

Faszination generationenübergreifendes Lernen

Kurt Majcen¹, Hannes Robier², Sandra Murg¹

*1 JOANNEUM RESEARCH, DIGITAL –
Institut für Informations- und Kommunikationstechnologien*

{kurt.majcen, sandra.murg}@joanneum.at

2 youspi Consulting GmbH

hannes.robier@youspi.com

Zusammenfassung

Jugendliche nutzen moderne Technologien, um sich das Leben nach ihren Vorstellungen einfacher und angenehmer zu gestalten. Das Internet und Soziale-Netzwerk-Plattformen sowie mobile Endgeräte dienen dabei der Kommunikation, der Organisation und Information. Älteren Menschen fehlt dazu oftmals das Wissen über und die Erfahrung mit diesen Hilfsmitteln.

Im Projekt *Learning4Generations* wurden daher Methoden und Werkzeuge geschaffen, welche diese beiden Altersgruppen zusammenbringen sollen. Die Werkzeuge waren zwei Web-2.0-Plattformen für einen Wissenstransfer von Jung zu Alt. Darüber hinaus wurde überlegt, in welchem Kontext diese Plattformen stehen müssen, damit beide Seiten motiviert sind, diese neuen Möglichkeiten auch entsprechend zu nutzen. Wesentliche Motivation für Jugendliche ist eine Vergütung der Leistungen, was durch die Einführung eines Spieles mit Gewinnmöglichkeiten versucht wurde.

Das Spiel dauerte mehrere Monate. Startpunkt für das Spiel war eine jährlich stattfindende Präsenzveranstaltung an Schulen, bei der Senioren von Schülern persönlich zu den Themen Computer, Internet und Mobilgeräte unterrichtet werden. Im weiteren Verlauf des Spiels waren die Schüler dann virtuelle Lehrer der Senioren/-innen.

In diesem Beitrag werden die Erfahrungen aus dem Spiel beschrieben. Dies umfasst die Nutzung der Plattformen und die Motivation für eine ganzjährige Betreuung der älteren Teilnehmer/innen durch die Jugendlichen.

1 Einleitung

Jugendliche besitzen als Digital Natives eine Reihe von Fähigkeiten und im Kollektiv auch ein nicht zu unterschätzendes Wissen zu Computer, Internet und neuen Medien. Sie setzen beides erfolgreich ein, um sich auszutauschen und auch Fragen des Alltags und Aufgabenstellungen (z. B. für die Schule und Freizeitgestaltung) selbstständig zu lösen. Die ältere Generation hinkt da doch noch deutlich nach. Diese neuen Technologien und ihre Möglichkeiten können und werden von den älteren Menschen nur teilweise genutzt und somit sind ältere Menschen oftmals nicht in der Position, die sich daraus ergebenden Annehmlichkeiten entsprechend zu nutzen. Dabei wären ältere Menschen aufgrund ihres Zugangs – nämlich die Sinnhaftigkeit von Tätigkeiten für sich zu bewerten und auch Konsequenzen von Handlungen zu hinterfragen – durchaus prädestiniert, entsprechenden Mehrwert aus den Möglichkeiten moderner Technologien für sich zu ziehen und sich dadurch das Leben zu erleichtern.

Unser Forschungsprojekt beschäftigte sich mit der Fragestellung, wie junge Jugendliche ihre Fähigkeiten und ihr Wissen zum World Wide Web und seine rasant wachsenden Möglichkeiten einfach an unsere ältere Generation übermitteln können. Diese Form der Wissensweitergabe wird unter dem Begriff „intergenerationelles Lernen“ beschrieben und wird angesichts der demografischen Entwicklung und zunehmender Technisierung der Gesellschaft weiterhin an Bedeutung gewinnen (vgl. Franz 2006). Wesentlich war dabei herauszufinden, wie Jugendliche und Senioren/-innen zur Teilnahme motiviert werden und auch aktiv auf der Plattform gehalten werden können, um einen langfristig funktionierenden Mechanismus für den gewünschten Wissenstransfer zu ermöglichen.

2 Methode

Durch die Nutzung der etablierten Veranstaltung „Fit am PC“, die durch eine Kooperation der Kleinen Zeitung mit Schulen in der Steiermark und Kärnten zustande kam und bereits über mehrere Jahren hinweg erfolgreich durchgeführt wurde, konnten die Anforderungen an neue Medien und die generelle Einstellung zu diesen von Schülern/-innen und von Senioren/-innen erhoben werden. Zu diesem Zweck wurden während der Aktion November/Dezember 2012 in den Schulen Beobachtungen durchgeführt und im Anschluss Frage-

bögen an alle Teilnehmenden verteilt (Abb. 1). Die Fragebögen waren auf die drei Gruppen der Beteiligten – Senioren/-innen, Schüler/-innen sowie Lehrer/-innen – abgestimmt.

