Abschlussbericht /Sachbericht
im Rahmen der Verwendungsnachweisführung
Aktionsplan gegen Sucht NRW

Projektnummer:

(Wird von der Landesstelle Sucht NRW ausgefüllt)

Titel des Projektes	**Reality Adventure to go** – Projekt für Prävention von exzessiver Mediennutzung für Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren

1. PROJEKTDATEN	
Institution/ Organisation	***update*** – Fachstelle für Suchtprävention Caritas und Diakonie in Bonn
Projektleitung	Marion Ammelung (Einrichtungsleiterin) Viktoria Joelle Moll (Projektkoordinatorin)
Telefon	0228 – 688 588 0
E-Mail-Adresse	update@cd-bonn.de Joelle.moll@cd-bonn.de
Webseite	https://www.suchthilfe-bonn.de/update.html
Förderzeitraum *(laut Bewilligungsbescheid)*	01.09.2018 bis 31.08.2021 Kostenneutrale Verlängerung bis 31.12.2021
Gesamtfördersumme	325.344,60 EUR

2. PROJEKTUMSETZUNG

Zielerreichung

Erläutern Sie den Grad der Zielerreichung anhand der im Antrag definierten Indikatoren zur Messung der (Teil-) Zielerreichung.

Die bereits erbrachten Teilziele können den vorherigen Zwischenberichten entnommen werden. Im Folgenden werden ausschließlich Ergänzungen von bereits genannten Meilensteinen und neu erlangte Teilziele beschrieben.

Indikatoren zur Messung der Zielerreichung	**Ergebnisse**
Meilenstein 4: Akquise Akquise von potentiellen Probeeinrichtungen (Schule, Jugendhilfeeinrichtungen)	Ergänzung: Aufgrund der regen Teilnahme von Kolleg:innen anderer Fachstellen an den Schulungen von Multiplikator:innen wurde erwartet, viel mehr potentielle Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen für das Projekt gewinnen zu können. Aufgrund der Corona-Pandemie und die damit einhergehenden Einschränkungen durch Schutzmaßnahmen etc. gab es aber leider bis jetzt nur wenige selbständig durchgeführte Projektdurchläufe.
Meilenstein 5b: Evaluation Befragung der Jugendlichen nach der Maßnahme	Ergänzung: Die Vor- und Nachbefragungen der teilnehmenden Jugendlichen haben stattgefunden. Aufgrund der pandemischen Situation sind viele Durchläufe nicht zu Stande gekommen. Dementsprechend konnten nur wenige Befragungen durchgeführt werden (siehe beigefügter Evaluationsbericht: Tensil (2021)).
Meilenstein 7: Durchführung Eigentliche Durchführungsphase mit drei bis fünf Einrichtungen und Schulen pro Standort	Ergänzung: Status Quo: ➢ Bonn: Es haben fünf evaluierte Durchläufe stattgefunden. Leider sind aufgrund der pandemischen Situation bis jetzt keine selbst durchgeführten Projektdurchläufe zustande gekommen. ➢ Düsseldorf: Es haben acht evaluierte Durchläufe stattgefunden. ➢ Herford: Es haben zwei evaluierte Durchläufe stattgefunden ➢ Rhein-Erft-Kreis: Es haben zwei evaluierte Durchläufe stattgefunden.
Meilenstein 8: Eltern Flankierende Elternarbeit	Ergänzung: Die Informationsveranstaltung für Eltern hat im September 2021 in der Familienbildungsstätte Brüser Berg in Bonn stattfinden können. Der Zulauf war allerdings erschwert, weil interessierte Eltern es mitunter als Barriere empfanden, unter den Corona-Bedingungen in eine öffentliche Einrichtung zu gehen. Um den wenigen Interessierten eine Teilnahme zu ermöglichen, wurde die Veranstaltung im Freien abgehalten.

