

Endbericht zur Verbreitung der Projekterfahrungen und Ergebnisse

Projektnummer	3365
Projekttitle	Digital, gesund, altern in Niederösterreich
Projektträger/in	Verein Waldviertler Kernland
Projektlaufzeit, Projekt-dauer in Monaten	24
Schwerpunktziel-gruppe/n	Ältere Personen
Erreichte Zielgruppengröße	Direkte Zielgruppe: 1.287
Zentrale Kooperations-partner/innen	NÖ Regional, Treffpunkt Bibliothek, BhW Niederösterreich
Autoren/Autorinnen	Doris Maurer, MA, MA Regine Nestler
Emailadresse/n Ansprechpartner/innen	dga@waldviertler-kernland.at d.maurer@waldviertler-kernland.at
Weblink/Homepage	www.waldviertler-kernalnd.at
Datum	20.12.2024

1. Kurzzusammenfassung

Das Projekt „Digital, gesund altern NÖ (DGA NÖ)“ wurde 2019 ins Leben gerufen, um die Gesundheitskompetenz älterer Menschen im Waldviertler Kernland zu stärken und wurde anschließend auf weitere Gemeinden und Regionen Niederösterreichs ausgeweitet. DGA NÖ verknüpft Digitalisierung, Gesundheitsförderung und soziale Vernetzung, um ältere Menschen zu einem gesünderen Lebensstil zu motivieren.

Im Mittelpunkt stehen die Digitalisierung der älteren Generationen durch „Smart Cafés“, die Selbsthilfe bieten, sowie die Gesundheitsplattform STUPSI – eine App zur Förderung von Aktivität, sozialer Teilhabe und mentaler Gesundheit.

Das Projekt adressiert spezifische Herausforderungen, wie Isolation, chronische Krankheiten und die digitale Kluft, die vor allem ältere Menschen betreffen. Zielgruppen sind sowohl technikaffine als auch technikferne Personen, die durch Multiplikator:innen wie Bibliotheksmitarbeiter:innen und Dorferneuerungsoblate untersttzt werden.

Erste Erfolge zeigen sich durch das Abhalten von 101 „Smart Cafés“ mit 690 Teilnehmenden sowie die Entwicklung der benutzerfreundlichen STUPSI-App, die gesundheitsbezogene Aktivitten spielerisch frdert. Das Konzept besitzt ein groes Potenzial fr eine landesweite Ausweitung und trgt zu internationalem Gesundheitszielen wie „Healthy Ageing“ bei.

Das Projekt wurde umfassend evaluiert, indem eine Kombination aus qualitativen und quantitativen Methoden angewendet wurde. Fragebogen und Feedbackbogen lieferten konkrete, messbare Ergebnisse zu den Schulungen und den Auswirkungen des Projekts, whrend Interviews tiefere Einblicke in die Erfahrungen der Beteiligten ermglichen. Insgesamt wurden 36 Schulungen durchgefhrt, in denen 207 Handbegleiter:innen ausgebildet wurden, und 160 Smart Caf s frderten die soziale Teilhabe von 1.080 Personen. 90 % der Teilnehmenden uerten sich sehr zufrieden.

Zu den positiven Ergebnissen zhlen die Frderung digitaler Kompetenzen und der soziale Austausch, whrend Herausforderungen vor allem in der Einfachheit der App fr erfahrene Nutzer:innen und der Rekrutierung von Handbegleiter:innen bestanden. Die Nachhaltigkeit des Projekts wurde durch die kostenfreie Nutzung der App, die Zusammenarbeit mit den Gemeinden und die Integration in bestehende lokale Strukturen sichergestellt. Wichtige Lernerfahrungen betonen die Bedeutung flexibler, an lokale Gegebenheiten angepasster Anstze und die Schlsselrolle der Multiplikator:innen.

Das Projekt zeigte groes Potenzial fr 脰bertragbarkeit und nachhaltige Wirkung, insbesondere in der Frderung der digitalen Teilhabe lchterer Menschen.

