social Media, also mit dem Einsatz von Sozialen Netzwerken bzw. mit dem Posten in Online-Foren, was für die Zielgruppenerreichung notwendig ist.

Da es sich bei „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!" um ein spielebasiertes Angebot handelt, ist ein gutes Verständnis von spielerischen (Lern-)Prozessen wichtig. Dazu gehören eine gewisse Affinität zu E-Games und die Bereitschaft, sich ausgiebig mit dem Spielverhalten der Zielgruppe auseinanderzusetzen.

Wenn aufsuchende Bildungsarbeit in das Angebot integriert werden soll, bedarf es weiterer Kompetenzen: die Fähigkeit, Personen im öffentlichen Raum zu aktivieren, Spaß am Kontakt mit den Menschen sowie die Fähigkeit, aktivierende Aufgaben zu konzipieren und / oder umzusetzen.

---

[2] Zur Beschreibung der Rolle der Lernprozessmoderation in Lernangeboten für Bildungsbenachteiligte, siehe: Freimüller, Michaela / Pretterhofer, Ingeborg (2012): Kompetenzprofil Lernprozessmoderation, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 27.07.2012)

3.3. Präsenzangebote

Ein ARG verbindet virtuelle und reale Elemente. Unter Punkt 3.2.2.4. wurde die Verknüpfung dieser Bausteine bereits grob umrissen. Im folgenden Abschnitt werden die realen Elemente unseres Gamebased-Learning-Angebotes beschrieben. Als reale Elemente des ARGs wurden Präsenzangebote mit Lerninhalten entwickelt, wie die aufsuchende Bildungsarbeit im öffentlichen Raum (aktivierende Infoveranstaltungen), die am Anfang des Projektes auch zur Zielgruppenerreichung durchgeführt wurden, und 2- bzw. 4-stündige Workshops, die als „Zukunftswege-Cafés" betitelt wurden und in der zweiten Hälfte des Projektes stattfanden. Diese wurden am Blog, auf den aktivierenden Infoveranstaltungen, über MultiplikatorInnen oder sonstigen Plattformen im Web beworben.

3.3.1. Aufsuchende Bildungsarbeit

Unsere bisherigen Erfahrungen mit jungen bildungsbenachteiligten Frauen im Rahmen von learn forever zeigten, dass diese sehr schwer zu erreichen sind. Sie sind wenig an Beratungsstellen und sonstigen Einrichtungen angebunden, werden kaum explizit als Zielgruppe wahrgenommen. Sie sind weder in Frauenberatungsstellen noch in Jugendzentren präsent. Somit arbeiteten wir an einer Strategie, um die jungen Frauen direkt dort zu erreichen, wo sie sich im Alltag aufhalten: über das Internet, über Social Media und Online-Foren, aber eben auch im öffentlichen Raum.

3.3.1.1. Funktionen der aktivierenden Infoveranstaltungen

Mit der aufsuchenden Bildungsarbeit verfolgten wir das Ziel, ein offenes, niederschwelliges Angebot für junge Frauen zu setzen, um sie damit für das Thema „Bildung" zu sensibilisieren und zur Teilnahme am Gamebased-Learning-Angebot anzuregen. Die aktivierenden Infoveranstaltungen wurden an Orten wie Parks, Einkaufszentren oder bei Kooperationseinrichtungen durchgeführt, also an Orten, an denen sich junge Frauen vielfach aufhalten. Die Events im öffentlichen Raum haben folgende Funktionen / Merkmale:

- direkte Kontaktaufnahme mit Frauen aus der Zielgruppe
- Möglichkeit zum Kennenlernen des Angebots in ungezwungener Atmosphäre
- Möglichkeit, direkt vor Ort den Zukunftswege-Blog auszuprobieren (via Laptop mit Internetzugang)
- Lösung von Rätselaufgaben und Kennenlernen des Spielprinzips
- Spielerisches Lernen erfahrbar machen

Im Folgenden werden unsere Erfahrungen mit den Informationsveranstaltungen beschrieben. Den Beschreibungen sind auch Informationen zu Erfolgsfaktoren und Zielgruppenerreichung zu entnehmen

3.3.1.2. Erfahrungen aus der Praxis

Im September 2011 wurde das Zukunftswege-Angebot mehrmals in Parks präsentiert. Diese Veranstaltungen fanden in Kooperation mit anderen Einrichtungen statt, z. B. der Bildungsberatung, Nachbarschaftszentren oder Jugendzentren. Im Vorfeld wurden sie als Informationsveranstaltungen auf dem Zukunftswege-Blog bzw. auf Facebook angekündigt.