	Es wurden einige online-Elternabende von *update* ausgerichtet, die das Thema Konsum von Medien in der Coronapandemie behandelten. Reality Adventure to go wurde dabei gezielt vorgestellt und beworben. Eine Schulung von Pflegeeltern und Mitarbeitenden der Jugendhilfe Schweicheln (Herford) zum Thema problematischer Medienkonsum und Vorstellung des Projektes Reality Adventure to go wurde im März 2021 konzeptioniert. Coronabedingt konnte diese Veranstaltung bislang nicht verwirklicht werden. Im April 2021 wurden zwei Elterninformationsabende mit Methoden des Projektes über die VHS Herford und der Gesamtschule Kirchlengern realisiert.
Meilenstein 10: Vorbereitung und Durchführung von Fortbildungsmodulen für die Zielgruppen Fachkräfte in der Sozialen Arbeit und Lehrkräfte	Ergänzung: 2021 haben insgesamt sechs Multiplikator:innen-Schulungen stattgefunden. Es wurden über 100 Menschen befähigt, Reality Adventure to go selbständig durchzuführen. Im Oktober 2021 wurde ein Auffrischungsmodul für alle interessierten und bereits geschulten Teilnehmer:innen ausgerichtet. Die Rückmeldungen dieser Veranstaltung waren aufschlussreich und gewinnbringend.
Meilenstein 12: Bekanntmachen auf Landesebene (Besuch von Fachtagungen, Besuch von Arbeitskreisen usw.)	Ergänzung: Über die gesamte Projektlaufzeit wurde das Projekt in allen Arbeitskreisen (AK´s) und –gruppen der jeweiligen Standorte beworben. Hierzu zählten die AG Prävention über das Ginko (Landeskoordination NRW), die AK´s der Jugendpflegschaften, der Jugendgerichtshilfe, Drogenberatungsstellen, Beratungslehrer:innen, der Schulen und stationären Jugendhilfe. Viele Schulen und Jugendhilfeträger der Standorte wurden darüber hinaus einzeln angeschrieben oder telefonisch kontaktiert und angeworben.

Umsetzung: Inhalt und Methode

Beschreiben Sie konkret die Vorgehensweise im Projektverlauf, auch sich ergebende Abweichungen von der dem Antrag zugrundeliegenden Projektbeschreibung

Bezugnehmend auf den letzten ausführlichen Bericht (Dezember 2020) lassen sich folgende Ergänzungen und Weiterführungen des Projektes festhalten:

Im Jahr 2021 haben einige **Durchläufe des Projektes** an Schulen und stationären Jugendhilfegruppen stattgefunden aber aufgrund der Pandemie und ihren Maßnahmen zur Eindämmung des Virus weniger als erhofft. Die Gruppengröße war dadurch deutlich kleiner als vorgesehen. Die Veranstaltungen wurden von den Jugendlichen und Multiplikator:innen als wertvoll und wichtig wahrgenommen. Leider konnte die Bewegungseinheit häufiger nicht stattfinden, weil die Beschränkungen durch Corona es unmöglich machten.

Inhouse-Multiplikator:innen-Schulungen in Jugendhilfeeinrichtungen wurden nicht wahrgenommen. Die Rückmeldung von den Jugendhilfeträgern war, dass alle Gruppen weiterhin mit pandemiebedingten Herausforderungen zu kämpfen haben und aufgrund dessen das Projekt nicht organisiert und durchgeführt werden konnte. Es fehlte schlichtweg an Man-/Woman-Power.

2021 fanden insgesamt sechs **Multiplikator:innen-Schulungen** statt, wobei neben interessierten Lehrkräften und Jugendhilfemitarbeiter:innen auch viele Kolleg:innen anderer Suchtpräventionsfachstellen geschult und befähigt wurden, Reality Adventure to go selbständig durchzuführen.
Durch die rege Teilnahme bleibt zu hoffen, dass nochmal mehr interessierte Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen beworben werden können.

Das **Auffrischungsmodul** im Oktober 2021 richtete sich gezielt an die bereits geschulten Multiplikator:innen. Es galt, Erlerntes aufzubereiten und abzufragen, welche Gründe genau den selbständigen Durchlauf des Projektes verhinderten. Die Teilnehmenden gaben an, dass der Hauptgrund der Nichtdurchführung des Projektes die Corona-Pandemie sei. Das Projekt sei grundsätzlich sehr gut in die Gegebenheiten von Schule und Abläufe der Jugendhilfeeinrichtungen einzubinden, was Reality Adventure to go so attraktiv mache. Diese Veranstaltung gab den Teilnehmenden Raum, sich untereinander zu vernetzen und über die verschiedenen Möglichkeiten der Umsetzung von Reality Adventure to go auszutauschen.