2. Projektkonzept

Das Projekt „Digital, gesund altern“ wird seit 2019 in der Kleinregion Waldviertler Kernland (14 Gemeinden im Sdlichen Waldviertel www.waldviertler-kernland.at) umgesetzt. Es zielt darauf ab, die Gesundheitskompetenz lchterer Menschen zu strken und sie zu einem gesünderen Lebensstil zu motivieren, indem die Mglichkeiten der digitalen Welt genutzt werden.

Der Fokus lag auf der Digitalisierung der lchteren Generation, um ihnen neue Mglichkeiten zur Kommunikation zur erffnen. Dazu wurde das Format der „Smart Caf s“ entwickelt. Dabei werden konkrete Fragen zu Funktionen individuell oder in der Gruppe beantwortet. Das Prinzip „Hilf mir, es selbst zu tun“ steht dabei im Vordergrund.

Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Gesundheitsplattform STUPSI, eine niederschwellige App, die die Gesundheitskompetenz lchterer Menschen frdert. Sie stupst die User zu einem gesundheitsfrderlichen Lebensstil an.

Durch die mediale Berichterstattung und den Austausch mit Partnerorganisationen wie NÖ-Regional und BhW Niederösterreich und Treffpunkt Bibliothek wurde klar, dass das Konzept auch in anderen Regionen und Gemeinden auf breites Interesse stößt. Es entstand das Vorhaben das Projekt landesweit auszurollen und die Gesundheitsplattform „STUPSI“ entsprechend anzupassen und zu erweitern. Aufbauend auf dem Vorprojekt wurde das Projekt „DGA NÖ“ entwickelt, welches auf nachstehende Gesundheitsdeterminanten abzielt:

- Faktoren individueller Lebensweise: Verbesserung der Ernährung, Bewegung und geistige Fitness, Steigerung der individuellen Gesundheitskompetenz,
- Soziale- und kommunale Netzwerke: Ausbau sozialer Kontakte, Verbesserung der Netzwerke in der Region
- Lebensbedingungen: Steigerung der Mobilität durch Digitalisierung (Erschließung neuer Kommunikationsmöglichkeiten,) Steigerung des zielgruppenorientierten Angebots, ...

Das Projekt trägt zu den österreichischen Rahmen-Gesundheitszielen (z. B. Chancengerechtigkeit, Stärkung der psychosozialen Gesundheit) und den EU-Zielen für „Healthy Ageing“ bei, insbesondere durch Förderung der sozialen Teilhabe und die Steigerung der Gesundheitskompetenz.

Das Projekt verfolgt das Ziel, ältere Menschen in Niederösterreich bei der Entwicklung digitaler Kompetenzen zu unterstützen und sie zu einem gesundheitsfördernden Lebensstil zu motivieren. Es soll Unsicherheiten gegenüber digitalen Medien abbauen, soziale Kontakte stärken und die Gesundheitskompetenz steigern. Konkrete Ziele im Projekt sind:

- **Digitalisierung der älteren Generation:** Einführung in den Umgang mit Smartphones und Tablets, um neue Kommunikationsmöglichkeiten zu eröffnen.
- **Vermittlung digitaler Fähigkeiten:** Smart-Cafés bieten älteren Menschen Unterstützung bei spezifischen Fragen oder der Entdeckung neuer Funktionen.
- **Förderung der Gesundheitskompetenz:** Die STUPSI-App motiviert zur Verhaltensänderung.
- **Erhöhung des Selbstbewusstseins:** Ältere Menschen gewinnen durch digitale Kompetenz an Sicherheit und Unabhängigkeit.

Das Projekt richtet sich an ältere Menschen in Niederösterreich, die digitale Kompetenzen erwerben oder vertiefen möchten, sowie an Gesundheitsförderungsexpert:innen. Ziel ist es, Menschen unabhängig von Alter, Geschlecht, Bildungsstand oder Einkommen anzusprechen, ihnen den Zugang zu digitalen Medien zu erleichtern und ihre Gesundheitskompetenz zu fördern.