Neben der Informationsweitergabe gab es die Möglichkeit, sich direkt im Park am Laptop den Blog anzusehen, bei Umfragen am Blog abzustimmen und online einen „Talentcheck“[3] durchzuführen. Vor allem wurde der Kontakt zu jungen Frauen in den Parks gesucht.

Eines dieser „Parkevents“ wurde mit dem ARG am Blog verknüpft und hatte die Funktion eines Live-Spielstarts. Dieser wurde bereits im Vorfeld auf Flyern, am Zukunftswege-Blog und durch MultiplikatorInnen beworben. Für den Live-Spielstart wurde eine Rätselrallye im Park vorbereitet:

Teil des Spiels war ein gedruckter Einstiegstext in die Spielgeschichte, welche am Blog weitergeführt wird. Diese stand in Verbindung mit einer Fotorallye.

Für die Fotorallye wurden 6 Fotos mit Motiven aus dem Park vorbereitet und bei jedem Motiv ein Buchstabenpaar befestigt. Aufgabe bei der Fotorallye war es, die Motive im Park zu suchen und die jeweiligen Buchstaben neben den gedruckten Fotos auf dem Papier einzutragen. Wurden alle Motive gefunden, erhielt man das Lösungswort „Zukunftswege“. Als „Gewinn“ für erfolgreiche Spielerinnen aus der Zielgruppe gab es ein Knobelspiel. Mitspielende Kinder erhielten Süßigkeiten.

Mit dem Gewinn wurde auch ein Infoblatt verteilt, auf dem das Ende der Spielgeschichte zu lesen war, und es wurden „Skill Cards“ vergeben. Die „Skill Cards“ beschreiben Fähigkeiten, die beim Spiel eingesetzt wurden. In diesem Fall: „Initiative ergreifen“, „Probleme lösen“ und „Teamwork“.

Abbildung 5: Infostand am Leberberg

[3] Online unter: http://www.talentcheck.org

Nach diesem Live-Spielstart wurde die Spielgeschichte am Blog weitergeführt.

Im Oktober wurde das Zukunftswege-Angebot im Rahmen einer Veranstaltung der Bildungsberatung in der Hauptbücherei vorgestellt. Neben der Verteilung von Postkarten und dem persönlichen Gespräch mit potentiellen Interessentinnen gab es wieder eine interaktive Station: Mittels eines Laptops hatten junge Frauen vor Ort die Möglichkeit, den Blog anzusehen, in das Spiel einzusteigen und bei den Blog-Umfragen teilzunehmen. Erwartungsgemäß haben wir in der Bücherei eher bildungsaffine Personen erreicht.

Eine weitere Infoveranstaltung gab es bei einer Beratungseinrichtung für Eltern. Auf Grund von Gesprächen mit Mitarbeiterinnen dieser Einrichtung im Rahmen einer Erhebung zur MultiplikatorInnen-Arbeit[4] wurde deutlich, dass es dort potentielle Interessentinnen geben könnte. So wurde bei einer Infoveranstaltung „Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“ vor einer kleinen Gruppe von Frauen vorgestellt.

3.3.1.3. Lessons learned

Wie bei allen aufsuchenden Angeboten im öffentlichen Raum lässt sich nie mit Sicherheit vorhersagen, ob die Zielgruppe tatsächlich an diesen Orten anzutreffen ist. Trotz vorheriger Recherche und zahlreicher Gespräche mit MultiplikatorInnen wurden junge Frauen in den Parks nur zum Teil angetroffen. Dies hängt wahrscheinlich auch mit dem tendenziell burschenorientierten Angebot der aufsuchenden Jugendarbeit in den Parks zusammen. Diese Problematik ist bei aufsuchenden Veranstaltungen stets zu berücksichtigen.

Auf Grund von weiterführenden Gesprächen mit JugendarbeiterInnen und anderen MultiplikatorInnen zu Aufenthaltsorten unserer Zielgruppe wurde eine Infoveranstaltung in einem Einkaufszentrum geplant und umgesetzt. Die Wahl fiel auf eines der größten Einkaufszentren in Wien, die Lugner City, da diese stark frequentiert ist und dort eher jüngere Leute sowie viele Jugendliche mit Migrationshintergrund anzutreffen sind. Als Zeitpunkt der Veranstaltung wurde Samstagnachmittag gewählt. Die Flyer wurden an einer frequentierten Stelle gezielt an die Zielgruppe ausgeteilt. So konnten letztendlich mehr junge Frauen erreicht werden als in den Parks. Allerdings hatte diese Veranstaltung keinen aktivierenden Charakter, da dies dort nicht möglich war.