Die **Elternabende** wurden aufgrund der Coronamaßnahmen online angeboten und sehr gut angenommen. Es zeigte sich, dass in der Zeit von Lockdowns und Corona-Beschränkungen vor allem die Eltern und Bezugspersonen der Jugendlichen in den Jugendhilfeeinrichtungen vor überaus große Herausforderungen gestellt wurden. Eine Balance zwischen Homeschooling, Medienzeit und alternativen Beschäftigungen zu finden und gemeinsam mit den Jugendlichen zu erarbeiten, war und ist eine mühsame Aufgabe.
Die Pandemie mit all den Einschränkungen hat den Jugendlichen viele Möglichkeiten einer alternativen Freizeitgestaltung genommen. Der Evaluationsbericht des Projektes zeigt deutlich auf, dass die Jugendlichen neben dem Medienkonsum viel Zeit mit ihrer Familie verbrachten (vgl. Tensil (2021), S. 27).

Ergebnisse/ Schlussfolgerungen

Beschreiben Sie die gewonnenen Erkenntnisse und Ergebnisse und sich daraus ergebende Schlussfolgerungen

Wie bei der Antragstellung bereits angenommen, konnten die Projektmitarbeitenden der Standorte Bonn, Düsseldorf, Herford und der Rhein-Erft-Kreis auf gute und interessierte Netzwerke (Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen) zurückgreifen. Es fanden sich viele interessierte teilnehmende Jugendliche und Multiplikator:innen, die bereit waren, Reality Adventure to go gemeinsam durchzuführen.
Leider lässt sich zusammenfassend sagen, dass die **Corona Pandemie** die bereits vorbereiteten und gemeinsam erarbeiteten Durchläufe des Projektes, welche selbständig hätten durchgeführt werden können, zum Erliegen brachte.

Während der gesamten Projektlaufzeit entwickelten sich die Standorte von Reality Adventure to go zusammen stetig weiter. Es wurden **Anpassungen** der zeitlichen Rahmenbedingungen vorgenommen und in Zeiten von Lockdowns und restriktiven Beschränkungen Varianten von Umsetzungsmöglichkeiten gestaltet. Diese Anpassungen wurden von den Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen sehr begrüßt, weil es ihnen Gestaltungsfreiraum ge-

währte. Die aufgestellten Rahmenbedingen gaben den Durchführenden konkrete Handlungsstrategien und einen Leitfaden, sodass bei allem Variantenreichtum es weiterhin Reality Adventure to go bleiben konnte (siehe Berichte aus 2019 und 2020)
Wie im Antrag beschrieben, wurde die **Zielgruppe** gleich zu Beginn des Projektstartes angepasst. Die Gefahr einer Stigmatisierung, lediglich Kinder und Jugendliche mit vermeintlich exzessiven Medienverhalten an Reality Adventure to go teilnehmen zu lassen, war fraglich. Es wurde konzeptionell vereinbart, dass alle Kinder zwischen 12 bis 18 Jahren an dem Projekt teilhaben können, da alle durchweg Medien konsumieren und das Finden einer Balance zwischen online-Sein und „real-life" ein immerwährender Lernprozess ist.
Das Projekt wurde so ausgestaltet, dass der Genderaspekt, der im Antrag vorgesehen war, in dieser Form keine Rolle spielte. Es haben sich sowohl Mädchen als auch Jungen von der Vielzahl der Methoden und Angebote des Projektes angesprochen gefühlt. So gab es Mädchen, die an Jugger (Bewegungseinheit) Gefallen fanden, als auch einige Jungen, die Interesse am Malen der Leinwände hatten. Die Gruppen profitierten von der **heterogenen Zusammenstellung** der Teilnehmenden.

