

Gesellschaft der Ideen – Wettbewerb für Soziale Innovationen

Projekt-Konzept

„Vitamin Grün“ für junge Familien – Digitales Sprungbrett zum Naturerleben auf dem Spielplatz (Vitamin G)

Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Bundesverband e.V. (ANU)

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg – Institut für Biologie

Förderverein NaturGut Ophoven e.V.

Freilandlabor Britz e.V.

1. Einleitung

Naturbegegnungen sind heute (leider) nicht mehr selbstverständlich. Der langfristige Trend zeigt: Gerade im städtischen Raum, wo die meisten Kinder leben, gehen Familien immer weniger in die Natur. Naturbegegnungen machen nicht nur Spaß, sondern wirken sich als „Vitamin Grün“ in vielerlei Hinsicht positiv auf die kindliche Entwicklung aus. Auch in der Coronavirus-Pandemie hat Natur als Raum für Begegnungen und Erlebnisse großen Stellenwert bekommen. Selbst grundsätzlich an der Natur interessierte Eltern wissen oft nicht, wie sie ihre Kinder zu Naturbegegnungen anleiten können.

Deutschlandweit gibt es etwa 100.000 Spielplätze. Mit ihren Grünflächen, Sträuchern und Bäumen bieten viele von ihnen ein erhebliches, bisher wenig genutztes Potential für bewusstes Naturerfahren. Umweltpädagog*innen haben langjährige Erfahrung darin, auch im städtischen Umfeld Naturerfahrung anzuregen und besitzen einen breiten Fundus an niedrigschwelligen Naturerlebnistipps, die Kinder zum Erleben und Erforschen der Natur auf Spielplätzen anregen können. Hier setzt unsere Idee an. Wir bringen das Naturerlebnispotential von Spielplätzen mit dem Wissensschatz von Umweltpädagog*innen zusammen und liefern Eltern ganz konkrete und niedrigschwellige Anregungen, welche spannenden Naturerlebnisaktivitäten sie mit ihren Kindern auf dem Spielplatz unternehmen können. Hierzu nutzen wir eine interaktive Website, deren Inhalte für alle gängigen mobilen Endgeräte optimiert sind. Sie bieten verschiedene didaktische Zugänge – wahrnehmen, entdecken, erforschen, (künstlerisch) gestalten und in Bewegung sein. Über einen QR-Code vor Ort auf dem Spielplatz gelangen die Eltern auf einen Websitebereich, auf dem sie passgenaue und an die Jahreszeiten angepasste Naturerlebnis-Tipps für den jeweiligen Spielplatz finden. Steht dort etwa ein Ahornbaum, liefert die Website im Herbst den Eltern eine Anleitung, wie sie mit ihren Kindern aus Ahornblättern eine Krone basteln können. Es kann sich aber auch um eine Schatzsuche handeln, bei der die Kinder etwas Grünes, Buntes, Weiches, Rundes oder etwas gut Riechendes finden sollen. Oder warum nicht ein Rennen mit den am schnellsten rollenden Kastanien auf der Rutsche veranstalten? Das Einzigartige an unseren „Vitamin G-Tipps“ zum Naturerleben ist, dass sie niedrigschwellig und ortsbezogen sind, kein oder nur wenig (Natur-)Material benötigen und gemeinsam von Umweltbildungszentren (UBZ) und Eltern in einem partizipativen Prozess für einen Spielplatz entwickelt und erprobt werden. So können Naturerlebnisse für Kinder bis 8 Jahre alltäglich werden und das dort, wo sich junge Familien ohnehin aufhalten.

