IM RAMPENLICHT

Karin Stiehr (ISIS Insitut für Soziale Infrastruktur, Frankfurt am Main), Projektpartnerin and Initiatorin des BIG Projekts: in einem Gespräch mit Carina Dantas (SHINE 2EUROPE) erzählt sie, wie sie sich aufgrund der vielen ausgefallenen Termine im Corona-Lockdown neuen Ideen wie dem BIG Spiel widmen konnte. Außerdem erzählt sie von ihren bisherigen Erfahrungen im Projekt und davon, wie es ist, als erfahrene Sozialforscherin nun auch zur Online-Spieleentwicklerin zu werden. Das Video steht auf Englisch zur Verfügung.

Javier Ganzarain und Willeke van Staalduinen (AFEdemy) sind die Koordinator*innen des BIG Projekts. Im Interview reden sie darüber, was die Spieler*innen erwarten wird und erklären, wie andere ERASMUS+ Projekte wie Hands-on SHAFE und GAMLEC das BIG Projekt beeinflusst haben. Weiterhin berichten sie, worauf bei der Entwicklung eines Spiels im internationalen Kontext geachtet werden muss. Auch dieses Video können Sie sich in englischer Sprache ansehen.

ÜBER DAS PROJEKT

Das Projekt BIG educational game ist ein europäisches Erasmus+ Projekt, das die soziale Inklusion von Menschen in den Mittelpunkt stellt. In dem Projekt wird ein 2D-Online-Spiel entwickelt.

Der/die Spieler*in begegnet in dem Spiel verschiedenen Personen und unterstützt diese bei unterschiedlichen Herausforderungen. Ergänzt wird das Spiel mit einer Workshop- Methodik, mit der es in Schulungen eingesetzt werden kann.

Erwartete Ergebnisse

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

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

LESEN SIE HIER DAS INFOSHEET

WAS WIR BISHER GETAN HABEN

BIG WILL MIT EINEM VIRTUELLEN SPIEL DIE SOZIALE INKLUSION FÖRDERN

SHINE 2Europe brachte Architekt*innen, Designer*innen, einen Krankenhausverwalter und mehrere Beamte aus verschiedenen Bereichen zusammen, um die Szenen eines virtuellen Spiels zu validieren. Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf der sozialen Inklusion.

ZWEITER ONLINE-WORKSHOP ZUR SPIELENTWICKLUNG

Am 10. Juni 2021 fand der zweite Online-Workshop zur Spielentwicklung in Deutschland statt. Der Workshop wurde vom deutschen Projektpartner ISIS durchgeführt. Ziel des Workshops war es, Ideen für die Spiel-Szenen, die rund um eine Bushaltestelle stattfinden, zu prüfen und zu diskutieren

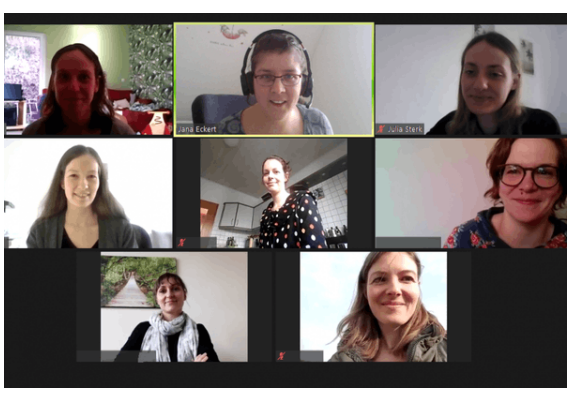
BIG WURDE AUF DEM SYMPOSIUM INTERAÇÕES IN PORTUGAL PRÄSENTIERT

Carina Dantas von SHINE 2Europe präsentierte BIG vor über 200 Personen auf dem Symposium InterAções in Portugal und sprach über die Herausforderungen des Alterns in der digitalen Welt.

ERSTE RUNDE DER BIG WORKSHOPS IN DEUTSCHLAND ABGEHALTEN

Am 19. Februar 2021 hat der erste von zwei Online-Workshops zur Spielentwicklung in Deutschland stattgefunden. Durchgeführt wurde der Workshop von dem deutschen Projektpartner ISIS mit der Videokonferenzsoftware Zoom.