Bedauerlicherweise ließ sich das Projekt in den **Jugendhilfeeinrichtungen**, aufgrund der pandemischen Herausforderungen kaum umsetzen. Rückmeldungen der Mitarbeitenden dort waren überwiegend, dass das Personal gerade für Anderes gebraucht werde. Sie mussten wegen Krankmeldungen oder Quarantäne-Meldungen von einzelnen Gruppen abgezogen werden, woraufhin sie an anderer Stelle fehlten.
Aufgrund des Homeschoolings und der Beschränkungen während des Lockdowns war die Erwartung, dass viele geschulte Jugendhilfemitarbeitende gerne auf das Projekt Reality Adventure to go zurückgreifen, um die Zeit in der Gruppe sinnvoll gestalten zu können. Die Jugendlichen verbrachten mitunter die meiste Zeit auf ihrer Gruppe und hatten kaum Beschäftigungsmöglichkeiten. Jedoch haben die meisten geschulten Jugendhilfemitarbeitenden (wie oben beschrieben) keine Zeit und Kraft dafür erübrigen können, was sehr zu bedauern ist. Die Rückmeldungen der jeweiligen Einrichtungen machen aber Hoffnung, dass das Projekt wieder durchgeführt werden kann, sobald die gegebenen Beschränkungen es wieder zulassen. Die Dringlichkeit, sich mit dem eigenen Medienkonsum vor allem in Zeiten von Corona zu beschäftigen, sei größer denn je (vgl. Tensil (2021), S.35).

Gleiches berichteten die ausgebildeten Lehrkräfte der **Schulen** und Schulleitungen. Der Bedarf, sich mit dem Thema Medien zu beschäftigen, sei allgegenwärtig, aber es fehle die Zeit und das Personal, Reality Adventure to go durchzuführen. Der Alltag mit Corona in der Schule sei noch lange nicht wieder das, was an Schulalltag üblich ist, sodass an Prävention im Allgemeinen noch nicht zu denken sei.
Die häufigsten Gründe, warum das Projekt nicht durchgeführt werden konnte, waren die coronabedingten Herausforderungen. Durch die strengen Maßnahmen war es schlichtweg weder möglich, noch erlaubt, Reality Adventure to go zu etablieren.

Reality Adventure to go wurde weiterhin **in Präsenz** vor Ort ausgerichtet. Das erschwerte manches Mal die Umsetzung. Hybridveranstaltungen wurden angeboten, konnten aber aus technischen Gründen der Einrichtungen bislang nicht realisiert werden. In dem Fall wären die Präventionsfachkräfte online zu bestimmten Themenschwerpunkten (wie z.B. dem Suchtphasenmodell) dazu geschaltet worden. Es wurde gemeinsam von den Projektmitarbeitenden entschieden, Reality Adventure to go nicht ins online-Format zu übertragen. Aus fachlicher Sicht wäre es kontraindiziert, ausschließlich auf digitalem Wege für Mediensucht zu sensibilisieren.
Die Multiplikator:innen-Schulungen hingegen wurden online sehr erfolgreich und mit vielen Teilnehmenden durchgeführt.

Alle 2021 realisierten Durchläufe stießen auf **große Resonanz**. Nach Lockerung der Maßnahmen hatten die Jugendlichen in kleineren Gruppen, mit Maske und in größeren Räumlichkeiten die Möglichkeit, sich mit dem eigenen Medienkonsum reflexiv, sportlich und kreativ zu beschäftigen. Wie die prozessbegleitende Evaluationstudie des Projektes aufzeigt, haben die Jugendlichen es sehr genossen, ungezwungen über den eigenen Medienkonsum zu sprechen. Die sportliche Betätigung, das gemeinsame Kochen und Essen waren neben der Bearbeitung des Suchtphasenmodells, Höhepunkte des Projektes für die Jugendlichen (vgl. Tensil (2021), S. 29ff.).

„Ich habe aus dem Medienprojekt mitgenommen, dass ich mein Handy mehr für die Schule nutzen sollte/möchte oder um etwas zu organisieren, statt darauf zu spielen und Memes zu posten. Dies sollte meine jetzt schon geregelte Medienzeit verringern. Ich habe auch noch viele neue, tolle Gruppenspiele kennengelernt, welche einfach zu erklären sind und viel Spaß machen. Außerdem ist mir klarer, dass Mediennutzung zur Sucht führen kann."