Während der Konzeptphase standen wir im Austausch mit UBZ, der Begleitforschung, Eltern und kommunalen Einrichtungen für Kinder. Es fand ein Workshop mit umweltpädagogischen Expert*innen statt, auf dem Naturerlebnisaktivitäten für unsere Methodensammlung unter Einbezug von gängiger Literatur gesammelt und bewertet wurden (siehe Literaturanhang). Es wurde Beratung durch Website-Entwickler eingeholt und Kontakte zu einem Spielplatzsachverständigen, einem kommunalen Jugendbüro und einem bundesweiten Träger der Jugendarbeit aufgenommen. Darüber hinaus haben wir eine Umfrage zum Nutzerverhalten auf Spielplätzen mit 10 Eltern geführt, die den Bedarf an einer Website mit Naturerlebnistipps auf dem Spielplatz bestätigte. Auf dieser Basis konnten wir unsere Idee konkretisieren. Mit der Wahl der Website als zentrale Plattform, für die wir eine optimierte user experience (Benutzererlebnis) entwickeln möchten, ist es uns gelungen, die Idee der digitalen und analogen Impulse so weiterzuentwickeln, dass sich der gewohnte Umgang mit digitalen Medien der Eltern sinnvoll mit dem analogen Naturerleben der Kinder verbinden lässt. Dementsprechend fokussieren wir die Zielgruppe nun auf Eltern mit Kindern bis 8 Jahren, die gemeinsam auf den Spielplatz gehen. Auch im Hinblick auf die Beteiligung der Familien an der Entwicklung der Vitamin G-Tipps konnten wir unsere Idee weiterentwickeln. Um den unterschiedlichen lokalen Gegebenheiten der Stadtteile (z.B. ein vorhandenes Familiencafé) zu nutzen und Bedürfnissen verschiedener Milieus gerecht zu werden, werden Formate der Partizipation, wie Workshops, Spielplatzfeste oder Café-Treffen erst im Prozessverlauf an den verschiedenen Orten entwickelt. Die

Neuheit unserer Idee konnten wir nach einer umfassenden Recherche bestätigen. So wurden seit Beginn der Coronavirus-Pandemie und der damit verbundenen Einschränkungen verstärkt digitale Umweltbildungsformate entwickelt, die virtuelle Anregungen zum analogen Naturerleben geben. Dazu zählen etwa Plattformen, auf denen Familien während des Lock-Downs rund um das Thema Natur und Nachhaltigkeit Tipps und Anregungen zum Basteln, Kochen, Gärtnern oder Experimentieren abrufen konnten. Im Gegensatz zu unserer Idee sind diese Anregungen nicht ortsbezogen, setzen in der Regel Materialien und umfangreicheren Einsatz der Eltern voraus und zielen nicht im Speziellen auf das Naturerleben von Kindern ab. Neben den Websites und Plattformen existieren eine Reihe von Apps, bei denen Nutzer mit ortsbezogenen Daten virtuelle Aufgaben und Rätsel lösen und dabei die Umgebung erkunden. Diese Apps sind eine spannende Möglichkeit, um beispielsweise auf einem Familienausflug mit der Umgebung zu interagieren, eignen sich aber nur bedingt für die Förderung von Naturerleben von Kindern bis 8 Jahren auf Spielplätzen, da die Kinder selbst oder gemeinsam mit ihren Eltern direkt mit einem Smartphone interagieren müssen und Aktionen wie diese eher einmaligen Eventcharakter haben. Unser Projekt Vitamin G hingegen zielt darauf ab, das analoge Naturerleben von Kindern zu fördern und als Selbstverständlichkeit in deren Alltag auf Spielplätzen einzubringen. Weiterhin wurden bei der Recherche mehrere Spielplatz-Apps und deren Funktionen gesichtet. Zwar gibt es Apps, die Kurzbeschreibungen von Spielplätzen mit möglichen Aktivitäten beschreiben, auch hier konnte jedoch keine gefunden werden, die wie in unserem Projekt geplant, explizit ortbezogene Naturerfahrungstipps bereithält.

2. Konzept für die Erprobungsphase

Ausgangslage: Die hohe Relevanz von Naturerfahrungen, -erlebnissen und -begegnungen für die kindliche Entwicklung ist unumstritten. Studien zeigen, dass sie etwa Stress vermindern, das seelische Gleichgewicht fördern und zum allgemeinen Wohlbefinden beitragen. Zudem verbessern Naturerfahrungen die Selbstwahrnehmung, Selbstkompetenz und Sozialkompetenz von Kindern. Auch Kreativität, Konzentrationsfähigkeit und Umweltbewusstsein werden durch Naturerfahrungen gefördert (siehe zusammenfassend Raith und Lude, 2014; Gebhard, 2020; Chawla, 2020). Eines wird hier deutlich: Um die Entwicklung und das Wohlbefinden unserer Kinder möglichst gut zu fördern, ist es entscheidend, ihnen von klein auf Naturbegegnungen in ihrem Umfeld zu ermöglichen. Leider sind heute Naturbegegnungen im Wohnumfeld nicht mehr selbstverständlich. Gerade im städtischen Raum, wo die meisten Kinder leben, fehlen zunehmend Flächen, auf denen Naturerleben möglich ist. Darüber hinaus tragen die zunehmend organisierte Kindheit und der sehr einfache Zugriff auf digitale Medien zu einer „Verhäuslichung“ der Kindheit bei (Stopka & Rank, 2013). Öffentliche Spielplätze gehören zu den Orten, an denen Kinder (wenn sie draußen sind) am häufigsten spielen. Obwohl viele Spielplätze Potential zum Naturerleben haben, werden sie bisher kaum in dieser Weise genutzt. Nur wenige Spielplätze sind so „naturnah“ gestaltet, dass Kinder automatisch zum freien Spiel in und mit der Natur angeregt werden. Auch fehlt es Eltern teilweise schlicht an Ideen und Anregungen, welche spannenden Naturerlebnisse sie mit ihren Kindern unternehmen können.