Die Möglichkeit, ein Lernangebot vor Ort durch aktives Ausprobieren oder Mitmachen kennenzulernen, wurde von den jungen Frauen, die wir erreichen konnten, aber sehr positiv angenommen. Der Einsatz von Laptops bei den aufsuchenden Events für das Kennenlernen des ARGs bedeutet zwar einen gewissen Aufwand, ist aber ein entscheidender Faktor, damit sich die jungen Frauen etwas unter dem Angebot vorstellen können. Die Einbindung von Online-Ressourcen, wie z. B. den Talentecheck, hat sich als sehr sinnvoll erwiesen.

---

[4] Kapeller, Doris / Stiftinger, Anna / Weiss, Silvana (2012): MultiplikatorInnen als TüröffnerInnen ins Lernen, Eine Strategie der Zielgruppenerreichung für bildungsbenachteiligte Frauen, eb projektmanagement gmbh im Auftrag der Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Villach, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 27.07.2012)

3.3.2. Kurzworkshops „Zukunftswege-Cafés“

3.3.2.1. Funktionen der „Zukunftswege-Cafes“

Bei den Zukunftswege-Cafés handelte es sich um 2- bzw. 4-stündige Präsenzworkshops, bei denen in kleinen Lerneinheiten zentrale Themenbereiche des Lernangebots behandelt wurden, z. B. Kompetenzorientierung, Lernmanagement, Berufs- und Weiterbildungsorientierung.

Unser Angebot richtete sich primär an 19- bis 24-jährige bildungsbenachteiligte Frauen. Dies wurde in der Art der Gestaltung des Angebots berücksichtigt, welches einen sehr niederschwelligen Zugang aufwies. Dies bedeutet auch, dass eine Teilnahme ohne Voranmeldung oder sonstiges Anmeldeprozedere möglich sein musste. Dementsprechend flexibel war auch das Angebot zu gestalten. Folgende Punkte stellten bedeutsame Elemente der Gestaltung der Präsenzphasen dar:

- **Niederschwelliger Zugang:** Die Teilnahme an den Workshops sollte ohne Voranmeldung möglich sein. Nur für aufbauende Inhalte wird die Teilnahme an den vorherigen Einheiten vorausgesetzt.
- **Einbindung einer E-Learning-Plattform:** Eine E-Learning-Plattform dient dazu, Arbeitsmaterialien, Links oder interaktive Übungen bereitzustellen. Zudem kann eine Kommunikation mit und zwischen den Teilnehmerinnen stattfinden. All dies ereignet sich entweder in einem geschützten Bereich, zu dem nur die Teilnehmerinnen und Lehrpersonal einen Zugang haben, oder in einem öffentlichen Bereich. Bei Zukunftswege wurden beide Varianten eingesetzt. Den öffentlichen Bereich der E-Learning-Plattform erreichte man über den Blog. Damit konnten auch Personen, die nicht an den Zukunftswege-Cafés teilgenommen haben, Inhalte in Anspruch nehmen. Der geschützte Bereich stand in enger Verbindung mit dem Angebot der Zukunftswege-Cafés. Darin wurden relevante Informationen oder auch Fotos aus dem Workshop geteilt. Durch die Benutzung einer E-Learning-Plattform werden die Teilnehmerinnen mit dieser Form des Lernens vertraut, was ihnen bei anderen Weiterbildungsangeboten von Nutzen sein kann.
- **Teilnehmerinnenorientierung:** Bei der Gestaltung von kurzen Präsenzangeboten kann auf die individuellen Bedürfnisse und Interessen der einzelnen Teilnehmerinnen eingegangen und das Programm gegebenenfalls auch kurzfristig angepasst werden. Ein wichtiger Punkt bei unserem Angebot war das Eingehen auf die individuellen Interessen bezüglich Ausbildung oder Berufswahl. Es wurden zum Beispiel bestimmte Ausbildungsmöglichkeiten, Workshops oder Beratungsstellen recherchiert.
- **Individuelle Einzelgespräche:** Das letzte Zukunftswege-Café konnte dazu genutzt werden, individuelle Einzelgespräche zu führen. So können auch Themen besprochen werden, die in der Gruppe nicht oder nur unzureichend behandelt wurden bzw. konnten die jungen Frauen an weitere Beratungsangebote verwiesen werden.

3.3.2.2. Erfahrungen aus der Praxis

In der zweiten Projekthälfte fanden mehrere Zukunftswege-Cafés zu verschiedenen Themen statt. Die Themen waren: „Teste deine Fähigkeiten!“, „Potenzialanalyse 1: Lerne deine Stärken kennen!“, „Potenzialanalyse 2“, „Lernmanagement: Entdecke deinen Lerntyp und neue Lernmethoden!“ und „Mein nächster Schritt“.