„Ich nehme aus dem Projekt mit, dass ich nicht mehr den ganzen Tag in meinem Zimmer und am PC sitzen sollte. Auch die Zeit, die ich am Handy verbracht habe, ist weniger geworden und ich verbrachte mehr Zeit mit meiner Familie. Dennoch habe ich nicht auf die Musik verzichtet. Ich habe sie auf meinem Handy angemacht und das Handy dann weggelegt. In der Zeit habe ich mit meinem Kaninchen gespielt. Ich würde auch jederzeit wieder an dem Projekt teilnehmen, da ich neue Freunde kennengelernt habe. Obwohl ich am ersten Treffen nicht dabei war, habe ich mich gut in die Gruppe eingefunden. Dies ist auch den äußerst freundlichen Mitarbeitern, die dieses Projekt mit uns gemacht haben, zu verdanken."

„In diesem Projekt habe ich mitgenommen, dass es auch andere Möglichkeiten gibt, sich bei Langeweile zu beschäftigen. Zum Beispiel durch Gesellschaftsspiele oder Sport. Außerdem habe ich gelernt, dass Mediennutzung zur Sucht führen kann. Im Großen und Ganzen hat mir das Projekt sehr gut gefallen, da ich selbst zocke und jetzt versuche meinen Medienkonsum zu verringern."

(Einige O-Töne der Jugendlichen).

Alle geschulten Multiplikator:innen gaben an, dass sie bereit wären, das Projekt selbständig durchzuführen, sobald es die pandemische Lage wieder zuließe. Das stimmt uns optimistisch und wir hoffen, dass die geschulten Multiplikator:innen sobald wie möglich durchstarten können.
Festzuhalten ist in jedem Fall, dass das Thema Medien und exzessiver Medienkonsum durchweg ein noch brisanteres Thema geworden ist und vor allem in der nächsten Zeit noch viel mehr Prävention bedarf (vgl. Feierabend, S., Rathgeb, T. & Reutter, T. (2020), S. 65f.).

Evaluation

Beschreiben Sie kurz Methodik und Durchführung der Evaluation.

Weiteres im Einzelnen nachzulesen im beigefügten Evaluationsbericht.

„Angesichts des Modellcharakters [von Reality Adventure to go] wurde ein qualitativ-quantitativer Methodenmix gewählt. [...] Es handelt sich um Methoden der formativen Evaluation, die dazu dient, Erkenntnisse zu generieren, die in der Weiterentwicklung des Projektes einfließen könnte." (Tensil (2021), S.8).

Im Evaluationsbericht werden die Rückmeldungen der teilnehmenden Jugendlichen und die der Multiplikator:innen als „durchweg positiv" beschrieben (Tensil (2021), S. 48). Den Jugendlichen habe gefallen, dass Erwachsene vorurteilsfrei mit ihnen über das Thema Medien ins Gespräch gekommen seien. Die Reflexion über den eigenen Medienkonsum habe ihnen

aufgezeigt, wie „ein kompetenter und kontrollierter Umgang" mit Medien möglich sei (Tensil (2021), S. 48).
Reality Adventure to go habe „einen Stein ins Rollen" gebracht (Tensil (2021), S. 48) und mit „nützlichen Methoden" für die Multiplikator:innen im Setting Schule und Jugendhilfe eine Grundlage geschaffen, mit den Jugendlichen an dem Thema Medien und Mediensucht arbeiten zu können.

Kooperation und Vernetzung

Mit welchen PartnerInnen haben Sie aufgrund welcher Vereinbarungen systematisch zusammengearbeitet? Wie wird die Zusammenarbeit weitergeführt? Worin bestand/ besteht der Nutzen für die PartnerInnen?

Die bereits beschriebenen (Zwischen-)Ergebnisse und Schlussfolgerungen können den vorherigen Zwischenberichten entnommen werden. Im Folgenden wird ausschließlich auf Ergänzungen und neue Erkenntnisse eingegangen.

- Die **Zusammenarbeit mit den Kooperationspartnern der anderen Standorte** war bis zum Ende der Projektlaufzeit stets konstruktiv, verbindlich und effektiv. Es fanden regelmäßige online-Meetings statt und im November 2021 ein Treffen in Herford. Anfang Dezember wurde von der Koordinationsstelle Bonn ein Abschlussevent online ausgerichtet, bei dem die Evaluationsergebnisse vom Evaluationsinstitut delphi vorgestellt und im gegenseitigen Austausch der Ausblick für das Projekt Reality Adventure to go besprochen werden konnte.
  Über die Projektlaufzeit hinaus wird es eine Zusammenarbeit bzw. Austausch über das Projekt geben. Alle Standorte werden weiterhin Ansprechpartner:innen für das Projekt für interessierte Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen sein.