Zielsetzung und Wirkung: Indem wir diese Lücke schließen und Eltern Aktivitäten an die Hand geben, möchten wir Kindern eine alltägliche Begegnung mit der Natur ermöglichen. Für junge Familien kann das Ausprobieren unserer Vitamin G-Tipps ein erster Schritt sein, sich mit Natur zu beschäftigen. Positive Erlebnisse sollen sie darüber hinaus inspirieren, Ausflüge in die Natur zu unternehmen, naturnahe Spielplätze zu besuchen, oder die vielfältigen Angebote von UBZ wahrzunehmen. Naturerlebnisse, die das Betrachten und Begreifen von Vorgängen der belebten und unbelebten Natur fördern, tragen dazu bei, dass Kinder und Eltern sich gemeinsam ein Bild von der Welt machen, sie erforschen und versuchen, sie zu verstehen. Dies ist eine wichtige Basis und Grundlage, um die Übernahme gesellschaftlicher Verantwortung für Umwelt und Natur anzuregen (z.B. Bildungs- und Erziehungsplan für 0-10-Jährige, 2019, Hessen). Indem die ganze Familie, inklusive Großeltern oder ältere Geschwister, an den Naturerlebnisaktivitäten teilhaben können, wird der

familiäre Zusammenhalt gestärkt. Da sich einige der Naturerlebnistipps auch für mehrere Kinder eignen, wird das gemeinsame Spiel der Kinder und das Knüpfen von neuen Kontakten gefördert. Durch die Beteiligung der Eltern an der Entwicklung und Ausgestaltung der Vitamin G-Tipps fördern wir den Austausch der Familien untereinander und tragen damit insgesamt zu einem „Wir-Gefühl“ im Quartier bei.

Die wissenschaftliche Begleitforschung unterstützt das Ziel des Projektes, das Naturerleben von Kindern auf Spielplätzen durch orts- und zeitbezogene Tipps zu fördern. Es wird erhoben, welche Naturerlebnistipps besonders gut angenommen werden und auf welche Weise deren Wirkung, Nutzung und Verbreitung im digitalen und analogen Sozialraum optimiert werden kann. Im Rahmen des prozessbegleitenden Design Based Research Ansatzes (DBR), der häufig für die forschungsbaasierte Entwicklung von Lehr-/Lernmaterialien angewendet wird, werden die Tipps und ihre Verbreitung fortwährend evaluiert und dadurch stetig verbessert (formative Evaluation), um dann abschließend die Wirkung der finalen Version der Vitamin G-Tipps auf das Naturerleben überprüfen zu können (summative Evaluation). Durch die Erprobungsphase können somit verschiedene Naturerlebnistipps, die Website und die Beteiligung der Eltern erprobt und verbessert sowie eine erste Tendenz ihrer Wirksamkeit auf die Naturerfahrung festgestellt werden. Die erprobten und evaluierten Tipps könnten dann in der Praxisphase deutschlandweit auf Spielplätzen angewendet und deren Wirksamkeit an einer größeren Stichprobe validiert werden.

