

Projektinformationen

Aktionsplan gegen Sucht NRW

Titel des Projektes	reality adventure to go
----------------------------	--------------------------------

1. PROJEKTDATEN	
Institution/ Organisation	update Fachstelle für Suchtprävention, Kinder-, Jugend-, Elternberatung
Projektleitung	Joell Moll
Telefon	0228/ 6885880
E-Mail	update@cd-bonn.de
Projektlaufzeit	01.09.2018-31.08.2021

2. ZIELGRUPPE
<p>Kinder, Jugendliche, junge Erwachsene Jungen und Mädchen im Alter von 12-18 Jahren, die sich in Hauptschulen, Realschulen oder Gesamtschulen sowie in Angeboten der Jugendhilfeträger befinden.</p> <p>Indirekte Zielgruppen - Lehrkräfte, Mitarbeitende der Schulsozialarbeit, der stationären Jugendhilfe und der offenen Jugendarbeit - Eltern</p>

3. PROJEKZIELE
<p>Projektziele</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Prävention von Mediensucht▪ Förderung alternativer Freizeitverhalten <p>Ziele von Reality Adventure to go:</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Aufmerksamkeit/Bewusstsein für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien schaffen▪ Information zum Thema Mediensucht▪ Reflexion des eigenen Medienkonsums und Steigerung der Medienkompetenz

- Sensibilisierung der Multiplikatoren und Entlastung der Angehörigen
- Hinführung zum Hilfesystem bei einem pathologischen Nutzungsverhalten
- Ggf. Bedarf für mehr Hilfeleistungen in den Kommunen herausfinden
- Verbesserung der Lebensqualität der Betroffenen

Informationszuwachs zum Thema exzessive Mediennutzung bei den Multiplikatoren:

- Kenntnis und kritische Beurteilungsfähigkeit suchtbegünstigender Mechanismen innerhalb der Medien steigen
- Risikofaktoren, die zur Suchtentstehung, beitragen sind bekannt.
- Schutzfaktoren, die zur Suchtvermeidung beitragen, sind bekannt Die Umsetzung des Projekts und die Implementierung von hilfreichen Methoden und Zugangswegen ist Gegenstand der Transferphase an insgesamt vier Standorten in NRW.

4. PROJEKTDESCHEIBUNG

Reality Adventure to go - Ein Gruppenangebot für exzessiv PC nutzende Jugendliche zwischen 12 und 18 Jahren.

In der Konzeption des Gruppenangebotes "Reality Adventure to go" stehen konkret die Sensibilisierung der Zielgruppe zu einem maßvollen selbstverantwortlichen Medienkompetenz und die Entwicklung eines individuellen und angemessenen Umgangs mit dem PC und dem Internet. Ziele des Projekts sind einen selbstverantwortlichen und kompetenten Umgang mit den Medien von Jugendlichen zu stärken, die **eigenen Mediennutzungs- und Freizeitverhalten in einer gesunden Balance zu halten** und somit einer pathologischen Mediensucht vorzubeugen. Dieses soll im Projekt mit psychoedukativen Elementen einerseits und mit erlebnis- und freizeitpädagogischen Methoden andererseits bewirken, dass die Teilnehmenden eine ausgeglichene Tagesstruktur und Freizeitverhalten unter Berücksichtigung von Medien (wieder) erlernen.

Das Projekt startet mit einer Pilotphase an Schulen und in Einrichtungen der Jugendhilfe/-arbeit und bezieht konkret Jugendliche ein. Im Anschluss daran werden die entsprechenden Lehrer/-innen, Schulsozialarbeiter/-innen und die weiteren pädagogischen Fachkräfte in den Methoden geschult, um das Präventionsangebot eigenständig in ihren Einrichtungen durchführen zu können und dieses nachhaltig zu implementieren.

Das Projekt wird von update- Fachstelle für Suchtprävention der Caritas und Diakonie Bonn Koordiniert und durchgeführt. Die Umsetzung und Konzeptionierung läuft gemeinsam mit drei weiteren Standorten in NRW (Düsseldorf, Herford, Wesel). Das Projekt wird von einem externen Institut evaluiert.