



Was wird eingereicht?

Am Ende ihrer Projektzeit, spätestens im März 2020, reichen die teilnehmenden Projektteams einen Erfahrungsbericht zusammen mit einem ausgefüllten Teilnahmeformular ein. Der Erfahrungsbericht fasst den Projektablauf und das Ergebnis zusammen und bildet als Wettbewerbsbeitrag die Grundlage für alle Juryentscheidungen. Das Format des Erfahrungsberichtes ist frei wählbar.

Teilnahmeformular | Für eine bessere Übersicht und Vergleichbarkeit reichen alle Teams ihren Erfahrungsbericht zusammen mit einem ausgefüllten Teilnahmeformular ein (siehe separates Dokument). Das Teilnahmeformular wird von einem volljährigen Teammitglied bzw. der Lehrkraft unterschrieben.

Erfahrungsbericht | Im Erfahrungsbericht halten die Teams ihre Erfahrungen und Erkenntnisse zur digitalen Gesundheit fest. Es ist ratsam, die Form des Erfahrungsberichtes gleich am Anfang des Projektes festzulegen. So ist sichergestellt, dass Form und Inhalt später zusammenpassen und während der Projektlaufzeit alle notwendigen Materialien gesammelt bzw. erstellt werden können.

Form des Erfahrungsberichtes | Die Teams können frei entscheiden, in welcher Form sie ihren Erfahrungsbericht erstellen. Die Wahl des zum Projekt passenden Formats ist Bestandteil des Wettbewerbs. Denkbar sind beispielsweise folgende Formate, natürlich ist auch eine Kombination denkbar:

- Podcast
- Präsentation
- Fließtext
- Video
- Foto-Story
- Song
- Interview(s)
- Social Media-Kampagne
- Visualisierung: Grafik/Bild

Gliederung | Der Erfahrungsbericht soll, unabhängig vom gewählten Format, folgende Gliederungspunkte enthalten:

1. Beschreibung der Ausgangslage
2. Darstellung des Ziels
3. Dokumentation des Projektverlaufs
4. Beschreibung der Ergebnisse



Kriterien zur Erstellung des Erfahrungsberichtes

Da das Format des Erfahrungsberichtes bewusst offengehalten wird, sind die Kriterien als Leitschnur für die Bewertung durch die Jury zu verstehen. Einzelne Kriterien oder Fragestellungen sind wahrscheinlich nicht auf alle Formate im gleichen Umfang anwendbar.

Formale Qualität

- **Aufgabenstellung** (max. 10 P.)
 - o Hat das Team die Aufgabenstellung korrekt erfasst?
 - o Geht der Erfahrungsbericht auf alle Aspekte der Aufgabenstellung ein?
- **Gliederung und Vollständigkeit** (max. 10 P.)
 - o Ist der Bericht klar gegliedert? (siehe Hinweise zur Gliederung)
 - o Enthält der Bericht genug aussagekräftige Infos zum Projekt (z.B. Teamarbeit, Erkenntnisgewinn, Motivation)?
- **Quellennachweise** (max. 10 P.)
 - o Wurden relevante Quellen ausgewählt und passend genutzt?
 - o Wurden die Quellen korrekt zitiert?

Kreativität

- **Formatauswahl** (max. 10 P.)
 - o Ist das gewählte Format geeignet, um die Kernaussage des Projektes zu vermitteln?
 - o Wie einzigartig und innovativ ist die Formatidee?
- **Umsetzung des Formats** (max. 10 P.)
 - o Ist das Format gut umgesetzt?
 - o Ist der Bericht als Produkt einer Teamarbeit zu erkennen?

Inhalt

- **Verständnis** (max. 10 P.)
 - o Hat das Team die Herausforderung der digitalen Gesundheitsprävention und der Internetkultur in der Familie erfasst und reflektiert?
 - o Hat das Team die Qualität der digitalen Gesundheitslösung im Bereich Technik, Klinik, Benutzerfreundlichkeit und Kosten vollständig untersucht und dokumentiert? *
- **Förderung digitaler Gesundheitskompetenz** (max. 20 P.)
 - o Ist das Projekt geeignet, die digitale Gesundheitskompetenz zu fördern?
 - o Veranschaulicht der Bericht die Steigerung digitaler Gesundheitskompetenz?
- **Förderung der familiären Internetkultur** (max. 10 P.)
 - o Ist das Projekt geeignet, die Internetkultur in der Familie zu fördern?
 - o Setzt das Projekt überzeugend auf generationsübergreifende Zusammenarbeit?

