

iv2splus INFONETZ

ways2go, 4. Ausschreibung (2011)

BewusstMobil

Bewusstseinsbildende Mobilitätssoftware für Kinder und Jugendliche

Das Mobilitätsverhalten wird in Sozialisationsprozessen schon im Kindes- und Jugendalter habitualisiert und ist als meist unbewusste Disposition im Erwachsenenalter kaum veränderbar. Ziel von BewusstMobil ist es daher, mit Social Media und Serious Games altersadäquat nachhaltiges Mobilitätsverhalten zu fördern, Wissen über nachhaltige Mobilität zu vermitteln und die Fähigkeit zur Reflexion des eigenen Mobilitätsverhaltens anzuregen.

Das Mobilitätsverhalten wird in Sozialisationsprozessen schon im Kindes- und Jugendalter habitualisiert und ist als meist unbewusste Disposition im Erwachsenenalter kaum veränderbar. Ziel von BewusstMobil ist es daher, mit Social Media und Serious Games altersadäquat nachhaltiges Mobilitätsverhalten zu fördern, Wissen über nachhaltige Mobilität zu vermitteln und die Fähigkeit zur Reflexion des eigenen Mobilitätsverhaltens anzuregen.

Das Verhalten Erwachsener wird in hohem Maße durch Dispositionen bestimmt, die in Sozialisationsprozessen im Kindes- und Jugendalter erworben wurden, das gilt auch für das Mobilitätsverhalten. Der Umstand, dass Einstellungen, die das Umweltverhalten Erwachsener bestimmen, in Sozialisationsprozessen im Kindes- und Jugendalter erworben werden, wird in BewusstMobil berücksichtigt und realisiert, in dem als Zielgruppe Kinder und Jugendliche festgelegt werden. Dabei sind altersspezifische Differenzen zu berücksichtigen.

Im Blick auf das Mobilitätsverhalten geht es aus Sicht der Umwelt vor allem um tatsächliche Verhaltensänderungen. Daher ist das erste Ziel von BewusstMobil, tatsächliche Verhaltensänderungen im Mobilitätsverhalten von Kindern und Jugendlichen zu erreichen. Diese alleine genügen aber nicht, um hinreichend stabile Verhaltensdispositionen aufzubauen. Daher wird dieses Ziel in BewusstMobil mit der Vermittlung von Wissen und der Reflexion des eigenen Mobilitätsverhaltens verbunden.

Um Verhaltensänderungen zu erreichen, ist es am effektivsten, in die Situationen einzugreifen, in denen das Verhalten auch stattfindet. Da Mobilitätsverhalten bei Kindern und Jugendlichen fast immer außerhalb von institutionellen Bildungsprozessen stattfindet, ist es erforderlich, informelle Vermittlungsstrategien zu verwenden. Diese erfordern eine alltagsnahe Ansprache der Zielgruppe. Da sowohl Social Media als auch Videospiele im Alltag von Kindern und Jugendlichen sehr häufig vorkommen, wird in BewusstMobil als mediendidaktische Vermittlungsmethode eine Verbindung von Social Media und Videospiele verwendet. Das Videospiel muss dabei, um tatsächliche Verhaltensänderungen erreichen zu können, als ?Real Life Game? realisiert werden.

Das Ziel, nachhaltiges Mobilitätsverhalten zu fördern, soll also durch die Entwicklung eines mit Social Media verbundenen Serious Games realisiert werden. Damit kann auch erreicht werden, dass nachhaltige Mobilität positiv emotional besetzt und damit die nachhaltige Wirkung unterstützt wird. Das Projekt fördert nachhaltiges Verhalten damit auch durch die nachhaltige Konzeption des Projekts selbst.

Um den altersspezifischen Anforderungen gerecht zu werden, werden sowohl für Kinder aktuellsten pädagogischen und didaktischen Erkenntnissen entsprechende spielerische Maßnahmen entwickelt, als auch für Jugendliche ein spezielles Spiel design, welches auch das tatsächlich gesetzte Mobilitätsverhalten erfasst und bewertet. Das Spiel zielt darauf ab, mit anderen Jugendlichen über soziale Netzwerke in Verbindung und in einen entsprechenden Wettbewerb zu treten. Je nachhaltiger man unterwegs ist, je mehr Wissen man sich aneignet und je mehr man das eigene Mobilitätsverhalten reflektiert, desto mehr Punkte können gesammelt werden. Dabei setzt BewusstMobil nicht nur auf den mit Punkten realisierten spielerischen Wettbewerb, sondern verbindet diesen Wettbewerb zusätzlich mit einem Belohnungssystem (z.B. Eintausch von gesammelten Bonuspunkten gegen Sach-werte (vgl. Flugmeilen)). Damit wird der Anreiz geschaffen, nachhaltige Mobilität zu leben.

Die Maßnahmen werden durch ein ExpertInnenteam, das aus TechnikerInnen PädagogInnen, GesundheitswissenschaftlerInnen und SoziologInnen besteht, entwickelt. Die anspruchsvolle Entwicklung des Spiels für Jugendliche wird durch mehrere Schulen begleitet, die sowohl bei der Konzeption als auch beim Testing der verschiedenen Komponenten eingebunden sind. Dadurch wird sichergestellt, dass die Bedürfnisse und die Trends der Jugendlichen bestmöglich berücksichtigt werden, sodass die intendierte Alltagsnähe und damit der größtmögliche ?Lerneffekt? erreicht wird.

Das erste Projektergebnis sind klare Anforderungsdefinitionen an Ziele, Inhalte, Methoden und Medien für die Förderung nachhaltigen Mobilitätsverhaltens. Ausgehend von den Anforderungsdefinitionen wird zweitens ein technisches Implementierungskonzept entwickelt.

ways2go

4. Ausschreibung (2011)

Projektleitung

Projektpartner

ÖBB Personenverkehr Aktiengesellschaft
DI. Martin Kramer

Tel.: +43-664-617-7068

E-Mail: martin1.kramer@pv.oebb.at

IT-eXperience Informationstechnologie GmbH
Mag. Andreas Könighofer

Tel.: +43-1-5056326-21

E-Mail: andreas.koenighofer@it-experience.at

Fachhochschule ForschungsGmbH
DI Dr. Bernhard Rieger

Tel.: +43-1-96893-00

E-Mail: bernhard.rueger@netwiss.at

Universität Wien - Institut für
Bildungswissenschaft
V. Prof. Dr. Christian Swertz

Tel.: +43-46771-46741-

E-Mail: christian.swertz@univie.ac.at

Universität für Bodenkultur Wien - Institut für
Verkehrswesen
DI Oliver Roider

Tel.: +43-1-47654-5307

E-Mail: transport@boku.ac.at

Wortspiele

Katharina Rollinger

Tel.: +43-699-10021700-

E-Mail: rollinger@wortspiele.at

Drittens wird ein Prototyp des konzipierten Serious Games entwickelt, der so getestet wird, dass alle einzuhaltenden inhaltlichen und technischen Parameter für die anschließende Produktentwicklung klar definiert werden können.