Ziel des Workshops war, Ideen für mögliche Inhalte des BIG-Spiels, die den Spiel-Charakter „Schwangere Frau“ betreffen, zu sammeln und zu bewerten.



NÜTZLICHE ANREGUNGEN FÜR DIE ENTWICKLUNG DER BIG-SZENEN

Mimo Wieku wurde damit betraut, Szenen für fünf Orte des BIG-Spiels zu entwickeln, die sich einem Vater mit einem kleinen Kind widmen. Im März 2021 fand ein Workshop statt. Ziel des Workshops war es, die Herausforderungen zu diskutieren, denen insbesondere Väter bei der Betreuung von Kleinkindern gegenübersehen. Mimo Wieku hat Personen eingeladen, die dem Profil des Spiel-Charakters entsprechen: Männer, die derzeit oder in jüngerer Vergangenheit ein Kind im Alter von 2-5 Jahren betreuen bzw. betreuten

WORKSHOP-RUNDEN IN DEN NIEDERLANDEN ZUR BEWERTUNG VON SPIELSZENEN

An der University of Applied Sciences in Den Haag wurde ein Workshop organisiert, um zwei der Szenen für das BIG-Spiel zu überprüfen und zu beurteilen. Hier diskutierten Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund – Pflegekräfte, Sozialarbeiter*innen, Lehrer*innen und Studierende – die Szenen, die für zwei Orte im Spiel erstellt wurden: im Park und im Supermarkt.

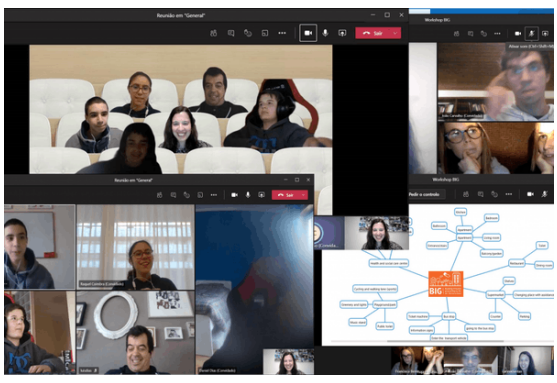
STUDIERENDE HALFEN DABEI, EINBLICK IN DIE ERFAHRUNGEN VON MENSCHEN MIT DEMENZ UND ÄLTEREN MENSCHEN MIT KÖRPERLICHEN BEEINTRÄCHTIGUNGEN ZU ERHALTEN

An der University of Applied Sciences Den Haag halfen Studierende unterschiedlicher Fachgebiete dabei, Erfahrungen von Menschen mit Demenz zu sammeln. Dazu gehörten Pflegestudent*innen und Student*innen mit einem technischen Hintergrund. Es wurden Interviews mit Menschen mit Demenz und ihren informell Pflegenden geführt. Die Studierenden stellten fest, dass informell Pflegende sich oftmals emotional belastet fühlen und dass es für Menschen mit Demenz schwierig ist, wenn über sie gesprochen wird, als wären sie nicht anwesend.

WORKSHOPS MIT JUGENDLICHEN

SHINE 2Europe hat zwei Workshops mit Jugendlichen abgehalten, um deren Bedürfnisse in dem Erasmus+ Projekt „BIG Game – Building Inclusive Environments for All Generations“ besser berücksichtigen zu können.

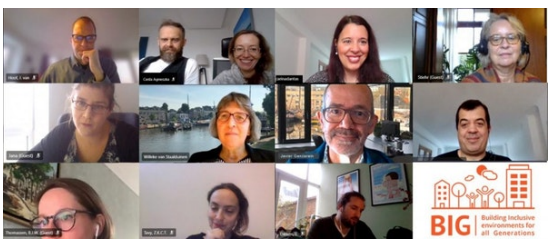
Was die Jugendlichen wirklich vermissen, ist ein Ort, an dem sie mit ihren Freunden zusammen sein können!



UNSER TREFFEN

BIG KICK-OFF MEETING

Am 3. Dezember 2020 fand das Kick-Off-Meeting des BIG Projektes online statt, an dem alle Projektpartner*innen teilgenommen haben.



WER WIR SIND

AFEdemy age-friendly environments academy · MIMO WIEKU · ISIS · SHINE 2Europe · THE HAGUE UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.