- Durchweg erhalten wir an allen Standorten weiterhin **positive Rückmeldungen** von den geschulten Multiplikator:innen bzgl. des Projektes im Allgemeinen. Die Wichtigkeit, sich mit dem Thema Medien und Medienkonsum in Kinder- und Jugendalter zu befassen, scheint wichtiger zu sein denn je, was die aktuelle Jim Studie ebenfalls belegt (vgl. Feierabend, S., Kheredmand, H., Rathgeb, T. & Glöckler, S. (2021), S. 66f.).
  Allerdings wird von großem Frust berichtet. Es sei unglücklicherweise so, dass wegen der Corona-Pandemie alles „aus den Angeln gehoben" sei und noch nicht mal mehr einfache suchtpräventive Angebote Platz finden. Alle Gefragten geben an, dass sie das Projekt umsetzen wollen, sobald es die Situation wieder zulässt, sobald Man-und Woman Power wieder vorhanden sind und die Herausforderungen durch die Pandemie nachlassen.

- Wie im Bericht zuvor bereits beschrieben, werden weiterhin **Eltern- und auch Multiplikator:innen Veranstaltungen online** angeboten werden. Es hat sich gezeigt, dass diese Veranstaltungen sehr gut angenommen werden und die Nachfrage sehr hoch war und ist.

- Jugger wird weiterhin als **Bewegungseinheit** in den Standorten Bonn, Düsseldorf und Rhein-Erft-Kreis genutzt. Es ist erfreulich, dass über das Projekt neue Kooperationen zwischen dem **Verein Jugger** und einzelnen Einrichtungen bzw. Schulen zu Stande gekommen sind.

- Die **Zusammenarbeit mit dem Evaluationsinstitut delphi** – Gesellschaft für Forschung, Beratung und Projektentwicklung – war über den Projektzeitraum hinweg um-

fassend positiv, konstruktiv und gewinnbringend. Der Abschlussbericht wird in Abstimmung mit der Landeskoordinierungsstelle Sucht NRW und ihrer Einwilligung auf der Homepage von delphi, der Landeskoordinierungsstelle und unserer Einrichtung *update* – Fachstelle für Suchtprävention Caritas & Diakonie, veröffentlicht werden.
Des Weiteren wird der Evaluationsbericht diesem Bericht händisch beigefügt.

Nachhaltigkeit

Bitte beschreiben Sie, welche Maßnahmen zur Implementierung der gewonnenen Erkenntnisse in die bestehenden Hilfestrukturen bzw. Hilfeangebote durchgeführt wurden, insbesondere auch im Hinblick auf eine Weiterfinanzierung nach Ende der Projektlaufzeit.

Die bereits beschriebenen (Zwischen-)Ergebnisse und Schlussfolgerungen können den vorherigen Zwischenberichten entnommen werden. Im Folgenden wird ausschließlich auf Ergänzungen und neue Erkenntnisse eingegangen.

Der Aspekt der Nachhaltigkeit des Projektes war immer eines der wichtigsten Anliegen der Projektmitarbeitenden. Mit der **Schulung vieler Multiplikator:innen** und der guten Netzwerksarbeit in allen Standorten kann optimistisch in die Zukunft geschaut werden.
Wenn die Beschränkungen durch Corona wieder nachlassen, sind viele Multiplikator:innen im Stande, Reality Adventure to go sofort umzusetzen.
Es bedarf keiner großen Vorbereitungszeit und alle nötigen Materialien liegen den Multiplikator:innen vor.
Darüber hinaus wurde Reality Adventure to go in einigen Einrichtungen und Schulen bereits als fester Bestandteil des Curriculums oder Einrichtungskonzeptes integriert, weshalb eine Wiederaufnahme der Durchführung des Projektes nichts im Wege steht.

