

NUTZEN FÜR DIE EINRICHTUNGEN



Sensibilisierung der Jugendlichen zum Thema Medien und Mediensucht
Erproben einer Balance zwischen analoger und digitaler Welt



Zusätzliches Bildungsangebot zur Vermittlung von Medienkompetenz (Inhalt des Lehrplans in NRW)



Informationsabende für Eltern, um über eine kompetente Mediennutzung zu informieren



Teilnahme an einem Projekt mit innovativem Ansatz zur Förderung von Medienkompetenz in Verbindung mit Suchtprävention



Kommunale Vernetzung mit anderen Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen im Arbeitskreis „Prävention von Medienabhängigkeit“



Regionale Schulung für Fachkräfte für Schulen und Jugendhilfeeinrichtungen



Koordination:

update

Fachstelle für Suchtprävention –
Kinder-, Jugend-, Elternberatung

AMBULANTE SUCHTHILFE
Kooperation von
Caritasverband und Diakonischem Werk

53127 Bonn, Uhlgasse 8
Tel.: 0228 688588-0
Fax: 0228 688 588-10

Ansprechpartnerinnen:

Viktoria Joelle Moll
Projektkoordination
joelle.moll@cd-bonn.de

Silke Selinger
silke.selinger@cd-bonn.de

Marion Ammelung
Einrichtungsleiterin

Kooperationspartner:

Crosspoint – Die Düsseldorfer Suchtprävention in gemeinsamer Trägerschaft von Caritasverband Düsseldorf e.V., Drogenhilfe Düsseldorf e.V. und Diakonie Düsseldorf e.V.

Diakonisches Werk Herford – Fachstelle Sucht Information und Hilfe in Drogenfragen e.V. in Wesel



Maßnahme des
Aktionsplans gegen Sucht
Nordrhein-Westfalen

Gefördert vom
Ministerium für Arbeit,
Gesundheit und Soziales
des Landes Nordrhein-Westfalen



IMPRESSUM

Herausgeberin

update Fachstelle für Suchtprävention
Kinder-, Jugend-, Elternberatung
Caritas/Diakonie

Projektleitung

Marion Ammelung

Gestaltung

Felicitas Kamrath

Stand

Januar 2019

Auflage

AMBULANTE SUCHTHILFE

Kooperation von
Caritasverband und Diakonischem Werk




**Reality Adventure
to go**

Projekt zur Prävention
von exzessiver Mediennutzung
für Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren

REALITY ADVENTURE TO GO...

Internet, Smartphones und Computer sind alltägliche Gebrauchsgegenstände und spielen bei der Freizeitgestaltung und im Familienleben eine besondere Rolle.

Die Herausforderung besteht darin, mit Jugendlichen eine Balance zwischen Medienzeit und alternativer Freizeitgestaltung im Leben mit Freunden und Familie zu erarbeiten. Eltern und Fachkräfte werden durch gezielte Informationen und Austausch in ihrer Aufgabe der Medienerziehung befähigt und bestärkt.

Das Projekt *Reality Adventure to go* ist durch **update Fachstelle für Suchtprävention** der Caritas und Diakonie initiiert und „wird im Rahmen des **Aktionsplans gegen Sucht NRW** gefördert“. Hierbei werden erlebnispädagogische und suchtpreventive Methoden miteinander verbunden. Schwerpunkte sind die Reflexion der Mediennutzung und deren Faszination sowie die gemeinsame Erprobung erster Ansätze zur Reduktion des Computerspielverhaltens. Gleichzeitig geht es um das Kennenlernen alternativer Freizeitmöglichkeiten.

WAS BIETET REALITY ADVENTURE TO GO?

Reality Adventure to go ist ein Angebot für Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren, die einen exzessiven Medienkonsum aufweisen. In einer Modulreihe von 5 Einheiten werden die Teilnehmenden rund um die Themen kompetente Mediennutzung, Medienabhängigkeit und Möglichkeiten der Freizeitgestaltung informiert und begleitet.

Es wird neben dem Gruppenangebot für Jugendliche ein Informationsabend für Eltern sowie eine Multiplikatoren Schulung für die Fachkräfte angeboten.



Wo wird das Projekt stattfinden?

Das Projekt wird in Haupt-, Real- und Gesamtschulen, in Förderschulen sowie in Jugendhilfeeinrichtungen durchgeführt.

Hauptziel des Projektes?

Die Jugendlichen lernen eine Balance zwischen analoger und digitaler Welt zu erarbeiten und für sich nachhaltig umzusetzen.

Aufbau des Projektes:

In der ersten Phase werden Fachkräfte von *update* das Projekt in den jeweiligen Einrichtungen mit dortigen Fachkräften durchführen. Im Anschluss sind die geschulten Fachkräfte (Multiplikatoren) der jeweiligen Einrichtung befähigt, das Angebot mit Jugendlichengruppen regelmäßig durchzuführen. Ziel ist es, das Projekt in den Einrichtungen nachhaltig umzusetzen und in das Schul- bzw. Einrichtungskonzept zu integrieren.

PROJEKTINHALTE



Wir kommen zusammen! **LOG IN**
Wir lernen uns kennen und erfahren mehr über die kommenden Treffen.



Wir nutzen Medien! Die Gruppenteilnehmenden betätigen sich kreativ zum Thema Mediennutzung und Gefühle.

REFLECTION



Wir lernen uns selbst kennen! Die Teilnehmenden werden angeleitet, anhand des Suchtphasenmodells ihre Mediennutzung zu reflektieren und einzuschätzen.

GO OUT



Wir sind unterwegs! Wir erleben Bewegung, Sport und Teamgeist. Die Teilnehmenden entdecken alternative Freizeitgestaltung jenseits der Medien.

LOG OUT



Wir verabschieden uns! Gemeinsam stellen wir zusammen, welche Wirkung das Projekt auf jeden einzelnen hatte, welche Dinge wir erlernen konnten und neu selbstwirksam gestalten werden.