Zielgruppe unseres Angebots sind in erster Linie Eltern, die gemeinsam mit ihren Kindern (bis zu 8 Jahren) auf den Spielplatz gehen und prinzipiell Interesse daran haben, neue Aktivitäten mit ihren Kindern auszuprobieren. Die interaktive Webseite und deren kostenlose Inhalte sind so konzipiert, dass sie für die Zielgruppe junger Eltern besonders ansprechend sind. Sie können aber ebenso von anderen Begleitpersonen, wie Großeltern oder älteren Geschwistern genutzt werden. Die Aktivitäten selbst sind für Kinder bis 8 Jahre entwickelt. Kinder, die ohne ihre Eltern auf den Spielplatz gehen, haben ohne ein eigenes Smartphone keinen direkten Zugang zu der Webseite und deren Inhalte. Sie können die Naturerlebnistipps aber gemeinsam mit anderen Kindern (und deren Eltern) ausprobieren. Um sicher zu stellen, dass Eltern für den partizipativen Prozess erreicht und auf die Website und die Naturerlebnistipps aufmerksam werden, wurden zwei kooperierende UBZ ausgewählt, die Erfahrung in der Ansprache dieser Zielgruppe haben und im engen Kontakt zur Kommune und zu sozialen Einrichtungen wie Kitas und Quartiersmanagement stehen. Neben graphisch gestalteten Hinweistafeln vor Ort wählen die UBZ entsprechend der lokalen Gegebenheiten der Modellspielplätze verschiedene Wege der Ansprache, die im Rahmen der Begleitforschung evaluiert werden. Dazu zählen lokale Printmedien, Social Media, persönlicher Auftritt oder die Ansprache über Kooperationspartner im Stadtteil. Über die Anbindung von Social Media auf der Webseite wird die Sichtbarkeit und Reichweite im Netzwerk der Eltern und weiterer Nutzer*innen erhöht.

Auf 6 Modellspielplätzen wird unsere Idee während der Erprobungsphase zusammen mit zwei UBZ in zwei Städten erprobt. Jedes UBZ betreut regional 3 Spielplätze, die sich in ihrer Naturnähe unterscheiden. Ein gewisses Mindestmaß an verfügbaren Naturmaterialien, Grünflächen, Sträuchern oder Bäumen wird vorausgesetzt. Durch eine Bandbreite an Spielplätzen mit unterschiedlichen Voraussetzungen und Ausprägungen lässt sich die Übertragbarkeit der Erprobungsphase auf weitere Spielplätze in der Praxisphase prüfen. Ein Teil der Modellspielplätze wird in sozioökonomisch benachteiligten Stadtteilen liegen, da für Kinder dort Grün- und Freiflächen im direkten Lebensumfeld häufig die einzige Möglichkeit zur Naturerfahrung sind.

Der Zeit- und Arbeitsplan ist in 5 aufeinander aufbauende Phasen unterteilt, wichtigste Arbeitsschritte sind Folgende (vgl. Arbeits- und Zeitplan im Anhang):

- In der *Vorbereitungsphase* (Dez. 2021 – Mai 2022) werden alle Voraussetzungen geschaffen, sodass unsere Idee auf den Modellspielplätzen umgesetzt und erprobt werden kann. Neben der Entwicklung der Webseite, die im Sinne einer agilen Softwareentwicklung in mehreren Schritten

erfolgt, werden in dieser Phase die 6 Modellspielplätze in Absprache mit den Kommunen ausgewählt und ein Projektbeirat etabliert. Die vorhandene Methodensammlung wird überarbeitet und ergänzt. Zur Elternbeteiligung finden Workshops, Spielplatzfeste oder Treffen statt, bei denen Eltern aus der Methodensammlung gemeinsam mit Mitarbeitenden der UBZ geeignete Naturerlebnistipps für ihre Modellspielplätze auswählen und eigene Spielplatzerfahrungen einbringen. Es wird begonnen, die Texte und Bilder der ausgewählten Naturerlebnistipps an den konkreten Spielplatz anzupassen sowie Textvarianten in leichter Sprache und Fremdsprachen zu erstellen. Erste Vitamin G-Tipps werden auf den spielplatzeigenen Webseitenbereich eingestellt. Hinweistafeln mit QR-Code zur direkten Verlinkung werden auf den Modellspielplätzen installiert und das Projekt wird lokal und bundesweit beworben.