Des Weiteren bleiben alle Projektmitarbeitenden aller Standorte Ansprechpartner für interessierte Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen, die ebenfalls Reality Adventure to go durchführen und in ihre Strukturen implementieren wollen.

Finanzierungsplan

Erläutern Sie etwaige Abweichungen von den dem Zuwendungsbescheid zugrundeliegenden Finanzierungsplan

Es hat keine Abweichung von dem Zuwendungsbescheid zugrundeliegenden Finanzierungplan stattgefunden.

Dokumentation

In welcher Form werden die Ergebnisse des Projekts der Fachöffentlichkeit bekannt gemacht. Welche Projektmaterialien sind entstanden?

Das Projekt Reality Adventure to go wurde über den gesamten Projektzeitraum an allen Standorten und darüber hinaus über die Landeskoordination GinKo Stiftung, Arbeitskreisen (AK´s), Netzwerktreffen, Lehrerfortbildungen und sonstigen einrichtungsinternen Veranstaltungen beworben und vorgestellt.
Es wurden **Flyer** verteilt und Emails versandt. Für jeden Standort wurden Flyer produziert sowie Roll-up´s und Give-aways (Kugelschreiber mit Logo, Schreibblöcke, Stressbälle (mit Logo).
Das **Methodenmanual** für die Multiplikator:innen wurde gestaltet und gefertigt. Jedem Standort wurden Exemplare zur Weiterreichung an die Multiplikator:innen zur Verfügung gestellt.

Für die Multiplikator:innen-Schulungen und für öffentlichkeitswirksame Zwecke wurde eine **Masterfolie** für Reality Adventure to go gestaltet. Es existieren ausgearbeitete Powerpoint-Präsentationen für die Multiplikator:innen-Schulungen, Kurzbeschreibungen des Projektes zur Vorstellung der Öffentlichkeit sowie eine ausführliche Konzeptbeschreibung.

Jeder Standort hat gleichwohl intern für Reality Adventure to go geworben, über interne Newsletter, Halbjahresbroschüren, Instagram oder durch Zeitungsartikel.

Jede Schule oder Jugendhilfeeinrichtung hat das Methodenmanual, die Materialien für die Durchführung des Projektes (laminiertes Medienspiel, Kopiervorlagen für Methoden etc.) und den Hinweis auf unsere **Homepage** erhalten (Downloadbereich). So war zu jeder Zeit sichergestellt, dass alle Beteiligten vorbereitet sein konnten.

Der **Evaluationsbericht** wird in Abstimmung mit der Landeskoordinierungsstelle Sucht NRW und Ihrer Einwilligung auf der Homepage von delphi, die der Landeskoordinierungsstelle Sucht NRW und unserer Einrichtung *update* – Fachstelle für Suchtprävention Caritas und Diakonie in Bonn, veröffentlicht werden.

Zusammenfassung (zur Veröffentlichung vorgesehen)

Bitte erstellen Sie eine prägnante Zusammenfassung (Abstract) zum durchgeführten Projekt. Berücksichtigen Sie dabei Zielsetzung, Inhalt und Methode sowie die Ergebnisse und deren Schlussfolgerungen.

Reality Adventure to go ist ein Projekt zur Prävention von exzessiver Mediennutzung. Die Zielgruppen sind Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene zwischen dem 12. und 18. Lebensjahr, die Medien teils exzessiv nutzen. Insbesondere sollen Jungen und Mädchen in heterogenen Gruppen angesprochen werden, die Haupt- und Realschulen, Förder- oder Gesamtschulen sowie Angebote der Jugendhilfeträger besuchen.

Am 1.September 2018 startete das Projekt im Rahmen des Aktionsplans gegen Sucht NRW. Reality Adventure to go wird durch ***update*** – Fachstelle für Suchtprävention der Caritas und Diakonie in Bonn sowie an drei weiteren Kooperationsstandorten (Crosspoint Düsseldorf, Fachstelle Sucht im Diakonischen Werk Herford und Rhein-Erft-Kreis Drogenhilfe Köln e.V.) durchgeführt.

