

## Projektblatt für den Aktionsplan

BBWA: Pankow

Handlungsfeld	Chancen für Jugendliche und junge Erwachsene
Aktion	Ausbildungsoffensive Pankow - Berufsorientierung Pankower Jugendlicher
Förderzeitraum	01.05.2014 - 31.03.2015
Förderinstrument	LSK

### I. Allgemeine Angaben zum Projekt

Projektname	Spielerisch unterwegs in Senioreneinrichtungen - Berufsorientierung im Hinblick auf Alter und Pflege
Projektziel (Hauptziel)	Über Spielveranstaltungen in Senioreneinrichtungen nähern sich Jugendliche mit und ohne Behinderungen ungezwungen dem wichtigen und an Bedeutung zunehmenden Arbeitsfeld der Alten- und Pflegeberufe.
Projektkurzbeschreibung	Jugendliche der 9./10. Klassen Integrierter Sekundarschulen und Jugendliche der Abschlussstufe der Helene-Häusler-Schule bereiten Spielangebote für Senior/innen in Pflegewohnheimen vor und begleiten diese Angebote. Dabei kommen altersgerechte Spiele und Spielesoftware zum Einsatz. Unaufdringlich erfahren die Jugendlichen im Rahmen der Spielveranstaltungen Wissenswertes über das mögliche berufliche Spektrum im Alten- und Pflegebereich. Sie bringen ihre digitale und soziale Kompetenz ein, machen konkrete zwischenmenschliche Erfahrungen im Zusammensein mit den pflegebedürftigen Menschen und erfahren mehr über die konkreten Tätigkeiten in Pflegeberufen.
Projekträger und Ansprechpartner/in (Name, Adresse, Tel, Fax, Mail, Internet)	Fördern durch Spielmittel e.V. Heide Wegat / Karsten Gander Immanuelkirchstraße 24, 10405 Berlin Tel.: 4429293 E-Mail: <a href="mailto:wegat@spielmittel.de">wegat@spielmittel.de</a> <a href="http://www.spielmittel.de">www.spielmittel.de</a>
Mitglieder des Projektbeirats bei PEB und WdM bzw. Projektpate bei LSK (Name, Institution)	
Kooperationspartner/innen (Name, Institution)	1. Schulen mit Förderschwerpunkt Geistige Entwicklung; u.a. Helene-Häusler-Schule 2. Integrierte Sekundarschulen (ISS); u.a. Hufelandschule 3. Pflegewohnheime; u.a. St. Elisabeth-Stift

<b><u>II. Hauptziele - Ergebnisse</u></b>	
<p><b>1. Ziel</b></p> <p>Die Jugendlichen setzen sich mit seniorengerechten Spielen und Spielesoftware auseinander und bereiten eine Auswahl an geeigneten Spielmitteln und Spielsoftware vor.</p>	
<p>Woran messen Sie, ob Sie dieses Ziel erreicht haben?*</p> <p>Eine aufgearbeitete Auswahl an seniorengerechte/r Spielen und Spielesoftware steht zur Verfügung.</p>	<p>Erzieltes Ergebnis (bei Projektende)</p> <p>Dieses Ziel wurde erreicht.</p> <p>In den ersten Projektmonaten wurden einerseits Kontakte zu interessierten Senioreneinrichtungen und Schulen aufgebaut bzw. intensiviert und andererseits sehr sorgfältig die digitalen und analogen Spielangebote für die spielerischen Begegnungen in den Senioreneinrichtungen vorbereitet. Dazu gehörte das vertraut werden mit der Spielesoftware "Genesis", aber auch die Sammlung und Überarbeitung von Spiel- und Spielmittelideen. Spielmittel, die in vergangenen Jahren in Zusammenarbeit mit Senior/innen entstanden, wurden in der Vorbereitungsphase weiterentwickelt und variiert. Auf diese Weise entstand ein Spiel- und Spielmittelfundus, der entsprechend unterschiedlicher Fähigkeiten und Interessen der Senior/innen angepasst werden konnte.</p> <p>Neben der Vorbereitung wurde im Verlauf der Durchführung auch von der Möglichkeit Gebrauch gemacht, die Software "Genesis" für einzelne Senior/innen durch Einfügen von Bildern mit individuellem Bezug anzupassen. Dazu wurden z.B. Fotos in den Einrichtungen gemacht, am Computer bearbeitet und in die Genesis-Software eingepflegt.</p>
<p><b>2. Ziel</b></p> <p>Die Jugendlichen werden über den mehrmaligen Besuch der Pflegewohnheime vertrauter mit dem Arbeitsumfeld und entwickeln Interesse für das Arbeitsfeld 'Pflege'. Dabei erleben sich die Jugendlichen mit ihren sozialen und digitalen Fähigkeiten als kompetent und gefragt. Möglichen Vorurteilen und Berührungängsten werden konkrete persönliche Erfahrungen im Umgang mit (pflegebedürftigen) Senior/innen entgegengesetzt.</p>	
<p>Woran messen Sie, ob Sie dieses Ziel erreicht haben?*</p> <p>Jede/r der 24 Jugendlichen begleitet in einer aktiven Rolle 3-5 Spielveranstaltungen in Pflegewohnheimen (TN-Liste). Die persönlichen Erfahrungen werden aufbereitet.</p>	<p>Erzieltes Ergebnis (bei Projektende)</p> <p>Dieses Ziel wurde teilweise erreicht (s. u.) 19 Jugendliche begleiteten mehrere (2-8) Spielveranstaltungen in drei Senioreneinrichtungen.</p> <p>Insgesamt 25 Spielveranstaltungen in drei Senioreneinrichtungen haben stattgefunden; davon</p>