Die Hauptzielgruppen des Projekts sind;

1. **Digitale Personen**, die bereits versiert im Umgang mit Technik sind und als Handybegleiter:innen fungieren können.
2. **Interessierte Personen**, die erste Erfahrungen mit digitalen Geräten haben, aber Unterstützung suchen.

Zusätzlich werden Multiplikator:innen wie Bibliotheksmitarbeiter:innen, Dorferneuerungsoblate oder Vertreter:innen der „Gesunden Gemeinden“ einbezogen, um das Netzwerk zu erweitern und Informationen zielgerichtet zu verbreiten. Mit Unterstützung regionaler Organisationen und gezielter Öffentlichkeitsarbeit soll ein Viertel der über 60-jährigen Bevölkerung Niederösterreichs erreicht werden.

Das Projekt soll durch die Einbindung lokaler Organisationen und ehrenamtlicher Strukturen langfristig in den Gemeinden verankert werden. Die kostenlose App STUPSI wird von einem regionalen Verein betreut, und die Schulungen der Handybegleiter:innen sollen diese befähigen, eigenständig aktiv zu bleiben.

3. Projektdurchführung

Die Umsetzung des Projekts umfasst die zwei wesentlichen Säulen:

- **Digitalisierung der älteren Generation, Umgang mit neuen Technologien**

Im Maßnahmenbereich A zur Digitalisierung der älteren Generation und dem Umgang mit neuen Technologien wurden umfangreiche Aktivitäten durchgeführt. Ein zentraler Baustein war die Entwicklung zweier Schulungsmodule für Handybegleiter:innen, die auf den Unterlagen des ÖIAT basieren. Diese Module decken wesentliche Inhalte wie Altersdidaktik, digitale Kompetenzen und geragogisches Wissen ab und werden durch PowerPoint-Präsentationen, praktische Übungen und aktuelle Lernmappen ergänzt. Die positiven Rückmeldungen belegen die hohe Qualität und Wirksamkeit der Schulungen.

Das Projekt wurde durch zahlreiche Informationsveranstaltungen und Kooperationen regionaler Organisationen wie NÖ.Regional, BhW und Biblio Aktiv unterstützt. Besonders das Konzept der „Smart Cafés“ erwies sich als geeignet, um Digitalisierung und Gesundheitsförderung miteinander zu verbinden. Dennoch zeigte sich, dass die Gewinnung von Trägerorganisationen und Ehrenamtlichen zeitintensiv ist und häufig mehrere Kontakte erfordert. Der Selbstkostenbeitrag von 190 Euro wurde gelegentlich als Hürde empfunden, weniger aufgrund der Höhe, sondern aus prinzipiellen Gründen.

Trotz Herausforderungen konnten im ersten Projektjahr in 14 Gemeinden Smart Cafés erfolgreich eingeführt werden. Insgesamt fanden 101 Treffen mit rund 690 Teilnehmer:innen statt. Die Organisation und Unterstützung durch Netzwerke wie „Nachbarschaftshilfe Plus“ spielten dabei eine zentrale Rolle. Zusätzliche Veranstaltungen, beispielsweise in Kooperation mit „MahlZeit“, erweiterten das Angebot.

Die Öffentlichkeitsarbeit, darunter Werbematerialien, Messeauftritte und Vorträge, führte zu einer guten Resonanz bei Multiplikator:innen. Dennoch bleibt der Übergang von Interesse zur konkreten Umsetzung schwierig. In einigen Fällen hinderte die Konkurrenz durch weniger nachhaltige Angebote wie „digital überall“ die Projektumsetzung vor Ort.

Die Schulungsmodule wurden im Verlauf weiterentwickelt und auf kürzere Einheiten angepasst. Dies erwies sich als erfolgreich, da die Teilnehmer:innen motiviert waren, die erlernten Inhalte umzusetzen. Es zeigte sich jedoch Bedarf an zusätzlichen Einheiten zu spezifischen Smartphone-Funktionen.

