



SUPRO – WERKSTATT FÜR SUCHTPROPHYLAXE REFLECT AND ACT 2.0

Vom Konsumenten zum Produzenten – von Jugendlichen für Jugendliche

Der Name ist Programm: Mit „Reflect and Act 2.0“ ermutigen wir Jugendliche, ihre Lebenswelt und ihre Themen zu reflektieren und diese „Standpunkte“ für andere Jugendliche – aber auch für Erwachsene – multimedial aufzubereiten. Die Jugendlichen wechseln in die Rolle des Produzenten und gestalten kreative Medienarbeiten zu den Themen Alkohol, Nikotin, Cannabis und Verhaltenssuchte. Diese werden auf jenen Kanälen (z.B. YouTube, Facebook, etc.) verbreitet, die von Jugendlichen tatsächlich genutzt werden.

Die Website www.suchthaufen.net [↗] bietet eine interaktive Plattform für diese Arbeiten – Trickfilme, Fotogeschichten, Video- und Audioreportagen – für häufige Fragen und Antworten, Kommentare usw.

Projektträger

SUPRO – Werkstatt für Suchtprophylaxe
Am Garnmarkt 1, A-6840 Götzis

Projektleitung

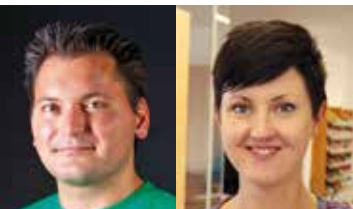
Mag. (FH) Johannes Rinderer und Mag. (FH) Cornelia Müller
+43 (0)5523 54 941, +43 (0)664 625 55 96,
johannes.rinderer@supro.at [↗], cornelia@suchthaufen.net [↗]

www.supro.at [↗], www.suchthaufen.net [↗], www.reflect.at [↗]

—
Sonstige

—
Jugendliche

—
Götzis,
Vorarlberg (A)



JOHANNES RINDERER und CORNELIA MÜLLER
Projektleiter

„In der kreativen Annäherung mit dem Thema Sucht – etwa über das Produzieren von Videoclips – setzen sich Jugendliche intensiver mit der Thematik auseinander.“

Ausgangslage

Sie nutzen die neuen Medien, um mit den Jugendlichen das Thema Sucht zu bearbeiten. Warum?

Johannes Rinderer und Cornelia Müller Das Projekt bzw. die neuen Medien schaffen neue Zugänge zu Jugendlichen und den Themen Wohlbefinden, Gesundheit und Sucht. Im Mittelpunkt des Projekts steht eine aktive Beteiligung der Jugendlichen. Unser Motto lautet „Einbinden statt bevormunden, involvieren statt überzeugen und zuhören statt belehren.“

Ziele

Welche Ziele verfolgen Sie mit diesem Projekt?

Johannes Rinderer und Cornelia Müller Ziel ist es, Jugendliche als „Botschafter“ für Gesundheitsförderung zu gewinnen und ihnen eine Bühne für ihre Standpunkte zu bieten. Sie setzen sich mit ihrer Lebenswelt und gesundheitsrelevanten Themen multimedial auseinander und reflektieren dabei ihre Normen und Wertvorstellungen. Jugendliche tauschen sich über Themen aus und entwickeln so eine gesundheitsrelevante Handlungskompetenz. Multiplikatoren/innen lernen, wie sie Jugendliche in diesem Prozess unterstützen und begleiten können.

Methoden

Wie ist das Projekt organisiert?

Johannes Rinderer und Cornelia Müller Für die Projektkoordination, die Leitung des Projektteams, die medientechnische Beratung und für die operative Umsetzung der einzelnen Maßnahmen und Aktivitäten fallen durchschnittlich 32 Stunden pro Woche an. Seit dem Projektstart im März 2012 wurden 200 Jugendliche über Workshops (von Video, Fotografie, Audio bis Journalismus) befähigt, ihre Standpunkte und Themen multimedial in Szene zu setzen. Das Redaktionsteam (team.reflect.at) von suchthaufen.net besteht aus 18 Jugendlichen. Erste Multiplikatoren sind in Ausbildung. Bis zum Februar 2015 werden weitere Jugendliche und insbesondere Multiplikatoren befähigt. Durch alle Aktivitäten und Veranstaltungen sollen insgesamt über 4.000 Personen erreicht werden.

Wie finanziert sich das Projekt „Reflect and Act 2.0“?

Johannes Rinderer und Cornelia Müller Der Träger dieses innovativen Projekts ist die Supro – Werkstatt für Suchtprophylaxe. Gefördert wird das Projekt mit Mitteln des Landes, dem Fonds Gesundes Österreich und dem Fonds Gesundes Vorarlberg.

Wie kommt Ihr Projekt bei den Jugendlichen an?

Johannes Rinderer und Cornelia Müller Derzeit besuchen 1.800 Benutzer pro Monat die Website. Innerhalb eines Jahres verzeichnete suchthaufen.net 47.303 Seitenaufrufe. Über YouTube wurden über 16.000 mal Videos von österreichischen Usern aufgerufen. 500 Usern gefällt die Facebook-Seite. Tendenz steigend. Die multimediale Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt, mit den eigenen Wünschen, Bedürfnissen und Verhaltensweisen erweist sich als sehr gut geeignet, um Reflexionsprozesse bei den Jugendlichen zu initiieren und damit deren Handlungs- und Lebenskompetenz zu erweitern. Die von den Jugendlichen produzierten Medieninhalte sind für andere Jugendliche interessant und attraktiv.

Finanzierung

Erfahrungen