Im Fokus des Gruppenangebotes Reality Adventure to go stehen die Sensibilisierung der Zielgruppe im Umgang mit Medien und die Entwicklung eines individuellen und angemessenen Umgangs mit dem PC, Smartphone und dem Internet. **Schwerpunkte** sind hierbei die Reflexion der Motivation des exzessiven Computerspielens bzw. der Smartphonenutzung sowie erste Ansätze zur Reduktion eigenen Medienkonsums gemeinsam zu erproben. Gleichzeitig geht es um das Kennenlernen von alternativen Sport- und Freizeitmöglichkeiten wie beispielsweise Jugger oder Speedball und um die kreative Auseinandersetzung mit der Faszination der Medien unter Berücksichtigung der eigenen Gefühle.

Die Empfehlung ist, Reality Adventure to go innerhalb von 5 Wochen à 1 Modul pro Woche durchzuführen. Allerdings haben sich auch mit der Zeit andere Varianten als sinnvoll erwiesen (2 Module in einer Woche, Projektwoche).

Die **fünf Projekteinheiten (Module)** sind wie folgt gegliedert:

1. **Log In**: Beim ersten Treffen stehen das Kennenlernen untereinander, die erste Auseinandersetzung mit dem eigenen Medienkonsum und die Durchführung eines informativen Medienquiz im Vordergrund.

2. **Fascination**: Zum zweiten Treffen betätigen sich die Teilnehmenden kreativ. Sie erhalten die Möglichkeit zu reflektieren, was sie an dem Thema Mediennutzung, Computerspiel, Instagram Account etc. fasziniert. Sie haben die Chance nachzuspüren, welche Gefühle in der Auseinandersetzung entstehen.
   Im Folgenden gestalten die Teilnehmenden auf Grundlage der vier Grundgefühle (Angst, Wut, Freude und Traurigkeit) ihre individuellen Leinwände mit Acrylfarbe.

3. **Reflection:** Anhand des Suchtphasenmodells lernen die Teilnehmenden beim dritten Zusammenkommen, sich selbst einzuschätzen. Sie erhalten nützliche und wichtige Informationen zum Thema Medien und Mediensucht und werden angeleitet, sich selbst im eigenen Konsumverhalten zu reflektieren und zu beurteilen.

4. **Go out:** Das vierte Treffen ist die Bewegungseinheit. Die Jugendlichen haben die Chance, eine neue Sportart auszuprobieren, sich selbst innerhalb der Gruppe neu zu entdecken, erleben Bewegung, Teamgeist und Zusammenhalt und die Möglichkeit, das Erlernte in ihren Alltag integrieren zu können.

5. **Log out:** Der Schwerpunkt des letzten Treffens steht ganz im Sinne der Auswertung des Projektes mit beispielsweise folgenden Fragen: „Was habe ich Neues reflektieren und erkennen können?", „Was kann ich nachhaltig in meinem Alltag umsetzen?" oder „Welche Schutzfaktoren habe ich, um nicht abhängig zu werden?".

Das Projekt Reality Adventure to go richtet sich gezielt an Haupt-, Real-, und Gesamtschulen, Förderschulen sowie an stationäre Jugendhilfeeinrichtungen.
Das Projekt soll **vor Ort**, in der Schule und Jugendhilfeeinrichtung selbst durchgeführt und als Bestandteil des Curriculums von Schule bzw. Konzept des Jugendhilfeträgers verankert werden.

Reality Adventure to go hat sich als wertvolles, durchaus niederschwelliges und nachhaltiges Projekt erwiesen, was viele Jugendliche ermutigt, sich mit dem eigenen Medienkonsum auseinanderzusetzen. Dank der **erlebnisorientierten und gleichzeitig suchtpräventiven Methodenzusammenstellung** erleben die Jugendlichen einen leichten Zugang zu mitunter schwierigen Themen, wie exzessivem Medienkonsum und Sucht. Spielerisch und ebenso konzentriert erlangen die Teilnehmenden Zugang zu Wissen und eigenen Gefühlen im Hinblick auf eigenes Medienkonsumverhalten.

Reality Adventure to go kann bei Jugendlichen den Stein ins Rollen bringen, vorurteilsfrei mit Erwachsenen zu diesem Thema ins Gespräch zu kommen. So können gemeinsam Regeln erarbeitet werden, die wiederum einen kompetenten Umgang mit Medien mit sich bringen.