

Push-Quiz

Hintergrundinformationen (ohne technisches Konzept)

Version 1.1 | 7. März 2022

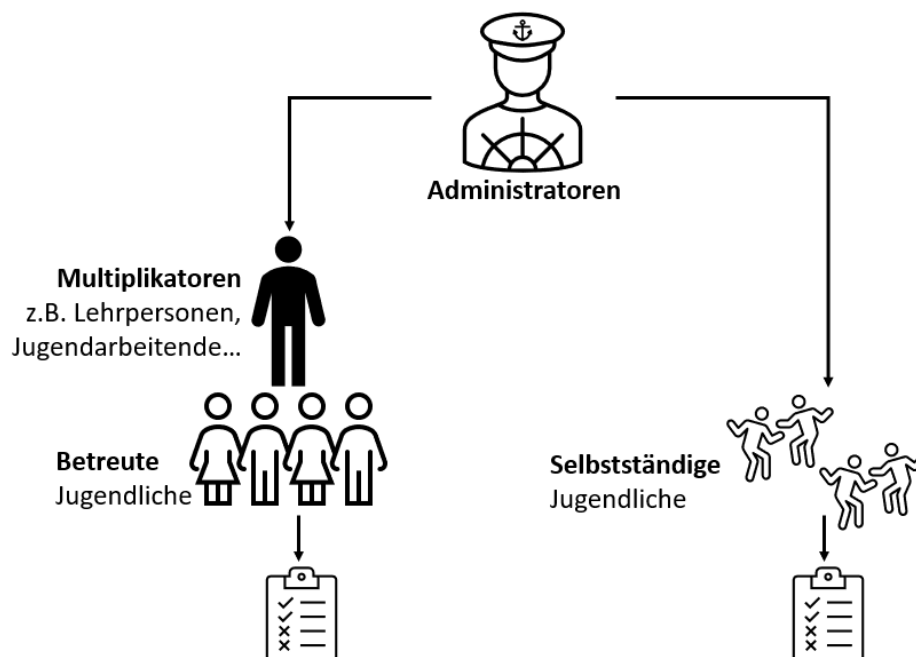
Oliver Padlina

Begriffe	2
Drei Beispiele als Orientierung	3
Ziel des Projektes und Voraussetzungen des Tools	4
Überblick der Struktur vom Tool «Push-Quiz»	5

Begriffe

Folgende Begriffe werden oft in diesem Konzept angewendet:

- **Administratoren** sind jene, die in einem Kanton oder in einer Organisation die Spielregel des Push-Quiz verwalten, z.B. von wann bis wann eine Runde stattfindet und welche Gesundheitsthemen für die Vertiefung mit Jugendlichen zur Verfügung stehen.¹
- **Multiplikatoren** sind Erwachsene (oder Jugendliche), die mit Jugendlichen arbeiten (Lehrpersonen, Schulsozialarbeiter*innen, Jugendarbeiter*innen, J+S-Coachs, Kirchenverantwortliche...). Sie behandeln das ausgewählte Gesundheitsthema mit den **betreuten Jugendlichen**, bevor die jungen Menschen allein am Push-Quiz teilnehmen.
- **Selbstständige Jugendliche** sind jene, die am Projekt Push-Quiz ohne Betreuung eines Multiplikators teilnehmen. Sie beantworten die Fragen des Push-Quiz, ohne dass das Thema vorher oder nachher mit einem Multiplikator behandelt wurde.



¹ Das erste Mal wird das Gesundheitsamt vom Kanton Graubünden die Administrationsrolle übernehmen. Das Projekt «Push-Quiz» wird vorerst nur im Kanton Graubünden umgesetzt.

Drei Beispiele als Orientierung

Mit drei vereinfachten Beispielen wird ein Eindruck vermittelt, wie das Projekt «Push-Quiz» funktioniert.

Beispiel 1 | Der Lehrer Meier (*mit betreuten Jugendlichen*)

Der Lehrer Meier hat sich Anfang September für das Projekt «Push-Quiz» registriert und aus einer Liste von 10 Themen 2 ausgewählt, die er gerne mit den Schülern*innen behandeln möchte (z.B. Alkohol und Berufswahl). Er hat auch festgelegt, dass er sich mit dem Thema «Alkohol» am 20.9 und mit dem Thema «Berufswahl» Ende Oktober auseinandersetzen wird.

Pünktlich am 20. September bekommt er eine erste E-Mail-Mitteilung, die ihm erklärt, mit welchen Instrumenten er das Thema «Wirkung von Alkohol» mit Schülern*innen behandeln kann. Das Thema behandelt er in der Schulklasse einige Tage später. Bei dieser Gelegenheit bittet er die Schüler*innen, sich für das Push-Quiz zu registrieren. Ende September bekommen die registrierten Schüler*innen per SMS oder E-Mail mit einem Link die Einladung am Push-Quiz teilzunehmen. An welchem Tag die Schüler*innen die Mitteilung bekommen, hat der Lehrer Meier im Voraus bestimmt. Mit den Fragen des Push-Quiz können die Schüler*innen Punkte sammeln.