- In der *Erprobungsphase 1* (Juni 2022 – November 2022) werden Besucher*innen der Modellspielplätze auf die Naturerlebnistipps und auf die Website aufmerksam gemacht: Meldungen in den lokalen Medien, Ansprache von Institutionen der Stadtteile oder durch andere Eltern, z.B. über Social Media. Die Eltern werden mit ihren Kindern Aktivitäten auf dem Spielplatz erproben und dazu Feedback geben. Es werden schrittweise weitere Vitamin G-Tipps fertiggestellt und auf den Websitebereichen ergänzt und auf Kommentare und Rückmeldungen geantwortet. Vertreter*innen der Begleitforschung und UBZ treffen sich mit Familien, um Feedback einzuholen.
- In der *Überarbeitungsphase* (Dezember 2022 – Februar 2023) findet eine Auswertung des Feedbacks statt (formative Evaluation). Die Naturerlebnistipps, die Website und deren Bereiche sowie die Öffentlichkeitsarbeit werden entsprechend der Evaluation überarbeitet. Die erneute Erprobung wird im Rahmen von Öffentlichkeitsarbeit lokal beworben.
- In der *Erprobungsphase 2* (März 2023 – Juli 2023) werden die überarbeiteten Websitebereiche und Vitamin G-Tipps von Besucher*innen der Modellspielplätze erprobt. Durch qualitative Interviews mit den Eltern und ihren Kindern sowie digitalen Fragebögen auf der Website, werden Daten zur Wirkung der Vitamin G-Tipps auf das Naturerleben und -erfahren der Kinder erhoben.
- Die *Abschlussphase* (August 2023 – Dezember 2023) ist durch die summative Evaluation des Projekts geprägt. Die Interviews, die Fragebögen und die Evaluationstreffen werden ausgewertet und diskutiert. Die Websitebereiche werden abschließend in eine statische Seite mit ausgewählten Naturerlebnistipps und Hinweisen zu Naturbildungsanbietern überführt, falls keine Weiterförderung erfolgt. Eine Abschlusspublikation wird erstellt und die Ergebnisse öffentlich präsentiert.

Im Budget haben die Personalausgaben, wie bei Bildungsprojekten üblich, von den geschätzten Gesamtausgaben in Höhe von 200.000 €, den größten Anteil (ca. 75%). Hiervon wird gut die Hälfte für die pädagogischen Aufgaben und die lokale Netzwerkarbeit der UBZ verwendet. Rund ein Drittel wird für die Gesamtkoordination sowie Entwicklung und Management der Website bei der ANU benötigt, rund ein Sechstel für die Evaluation, an der sich neben der PH Ludwigsburg auch die anderen Verbundpartner beteiligen. Sachausgaben und Honorare fallen insbesondere für die technische Entwicklung und den Betrieb der Website sowie für pädagogische Beratung und journalistische Leistungen (z.B. leichte Sprache) an. Für Treffen der Beteiligten und Evaluationsbesuche fallen Kosten für rund 44 Reisen an. Hinzu kommen Kosten für Hinweisschilder für die Spielplätze, sowie weitere kleinere Ausgabenpositionen. Bei der Hochschule wird außerdem die übliche Projektpauschale angesetzt. Details siehe Budgetplan im Anhang.

Unser langfristiges Ziel ist, die im Rahmen des Projekts gewonnenen Erkenntnisse über geeignete Naturerlebnisaktivitäten, Spielplatzgegebenheiten und optimierte Ansprachewege von Eltern zu nutzen. Unsere Idee soll bundesweit mit allen außerschulischen Bildungseinrichtungen, die zum Thema Natur arbeiten, umgesetzt werden. Zu den Mitgliedern der ANU zählen allein 380 solcher Einrichtungen. Hierzu möchten wir viele Kommunen u.a. Spielplatzbetreiber für eine Unterstützung gewinnen.

Unerwünschte Folgen der Erprobung könnten sich zum Beispiel auf die Beeinträchtigung der Natur auf dem Spielplatz beziehen, falls Kinder etwa Pflanzen in größerem Maß abreißen. Im

Rahmen von Spielplatzbesuchen und der Evaluation kann dies sichtbar und durch geänderte Naturerlebnistipps und Hinweisen auf der Website gegengesteuert werden. Hinsichtlich der pädagogischen Wirkung könnte durch das Teilen schöner Fotos oder auch durch zu starre Anleitung der Kinder durch die Eltern, unerwünschter Leistungsdruck entstehen. Durch das prozessorientierte Forschungsdesign und den Arbeitsplan mit der zweiteiligen Erprobungsphase, ist es uns möglich auf unerwünschte Folgen zu reagieren.