Im Rahmen der Workshops zur Potenzialanalyse waren die Interessen und Potenziale der Teilnehmerinnen Thema. Diese Potenzialanalyse baut auf ein im Rahmen von learn forever entwickeltes Methodensetting[5] auf, bei dem die Teilnehmerinnen individuell Stärken und Potenziale erkennen können. Mittels Online-Tests oder weiteren Gruppen- und Einzelübungen wurden die Teilnehmerinnen dazu veranlasst, sich mit ihren Fähigkeiten auseinanderzusetzen. Zudem diente der erste Tag zum Kennenlernen der Teilnehmerinnen. Insbesondere wurde auf ihre Zukunftspläne hinsichtlich Beruf und / oder Weiterbildung Rücksicht genommen. Im Zukunftswege-Café zum Thema Lernmanagement wurden unterschiedliche Lernmethoden in den Blick genommen. Mittels eines Online-Lerntypentests hatten die Teilnehmerinnen die Möglichkeit, ihren Lerntyp zu ermitteln. Zusätzlich zur Beschäftigung mit Lernmethoden wurde bereits mit der Zielarbeit angefangen.

3.3.2.3. Lessons learned

Eine sehr große Herausforderung bei diesen niederschwelligen Präsenzangeboten ohne Voranmeldung stellen die unterschiedlichen Voraussetzungen und Interessen der TeilnehmerInnen dar. Das Angebot richtete sich an 19- bis 24-jährige bildungsbenachteiligte Frauen. Es war uns aber wichtig, keine Frauen wegzuschicken, die z. B. etwas über dieser Altersgrenze lagen oder einen höheren Bildungsabschluss hatten. Auf diese Heterogenität der Anwesenden muss bei der Durchführung Bedacht genommen werden. Die Konzeption von niederschwelligen Präsenzphasen, die von den Inhalten her auf die Interessen der TeilnehmerInnen abzustimmen sind, verlangt viel Flexibilität in der Vorbereitung und Umsetzung der Angebote.

Die Verwendung der E-Learning-Plattform ermöglicht eine entsprechend flexible Gestaltung. Online-Übungen können je nach Interesse oder Voraussetzungen absolviert werden. Es wurde ein Bereich auf der E-Learning-Plattform eingerichtet, auf dem die Übungen auch im Nachhinein gemacht werden konnten.

Am meisten Zulauf erfuhren die Zukunftswege-Cafés zum Thema Potenzialanalyse. Die Auseinandersetzung mit den eigenen Fähigkeiten und Potenzialen hat den Teilnehmerinnen sehr gut getan und zum Teil verlorenes Selbstvertrauen wiederaufgebaut. Viele hatten in ihrem bisherigen Bildungsverlauf noch keine Gelegenheit zu einer ressourcenorientierten Auseinandersetzung mit den eigenen Stärken. Kostenpflichtige Kompetenzenchecks werden von bildungsbenachteiligten Personen als nicht leistbar abgelehnt bzw. nicht in Anspruch genommen.

Bei der Bewerbung der Zukunftswege-Cafés war die einfache Formulierung der Themen wichtig, um das Angebot verständlich zu machen. Mit der Bewerbung der Potenzialanalyse unter den Titeln: „Entdecke Deine Fähigkeiten!“ oder „Lerne Deine Stärken kennen!“ konnten wir beispielsweise klar und verständlich die Themen der Workshops transportieren.

---

[5] Vgl. dazu Eichberger, Adelheid / Pretterhofer, Ingeborg (2007): Stärken entdecken – Lernkompetenz entwickeln – Instrumente für die Potenzialanalyse in der Bildungsarbeit mit lernungewohnten Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Graz, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 31.01.2012)

Zielgruppenerreichung für derlei offene und niederschwellige Angebote braucht vielfältige Strategien: Neben den aktivierenden Infoveranstaltungen erreichten wir die Teilnehmerinnen der Zukunftswege-Cafés hauptsächlich über den Blog bzw. die Einbindung von Social Media, auf die im nächsten Abschnitt noch genauer eingegangen wird.

4. Einsatz von Social Media bei der Zielgruppenerreichung

Zusätzlich zu den - im Rahmen von learn forever - bewährten Strategien der Zielgruppenerreichung, wie die Einbindung von MultiplikatorInnen, die Bewerbung über Printmedien, die Produktion und Verteilung von Zielgruppenfoldern wurden erstmals Social Media und ein Blog sowie weitere Formen der Online-Werbung und aufsuchende Events eingebunden.