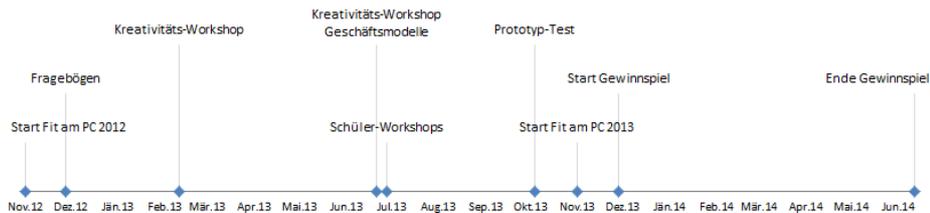


Abb. 1 Entwicklungsschritte im Projekt *Learning4Generations*

Damit konnten 1.000 Senioren/-innen und über 700 Schüler/-innen erreicht werden. Ziel war es herauszufinden, welche sinnvollen Überschneidungen es zwischen beiden Anwendergruppen bzgl. für den Wissenstransfer relevanter Aspekte gibt. Darunter fielen beispielsweise der Bekanntheitsgrad und der tatsächliche Einsatz neuer Technologien. Weitere interessante Aspekte waren übliche Nutzungszeiten für den Einsatz von Technologien sowie auch Motivationsmöglichkeiten für beide Benutzergruppen zu einer laufenden Teilnahme.

In einem professionell moderierten Kreativ-Workshop wurden die Befragungsergebnisse vom Projektteam aufgearbeitet und hinterfragt, um ein Konzept für eine Umsetzung zu erhalten, die beiden Zielgruppen eine attraktive Möglichkeit der Interaktion und des gemeinsamen Lernens bieten würde.

Daraus ergab sich die Idee zur Nutzung von zwei miteinander verbundenen, webbasierten Plattformen, eine für die ältere Generation und eine für die Jugendlichen. Den Senioren/-innen würde über die Plattform die Möglichkeit geboten, Fragen zu verschiedenen Themen (Internet, Computer, Smartphones und neue Medien) zu stellen, die durch jugendliche Experten/-innen in den Bereichen, beantwortet würden.

Auf beiden Plattformen wurden zusätzlich spielerische Aspekte eingeführt, d. h. es konnten für bestimmte Aktionen Punkte gesammelt werden, die wiederum zum Erhalt von Monats- und Hauptpreisen führen konnten. Diese Form der Belohnung für das Mitmachen und Durchführen spezieller Aufgaben wird als Incentivierung bezeichnet und ist eine Ausprägung des Konzepts der Gamifizierung.

Die spielerischen Aspekte in der Umsetzung waren insbesondere bei der Lösung für die Jugendlichen ausgeprägt. Um diese direkt an der Zielgruppe

zu testen und weitere Ideen für die tatsächliche Implementierung (inkl. Marketingfragen bezüglich der Erreichbarkeit der Zielgruppe Lernende und Jugendliche) zu entwickeln, wurden Workshops in drei Schulen durchgeführt. Im Zuge dieser Veranstaltungen wurden die Schüler/-innen angeregt, ihre Erfahrung mit (Wissens-) Spielen und Applikationen für Smartphones zu teilen und sich zu überlegen, welche Art der Bewerbung für sie besonders interessant wäre.

Basierend auf den Erkenntnissen aus diesen Veranstaltungen konnte in weiterer Folge das Konzept für die geplante Umsetzung weiter verfeinert werden, unter anderem wurde eine Hauptfigur mit einer Geschichte für die Webplattform der Jungen definiert. Die gesammelten Ideen wurden in einem weiteren Kreativ-Workshop diskutiert sowie mit einer Analyse von möglichen Geschäftsmodellen auf ihre wirtschaftliche und zielgruppenspezifische Tauglichkeit untersucht. Damit konnten erste Prognosen für eine Verwertung und Weiterverwendung der Entwicklungen nach Projektende getroffen werden.

Aus all diesen Erfahrungen wurde ein Konzept entwickelt, das zwei sich ergänzende Webplattformen vorsieht, wobei die für Senioren/-innen geplante Plattform in ein bereits früher entwickeltes, einfach zu bedienendes System integriert wurde, das für die Verwendung auf Desktop-Rechnern ausgerichtet ist.