Aufwand

- **Angemessenheit** (max. 10 P.)
 - o Ist der Umfang des Berichts der Projektlaufzeit angemessen?
 - o Entspricht der Bericht den Möglichkeiten des Teams?

Optional | Enthält der Bericht eine Idee zur Weiterentwicklung/Verbesserung des untersuchten Gesundheitsangebote?

*S.C. Mathews et al. (2019): Digital health: a path to validation. In: *npj Digital Medicine*, Vol. 2, Nr. 38. Online unter <https://www.nature.com/articles/s41746-019-0111-3>



Tipps zur Erstellung eines Erfahrungsberichts

- 1.** Lesen Sie sich alle Materialien zum Wettbewerb gründlich durch. Schenken Sie dabei besonders den beschriebenen Kriterien Aufmerksamkeit (siehe oben).
- 2.** Die Grundlage für die Bewertung der Einreichung ist der Erfahrungsbericht. Denken Sie daher gleich von Anfang an an die Form des späteren Berichts. So stellen Sie sicher, dass Inhalt und Form später optimal zusammenpassen.
- 3.** Nehmen Sie sich auch die wissenschaftlichen Hintergrundinformationen, die auf dem Portal www.teens4elderly.de bereitstehen, zur Recherche für den Bericht zu Hilfe.
- 4.** Die Teilnahme am Wettbewerb von Teens4Elderly ist eine gemeinschaftliche Aufgabe. Verteilen Sie im Team die Rollen für die Erstellung des Berichts.
- 5.** Erstellen Sie zu Projektbeginn direkt eine (schriftliche) Skizze des späteren Berichts. Die Skizze sollte die empfohlenen Gliederungspunkte enthalten.
- 6.** Machen Sie sich falls notwendig mit den technischen Lösungen zur Aufbereitung des Erfahrungsberichtes vertraut, z.B. Präsentationslösungen, Videobearbeitung, Aufnahmegeräte. Stellen Sie sicher, dass die gewählten Lösungen Ihrem Ziel entsprechen.
- 7.** Stellen Sie sicher, dass Sie das gewählte Format am Ende der Projektlaufzeit dem Projektbüro zukommen lassen können (postalisch, eMail, Link, etc.).
- 8.** Verlieren Sie das Ziel, den Erfahrungsbericht, während des Projektes nicht aus den Augen. Berücksichtigen Sie bei jedem Schritt im Projekt die spätere Verwendung im Bericht. Sammeln Sie während der gesamten Projektlaufzeit Material für den Bericht, z.B. Video-/Audioaufnahmen, Fotos, transkribierte Interviews.
- 9.** Prüfen Sie im Team regelmäßig den Fortschritt des Projekts und des Berichts mit Hilfe der zu Beginn erstellten Skizze. Orientieren Sie sich an der Skizze, besprechen Sie eventuelle Abweichungen im Team und halten Sie diese fest.
- 10.** Falls Sie Fragen zum Bericht haben, zögern Sie nicht, das Projektbüro von Teens4Elderly zu kontaktieren. Sie erreichen das Projektbüro unter 0049 30 2938 1680 bzw. unter teens4elderly@helliwood.de.
- 11.** Prüfen Sie den Bericht vor Versand eingehend auf technische, formale und inhaltliche Vollständigkeit.