Mit Fertigstellung und Veröffentlichung des Zukunftswege-Blogs Ende August wurde das Zukunftswege-Angebot über diesen beworben. Ebenso wurde eine Facebook-Seite eingerichtet sowie in diversen Foren und Online-Zeitungen gepostet. Im Folgenden werden die unterschiedlichen Werbeformen dargestellt und Erkenntnisse bezüglich der Zielgruppenerreichung gegebenenfalls genauer beschrieben.

4.1. Bewerbung des Angebots via Facebook

Da junge Frauen das soziale Netzwerk Facebook intensiv nutzen, wurde zu Werbezwecken ein Facebook-Auftritt zum Zukunftswege-Angebot[6] eingerichtet. Dort wurde das Angebot vorgestellt und auf den Zukunftswege-Blog verwiesen. Zusätzlich wurden die „Fans“ der Facebook-Seite stets mit Neuigkeiten rund um das Angebot versorgt. Bis zum Ende des Angebots konnte die Seite 41 „Fans“ verzeichnen.

[6] online unter: https://www.facebook.com/zukunftswege.abzaustria.at

Abbildung 6: Ankündigungen auf der Pinnwand der Facebook-Seite

Zusätzlich bietet Facebook die Funktion, über die Facebook-Seiten anderer Einrichtungen zu werben. Bei der Auswahl der Facebook-Seiten, die als Werbeträger dienen sollen, wurde auf unterschiedliche Faktoren geachtet, von denen jeweils mindestens einer zutrifft: Bildungsbezug, spezielle Seiten für Wienerinnen oder Seiten für Frauen und Mädchen allgemein.

Bei der Bewerbung von Angeboten in Facebook ist es am effektivsten, die BetreiberInnen der Facebook-Seiten zu bitten, auf ihrer „Pinnwand“ einen Hinweis zu veröffentlichen. Dadurch werden alle „Fans“ der entsprechenden Seite erreicht, da die Meldung auf der „Pinnwand“ der „Fans“ erscheint. Der Nachteil hier ist jedoch, dass mit den BetreiberInnen der Seiten direkt Kontakt aufgenommen werden muss, was sich als sehr schwierig herausstellte.

Die zweite Möglichkeit ist es, selbst auf der „Pinnwand“ von relevanten Facebook-Seiten zu posten. Damit erreicht man jedoch nur jene LeserInnen, die direkt auf die Facebook-Seite der Einrichtungen schauen und Beiträge von anderen „Fans“ durchlesen. Der Vorteil hier ist allerdings, dass „Fans“ der Seite selbst Beiträge posten können.

4.2. Bewerbung des Angebots in Foren

Zur Bewerbung wurde auch auf Foren von Online-Communities zurückgegriffen. Dies diente natürlich in erster Linie zur Erreichung der Zielgruppe, aber auch auf die Auffindung des Angebots über Google wirken sich derartige Einträge sehr positiv aus. In folgenden Foren erschien z. B. ein Hinweis auf das Zukunftswege-Angebot:

- **wienXtra Jugendinfo** (Hinweis in der Ankündigungsbox des rat&hilfe-Forums)
  http://foren.wienxtra.at/forenrubrik/rat&hilfe
- **MonA-Net** (Forumsbeitrag und Artikel im Online Magazin „MonA-Zine“)
  http://mona-net.at/forum
- **gofeminin** (in der Österreich Rubrik)
  http://www.gofeminin.de/forum/

4.3. Artikel in Online-Zeitungen

Fast alle Tageszeitungen sind bereits online, aber auch regionale Zeitungen finden sich im Netz. Zum Teil ist es möglich, dort selbst Beiträge zu verfassen, wie z. B. in den folgenden Wiener Regionalmedien:

Auf http://regionaut.meinbezirk.at gibt es die Möglichkeit, als „Regionaut“ eigene Beiträge zum Bezirk zu veröffentlichen. Im November und Dezember 2011 wurden Artikel zum Zukunftswege-Angebot verfasst.

http://www.vienna.at bietet den LeserInnen die Option, eigene Beiträge für einen bestimmen Bezirk zu verfassen. Anfang Dezember 2011 wurde dort das Zukunftswege-Angebot im Jänner beworben.

Die Online-Redaktionen mancher Tageszeitungen nehmen ebenfalls Beiträge auf. So wurde am 2. November 2011 eine Ankündigung des Zukunftswege-Angebots in einem kurzen Artikel auf diestandard.at (http://diestandard.at/) kostenlos veröffentlicht und war bis Jänner 2012 sichtbar.

Die Beiträge in Online-Zeitungen haben sich v. a. für die Erreichung von MultiplikatorInnen bewährt und bieten damit neue Perspektiven für die Erreichung von webaffinen MultiplikatorInnen.