Jugendliche sind sehr stark in der Online-Welt zuhause und nutzen Smartphones zu 90% täglich (vgl. Majcen et al. 2014). Andererseits hat eine der „Social Impact“-Studien (vgl. Dandrea-Böhm 2012) ergeben, dass Social Networks von Handy-Nutzern sehr häufig z. B. in öffentlichen Verkehrsmitteln, unterwegs mit Freunden bzw. auch in der Schule/Uni genutzt werden. Das Design und die Technologie für die Umsetzung der Plattform für die Jugendlichen wurden daher auf diese Bedürfnisse zugeschnitten und somit eine Lösung für die Verwendung mit mobilen Geräten konzipiert und implementiert.

Die Grundidee der Umsetzung beschreibt dabei folgendes Szenario: Senioren/-innen stellen auf ihrer Plattform Fragen und Jugendliche können diese wiederum auf ihrer Plattform beantworten. Für diese, aber auch weitere Aktivitäten auf den Plattformen wurden Punkte für die Teilnehmer/-innen in einem Spiel vergeben. Die gesammelten Punkte wurden in Monats- und Gesamtranglisten dargestellt.

Für die Evaluierung eines Prototyps der Plattform für die Jugendlichen („SKYTONKLE“) wurde wieder die Zielgruppe direkt herangezogen und in

weiteren Workshops wurden Papier-Prototypen des Spielablaufs sowie die ersten interaktiven Versionen der Plattform präsentiert, getestet und diskutiert. Die Erkenntnisse dieser Befragungen und Interaktionen flossen in die weitere Implementierung ein.

Die endgültige Lösung zur Unterstützung des intergenerationellen Lernens, die im Projekt entwickelt wurde, ist in Abbildung 2 dargestellt.

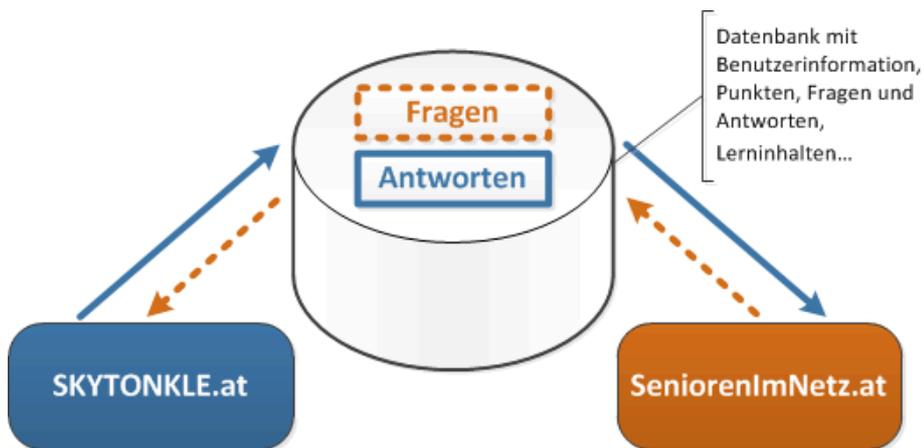


Abb. 2

Intergenerationeller Wissensaustausch über die zwei entwickelten Plattformen

Die Teilnehmer/-innen aus der Zielgruppe der Generation 60+ können sich auf der Plattform „SeniorenimNetz.at“ vernetzen und in einem sicheren Bereich dem Phänomen Soziale Netzwerke nähern. Zusätzlich können Materialien zur Wissenserweiterung im Bereich Internet und neue Medien abgerufen werden. Diese beiden Aspekte wurden im Vorgängerprojekt „Learn and network“ entwickelt. Um das intergenerationelle Lernen Wirklichkeit werden zu lassen, wurde die Plattform erweitert, bei der über ein sehr einfach zu bedienendes System Fragen gestellt werden konnten, die sofort auch im Schülerportal zur Beantwortung zur Verfügung gestellt wurden.

Während der Laufzeit des Spieles wurden die Tätigkeiten der Jugendlichen und Senioren/-innen auf den Plattformen beobachtet. Aus technischer Sicht wurden dazu Daten zu Log-Ins, Anzahl der Fragen und Antworten, Anzahl der Klicks in Zusammenhang mit den Incentives und mit weiteren Aktionen gesammelt. Auf Seite der Senioren/-innen wurden neben diesen Daten auch Informationen zu weiteren Aktionen (z. B. Profilangaben und Vernetzung) gesammelt.

Nach Abschluss des Spieles erhielten alle betreuenden Lehrer/-innen und die mitwirkenden Schüler/-innen einen Fragebogen zum Gesamtsystem und zu den Anreizen für die Teilnahme am virtuellen interaktiven Wissensaustausch. Des Weiteren wurden Senioren/-innen für Telefoninterviews zur Plattform und zum Spiel kontaktiert.

