

Kurzbericht zum BMG-geförderten Forschungsvorhabens

Vorhabentitel	SKOLL.digital
Schlüsselbegriffe	SKOLL.di, Suchthilfe, Frühintervention, Suchtprävention, Digitalisierung, SKOLL, Selbstkontrolltraining
Vorhabendurchführung	Caritasverband für die Stadt und den Landkreis Osnabrück
Vorhabenleitung	Marina Wawilkin
Autor(en)/Autorin(nen)	Marina Wawilkin und Gianna Niemeyer
Vorhabenbeginn	01.09.2021
Vorhabenende	31.12.2022

1. Vorhabenbeschreibung, Vorhabenziele

SKOLL.digital bezeichnet die digitale Umsetzung des SKOLL-Selbstkontrolltrainings. Im Rahmen der Projektarbeit wird das bewährte SKOLL-Konzept für die digitale Anwendung weiterentwickelt.

SKOLL ist ein Gruppenangebot im Rahmen der Frühintervention. SKOLL richtet sich an Menschen, die ihr Risikoverhalten in Bezug auf Alkohol- und Drogenkonsum sowie problematische Verhaltensformen, wie Spiel- und Medienverhalten, überprüfen möchten und Veränderungsoptionen offen gegenüberstehen.

Das bestehende SKOLL-Konzept ist für die analoge Anwendung ausgelegt. Um den Anforderungen der digitalen Umsetzung gerecht zu werden, werden Konzept, Arbeitsmaterialien und Methoden weiterentwickelt. Spezifische Herausforderungen, wie die Datensicherheit, werden gewürdigt. Die SKOLL-Qualität soll bei analoger, hybrider und vollständig digitaler Umsetzung Bestand haben.

Ein Projektziel ist die Entwicklung einer digitalen Anwendung, die das bestehende SKOLL-Konzept ergänzt. Das umfasst die Erstellung eines SKOLL.digital-Manuals und die Erstellung notwendiger digitaler Tools, die Bestimmung von Schulungsmodalitäten, Zugangs- und Anwendungsrechten sowie Maßnahmen zur Qualitätssicherung.

Ein weiteres Projektziel ist die Erprobung von Skoll.digital. Die Anwenderfreundlichkeit und Attraktivität der digitalen Tools werden durch erfahrene SKOLL-Lehrtrainerinnen und Lehrtrainer bewertet.

2. Durchführung, Methodik

Für die Erstellung des SKOLL.digital-Manuals wurden zunächst Arbeitsgruppen gebildet. Diese bestanden aus SKOLL-Fachkräften. In den Gruppen wurden die SKOLL-Inhalte vollständig gesichtet, diskutiert und die Umsetzung im digitalen Raum geplant. Aus dieser Planung entstanden technische Anforderungen. Diese wurden an den IT-Dienstleister herangetragen, der das entsprechende Kommunikationssystem und die entsprechenden Tools entwickelt hat.

Wie in dynamischen Prozessen üblich, mussten Meilensteine im Verlauf angepasst und Terminierungen korrigiert werden. Insgesamt kann festgestellt werden, dass das Ziel der technischen Umsetzung im Voraus erheblich unterschätzt wurde. Um dennoch alle Projektziele zufriedenstellend abschließen zu können, wurde die Projektlaufzeit in Absprache mit dem Bundesministerium für Gesundheit um vier Monate verlängert bis zum Jahresende 2022.

Während der Erprobung von SKOLL.digital kam es wiederholt zu technischen Störungen. Diese wurden dokumentiert und unverzüglich an den IT-Dienstleister weitergegeben. Eine enge Betreuung der Fachkräfte und die ständige Kommunikation hat zu einer erheblichen Verbesserung der SKOLL.digital-Plattform geführt. Im Verlauf der Trainings konnten nahezu alle Schwierigkeiten behoben werden.

3. Gender Mainstreaming

In den Veröffentlichungen und Dokumenten wird eine geschlechtergerechte Sprache verwendet. Die gleiche Teilnahme von Frauen und Männern an den Veranstaltungen und den Befragungen der Projektbegleitung wurde gewährleistet.

4. Ergebnisse, Schlussfolgerung, Fortführung

Das SKOLL-Konzept wurde für die digitale Anwendung weiterentwickelt, ein Schulungsmanual wurde erstellt. Eine Website-basierte Anwendung unter skoll-digital.de ermöglicht den Zugang zu den digitalen Trainings. Ein Berechtigungskonzept regelt die Rechte der Nutzer und Nutzerinnen, Administratoren und Administratorinnen, Trainer und Trainerinnen sowie Teilnehmende. Das Training findet über Videocalls statt, unterstützt durch ein gemeinsames Whiteboard, auf dem die

SKOLL-Inhalte zur Verfügung stehen. Die Inhalte wurden durch neue Impulsgeschichten im Videoformat ergänzt.

Im Rahmen der Projektlaufzeit wurde das Konzept SKOLL.digital in fünf Einrichtungen erprobt. Auf Basis der daraus resultierenden Rückmeldungen der Standorte wurden nochmals Anpassungen vorgenommen.

Am 15.12.2022 fand die erste öffentliche SKOLL.digital-Schulung statt. Hierbei sind sechs weitere SKOLL-Trainerinnen für SKOLL.digital nachgeschult worden. Das Interesse an weiteren SKOLL.digital-Schulungen wird anhand der bereits bestehenden Anfragen deutlich.

Am 4. Mai 2023 wurden die Projektergebnisse den SKOLL-Fachkräften, Persönlichkeiten der Suchthilfe und der Öffentlichkeit vorgestellt. Folgende Rückmeldungen wurden in diesem Rahmen gesammelt:

1.) Es wurden bereits neue Zielgruppen erreicht. Das betrifft zum Beispiel Eltern, die aufgrund der Kinderbetreuung nicht an analogen Trainings teilnehmen können, und Personen die auf Grund ihres Wohnortes keinen oder nur einen erschwerten Zugang zu analogen SKOLL-Trainings haben. Die Zielgruppe wurde auch früher erreicht, da SKOLL.digital noch einmal niedrigschwelliger ist als SKOLL analog.

2.) Auch für die Fachkräfte ist SKOLL.digital eine Option, Beruf und Familie besser zu vereinbaren. SKOLL.digital reduziert den Aufwand der Vor- und Nachbereitung. Gruppenräume werden für die SKOLL.digital-Durchführung nicht gebraucht.

3.) Die Bewertungen der durchführenden Fachkräfte haben verdeutlicht, dass sich gruppensdynamische Prozesse und das „soziale Miteinander“ der Gruppe ebenso wie in den analogen SKOLL-Trainings entwickeln.

Insgesamt kann SKOLL.digital als Erfolgsbeispiel bewertet werden, da alle Ziele umgesetzt wurden und das SKOLL-Konzept für die digitale Anwendung entwickelt wurde.

Die Anwendung SKOLL.digital ist bereitgestellt und voll funktionsfähig. Das Interesse bei SKOLL-Fachkräften ist hoch. Die SKOLL.digital-Trainings laufen bereits.

5. Umsetzung der Ergebnisse durch das BMG

Neben der Veröffentlichung des Kurz- und Abschlussberichtes auf der Webseite des BMG stehen ausführliche Informationen auf der Webseite skoll.de für die Fachöffentlichkeit zur Verfügung. Darüber hinaus informiert das BMG in einschlägigen Gremien sowie bei Veranstaltungen über das Projekt.