3. Kooperationspartner

Als Verbundpartner werden vier Partner mit den folgenden Profilen zusammenwirken:

Arbeitsgemeinschaft Natur- und Umweltbildung Bundesverband e.V. (ANU)

Die ANU bietet als Dach- und Fachverband Multiplikator*innen für Umweltbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung Tagungen und Fortbildungen, Materialien und Vernetzung durch digitale Medien. Sie wirkt in der Nationalen Plattform des UNESCO-Programms „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ mit. *Annette Dieckmann*, Referentin für BNE-Projekte in der Bundesgeschäftsstelle Frankfurt wird als Projektleitung tätig sein.

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg – Institut für Biologie:

Anna-Lena Stettner: Doktorandin (von Armin Lude und Ulrich Gebhard) im Bereich informeller Naturerfahrungen; Schwerpunkte in Lehre und Forschung sind zudem Umweltbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung. Zuständigkeiten: konzeptionelle Erarbeitung und Begleitforschung.

Armin Lude: Professor für Biologie und ihre Didaktik. Zuständigkeiten: konzeptionelle Erarbeitung der Begleitforschung sowie wissenschaftliche Beratung im Projekt.

Förderverein NaturGut Ophoven e.V.: Das von der Stadt Leverkusen und Verein geförderte Umweltbildungszentrum NaturGut Ophoven bietet seit 1984 pädagogische Programme zu den Themen Natur erleben, Energie, Klima- und Umweltschutz und steht der Leverkusener Bevölkerung als Erholungs- und Lernort zur Verfügung. Es ist BNE-Regionalzentrum NRW und für die Arbeit mit jährlich zehntausenden Besucher*innen vielfach ausgezeichnet worden. *Ute Rommeswinkel*, Leitung Geländepädagogik, ist voraussichtlich für die Teilprojektleitung zuständig.

Freilandlabor Britz e.V.: Der Berliner Verein betreibt das Umweltbildungszentrum im Britzer Garten, das Forscherzelt auf dem Tempelhofer Feld, die Projekte „Grün macht Schule“ und „Grün macht Schule-Kindergarten“ und die Koordinierungsstelle für Umweltbildung in Neukölln. Angebote in Stadtquartieren mit sozialen Problemen und für Familien mit Migrationshintergrund sind seit langem Arbeitsschwerpunkte. *Ursula Müller*, Geschäftsführerin, wird für die Teilprojektleitung zuständig sein.

In „Vitamin G“ bringt die ANU die inhaltliche Perspektive ihrer aktuellen Schwerpunkte Interkulturalität in der Naturbildung und Digitale Lebenswelten sowie die 30-jährige Erfahrung mit bundesweiten Modellprojekten ein. Von den Projektergebnissen sollen alle Mitglieder profitieren. Die Pädagogische Hochschule Ludwigsburg hat bereits während der Konzeptphase zur forschungsbasierten Weiterentwicklung der Naturerlebnisaktivitäten beraten und hat ihrerseits die Aussicht, Teile der Ergebnisse aus der Begleitforschung in eine Promotion einfließen zu lassen. Die UBZ-Verbundpartner bringen ihre Erfahrung in der Ansprache der Zielgruppe, ihr kommunales Netzwerk und ihre umweltpädagogische Praxis-Expertise für die lokale Umsetzung mit ein. Durch das NaturGut Ophoven konnten die Erfahrungen aus dem Projekt „Rezepte für Familien“ und „Raus in die Natur“ bereits in das Konzept von Vitamin G eingebracht werden. Mittel- bis langfristig können die UBZ die Ergebnisse aus „Vitamin G“ zur Erweiterung ihrer Zielgruppen und Netzwerke nutzen.

Weitere Partner werden auf der kommunalen Ebene Jugend- oder Grünflächenämter sowie Stadtteilzentren, Familien Cafés etc. und Akteure der Kinder- und Jugendarbeit sein, von denen wir Beratung und Unterstützung bei der Verbreitung des Angebots einholen. Zur weiteren wissenschaftlichen Begleitung wird ein Beirat mit ausgewiesenen Expert*innen aus den Bereichen digitale Medien, Stadtteilarbeit und Pädagogik eingerichtet. Hierzu wurde u.a. Kontakt mit dem JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und dem Deutschen Jugendinstitut e.V. aufgenommen.