Insgesamt wurden bedeutende Fortschritte erzielt, insbesondere durch die Etablierung der Smart Cafés und die Schulung von Handybegleiter:innen. Die nachhaltige Aktivierung lokaler Trägerorganisationen und die langfristige Sicherstellung der Umsetzung bleiben jedoch zentrale Herausforderungen.

- **Adaptierung und Einführung der Gesundheitsapp STUPSI**

Im Maßnahmenbereich B wurde die Gesundheits-App „STUPSI“ entwickelt, um das Wohlbefinden der Nutzer:innen basierend auf dem bio-psycho-sozialen Gesundheitsmodell zu fördern.

Die App wurde auf Basis einfacher Prinzipien konzipiert, darunter eine benutzerfreundliche Oberfläche und eine klare Menüführung, die speziell auch für ältere Menschen leicht verständlich ist. Nutzer:innen können ihre Gesundheitsziele aus Vorlagen wählen oder selbst definieren. Diese Ziele werden wöchentlich wiederholt, um nachhaltige Verhaltensänderungen zu fördern. Eine Kalenderfunktion wurde bewusst nicht integriert, um die Nutzung unkompliziert zu halten.

Ein zentraler Bestandteil ist die anonyme Erhebung des Gesundheitszustands durch einen Fragebogen, der subjektive Selbsteinschätzungen in regelmäßigen Abständen ermöglicht. Die Ergebnisse werden in einer grafischen Erfolgsstatistik dargestellt, wobei positive und motivierende Rückmeldungen im Fokus stehen.

Die Entwicklung der App erfolgte in enger Zusammenarbeit mit potenziellen Nutzer:innen. Nach ersten Testungen im Frühjahr wurde im Juli eine Beta-Version mit Fokus auf Funktionalität und Verständlichkeit getestet. Eine Fokusgruppe im September lieferte weitere Impulse zur Nutzung und Verbreitung der App.

Die Grundprinzipien der App, wie die einfache Menüführung, Erhebung des Gesundheitszustands und Zielsetzung, wurden erfolgreich umgesetzt. Usability-Tests bestätigten die klare Struktur der App, wobei Nutzer:innen auch den Wunsch nach prozentualen Fortschrittsangaben äußerten, um ihre Erfolge besser nachvollziehen zu können.

Die App wurde durch Teilnahme an zahlreichen Messen und Veranstaltungen beworben. Zielgruppen und Multiplikator:innen, wie Bibliotheksleiter:innen, Community Nurses oder Fachpersonen aus der Gesundheits- und Sozialarbeit, wurden gezielt angesprochen. So konnte das Projekt auch über Netzwerke wie die „Österreichische Plattform Gesundheitskompetenz“ und andere regionale Initiativen verbreitet werden.

Die Maßnahmen wurden in enger Zusammenarbeit mit den Projektpartnern „Treffpunkt Bibliothek“, „NÖ Regional“ und dem „BHW Niederösterreich“ umgesetzt. Dank der Kooperation mit diesen landesweit aktiven Organisationen konnte die Übertragung des Projekts auf andere Gemeinden in Niederösterreich realisiert werden.

4. Evaluationskonzept

Das Projekt wurde im Rahmen einer Selbstevaluierung evaluiert. Das Evaluationskonzept stützt sich auf eine Kombination aus qualitativen und quantitativen Methoden, um die verschiedenen Aspekte des Projekts umfassend zu bewerten. Diese Methoden wurden gezielt eingesetzt, um sowohl im Projekterlauf Verbesserungen zu erkennen und zu implementieren, messbare Ergebnisse (Outputs) als auch tiefergehende Einsichten in die Wirkungen des Projekts zu gewinnen.