3 Ergebnisse

Die beiden verwendeten beziehungsweise implementierten Plattformen unterschieden sich in ihrem Aufbau und dem Design stark voneinander. Das war der Anpassung in Bezug auf die unterschiedlichen Zielgruppen geschuldet. Die Website für die ältere Generation (Abb. 3, links) hat einen Fokus auf einfache Bedienung und Übersichtlichkeit, und ist optimiert für die Darstellung auf PC-Systemen (Desktop mit Monitor oder Notebook).

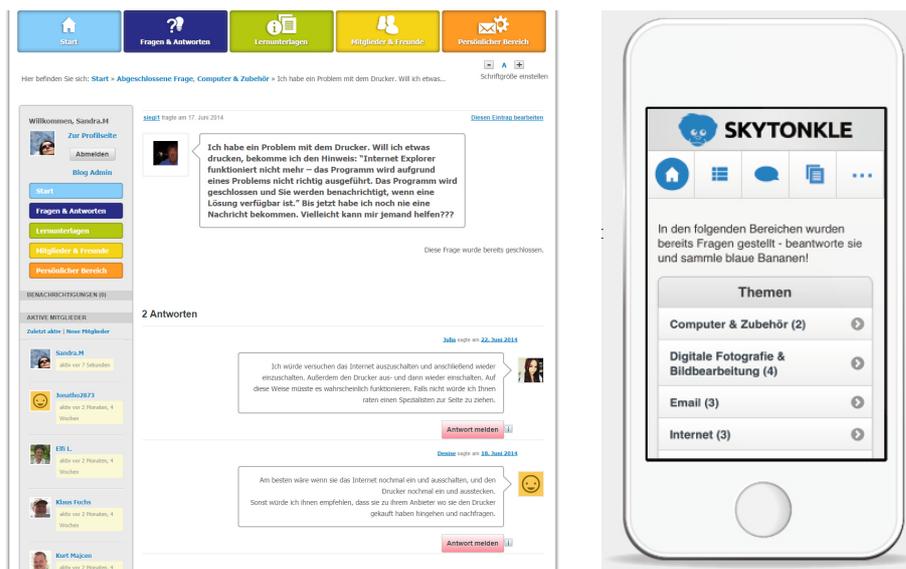


Abb. 3

Screenshots der Plattformen SeniorenImNetz.at (links); SKYTONKLE.at (rechts)

Die SKYTONKLE-Website (Abb. 3, rechts) hingegen ist optimiert für eine mobile Darstellung und enthält Elemente des genannten Spiels, wie die Verwendung der Spielfigur für Hinweise und interne Nachrichten. Die Farbgebung wurde stark vom Design der Wortbildmarke beeinflusst, eine besonders hohe Kontrastwirksamkeit war nicht im Fokus für diese Plattform.

Die Aktivierung der beiden Plattformen für den Produktivbetrieb fiel mit dem Zeitraum der Aktion „Fit am PC“ (November/Dezember 2013) zusammen. So konnten im Rahmen der Schüler-Senioren-Interaktion während dieser Aktion bereits die neuen Möglichkeiten genutzt und den lernenden Teilnehmern/-innen die Verwendung der Plattform nahegebracht werden. Das begleitende Gewinnspiel startete mit dem 1. Dezember 2013 und lief bis kurz vor Schulschluss (15. Juni 2014).

Eine globale Statistik zur Verwendung der Plattform SeniorenImNetz.at ist in Abbildung 4 dargestellt. Die wöchentliche Anzahl an Sitzungen wurde aus Google Analytics¹ exportiert. Die starke Nutzung in November und Dezember 2013 ist auf die Verwendung während der Aktion „Fit am PC“ zurückzuführen. Danach flaute das Interesse ab. Der Anstieg im Jänner 2014 dürfte mit einem „Aufholbedarf“ nach den Weihnachtsferien zusammenhängen. Der Anstieg gegen Ende April 2014 stimmt zeitlich mit dem Erscheinen eines Zeitungsartikels über die Plattform und ihre Möglichkeiten in einer wöchentlich erscheinenden kostenlosen Regionalzeitung überein.



Abb. 4 Sitzungen je Woche auf SeniorenImNetz.at

Zur Plattform SKYTONKLE für die Jugendlichen gibt es ebenfalls eine Zugriffsstatistik über den gesamten Zeitraum. Allerdings konnte hier nicht auf Daten aus Google Analytics zurückgegriffen werden, da die Plattform SKYTONKLE unter verschiedenen Adressen (skytonkle.joanneum.at sowie www.skytonkle.at/.com/.de) erreichbar war und die Zugriffe nicht gemeinsam dargestellt werden konnten. Stattdessen wurden die Zugriffsstatistiken vom Webserver bei JOANNEUM RESEARCH ausgewertet. Abbildung 5 zeigt die Seitenaufrufe bei SKYTONKLE ebenfalls in einer wochenweise zusammengefassten Darstellung.