Beispiele für Erfahrungsberichte

Lauf-Apps: Podcast „Am laufenden Band“ | Ein Team aus Großeltern und Enkeln entscheidet, einen Podcast mit Interviews zum Thema „Lauf-Apps“ zu erstellen. Zunächst macht der Großvater im Team den Herzalter-Test der Assmann-Stiftung für Prävention (www.herzalter-bestimmen.de). Der Test bestätigt grundsätzlich eine gute Herzgesundheit. Diese Einschätzung teilt auch der Hausarzt des Großvaters. Im Stadtpark führt das Team eine allgemeine Umfrage zur App-Nutzung von älteren Läuferinnen und Läufern und Interviews mit vier bis fünf laufenden Seniorinnen und Senioren durch. Sie befragen die Läufer zu ihren Erfahrungen mit Lauf-Apps. Der Großvater im Team probiert schließlich eine der empfohlenen Apps selbst aus und geht gemeinsam mit seiner Enkelin damit laufen. Er berichtet in einem abschließenden Interview mit seiner Enkelin von seinen Erfahrungen. Das Team bereitet die Interviews zusammen mit Musik, Gesprächen zwischen den Teammitgliedern und Sachinformationen zum Thema Laufen zu einem Podcast auf. Dafür verwenden sie die kostenlose Audio-Software „Audacity“. Das Team füllt das Teilnahmeformular aus und reicht als Erfahrungsbericht einen Link zum Podcast ein.

Vergleich Deutschland-Frankreich #sainsanslimite/#grenzenlosgesund | Eine 11. Klasse aus der deutsch-französischen Grenzregion entscheidet gemeinsam mit ihrer Lehrkraft, den Wettbewerb von Teens4Elderly in den Französischunterricht einzubauen. Viele Schülerinnen und Schüler der Klasse können einen Großvater oder eine Großmutter davon überzeugen, bei dem Projekt mitzumachen. Die Idee des Projektes ist es, die digitale Gesundheitsprävention älterer Menschen in Deutschland und Frankreich zu vergleichen. Die Seniorinnen und Senioren in den Teams machen zunächst gemeinsam mit ihren Enkelinnen und Enkeln den Herzalter-Test und stimmen das Ergebnis ggf. mit einem Arzt ab. Dann dokumentieren die Jugendlichen mit kurzen (Handy-)Videos und Fotos, welche Geräte, Apps oder Anwendungen ihre älteren Familienmitglieder verwenden bzw. warum sie bisher darauf verzichten. Ein Team entscheidet sich für eine Social Media-Kampagne. Die anonymisierte Dokumentation wird daher in einem bestehenden Instagram-Account der Schule unter den Hashtags #sainsanslimite bzw. #grenzenlosgesund vorgestellt. Die Ergebnisse aller Teams der Schulklasse fließen in einen Account. Über Mundpropaganda, persönliche Kontakte (Schulpartnerschaften) und Social Media rufen die Jugendlichen ihre Altersgenossen der anderen Seite der Grenze auf französisch zur Teilnahme mit ihren Großeltern auf. Wie digital fit sind eure Großeltern? Wo sind die Menschen im Alter digital fitter, in Deutschland oder Frankreich? Welche Apps werden genutzt? Die Ergebnisse der Social Media-Kampagne arbeitet das Projektteam in einer (zweisprachigen) Grafik visuell auf: Wie viele Menschen haben mitgemacht? Welche digitalen Gesundheitslösungen werden verwendet? Welche Vorbehalte gibt es? Wo liegen die Unterschiede und Gemeinsamkeiten? Das Team füllt das Teilnahmeformular aus und reicht es gemeinsam mit einem Link zur Social Media-Kampagne und der Auswertungsgrafik ein.

Ein anderes Team aus der Klasse macht einen Tagesausflug über die nahegelegene Grenze und führt dort auf Französisch Interviews mit Seniorinnen und Senioren zu ihrer Gesundheitsprävention.

Gesünder älter werden

Der Erfahrungsbericht



Die Interviews schneiden sie zusammen mit den am Anfang entstandenen Fotos zu einem Video zusammen, das sie auch mit Untertiteln versehen. Das Video ist ihr Erfahrungsbericht.

Ein drittes Team kann zum Beispiel die unterschiedlichen Ernährungsgewohnheiten in Deutschland und Frankreich mit Hilfe einer App dokumentieren und einen Erfahrungsbericht in Form einer Fotostory erstellen.