1. Fragebogenerhebungen

- **Einsatzbereich:**
Fragebögen wurden zu Projektmitte und -ende an Steuerungsgruppenmitglieder ausgegeben, um Veränderungen in Organisationen und bei Stakeholdern zu erfassen.
- **Erkenntnisse:**
Diese einfache, aber effektive Methode zeigte, welche konkreten Auswirkungen das Projekt auf die Partnerorganisationen hatte.
- **Vorteil:**
Die Ergebnisse ermöglichen einen klaren Überblick über die erreichten Fortschritte und boten eine Grundlage für weitere Diskussionen und Anpassungen.

2. Feedbackbögen bei Schulungen

- **Einsatzbereich:**
Kontinuierlich während der Schulungsphasen für Handy-Begleiter:innen eingesetzt.
- **Erhebungsschwerpunkte:**
Bewertung von Schulungsinhalten, Organisation und Zufriedenheit der Teilnehmer:innen.
- **Erkenntnisse:**
Die Ergebnisse halfen, die Schulungen gezielt zu optimieren.

3. Pre-User-Tests bei der App-Entwicklung

- **Einsatzbereich:**
Eingesetzt in der Entwicklungsphase der App, um frühzeitig Rückmeldungen aus der Zielgruppe einzuholen.
- **Herausforderungen:**
Den Testpersonen musste deutlich gemacht werden, dass es sich um eine vorläufige Testversion handelt.
- **Erkenntnisse:**
Die Tests führten zu einer benutzerfreundlichen Gestaltung der App, indem Bedürfnisse der Zielgruppe berücksichtigt wurden.

4. Analyse der Projektunterlagen

- **Einsatzbereich:**
Die erstellten Materialien wurden systematisch analysiert, um den Umfang und die Qualität der Arbeit zu reflektieren.
- **Erkenntnisse:**
Sichtbar wurde, welche Ressourcen auch für andere Projekte nutzbar sind. Diese Methode war besonders nützlich für die interne Projektdokumentation.

5. Nutzer- und Teilnehmerstatistiken

- **Einsatzbereich:**
Statistiken zur Nutzung der App sowie zur Teilnahme an den Smart Cafés und Schulungen wurden erhoben.
- **Erkenntnisse:**
Die Daten boten eine quantifizierbare Darstellung der Reichweite, was insbesondere für die Kommunikation mit Entscheidungsträgern wichtig war.

6. Leitfadeninterviews

- **Einsatzbereich:**
Telefonische Interviews mit Handy-Begleiter:innen, durchgeführt für die Wirkungsanalyse.
- **Vorteile:**
Die Methode ermöglichte Rückmeldungen aus verschiedenen Regionen Niederösterreichs ohne hohen Reiseaufwand.
- **Herausforderungen:**
Der Interviewleitfaden musste prägnant und klar gestaltet werden, um fokussierte Ergebnisse zu erzielen.

Erweiterung und Fazit zu Methoden und Instrumenten

Die Evaluationsmethoden zeichneten sich durch eine zielgerichtete und vielseitige Anwendung aus. Die Fragebogen- und Feedbackerhebungen lieferten messbare Ergebnisse zur Projektentwicklung, während qualitative Methoden wie Interviews tiefere Einblicke in Erfahrungen und Herausforderungen ermöglichen. Insbesondere die Mischung aus direkten Rückmeldungen (z. B. Interviews) und indirekten Datenquellen (z. B. Statistiken) sorgte für ein differenziertes Bild des Projektfortschritts.

Diese Instrumente haben nicht nur die Steuerung des Projekts unterstützt, sondern bieten auch wertvolle Ansätze für die Standardisierung und Wiederverwendung in zukünftigen Projekten.

