

Forschungsgruppe DOT – Die offene Tür



DOT – Verknüpfung digitaler und analoger Interventionen

Anna-Lena Mädge, MSc



Ludwig Boltzmann Gesellschaft

**KARL
LANDSTEINER** **KL**
PRIVATUNIVERSITÄT FÜR
GESUNDHEITSWISSENSCHAFTEN

Inhalt

- Projektentstehung & Ablauf
- Bisherige Arbeitsschritte
- DOT Hub – digitales Angebot
- SWEP – analoges Angebot
- OPEN



Was bedeutet DOT?



- mentales, emotionales und soziales Wohlbefinden
- junge Menschen im Alter von 8-12 Jahren
- herausfordernden Lebensphase des Schulwechsels
- digitale Lernspiele und analoge Kurselemente
- Programm für die Schule und außerschulische Einrichtungen
- Dauer: 4 Jahre (2018 – 2021)



UNIVERSITY OF
BIRMINGHAM



Ludwig Boltzmann Gesellschaft

KARL
LANDSTEINER **KL**
PRIVATUNIVERSITÄT FÜR
GESUNDHEITSWISSENSCHAFTEN

Forschungsgruppe DOT / Anna-Lena Mädge, MSc

21.11.2019

Verstehen

Literatur-
Übersicht

Interviews

Happy-Zone
Workshops

2018



Entwickeln

Ko-Entwicklungs
Workshops

Technische
Umsetzung

2019-2020



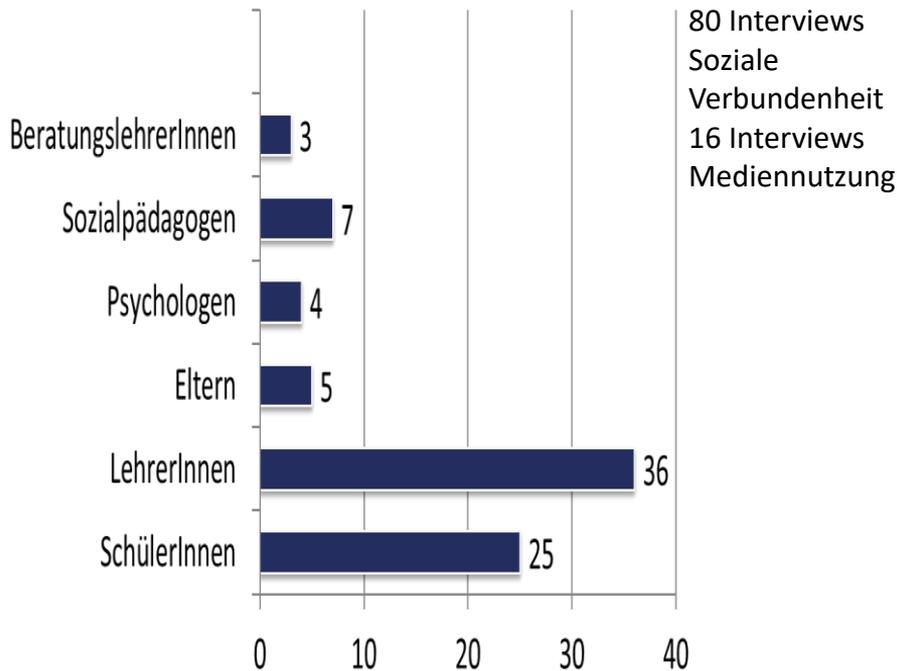
Testen

Evaluierungs
Studie

2021



Bisherige Arbeitsschritte: Interviews



Literaturrecherchen

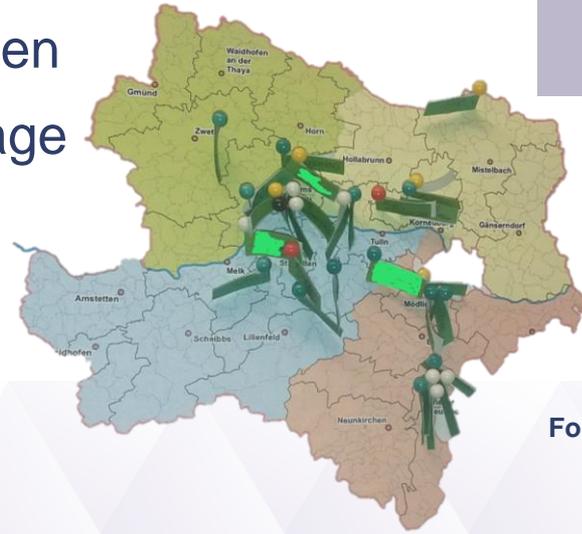
- Einflussfaktoren für soziale Verbundenheit in der frühen Adoleszenz
- Einflussfaktoren für soziale Verbundenheit bei Jugendlichen mit psychischen Problemen und Verhaltensstörungen
- Maßnahmen zur Verbesserung von Sozialer Verbundenheit in der Jugend