Ende Oktober bekommt der Lehrer Meier eine zweite E-Mail-Mitteilung, aber dieses Mal, mit Anregungen, um das Thema «Berufswahl» zu vertiefen. Die vorgeschlagenen didaktischen Instrumente setzt er wenige Tage später mit den Schülern*innen ein. Die Schüler*innen werden Mitte November per SMS oder E-Mail eingeladen, am Push-Quiz teilzunehmen. In der Mail- bzw. SMS-Mitteilung finden sie einen Link, der sie zum Push-Quiz führt. So können sie wieder Punkte sammeln.

Die Runde mit zwei Themen ist nun abgeschlossen. Wenn die Schüler*innen vom Lehrer Meier viele Fragen des Push-Quiz korrekt beantwortet haben, nehmen sie Ende November an einem Wettbewerb teil. Wenn die Klasse gewinnt, bekommt sie einen Preis vom Gesundheitsamt, das das Projekt «Push-Quiz» organisiert hat. Auch Lehrer Meier kann seinen Schülern*innen einen Preis vergeben, wenn er das möchte.

Beispiel 2 | Die Jugendarbeiterin Lara (*mit betreuten Jugendlichen*)

Auch die Jugendarbeiterin Lara hat sich für das Projekt «Push-Quiz» registriert, sowie 2 Themen und 2 Daten für die E-Mail-Mitteilung bestimmt.

Anfang Oktober bekommt sie die erste E-Mail-Mitteilung, die ihr erklärt, wie sie das Thema «Cannabiskonsum» mit Jugendlichen vertiefen kann. Am nachfolgenden Samstag bietet Lara den Jugendlichen die Möglichkeit an, das Thema Cannabis zu besprechen. Bei dieser Gelegenheit lädt sie die jungen Menschen ein, sich auch für das Push-Quiz zu registrieren. Damit so viele Jugendliche wie möglich am Push-Quiz teilnehmen, schreibt sie zudem einen Beitrag auf Instagram und schlägt allen Followern vor, sich für das Push-Quiz zu registrieren, auch wenn sie bei der Themenvertiefung am Samstag nicht teilnehmen können oder wollen. Mitte Oktober bekommen die Jugendlichen, die sich registriert haben, per E-Mail oder SMS einen Link, der zum Push-Quiz verweist. An welchem Tag diese Mitteilung geschickt wird, hat Lara im Voraus bestimmt. Mit dem Push-Quiz können die Jugendlichen Punkte sammeln.

Anfang November wiederholt sich der Vorgang mit einem zweiten Thema, z.B. «Wie man mit Konflikten umgeht». Lara bekommt Anregungen, wie sie das Thema mit den Jugendlichen behandeln kann. Sie bietet den Jugendlichen an einem Abend die Möglichkeit an, das Thema zu vertiefen. Einige

Tage später werden die jungen Teilnehmer*innen, die registriert sind, per SMS oder E-Mail eingeladen, am Push-Quiz teilzunehmen. So können sie wieder Punkte sammeln.

Nun ist die Runde mit den zwei Themen vorbei. Ende November stellt der Organisator des Push-Quiz fest, nämlich das Gesundheitsamt, welche Gruppe das beste Ergebnis erzielt hat. Wenn die Gruppe von Lara in der Rangliste oben platziert ist, können 'ihre' Jugendliche am Wettbewerb teilnehmen und einen Preis gewinnen, der vom Gesundheitsamt vergeben wird. Auch Lara kann einen Preis vergeben, wenn sie das möchte.

Beispiel 3 | Selbstständige Jugendliche.

Jugendliche erfahren durch verschiedene Kanäle, dass sie an einem Push-Quiz teilnehmen und dabei Preise gewinnen können.

Die Jugendlichen, die sich für das Push-Quiz registrieren, wählen aus einer Liste die Themen aus, die sie behandeln und wann sie am Push-Quiz teilnehmen möchten.

Marc ist ein von diesen selbstständigen Jugendlichen. Marc interessiert sich für die Themen «Stress» und «Konflikte», deswegen hat er die zwei Themen gewählt. Er hat auch entschieden, sich mit dem Thema Stress am 22. September und mit dem Thema Konflikte am 23. Oktober auseinanderzusetzen.

An diesen Daten bekommt er ein E-Mail oder SMS mit einem Link, der auf das Push-Quiz verweist. Er beantwortet am 22.9 die Fragen zum Thema Stress und am 23.10 jene zum Thema Konflikte. So kann er Punkte sammeln. Im Push-Quiz selbst erfährt er auch, wo er u.a. auf feel-ok.ch mehr Infos zu diesen Themen findet. Dies erhöht die Wahrscheinlichkeit, die Fragen richtig zu beantworten und so mehr Punkte zu sammeln bzw. eine bessere Treffquote zu erzielen.

Wenn Marc genügend Punkte gesammelt hat, darf er Ende November, wenn die Runde mit den 2 Themen vorbei ist, einen Preis gewinnen, der vom Amt vergeben wird.