5. Projekt- und Evaluationsergebnisse

Zusammenfassung der Projektergebnisse und Reflexion/Selbstevaluation

1. Projektergebnisse und erzielte Wirkungen

Das Projekt erreichte zahlreiche positive Ergebnisse in verschiedenen Bereichen:

Schulungsprogramme und Multiplikatoren:

- Durchführung von 36 Schulungseinheiten mit 207 ausgebildeten Handybegleiter:innen.
- Über 120 Multiplikatoren aus Politik, Verwaltung, Gesundheits- und Sozialbereich sowie weiteren Sektoren wurden in 6 Veranstaltungen sensibilisiert.
- 27 Gemeinden etablierten Smart Cafés, während 44 weitere Gemeinden Interesse zeigten.

Smart Cafés und soziale Teilhabe:

- Durchführung von 160 Smart Cafés mit etwa 1.080 Teilnehmenden.
- Die sozialen Interaktionen bei den Smart Cafés förderten den Austausch und stärkten den Gemeinschaftssinn. 90 % der Teilnehmer:innen waren mit den Angeboten sehr zufrieden.

App-Entwicklung „Stupsi“:

- Vorstellung der App auf 10 überregionalen Veranstaltungen (ca. 799 erreichte Personen).
- 210 aktive Nutzer:innen am Ende des Projekts.

Qualitative Veränderungen:

- Handybegleiter:innen wurden in ihren Gemeinden als Wissensressource wahrgenommen.
- Senioren:innen gewannen mehr Sicherheit im Umgang mit Smartphones und profitierten von der gesteigerten sozialen Teilhabe.

2. Positive und negative Ergebnisse (geplant und ungeplant)

Positiv:

- Die Schulungsstruktur und die Inhalte der Smart Cafés wurden sehr gut angenommen.
- Die Steigerung der sozialen Teilhabe und die Förderung von Selbstständigkeit bei Senior:innen.
- Die App wurde als benutzerfreundlich und zugänglich bewertet, insbesondere von älteren Nutzer:innen.

Negativ:

- Ein Teil der Handybegleiter:innen fühlte sich zu Beginn nicht ausreichend sicher für offene Formate wie die Smart Cafés was es schwierig machten Handybegleiter zu finden.
- Erfahrene Nutzer:innen empfanden die App als zu simpel.
- Geplante Langzeitauswertungen der App konnten aufgrund der kurzen Projektlaufzeit nicht realisiert werden.

3. Förderung gesundheitlicher Chancengerechtigkeit

Strategien:

- Niedrigschwellige Angebote wie die Smart Cafés und die App „Stupsi“ senkten Barrieren für Senior:innen, digitale Kompetenzen zu erwerben.

- Die Orientierung an einem biopsychosozialen Gesundheitsmodell stärkte den Fokus auf soziale Teilhabe und mentale Gesundheit.
- Die sozialen Kontakte förderten das Wohlbefinden.
- Senioren:innen nutzten Smartphones verstärkt zur Kommunikation und Gesundheitsförderung.
- Die App ist auch auf günstigen Endgeräten verwendbar und kostenlos.

4. Bewährte und weniger bewährte Aktivitäten und Methoden

Gut bewährt:

- Praktische Schulungen und offene Formate der Smart Cafés.
- Regelmäßige Evaluationen durch Feedbackbögen und Interviews.

Weniger bewährt:

- Das Fehlen erweiterter Funktionen in der App führte bei erfahrenen Nutzer:innen zu Unzufriedenheit.

5. Beteiligung der Zielgruppen und Entscheidungsträger

- Multiplikatoren und Gemeinden zeigten großes Interesse an der Projektumsetzung.
- Entscheidungsträger:innen unterstützten die Etablierung der Smart Cafés aktiv.
- Persönliche Ansprache und konkrete Materialien zur Unterstützung der Projektumsetzung war für die Entscheidungsträger wichtig.

7. Zielgruppenansprache

- Die Zielgruppen, insbesondere Senior:innen, wurden durch die verschiedenen Angebote gut erreicht.
- Durch regionale Veranstaltungen konnten zusätzliche Gemeinden für die Teilnahme gewonnen werden.