Zu Beginn – während der Aktion „Fit am PC“ – gab es naturgemäß eine sehr große Anzahl an Seitenaufrufen. In den Ferienzeiten waren, wider Erwarten, keine starken Einbrüche zu verzeichnen. Mit Monatsende waren jedoch immer wieder Anstiege bei den Zugriffszahlen zu erkennen – wahrscheinlich aufgrund der Motivation, sich in der Monatsrangliste für den Gewinn eines Preises zu verbessern. Gegen Ende des Spieles war ebenfalls

1 http://www.google.com/intl/de_at/analytics <23.09.2014>

noch ein gewisser Anstieg zu verzeichnen – ebenfalls vermutlich, um sich in der Rangliste noch zu verbessern.

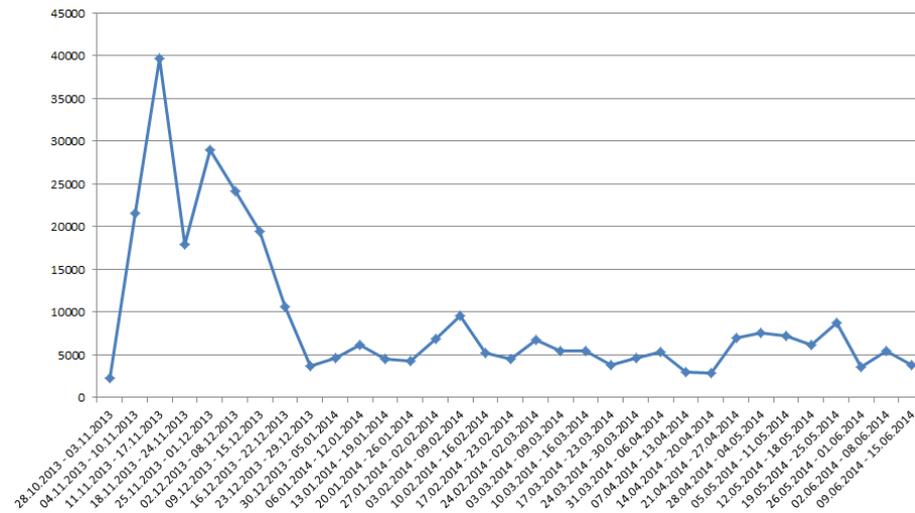


Abb. 5 Seitenaufrufe je Woche auf SKYTONKLE

Aufgrund des großen Einflusses der Aktion „Fit am PC“ muss bei genaueren Untersuchungen von Zugriffszahlen und von Tagesverteilungen sowie Verteilungen auf die Wochentage für Aktionen auf den Plattformen (Frage stellen, antworten etc.) auch zwischen Zeitraum inkl. bzw. exkl. Aktion „Fit am PC“ unterschieden werden.

Mit Abschluss des gemeinsamen Spieles zum Wissensaustausch gab es rund 720 registrierte Senioren/-innen auf der Plattform SeniorenImNetz.at und 520 Schüler/-innen auf der Plattform SKYTONKLE. Die Schüler/-innen waren aus 44 Klassen in 28 (von rund 100 an der Aktion „Fit am PC“ teilnehmenden) Schulen.

Für die eigentliche Benutzung der Plattform für den Wissensaustausch zwischen Jung und Alt wurden verschiedene Aspekte rund um Fragen und Antworten auf der Plattform untersucht.

Insgesamt haben 122 der rund 720 registrierten Senioren/-innen Fragen gestellt, im Schnitt 5,3 Fragen je Teilnehmer/in. Viele Benutzer/-innen sind vermutlich von den Schülern/-innen im Kurs registriert worden, um ihnen die Plattform und ihre Möglichkeiten zu zeigen, aber auch vermutlich mit der Hoffnung, dass die betreuten Benutzer/-innen weiter Fragen stellen und sich bei der Bewertung der Antworten an ihre Betreuer/-innen erinnern. Das Inte-

resse an der Nutzung durch das Stellen von weiteren Fragen war dann wohl nur bei einem Anteil von rund 20% (oder sogar weniger, wenn der Anteil der Fragen aus der Aktion „Fit am PC“ herausgerechnet wird) gegeben.

Im Verlauf des Spieles (inklusive einleitender Kurstage) wurden 656 Fragen gestellt, also beinahe drei Fragen pro Tag. Für den reinen Spielverlauf ab Dezember 2013 gab es ungefähr jeden dritten Tag eine neue Frage.

Fragen wurden zur Übersichtlichkeit sowohl für Fragestellende als auch Antwortende in Kategorien eingeteilt. Die Verteilung der Fragen über die einzelnen verfügbaren Kategorien ist in Tabelle 1 dargestellt.