4.4. Erfahrungen und Schlussfolgerungen

Zielgruppenerreichung ist mehr als Öffentlichkeitsarbeit. Die Kombination verschiedener Wege der Zielgruppenerreichung, v. a. die Einbindung von Social Media und Online-Werbung sowie von aufsuchenden Aktivitäten und die Vernetzung mit MultiplikatorInnen machen es möglich, bildungsbenachteiligte Personen zu erreichen. Die laufende Abstimmung und Adaption der Zielgruppenerreichungsstrategien verlangen aber sehr viel Flexibilität. Dazu braucht es flexible, vielseitige und kompetente MitarbeiterInnen: Kom-

petenzen im Bereich des Einsatzes von Social Media, der Umsetzung von aufsuchenden Events und in der direkten Kommunikation mit Menschen im öffentlichen Raum sind dafür gefragt.

In der Kommunikation mit MultiplikatorInnen über das Angebot gab es allerdings dann Schwierigkeiten, wenn diese selbst noch kaum Erfahrungen mit Social Media hatten. Vorbehalte gegenüber E-Games wirkten sich zusätzlich eher negativ auf die Akzeptanz unseres Angebotes aus. Hier braucht es viel Information und Aufklärung, was aber oft am Zeitmangel vieler MultiplikatorInnen scheitert. Die „Neuheit" unseres Angebotes hat sich zum einen somit auch als hinderlich erwiesen. Zum anderen konnten wir durch die Einbindung von Facebook und Onlinemedien neue MultiplikatorInnen erreichen.

Ein sehr positiver Aspekt der Einbindung von Social Media, Online-Foren und -Medien ist die Kostenfreiheit der Nutzung dieser Tools. Trotzdem braucht es kompetente MitarbeiterInnen und Zeitressourcen: Für die Einführung von Web 2.0-Tools wie einem Blog ist ausreichend Vorlaufzeit einzuplanen. Viele erfolgreiche Foren oder Blogs erreichen erst nach einem Jahr einen größeren Bekanntheitsgrad und viele Zugriffe.

5. Resümee

Die Entwicklung eines Lernangebotes unter Einbeziehung des Web 2.0 und von Social Media war ein sehr spannender, kreativer, aber auch herausfordernder Prozess. Die Änderungen und Entwicklungen im Web 2.0 in den letzten Jahren eröffnen zahlreiche neue Perspektiven für die Bildungsarbeit. Der Einsatz von Lern-CDs oder Lernspielen bietet weit weniger Möglichkeiten als die Nutzung von flexiblen, aktiv gestaltbaren Web 2.0-Tools. Die Erreichbarkeit von Bildungsangeboten wird durch die Einbindung von Web 2.0-Anwendungen und Social Media erweitert. Informationen sind auch außerhalb von „Öffnungszeiten" abrufbar, Inhalte können niederschwellig genützt werden. Die Verfügbarkeit von Lernangeboten / Lernanlässen ist damit immer gegeben, was die Selbstorganisation von Lernenden durch die zeitlich flexible und ortsungebundene Inanspruchnahme von Lernangeboten / Lernanlässen steigert. Auch die Gestaltung von Lernangeboten wird durch die Einbeziehung von Web 2.0-Tools interaktiv. Inputs, Interessen oder ein Lernbedarf können von den InteressentInnen eingebracht werden – neues Potenzial für konsequente TeilnehmerInnenorientierung ist damit gegeben. Für Onlineangebote spricht auch, dass es für Jugendliche und junge Erwachsene die Trennung in virtuelle und reale Lebensbereiche immer weniger gibt. Für diese Generation der sogenannten „digital natives" ist virtuell gleich real. Dies spricht dafür, die virtuellen Räume zunehmend für Lern- und Bildungsangebote zu nützen.

Diese Chance für nachhaltiges Lernen stellt große Herausforderungen an die Bildungsarbeit. Dazu gehören u. a. die rasante Veränderung und Entwicklungen des Web 2.0. Diese müssen bei der Planung und Konzeption von Angeboten auf dieser Basis mitbedacht werden. In unserem Fall hat sich im Planungszeitraum – die erste Idee zu einem spielebasierten Angebot für junge bildungsbenachteiligte Frauen hatten wir 2010 – der Bereich der E-Games z. B. wesentlich weiterentwickelt.

Unbedingt zu beachten ist, dass Web 2.0-Angebote oder Onlineangebote genauso betreut werden müssen wie andere Lernangebote. Das heißt, es müssen zusätzliche personelle Ressourcen eingeplant werden. Auch wenn vieles auf der Basis von Open-Source-Programmen machbar ist, braucht es die dafür nötigen Kompetenzen. Einarbeitung in neue Tools ist ebenso nötig wie laufender Know-how-Aufbau.