	<p>12 unter Beteiligung von Schüler/innen und weitere 3 mit Student/innen.</p> <p>Die stattgefundenen Spielstunden erfüllten die Zielstellung der Kommunikationsanbahnung zwischen Jung und Alt und des Austausches zwischen den Jugendlichen und den Mitarbeitenden in den Senioreneinrichtungen mit der Zielstellung des vertraut werden mit den Inhalten, Potenzialen und auch Herausforderungen von Pflegeberufen. Die Jugendlichen konnten sich als kompetente Spielleiter/innen in Spielerunden mit - im Hinblick auf ihre Leistungs- und Kommunikationsfähigkeit - sehr heterogenen Senior/innen erleben.</p> <p>Die Senioreneinrichtungen wie auch die Schulen haben ein starkes Interesse bekundet, die Arbeit in ähnlicher Art und Weise fortzuführen.</p>
<p><b>3. Ziel</b></p> <p>Über die Mitarbeitenden der Senioreneinrichtungen werden den Jugendlichen Informationen zum Anforderungsprofil, dem Arbeitsalltag, den Herausforderungen, der Sinnhaftigkeit und Freude und der Vielfalt des möglichen Tätigkeitsspektrums in der Pflege vermittelt.</p>	
<p>Woran messen Sie, ob Sie dieses Ziel erreicht haben?*</p> <p>In jeder PflEGewohnEinrichtung werden Hausführungen und Informationsgespräche mit den Mitarbeiter/innen durchgeführt und anschließend ausgewertet.</p>	<p>Erzieltes Ergebnis (bei Projektende)</p> <p>Das Ziel wurde im Rahmen der zeitlichen Möglichkeiten entsprechend der Maßgabe erreicht.</p>

\*Indikatoren

<p><b>Begründung für nicht erreichte Ziele (bei Projektende):</b></p>		
<p>2. Ziel</p>	<p>Die Teilnehmerzahl wurde nicht vollständig erreicht.</p> <p>Es kam zu Abweichungen vom ursprünglichen Zeitplan.</p>	<p>Im ursprünglichen Antrag wurden 24 Teilnehmende definiert. Tatsächlich hatten wir insgesamt 19 Teilnehmende.</p> <p>Im Projektverlauf stellte sich heraus, dass das Abstimmen von frei verfügbarer Zeit der Schüler/innen mit der der Senior/innen noch viel komplizierter war, als in der Projektvorbereitung berücksichtigt wurde. So wurden uns von den Einrichtungen nur sehr begrenzte Zeitfenster für unser Angebot zur Verfügung gestellt. Deshalb setzte die Schülerarbeit im Projektverlauf relativ spät ein; nicht immer konnten die Jugendlichen wie geplant an den Terminen teilnehmen.</p> <p>Dafür arbeiteten wir mit den Schüler/innen über einen längeren Zeitraum zusammen und führten mit ihnen mehr als die 3-5 ursprünglich</p>

		veranschlagten Spielstunden durch. Das wiederum stellte sich als notwendig heraus, um mehr als einen oberflächlichen Eindruck von den verschiedenen beruflichen Tätigkeiten in den Senioreneinrichtungen zu vermitteln.

#### Charakterisierung der Nachhaltigkeit des Projekts:

##### Nachhaltigkeit für die Jugendlichen

Entsprechend den Zielen des Projekts lernten die teilnehmenden Jugendlichen mehrere Senioreneinrichtungen kennen und erhielten Informationen zu Arbeitsalltag und vertretenen Tätigkeitsfeldern. Außerdem konnten sie lebendige Eindrücke gewinnen.

##### Nachhaltigkeit für die Senioreneinrichtungen

Eine aufgearbeitete Auswahl an seniorenrechtlichen Spielen sowie funktionstüchtige Spielesoftware steht zur Verfügung und wurde erfolgreich eingesetzt.

Sowohl bei den Senioreneinrichtungen wie auch den Schulen haben wir ein starkes Interesse daran wecken können, die Arbeit in ähnlicher Art und Weise fortzuführen. Fördern durch Spielmittel e.V. wird nach Möglichkeiten suchen, diesem Bedarf im Rahmen zukünftiger Projekte und Angebote Rechnung zu tragen.

Die Idee, einen niedrighwelligen Zugang zu Senioreneinrichtungen über Computerspiel-Angebote für computerspielaffine Jugendliche zu bahnen, die bisher gar nichts bzw. wenig mit der Betreuung von Senior/innen zu tun hatten, ist aufgegangen. Jugendliche artikulieren Interesse an dieser Arbeit. Und viele Senior/innen waren neugierig genug, sich auf dieses Beschäftigungsangebot einzulassen und sich ein neues Kommunikationsmedium zu erschließen. Das besondere Potenzial liegt in der eleganten Kommunikationsanbahnung zwischen den Generationen als Voraussetzung für den weiteren Umgang und mehr Begegnung miteinander. .

<b>III. Finanzierung</b>		
Finanzierungsquelle	Höhe der Finanzierung	Finanzierungsprogramm
EU-Mittel EFRE	0,00 €	WDM
EU-Mittel EFRE	0,00 €	
EU-Mittel ESF	9.835,00 €	LSK
EU-Mittel ESF	0,00 €	PEB
sonstige Mittel (bitte benennen)	0,00 €	
Bundesmittel	0,00 €	
Landesmittel	0,00 €	
Kommunale Mittel	0,00 €	
sonstige Mittel (bitte benennen)	0,00 €	
Gesamt:	9.835,00 €	