Tabelle 1: Verteilung der Fragen über die verfügbaren Kategorien

Computer und Zubehör	125
digitale Fotografie und Bildbearbeitung	37
E-Mail	38
Internet	128
Sicherheit im Internet	56
sonstiges	249

Eine große Zahl an Fragen gab es zu den Themen Computer und Zubehör sowie Internet. Das entspricht auch den früheren Erfahrungen aus den ersten Befragungen, nämlich dem Wunsch der Senioren/-innen nach Basisinformationen zu Computer und Internet. Der große Anteil an Fragen in der Kategorie Sonstiges hängt vermutlich mit dem technischen Mechanismus der Kategorisierung zusammen. Jede Frage benötigt zumindest eine Kategorie, aber diese waren nicht verpflichtend auszufüllen, damit das System einfach zu bedienen war. So wollten wohl manche Benutzer/-innen „nicht mit einer falschen Zuordnung etwas zerstören“, viele haben das vermutlich einfach übersehen. Fragen ohne Kategorisierung wurden automatisch der Kategorie Sonstiges zugeordnet.

Abbildung 6 zeigt die wöchentlichen Punktegewinne der drei erfolgreichsten Schulen nach der Aktion „Fit am PC“. Die erfolgreichste Schule hat sich kontinuierlich mit der Plattform und dem Spiel auseinandergesetzt. Die Plattform war sogar Teil des Unterrichts. Die zweitgereichte Schule war ebenfalls über weite Phasen aktiv. Bei der drittgereichten Schule geriet die Plattform nach der Vorstellung im „Fit am PC“-Kurs offensichtlich schnell in Vergessenheit und wurde punktuell – vermutlich im Unterricht – wiederentdeckt und verwendet, im letzten Abschnitt dann kontinuierlicher, vermutlich um den dritten Platz in der Rangliste abzusichern. Bei Betrachtung des gesamten Verlaufs (inkl. Aktion „Fit am PC“) konnte allerdings auch gesehen

werden, dass die Hauptpunktegewinne in den ersten paar Wochen lukriert werden konnten, was für andere Schulen die Teilnahme am Spiel vermutlich weniger attraktiv werden ließ.

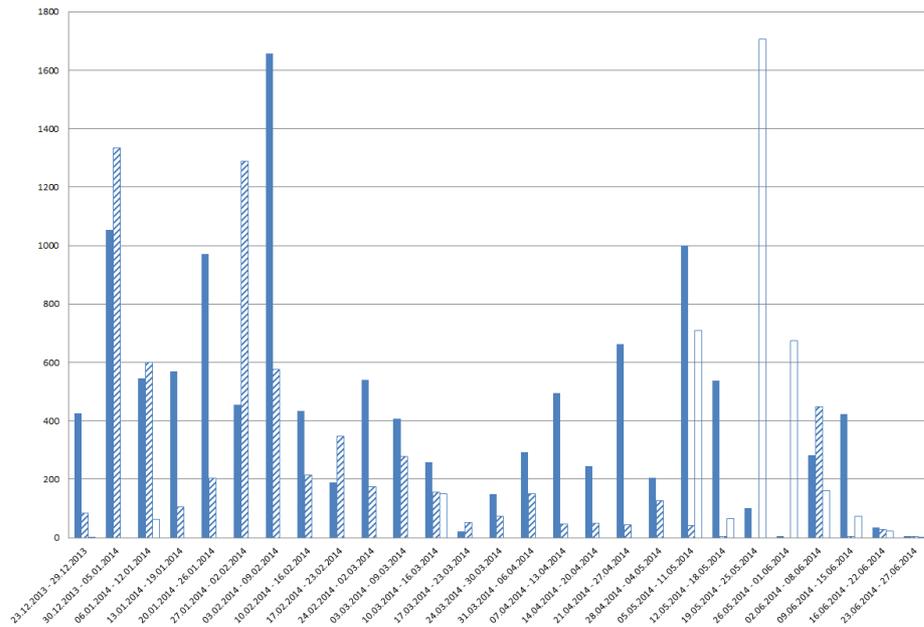


Abb. 6 Punktegewinne für Aktivitäten an den drei erfolgreichsten Schulen nach der Aktion „Fit am PC“

Aus den Lehrerbefragungen (25 Antworten) war zu entnehmen, dass 76% der Lehrer/-innen die Plattformen und das Spiel wieder nutzen würden, wenn es die Möglichkeit gibt. Neben einer direkten Nutzung im „Fit am PC“-Kurs würden sie den Schülern/-innen die Plattformen vorstellen, damit die Schüler/-innen die Plattform in der Freizeit nutzen können. Außerdem wurde das System und die von beiden Benutzerseiten (Ältere und Jugendliche) generierten Inhalte in den Unterricht eingebaut, da der Mehrwert und der intergenerationale Gedanke sehr wichtig für den Unterricht sind. Ähnlich wurde auch in einem Fachtag zu intergenerativem Lernen (vgl. Franke et al. 2010) festgestellt, dass Schüler/-innen durchaus viel Freizeit in intergenerationelles Lernen investieren würden, sie aber auch viel zurückbekommen (z. B. Lebenserfahrung oder Anerkennung).