Die Erreichung der Zielgruppe ist bei allen Onlineangeboten ein zentrales Thema. Bevor ein Angebot konzipiert wird, ist zu klären, ob die Zielgruppe online zu erreichen ist. Auch wenn dies der Fall ist, wie bei unserer Zielgruppe der jungen bildungsbenachteiligten Frauen, bedarf es trotzdem aktiver Bemühungen, um das Angebot an die Zielgruppe zu bringen. Dazu bieten sich Social Media und v. a. die Verknüpfung mit aufsuchender Bildungsarbeit an. Das Kennenlernen der Onlineangebote durch aktivierende Informationsveranstaltungen vor Ort baut Hemmschwellen ab. Der direkte Kontakt mit den „MacherInnen" von Onlineangeboten schafft für weniger webaffine Personen das Vertrauen, sich das Onlineangebot anzuschauen und es auszuprobieren.

Gerade bei der Arbeit mit bildungsbenachteiligten Personen erweist sich der Aufbau von Medien- und Computerkompetenz als zentral. Diese Kompetenzen sind die Voraussetzung dafür, dass Ressourcen, Informationen und Beratungsangebote im Internet überhaupt erst genützt werden können und die Teilhabe an der Informationsgesellschaft möglich ist. Um diese Voraussetzung für nachhaltiges Lernen zu schaffen, ist die Ergänzung der Onlineangebote durch (kurze, niederschwellige) Präsenzlernangebote sinnvoll.

Die Kombination von Online- und Präsenzphasen unter Einbeziehung von Web 2.0-Tools und Social Media ermöglicht die Gestaltung von flexiblen und niederschwelligen Bildungsangeboten, die sich am Bedarf und den Möglichkeiten der Zielgruppe orientieren.

6. Checklist – Umsetzungsschritte für ein spielebasiertes Lernangebot auf der Basis eines ARGs

Im Folgenden werden die konkreten Arbeitsschritte bei der Konzeption und Umsetzung eines Gamebased- Learning-Angebots auf der Basis eines Alternate Reality Games zusammengefasst und überblicksmäßig dargestellt:

Vor dem Spielstart

- Konzeption der Online- und Präsenzphasen / Definition der Lerninhalte
- Grundlegende Überlegungen zum Spieldesign: Welche Medien sollen eingesetzt werden? Wie kann die Zielgruppe am besten erreicht werden? Welchen (zeitlichen) Rahmen hat man für das Spiel?
- Einrichten eines Blogs oder eines anderen zentralen Spiele-Mediums (z. B. Online-Plattformen wie Facebook, YouTube oder Online-Foren)
- Einbindung von Social Media für die Zielgruppenerreichung (z. B. Einrichten einer Facebook-Seite, eines YouTube- oder Twitter-Accounts)
- Verfassen einer Spielgeschichte in Kapiteln (Anfangs kann auch nur eine grobe Storyline verfasst werden, die nach und nach dem Spielverlauf angepasst wird)
- Anpassung der DarstellerInnen des Spiels an die Zielgruppe
- Anpassung der Spielgeschichte sowohl an die Zielgruppe als auch an die Inhalte des Lernangebotes
- Konzeption von Aufgaben (Rätsel, Spielaufrufe: Aufsuchen bestimmter Orte, Einholen von Informationen, Drehen eines Videos, Durchführung eines Interviews etc.)
- Erste Konzeption der Präsenzangebote (als Workshops, als Gruppenaufgaben etc.)
- Überlegungen zur Verknüpfung des ARGs mit den Präsenzangeboten
- Erste Bewerbung des Angebots (z. B. über Online-Foren und -Zeitungen). Die zentrale Spiel-Plattform sollte in dieser Phase bereits fertig sein (z. B.: Die SpielerInnen finden vor dem Spiel alle Informationen zum Angebot am Blog und sehen dort einen Count-down bis zum Spielstart).

Nach dem Spielstart

- Fortwährende Anpassung der Aufgaben an die Zielgruppe (Schwierigkeitsgrad, Formulierung der Rätselaufgaben, Berücksichtigung des Feedbacks der SpielerInnen)
- Eventuelle Anpassung der Spielgeschichte (z. B. nach Interessen / Aktivitäten der TeilnehmerInnen)
- Fortwährende und immer aktuelle (Online-)Dokumentation der Spielgeschichte (zum Nachlesen für neue MitspielerInnen)
- Berücksichtigung der Erfahrungen aus dem laufenden Spiel in der Konzeption der Präsenzangebote
- Verknüpfung der Präsenzelemente mit der Spielegeschichte
- Laufende intensive Bewerbung über diverse Kanäle auch während des Spiels (Je mehr SpielerInnen, desto interessanter wird es für die TeilnehmerInnen.)
- Durchführung der Präsenzangebote parallel zum Spiel / zur Onlinephase
- Einbindung des Spiels in die Präsenzangebote (z. B.: Präsenz-TeilnehmerInnen können eigene Spielaufgaben formulieren und online stellen.)

