

Kurzbericht zum BMG-geförderten Forschungsvorhaben

Vorhabentitel	Prävention bei Auszubildenden in Bezug auf Rauschmittelkonsum und Internetbezogene Störungen (PARI)
Schlüsselbegriffe	Screening; Prävention; App; Auszubildende; Sucht
Vorhabendurchführung	Dominique Brandt, Hannah Schmidt, Diana Gürtler, Anne Möhring, Dominic Bläsing, Christian Meyer, Merten Neumann, Arne Dreissigacker, Florian Rehbein, Hans-Jürgen Rumpf
Vorhabenleitung	Prof. Dr. Hans-Jürgen Rumpf
Autor(en)/Autorin(nen)	Dominique Brandt, Hannah Schmidt, Diana Gürtler, Anne Möhring, Dominic Bläsing, Christian Meyer, Merten Neumann, Arne Dreissigacker, Florian Rehbein, Hans-Jürgen Rumpf
Vorhabenbeginn	01.09.2019
Vorhabenende	31.08.2023

1. Vorhabenbeschreibung, Vorhabenziele

Gesundheitsriskante Verhaltensweisen treten bei Berufsschülern und Berufsschülerinnen gegenüber Gleichaltrigen vermehrt und häufig auch kombiniert auf. Daher erscheinen multibehaviorale Präventionsansätze sinnvoll, welche auch zusätzlich Lebenskompetenzen fördern. Die Studie „Prävention bei Auszubildenden in Bezug auf Rauschmittelkonsum und Internetbezogene Störungen“ (PARI) untersuchte deshalb die Wirksamkeit eines app-basierten Präventionsansatzes gegenüber einer Wartelisten-Kontrollbedingung. Der Präventionsansatz soll (1) die Lebenskompetenz steigern, (2) multibehavioral ausgerichtet sein, (3) ökonomisch mit begrenzten personellen Kapazitäten umsetzbar sein, (4) indizierte Prävention vorsehen sowie (5) individuelle und IT-basierte Interventionen kombinieren.

2. Durchführung, Methodik

Phase 1: Partizipative Modifikation des bestehenden Präventionsprogramms *ready4life*
Entwicklung von zwei neuen Modulen. Im iterativen Prozess wurden ergänzend zur bereits bestehenden *ready4life*-App, die bislang auf die Themen Alkohol, Tabak, Sozialkompetenz und Stress abzielte, zwei weitere Module (Cannabis, Social Media/Gaming) entwickelt. **Fokusgruppen.** Zur Planung der Einbettung in den Berufsschulen wurden Fokusgruppen mit Lehrkräften, Suchtpräventionsfachkräften sowie mit Schüler und Schülerinnen durchgeführt.

Phase 2: Evaluation

Konzeptevaluierung. Es wurde eine Delphi-Studie mit Experten und Expertinnen aus den Bereichen Prävention/Pädagogik/Bildung sowie Wissenschaftlern und Wissenschaftlerinnen durchgeführt, Einschätzungen und Verbesserungsvorschläge zur modifizierten *ready4life* App zu sammeln. Zudem wurden Befragungen mit Schülern und Schülerinnen sowie Lehrkräften durchgeführt. **Wirksamkeitsevaluierung.** Nach einem app-basierten Screening (T0) zu den sechs Themen erhielten alle Schüler und Schülerinnen ein individualisiertes Feedback. Die cluster-randomisierte Zuordnung zur Kontrollgruppe (KG) bzw. Interventionsgruppe (IG; je n = 1.250) erfolgte auf Klassenebene. Personen in der IG wählten zwei Module und wurden app-basiert je acht Wochen gecoacht. Personen in der KG erhielten einmalig Informationen zur Verbesserung des Gesundheitsverhaltens. Nach sechs und 12 Monaten erfolgten Follow-Ups. Anschließend erhielt die KG einen App-Zugang. **Prozessevaluierung.** Die Prozessevaluierung unter Einbezug der Lehrkräfte sowie der Schüler und Schülerinnen erfolgte quantitativ per Online-Befragung sowie qualitativ mithilfe von Fokusgruppen.

Phase 3: Nachhaltigkeit/ Verstetigung

Es wurde ein Projektbeirat gebildet, der Maßnahmen der Verstetigung und Implementation besprach. Weiterhin wurde eine Webseite zur Dokumentation und Bereitstellung der Materialien erstellt.

3. Gender Mainstreaming

Das Geschlecht wurde in allen Interventionselementen und bei allen Analysen berücksichtigt. Durch den Einbezug verschiedener Ausbildungszweige wurden genderbezogene Diversitäten bei der Berufsauswahl berücksichtigt. Bei den Fokusgruppen, der Projektgruppe und dem Beirat wurde auf ein ausgeglichenes Geschlechterverhältnis geachtet.