Happy Zone Workshops

- Freundschaft, Schulwechsel, Mediennutzung
- 54 Workshops
- 29 Schulen
- Rund 1000 SchülerInnen
- Manual auf der Webpage

Workshops 2019

- Lernspiel LINA
- Emotionsregulation
- Champions Group
- Motion Capture



D.O.T. Projekt



Social Connectedness Games-HUB (Platform)

Social Connectedness
Analysis Data:
Questionnaires,
user online behaviour
& in-game progress

SWEP

Edukations-Paket
zu sozialem
Wohlbefinden



COMApp

(Interactive Chat)

Communication Area
with Features, eg. Emojis,
Stickers, Status, Filter,...
(like other Social Media)



LINA

(Puzzle AR Game)

Augmented Reality Game to
encourage social
connectedness in class using
instructions for puzzles and
interactive quests.



Brainz♥

(Individual ER)

Adventure Game to learn
individual Emotion
Regulation using psycho-
education and bio-
feedback.



RPG

(Interpersonal ER)

Roleplay games to learn
interpersonal Emotion
Regulation using Social
Skills and Meta-
Cognition.



Grafic Novel

(Interaktive Novel)

Interactive comic novel
with a focus on gender
perspectives and
nonviolent interactions.



OIS

(Implementable
Games)

Already existing
Educational or Serious
Games from Open
Innovation Partners.

Individual Avatar, AI Matching, Social-Quests (Puzzles, Riddles,...), Awards for progress (Coins, Chests), Level & Power Up,...

SWEP - Social Wellbeing Engagement Package

- Analoges Angebot
- Kinder- und Jugendgruppen
- 6 – 25 TeilnehmerInnen
- Kostenloses Manual
- TrainerInnen geben HUB Angebote frei
- Bereitet durch Vertiefung aller Inhalte auf die Nutzung der HUB Angebote vor



Serious Games

“serious games are (digital) games used for purposes other than mere entertainment”

(Susi, Johannesson, & Backlund, 2007)

Edutainment (unterhaltsames Lernen):

- Education: Lernen, Trainieren, Informieren
- Entertainment: Spaßkomponente -> Motivation zur Wiederbenutzung
- Sieht aus und fühlt sich an wie ein Spiel, in Wirklichkeit eine Simulation realer Lebenssituationen

➤ Besseres Lernen mit serious games als mit konventionellen Methoden

(Wouters, Van Nimwegen, Van Oostendorp, & Van Der Spek, 2013)

O.P.E.N.

Online Peer
Encouragement Network

NutzerIn

- Jugendliche registrieren sich und senden eine Anfrage
- Mögliche Themenbereiche:
Mobbing
Freundeskreis
Ängste
Familienprobleme
Psychische Belastungen
- Anfrage wird an MentorIn weitergeleitet
- Antwort nach spätestens 3 Tagen und fortlaufende Kommunikation möglich

Peer MentorIn

- Jugendliche zwischen 16 und 21 Jahren stehen für Anfragen von NutzerInnen zur Verfügung
- Beantwortung von Anfragen innerhalb von 3 Tagen (ggf. mithilfe von SupervisorInnen)
- Ausbildung in einem mehrtägigen Seminar, fortlaufende Supervision, regelmäßige Treffen

SupervisorIn

- Fachkräfte (PsychologInnen, PsychotherapeutInnen u. a.)
- Begleiten die Peer MentorInnen und stehen täglich für Rat zur Verfügung
- Intervenieren bei akuten Situationen
- Begleiten die Fortbildung und regelmäßige Supervision der Peer MentorInnen



FREUNDSCHAFT ZÄHLT!