8. Fortbestehen von Strukturen, Prozessen und Wirkungen

- Smart Cafés haben sich in vielen Gemeinden als feste Institution etabliert.
- Die ausgebildeten Handybegleiter:innen bleiben als Wissensressource verfügbar.
- Die App „Stupsi“ steht auch nach Projektende weiterhin kostenlos zur Verfügung.

9. Übertragbarkeit des Projekts

- Das Konzept kann leicht auf andere Regionen oder ähnliche Zielgruppen übertragen werden.
- Voraussetzung ist eine enge Zusammenarbeit mit lokalen Multiplikatoren und Gemeinden.

10. Maßnahmen zur Sicherung der Nachhaltigkeit

- Die kostenfreie Nutzung der Plattform STUPSI wird weiterhin ermöglicht, um die nachhaltige Verankerung digitaler Gesundheitsangebote zu fördern.
- Eine Zusammenarbeit mit der Region „Land um Laa“ wird angestrebt, um das Projekt auszuweiten und von Synergien in der regionalen Vernetzung zu profitieren. Dazu wurden bereits erste Gespräche geführt.

- STUPSI wird in Zukunft auch durch Community Nurses (CNs) verbreitet, wodurch die lokale Gesundheitsversorgung unterstützt wird.
- Es wurden bereits erste Gespräche mit Physio Austria geführt, um das Angebot von STUPSI gezielt für physiotherapeutische Anwendungen und zur Unterstützung älterer Menschen zu erweitern.
- Demenzgruppen sollen aktiv in die Nutzung von STUPSI eingebunden werden, um Betroffene und ihre Angehörigen mit digitalen Hilfsmitteln besser zu unterstützen.
- Die Smart Cafés werden in bestehende lokale Strukturen integriert, wie z. B. NH Plus, Bibliotheken, Dorferneuerungsvereine, Erzählcafés oder Repaircafés, um eine nachhaltige Weiterführung sicherzustellen.
- Die Unterstützung der Freiwilligen wird künftig durch die Servicestelle digitaleSeniorInnen unter der Leitung von Mag. Edith Simöl übernommen. Die Übergabe dieser Aufgabe ist für März 2025 geplant und stellt die langfristige Betreuung der Han-dybegleiter*innen sicher.

6. Zentrale Lernerfahrungen und Empfehlungen

Nachstehende förderliche und hinderliche Faktoren zur Zielerreichung wurden identifiziert und unterschiedliche Lernerfahrungen gemacht:

Förderliche Faktoren:

Strukturelle und organisatorische Unterstützung:

- Hauptamtliche Koordinator:innen oder Sozialbeauftragte in den Gemeinden beschleunigten und erleichterten die Umsetzung.
- Anpassungsfähigkeit des Projekts an lokale Gegebenheiten.
- Vorbereitete und anpassbare Projektunterlagen sowie zielorientierte Steuerungsgruppentreffen.
- Gut etabliertes Netzwerk und die persönliche Ansprache von Entscheidungsträger:innen und Multiplikator:innen.
- Einbindung der Zielgruppe und die flexible Gestaltung der App, die den spezifischen Bedürfnissen entspricht.

Ressourcen und Kompetenz:

- Gut geschultes und erfahrenes Projektteam.
- Weiterbildung der Projektmitarbeiterin zur „Seniorinnentrainerin für digitale Alltagskompetenzen“.
- Breites Wissen und Erfahrungen mit der Entwicklung und Implementierung digitaler Projekte.

Gemeinschaft und Kooperation:

- Zusammenarbeit mit Freiwilligenkoordinator:innen, Nachbarschaftshilfennetzwerken und Community Nurses.
- Positive Rückmeldungen von Nutzer:innen und Organisationen.

Hinderliche Faktoren:

Externe Konkurrenz:

- Einführung eines weiteren bundesweiten Projekts mit ähnlicher Zielgruppe führte zu Überschneidungen.

Organisatorische Herausforderungen:

- Lückenhafte Ressourcen bei der Umsetzung in Gemeinden ohne aktive „Macher:innen“.
- Unsicherheit durch langfristige Ausrichtung des Projekts.