4. Ergebnisse, Schlussfolgerung, Fortführung

Phase 1: Partizipative Modifikation eines Präventionsprogramms

Entwicklung von zwei neuen Modulen. In Absprache mit den Programmentwicklern und -entwicklerinnen wurden für die bestehende *ready4life* App zusätzlich die Module Social Media/Gaming und Cannabis entwickelt. Die Inhalte der App wurden als ein interaktiver Chat-Dialog dargestellt. Zur Optimierung der sprachlichen sowie inhaltlichen Aspekte fanden mehrere Feedback-Runden statt. **Fokusgruppen.** Die Fokusgruppen zeigten, dass die *ready4life*-App insgesamt positiv aufgenommen wurde. Insbesondere die Vermittlung über digitale Medien fand große Resonanz. Die Schüler und Schülerinnen empfanden *ready4life* als geeignete, ansprechend gestaltete Möglichkeit zur Selbstreflexion des eigenen Konsumverhaltens. Mit der Fokusgruppe der Suchtpräventionsfachkräfte wurden Ideen zur Implementation von *ready4life* im Berufsschulsetting besprochen sowie eine detaillierte Ausgestaltung der Einführungsstunde.

Phase 2: Evaluation

Konzeptevaluierung. Experten und Expertinnen aus den Bereichen Prävention, Sucht, Pädagogik und Bildung und Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen schätzten den Bedarf durchschnittlich

als hoch, die antizipierte Wirksamkeit als eher hoch und die Attraktivität als gut bis befriedigend ein. Die Teilnahmebereitschaft wurde sehr heterogen eingeschätzt, ebenso die Erreichung verschiedener Zielgruppen. Die Akzeptanz wurde insgesamt als hoch eingeschätzt. Weitere inhaltliche Optimierungsideen der Experten und Expertinnen wurden im weiteren Entwicklungsprozess beachtet und umgesetzt. **Wirksamkeitsevaluierung.** Insgesamt nahmen 35 Berufsschulen in fünf Bundesländern in Deutschland zwischen Oktober 2020 und März 2022 an der Studie teil. Es nahmen 2.568 Berufsschüler und -schülerinnen (Teilnahmerate = 46,6 %) am Screening in der *ready4life* App teil. Zur Interimsanalyse erfolgten Mehrebenen-Regressionen unter Annahme eines Random Intercepts auf Klassenebene. Die Modelle wurden für Gruppenunterschiede der jeweiligen problematischen Nutzungsverhaltensweisen zu Baseline adjustiert. Es ergaben sich eher kleine, aber signifikante Interventionseffekte hinsichtlich Social Media / Gaming ($b = -0,059$; $p = .007$), Sozialkompetenz ($b = 0,065$; $p < .001$) und Stress ($b = -0,020$; $p = .015$). Die Gruppenunterschiede hinsichtlich Tabak-, Cannabis- und Alkoholkonsum waren dagegen nicht signifikant. **Prozessevaluierung.** In der Online-Befragung waren die Meinungen der Schüler und Schülerinnen ($n = 706$) sowie Lehrkräfte ($n = 31$) zur App heterogen ausgeprägt. Ewa die Hälfte der Schüler und Schülerinnen (46 %) gab an, dass die App interessant, einfach zu bedienen (86 %) und ansprechend (70 %) sei. Es gab jedoch negative Rückmeldungen zur Länge der Eingangsbefragung, zu als schwierig empfundene Fragen und zu den Schwellenwerten für das Ampel-Feedback. Die Lehrkräfte gaben an, dass die Einführung angemessen (79 %) sowie die bereitgestellten Materialien verständlich, altersgerecht und ansprechend (86 %, 83 % bzw. 79 %) waren. Die Einbindung des Programms in den Schulalltag und eine anonyme Darstellung der Klassenergebnisse wurde als sinnvoll erachtet. Im Interview mit einer Lehrkraft wurden Hürden für die Schulteilnahme sowie technische Schwierigkeiten aufgrund der mangelhaften WLAN-Anbindung beschrieben.

Phase 3: Nachhaltigkeit/ Verstetigung

Der Projektbeirat setzte sich zusammen aus Mitgliedern der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, dem Bundesinstitut für Berufsbildung, dem BKK-Dachverband, der Niedersächsische Fachstelle für Suchtfragen und der Schweizer Lungenliga. Es wurden Möglichkeiten zum langfristigen Einsatz der *ready4life*-App in Deutschland besprochen, eine Umsetzung steht allerdings noch aus. Unter www.ready4life.info wurden Ergebnisse und Materialien bereitgestellt.

5. Umsetzung der Ergebnisse durch das BMG

Neben der Veröffentlichung des Kurz- und Abschlussberichtes auf der Website des BMG sind weitere Informationen auf der Homepage „[ready4life](http://www.ready4life.info)“ erhältlich. Das Projekt hat gezeigt, dass Apps als Präventionsangebote geeignet sind und die Zielgruppe erreichen. Das BMG wird die Erkenntnisse bei der Konzipierung weiterer Projekte berücksichtigen.

6. Verwendete Literatur

Keine.