

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



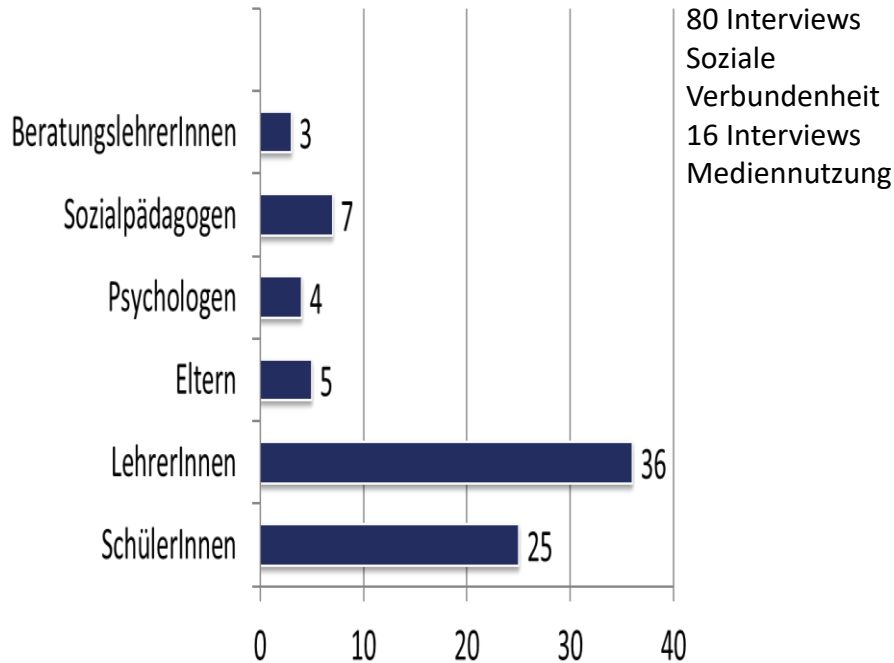
## Testen

Evaluierungs  
Studie

2021



## Bisherige Arbeitsschritte: Interviews



## Literaturrecherchen

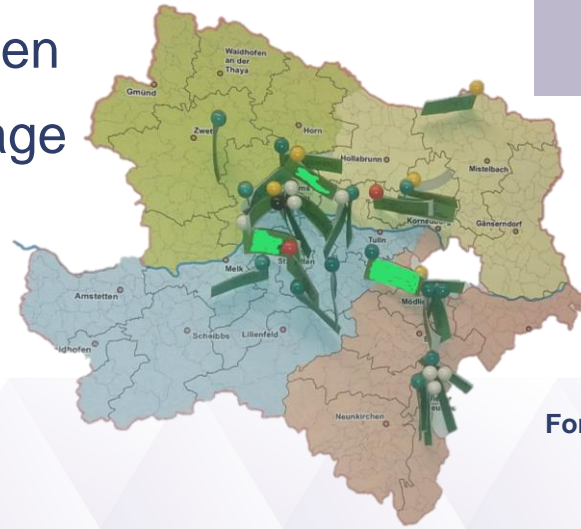
- Einflussfaktoren für soziale Verbundenheit in der frühen Adoleszenz
- Einflussfaktoren für soziale Verbundenheit bei Jugendlichen mit psychischen Problemen und Verhaltensstörungen
- Maßnahmen zur Verbesserung von Sozialer Verbundenheit in der Jugend

# 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!