Die Schüler/-innen haben in den Befragungen (zehn Antworten) angegeben, dass die zwei wesentlichen Motivationen für die wiederholte Beantwortung von Fragen der soziale Gedanke des Helfens sowie die Teilnahme an

einem Spiel, bei dem man etwas gewinnen kann, waren. Auf die Frage, ob sie auch ohne Gewinnmöglichkeit mitmachen würden, haben allerdings nur 30% eher positiv geantwortet. Die Einschätzung der Schüler/-innen, ob die Fragestellenden zufrieden mit den Antworten bzw. ob die Antworten für die Fragestellenden hilfreich waren, wurde zu 100% mit ja oder eher ja beantwortet. Als wesentlicher Faktor, damit ein derartiges Spiel angenommen wird, gaben die Jugendlichen an, dass man sich bei dem Spiel sofort auskennen muss. Erstaunlich war das Ergebnis, dass bereits in der ersten Befragung vor dem Spiel, aber auch in der Befragung nach dem Spiel, die Verfügbarkeit auf Mobilgeräten als sehr wichtig angesehen wurde. Die tatsächliche Nutzung zeigte allerdings, dass rund 80% der Schülerzugriffe von PC-Systemen erfolgten. Zu den Fragen selbst gaben die Schüler/-innen an, dass oftmals Fragen nicht verständlich oder auch sehr schwierig zu beantworten waren.

Die Interviews mit den Senioren/-innen haben ergeben, dass die Plattform gut gefallen hat und die Nutzung eigentlich als sehr einfach gesehen wird. Ein Mehrwert für Senioren/-innen war, dass sie mit Anderen, obwohl nur virtuell, in Verbindung treten können und brauchbare Informationen bzw. hilfreiche Antworten erhalten können. So wurde auch der Chat mehrfach als wichtig bezeichnet. Als schwierig hat sich für einige Teilnehmer/-innen das richtige Formulieren von Fragen herausgestellt. Das Punktesammeln bzw. das Gewinnspiel wurden teils als Motivation, teils als nicht so wichtig gesehen und von manchen regelrecht abgelehnt.

Obwohl die Plattform als übersichtlich und verständlich bezeichnet wurde, gab es dennoch Verwirrung, da mehrfach angenommen – zum Teil sogar befürchtet – wurde, dass die Plattform nach dem Spiel abgeschaltet wird. Dies weist auf die Wichtigkeit einer noch stärkeren Betreuung der Community hin. Die Teilnehmer/-innen würden jedenfalls mehrheitlich Bekannten von den Möglichkeiten berichten.

4 Diskussion

Durch die Beobachtung des Spielverlaufs und der Plattform-Nutzung durch die Schüler/innen und die Senioren/-innen konnten wertvolle Erkenntnisse zum Betrieb der (weiter-)entwickelten Plattformen gewonnen werden. Eine wichtige Lektion war, dass die technische Infrastruktur zwar grundsätzlich gegeben sein und funktionieren muss, dass aber ein gezielter Aufbau der Community und eine kontinuierliche Unterstützung der Teilnehmenden stär-

ker entscheidend zur Aufrechterhaltung und für das Bestehen einer solchen Plattform sind.

Die Motivation zur Teilnahme ist bei allen Gruppen nicht automatisch gegeben. Der eigentliche Antrieb für die beiden Teil-Communitys ist dabei recht unterschiedlich. Für die Jugendlichen ist die Vergütung ein wesentlicher Punkt und diese muss von einem Plattform-Betreiber entsprechend gewährleistet werden, der seinerseits natürlich einen entsprechenden Gegenwert für den Betrieb und seine dafür entstehenden Aufwände erwartet.

Für den Aufbau der Community der Jugendlichen bedarf es eventuell anderer Multiplikatoren als die Schule, damit das Spiel laufend im Gedächtnis der Jugendlichen gehalten werden kann. Ist das nicht der Fall, hängt die Teilnahme der Jugendlichen vom Engagement einer einzelnen Person, dem/der betreuenden Lehrer/in, ab.