- Hoher Zeitaufwand für intensive Nutzer:innen–Einbindung und Abstimmungsprozesse.

Flexibilität und Eigenständigkeit:

- Offenes Lernformat der Smart Cafés forderte hohe Flexibilität und Eigenverantwortung von Handybegleiter:innen.
- Mangel an geeigneten Handybegleiter:innen in manchen Gemeinden.

Zentrale Lernerfahrungen und Empfehlungen für andere Projekte:

- Die Rolle von Multiplikator:innen ist zentral, um vulnerable Zielgruppen wie ältere Menschen oder Menschen mit Demenz zu erreichen.
- Projekte sollten flexibel auf lokale Bedürfnisse reagieren können, aber klare Strukturen und Zielvorgaben beibehalten.
- Regelmäßige Nutzer:innen–Feedbacks steigern die Qualität und Akzeptanz des Projekts. Dies erfordert jedoch einen deutlichen Zeit- und Ressourceneinsatz.
- Die Verbreitung und Akzeptanz solcher Projekte braucht Zeit, vor allem in Gemeinden, die weniger gut vernetzt sind.
- Intensive Kommunikation mit Entscheidungsträger:innen und die Unterstützung durch hauptamtliche Koordinator:innen sind entscheidend für die Umsetzung.

**Was wieder gleich oder anders gemacht werden könnte bei einem Neustart des Projekts:
Gleich:**

- Beibehaltung der hohen Flexibilität und der offenen Struktur des Projekts, um individuell auf lokale Gegebenheiten einzugehen.
- Fortsetzung der intensiven Einbindung von Nutzer:innen und Multiplikator:innen zur Sicherstellung der Passgenauigkeit von Materialien und Angeboten.

Anders:

- Frühzeitige Identifikation und Ansprache von „Macher:innen“ in den Gemeinden, um die lokale Umsetzung zu sichern.
- Klare Abgrenzung und Differenzierung gegenüber ähnlichen Projekten, um Konkurrenzsituationen zu vermeiden.
- Einführung von Schulungseinheiten für Handybegleiter:innen, die spezifisch auf das offene Lernformat der Smart Cafés vorbereiten und Sicherheit im Umgang mit verschiedenen Gerätetypen bieten.
- Schaffung von zusätzlichen Funktionen oder Modulen der App, um auch erfahrenere Nutzer:innen und pflegende Angehörige besser einzubinden.

Zusammenfassend:

Das Projekt hat eine solide Grundlage für die Förderung digitaler Kompetenzen bei älteren Menschen geschaffen. Es bietet wertvolle Lernerfahrungen und bewährte Strategien, die für ähnliche Projekte adaptiert werden können, insbesondere in Gemeinden mit vergleichbarer Struktur.

Anhang

Listen Sie Ihre veröffentlichtbaren Beilagen zum Bericht auf. Diese sind ebenso wie der Bericht selbst im Projektguide hochzuladen.

- HB Schulung Modul 1 (als PDF)
- HB Schulung Modul 2 (als PDF)
- HB Schulung Jugendliche Modul 1 (als PDF)
- HB Schulung Jugendliche Modul 2 (als PDF)
- Leitfaden Fokusgruppe Handybegleiter
- Vorlage Einladung Schulung
- Werbemittel
- Nützliche Internetseiten (für HB)
- Wichtige Begriffe (für HB)
- Folder STUPSI
- Newsletter 1.Quartal
- Newsletter 2.Quartal
- Newsletter 3.Quartal
- Newsletter 4.Quartal
- Newsletter Extraausgabe
- Beispiel SC Ankündigung Franzen
- Factsheet für Bürgermeister und Vereine

Hinweis:

Neben dem Hochladen des Berichts ist dieser zusätzlich dem/der für das Projekt zuständigen Mitarbeiter/in des Fonds Gesundes Österreich in gedruckter Version (Papierform) zur Begutachtung und Prüfung zuzusenden.