Nach dem Spiel

- Dokumentation und Archivierung
- Die zentrale Spielplattform sollte auch nach dem Spiel weiterhin eine Zeit lang für die SpielerInnen zugänglich sein (etwa zum Nachlesen der Inhalte / Spielgeschichte, Austausch mit anderen Spielerinnen)

7. Anhänge

7.1. Literaturverzeichnis

Eichberger, Adelheid / Pretterhofer, Ingeborg (2007): Stärken entdecken – Lernkompetenz entwickeln – Instrumente für die Potenzialanalyse in der Bildungsarbeit mit lernungewohnten Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 31.01.2012)

Freimüller, Michaela / Pretterhofer, Ingeborg (2012): Kompetenzprofil Lernprozessmoderation, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 27.07.2012)

GfK Austria GmbH: GfK Online Monitor – 4. Quartal 2011, online unter: http://www.gfk.at/imperia/md/content/gfkaustria/data/press/2012/charts_gfk_online_monitor.pdf (Stand: 31.01.2012)

Holder, Eva/Loucky-Reisner, Birgitta/Dohr, Andrea/Grach Katja, (2009): "Jetzt geh' ich meinen Weg" - Lernarrangements für junge bildungsbenachteiligte Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Salzburg, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 31.01.2012)

Kapeller, Doris / Stiftinger, Anna / Weiss, Silvana (2012): MultiplikatorInnen als TüröffnerInnen ins Lernen, Eine Strategie der Zielgruppenerreichung für bildungsbenachteiligte Frauen, eb projektmanagement gmbh im Auftrag der Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Villach, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 27.07.2012)

Kerres, Michael/Bormann, Mark / Vervenne, Marcel: Didaktische Konzeption von Serious Games. Zur Verknüpfung von Spiel- und Lernangeboten, in: Medienpädagogik - Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, online unter: http://www.medienpaed.com/2009/kerres0908.pdf (Stand: 31.01.2012)

Lampert, Claudia / Schwinge, Christiane / Tolks, Daniel: Der gespielte Ernst des Lebens. Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health), in: Medienpädagogik - Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Nr.15/16, online unter: http://www.medienpaed.com/15/lampert0903.pdf (Stand: 31.01.2012)

Prensky, Marc (2001): Digital Gamebased Learning, New York

Pretterhofer, Ingeborg / Eichberger, Adelheid / Auer, Marlies (2007): Lernprozesse neu gestalten – Lernarrangements in der Bildungsarbeit mit lernungewohnten Frauen, Entwicklungspartnerschaft learn forever (Hrsg.), Graz, online unter: http://www.learnforever.at/service---infopool (Stand: 31.01.2012)

Statistik Austria: IKT-Einsatz in Haushalten 2011, Befragungszeitpunkt: Mai und Juni 2011, online unter: http://www.statistik.at/web_de/statistiken/informationsgesellschaft/ikt-einsatz_in_haushalten/index.html (Stand: 31.01.2012)

7.2. Links

Alternate reality game for education: http://arg.paisley.ac.uk/

The Hexagon Challenge, Alternate reality game for education:
http://atlantis-webportfolios.com/world/hexagon/

Facebook-Seite von “Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“:
https://www.facebook.com/zukunftswege.abzaustria.at

Expertinnennetzwerk „learn forever – Lebensbegleitendes Lernen im Zeitalter der Informationsgesellschaft – neue Wege mit Frauen“: http://www.learnforever.at

Talentecheck: http://www.talentcheck.org

„Zukunftswege – spielend an mein Ziel!“, Spieleblog: http://zukunftswege.abzaustria.at

7.3. Kontakt und Information

abz*austria / learn forever
Simmeringer Hauptstraße 154, 1110 Wien
Mag.a Eva Holder

E: learnforever@abzaustria.at
T: 01/6670300
W: www.abzaustria.at

Besuchen Sie uns auch auf Facebook: http://www.facebook.com/abzaustria !

Im Rahmen von learn forever bieten wir bieten gerne auch Inhouseseminare zum Thema „Blended Learning mit jungen Frauen“ an: Siehe dazu: http://www.learnforever.at/inhouse-seminare