Zur Aufrechterhaltung der Motivation sollten auch alle Jugendlichen mit gleichen Chancen in das Spiel einsteigen können, sonst zieht eine Gruppe uneinholbar davon und die anderen Teilnehmer/-innen steigen aus. Daher ist es notwendig, dass bereits zu Spielbeginn ausreichend Senioren/-innen teilnehmen und Fragen stellen möchten, damit sich das Spiel tatsächlich entwickeln kann. Problematisch ist wohl auch ein jährliches Spiel, das einem Höhepunkt zustrebt, bei dem *der* große Preise vergeben wird. Das erschwert den unterjährigen Einstieg neuer Spieler/-innen. Besser ist da vermutlich, kontinuierlich Vergütungen für Leistungen erreichen zu können, wie das beispielsweise bei der Aktion Points4Action² gemacht wird, bei der Jugendliche ein paar Stunden mit Senioren die Freizeit verbringen und dafür Punkte erhalten, die gegen Buch-/Kinogutscheine oder Badeeintritte etc. gewechselt werden können.

Die Senioren/-innen selbst benötigen aber Begleitung, damit sie die Möglichkeiten des Systems und seinen Mehrwert erkennen. Außerdem sollten sie in ihren Fähigkeiten gestärkt werden, die Fragen so zu stellen, dass Jugendliche sie richtig verstehen und beantworten können. Die Jugendlichen selbst versuchen bereits, ihre Sprache etwas anzupassen. (Regionale) Veranstaltungen und regelmäßige Informationen zu der Plattform in klassischen Medien könnten ebenfalls die Bekanntheit und so die Nutzung der Plattform bei Senioren/-innen ankurbeln.

² <http://points4action.at> <01.10.2014>

Als Alternative – dieses Mal ohne Spiel – wurde für eine weitere Testphase nach Spielende der Interaktionsmechanismus geändert: Das gesamte System wurde dabei einheitlich für alle Benutzer/-innen auf eine Plattform (SeniorenImNetz.at) verlegt. Die Funktionen für Fragen und Antworten sind somit auf dieser Plattform verfügbar und alle Benutzer/-innen sind ebenfalls nur mehr auf dieser einen Plattform. Die SKYTONKLE-Plattform wurde dahingehend adaptiert, dass dort eintreffende Benutzer/-innen ebenfalls über die gemeinsame Plattform informiert und dorthin weitergeleitet werden. Zur Werbung für diesen gemeinsamen Zugang wurden in einem neu anlaufenden, monatlich erscheinenden Printprodukt „Fit im Netz“ der Kleinen Zeitung darauf hingewiesen sowie exemplarische Fragen und Antworten abgedruckt. Ob dieser Zugang ein stärkeres Anwachsen der Community bewirkt, wird sich in einigen Monaten zeigen.

Danksagung

Das Projekt *Learning4Generations* wird im Rahmen des österreichischen Förderprogramms *benefit*³ durch das Bundesministerium für Verkehr, Innovation und Technologie und die Forschungsförderungsgesellschaft (FFG) gefördert. Die Projektpartner sind Schulungszentrum Uranschek GmbH (Koordination), JOANNEUM RESEARCH, und youspi Consulting GmbH.

Literatur

- Dandrea-Böhm, L. (2012): So ticken Österreichs Digital Natives: A1 Social Impact Studie 2012 zeigt wie Österreichs Jugend Smartphone und Co. nutzt. A1, Pressemitteilung, 3.9.2012: <http://www.a1.net/newsroom/2012/09/so-ticken-osterreichs-digital-natives-a1-social-impact-studie-2012-zeigt-wie-osterreichs-jugend-smartphone-und-co-nutzt/> <28.10.2014>.
- Franke, A.; Suwandhi, E.; Franz, J. (2010): Jung für Alt – Schüler unterrichten Senioren. In: *Fachtag „Intergeneratives Lernen in Projekten und im Alltag von Stadtteilzentren“*, Berlin. S. 49–70: http://www.generationendialog.de/_uploadfiles/file/Intergeneratives%20Lernen%20-%20Stadtteilzentren.pdf <23.10.2014>.
- Franz, J. (2006): Die ältere Generation als Mentorengeneration – Intergenerationelles Lernen und intergenerationelles Engagement. In: *bildungsforschung* 3 (2): <http://>

3 <http://www.ffg.at/benefit> <01.10.2014>

www.bildungsforschung.org/index.php/bildungsforschung/article/download/36/34
<28.10.2014>

Majcen, K.; Stoisser, M.; Robier, H. & Prattes, T. (2014): Schüler einmal anders. In: Seidl, M.; Schmiedl, G. & Kastel, T. (Hrsg.): *Forum Medientechnik – Next Generation, New Ideas : Beiträge der Tagung 2013 an der Fachhochschule St. Pölten*. Glückstadt: Verlag Werner Hülsbusch, S. 225–239.