



Beat the Street Kick off 2018 © DDBVB, MOBAG; Smarter Together/Philipp Lipiarski

Factsheet

Gamification im Rahmen von Smarter Together

Zahlen, Daten, Fakten



9.000

TeilnehmerInnen bei Beat the Street, Themenschwerpunkt "Kids im Fokus"

1.

Simmeringer Forschungsfest

3

Malaktionen und unzählige Workshops von Science Pool

Ansprechpartner

Stadt Wien, Technische Stadterneuerung

Stephan Hartmann
stephan.hartmann@wien.gv.at

Gebietsbetreuung Stadterneuerung (GB*)

info@gbstern.at

Projektpartner:

- Mobilitätsagentur Wien
- Science Pool
- Dopplinger&Dopplinger
- VHS Simmering
- NMS & ONMS Enkplatz
- DIE UMWELTBERATUNG
- wohnpartner
- Verein Balu&Du - Angebot mojosa

Näheres unter
www.smartertogether.at

Projektkontext

Im Rahmen von Smarter Together wurde die Gamification, d.h. ein spielerischer Ansatz insbesondere auch zur Beteiligung und Einbindung von Kindern und Jugendlichen in die Projektaktivitäten eingesetzt. Damit wurde der gesamte Bezirk mit seinen 100.000 EinwohnerInnen zum Projektgebiet.

Maßnahmen im Rahmen von Smarter Together

- 2 x Beat the Street mit 6.000 und 3.000 TeilnehmerInnen
- Durchführung von Energiequiz, Malaktionen und weiteren Workshops für und mit Kindern (Themenschwerpunkt "Kids im Fokus")
- 1. Simmeringer Forschungsfest

„Beat the Street“

Beat the Street ist ein partizipatives Mobilitätsspiel, bei dem Kernzielgruppen Schulklassen eines Projektgebietes sind, sowie die nahen Verwandten der Kinder. Ziel ist es, mit Chips (Kinder) oder Karten (Erwachsene) zu Fuß oder mit Fahrrad eine maximale Anzahl von Beat-Boxen im Projekt zu aktivieren. Das Spiel wurde in einem Projektzeitraum von je sechs Wochen angeboten. Die gesammelten

Punkte ergaben eine Kilometerzahl für eine Gruppe (Schulklasse) bzw. gar eine ganze Schule. An die Gewinner-Gruppen (primär Schulen, Klassen etc.) wurden Preise u.a. in Form Turngeräten für Schulen vergeben.

Grundsätzliches Ziel bei der Durchführung des Spiels war es, Kinder zu gesunder Bewegung zu animieren und ihr Grätzl kennen zu lernen. Letztlich konnte durch das Mitmachen Aller auch die Integration spielerisch gefördert werden.

Erfolgsfaktoren: Think big

Mindestgröße des Projektes, aktive Projektbegleitung, attraktive Goodies, öffentlichkeitswirksame Kommunikation, die Zusammenarbeit mit Schulen und LehrerInnen (intensive Vorarbeit!).

Energiequiz

In Zusammenarbeit mit der UMWELTBERATUNG wurde ein Energiequiz für Kinder und Erwachsene erstellt, das als Kommunikationstool im Rahmen des SIMmobils eingesetzt wurde.

Workshops

In Zusammenarbeit mit dem Verein Science Pool (das im Projektgebiet auch ein Museum der „Nerdigkeiten“ vor allem für Kinder betreibt) wurden

im Projektzeitraum auch zahlreiche niederschwellige Workshops für Kinder angeboten, um diese spielerisch mit Forschung in Kontakt zu bringen. Damit konnten die Inhalte und Themen von Smarter Together auch altersgerecht vermittelt werden. An den Workshops nahmen Schulen aus dem gesamten Bezirk teil. Die Kosten der Workshops wurden vom EU-Projektbudget getragen, weil sich zahlreiche Eltern diese selbst nicht leisten konnten.



Beat the Street 2017 © Mobilitätsagentur/Christian Fürthner

1. Simmeringer Forschungsfest

Im Zuge von Smarter Together wurde das 1. Simmeringer Forschungsfest abgehalten. Dies sollte insbesondere auch Kinder und Jugendliche anlocken und generell die Hemmschwelle für bildungsfremde Gruppen verringern. Schulklassen aus Schulen im Bezirk wurden dazu animiert, hierfür Beiträge vorzubereiten. Die Workshops wurden aus diesem Grunde auch in den Schulen in den Unterricht integriert.

Malaktionen und Enzis

Kreative Ausdrucksformen führen zu emotional bleibenden Erfahrungen. Gemeinsam mit den MitarbeiterInnen von Balu&Du wurde ein Mural bei einer S-Bahn-Station gestaltet. Der von den Jugendlichen kreierte Spruch "Simmering ist meine Zukunft" steht dabei stellvertretend für die Botschaft von Smarter Together einer lebenswerten gemeinsamen Stadt der Zukunft.

Darüber hinaus wurden auch zwei sogenannte „Enzis“ (Stadtmöbel) aus dem MuseumsQuartier (MQ) angeschafft und von den SchülerInnen der NMS Enkplatz künstlerisch gestaltet.

Monitoring

Beat the Street wurde IKT-unterstützt umgesetzt und entsprechend datenbasiert überwacht/gemonitort.

Lessons Learned

Niederschwellige partizipative Spiele sowie die Unterstützung des künstlerischen Ausdrucks der BewohnerInnen sind besonders für Kinder und Jugendliche interessant und vermitteln Werte und Botschaften eines

Projektes auf eine sehr authentische Art und Weise. Sie tragen darüber hinaus auch zum Image des Projektes und zur Akzeptanz der Maßnahmen bei.

Replication bzw. Weiterführung

Beat the Street fand bereits mehrfach Nachahmer. Angeregt von den Projekterfahrungen in Wien hat auch München das Lizenzspiel selbst neu erfunden ("Kreuz und Quer"). In Wien wurde in der Folge das Spiel unter Verwendung der Münchner Technologie u.d.T. "Climate Heroes" wieder in den Bezirken Donaustadt und Favoriten erfolgreich umgesetzt.

Smarter Together wird auch bereits im Rahmen eines Forschungsprojektes zu Smart City und Kindern beforscht.



Film zur Malaktion von Balu&Du!

Partizipation ganzheitlich und spielerisch denken

- Spielerische Elemente sind wesentlich zur Vermittlung von Werten und Botschaften, die dem Projekt zugrunde liegen.
- Niederschwellige Mitmach-Aktivitäten können vermitteln, dass ein Projekt für die Menschen da ist.
- Insbesondere kleinere Kinder sind wichtige Botschafter der Projektkinhalte.
- Spielerische Elemente erleichtern es, Sprach- und Bildungsbarrieren zu überwinden.
- Durch niederschwelligen, spielerischen Aktivitäten können sämtliche Gesellschaftsschichten angesprochen werden.



Malaktion Geiselberg © Gb*