Ziel des Projektes und Voraussetzungen des Tools

Das Projekt «feel-ok.ch | Push-Quiz» dient dazu,

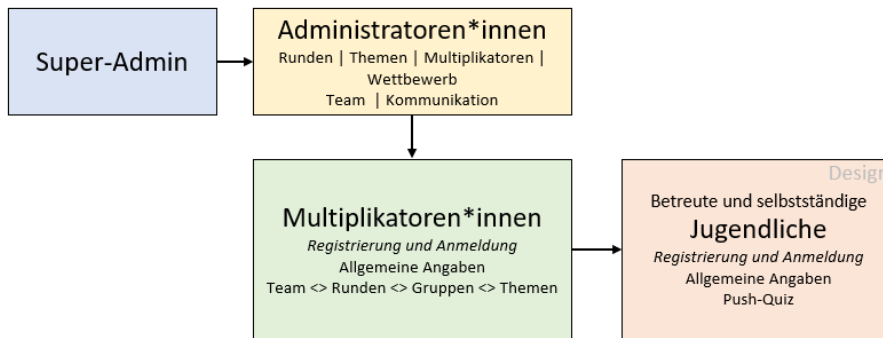
- Jugendliche zu animieren, sich mit den Gesundheitsthemen von feel-ok.ch wie auch von anderen Angeboten über mehrere Wochen auseinanderzusetzen und
- Multiplikatoren zu befähigen, mit wenig Aufwand diese Themen mit den betreuten Jugendlichen auf der Grundlage verschiedener Ansätze und Methoden zu behandeln.

Das Push-Quiz soll folgende Voraussetzungen erfüllen:

- Die Multiplikatoren können den Aufwand und den Zeitplan des Einsatzes flexibel ihren Bedürfnissen anpassen.
- Die Multiplikatoren können aus einem Katalog die Themen auswählen, die sie mit den Jugendlichen vertiefen möchten.
- Am Projekt dürfen sowohl Jugendliche teilnehmen, die von Multiplikatoren begleitet werden, wie auch jene, die selbstständig ohne Begleitung mitmachen möchten.
- Die Teilnahme am Projekt ist freiwillig, sowohl für die Multiplikatoren wie auch für die Jugendlichen.
- Das Projekt soll in verschiedenen Settings für eine bessere Verbreitung durchführbar sein.

Überblick der Struktur vom Tool «Push-Quiz»

Das Tool «Push-Quiz» besteht aus vier Ebenen:



Ebene 1 | Super Admin

Der Super-Admin legt fest, welche Administratoren Zugang zum Tool «Push-Quiz» haben, bietet Support für die Administratoren an und kann erfahren, wie viele Multiplikatoren und Jugendliche am Projekt teilnehmen. Bei Bedarf kann er noch zusätzliche Aufgaben wahrnehmen, z.B. bei der Generierung von Inhalten.

Der Super Admin in dieser Projektphase ist der Programmleiter von feel-ok.ch.

Ebene 2 | Administratoren

Die Administratoren verwalten alles, was Multiplikatoren brauchen, um am Projekt «Push-Quiz» teilzunehmen, u.a. die Runden, die Themen, die Preise und die Kommunikation. Die Administratoren sind auch die Referenzorganisation für die selbstständigen Jugendlichen².

Das erste Jahr wird nur das Gesundheitsamt vom Kanton Graubünden eine Administrationsrolle im Rahmen vom Push-Quiz übernehmen.

Ebene 3 | Multiplikatoren

Die Multiplikatoren, z.B. Lehrpersonen, Schulsozialarbeiter*innen, Jugendarbeiter*innen usw. sind jene, die das Projekt «Push-Quiz» mit Jugendlichen einsetzen. Mit dem Tool können sich die Multiplikatoren registrieren, Themen auswählen, festlegen, wann sie ein Thema mit den Jugendlichen behandeln möchten und wann die Jugendlichen am Push-Quiz teilnehmen. Sie sind auch jene, die die Jugendlichen einladen, mit einem speziellen Link bzw. QR-Code sich für das Push-Quiz zu registrieren.

Das erste Jahr werden nur Lehrpersonen, Schulsozialarbeitende, Jugendarbeitende und andere Fachpersonen aus dem Kanton Graubünden die Rolle als Multiplikatoren im Rahmen vom Projekt «Push-Quiz» wahrnehmen.

Ebene 4 | Jugendliche

Betreute und selbstständige Jugendliche, die sich für das Push-Quiz registriert haben, können die Fragen des Push-Quiz beantworten und Punkte sammeln. Jugendliche mit einer hohen Treffquote können an einem Wettbewerb teilnehmen und Preise gewinnen, die vom Administrator vergeben werden. Auch die Multiplikatoren können Preise im eigenen Ermessen vergeben.

² Die Referenz für die betreuten Jugendlichen sind die Multiplikatoren.

Push Quiz

Technisches Konzept

Beschreibung der Teilprojekte 1.A bis 5.B

Das technische Konzept besteht aus 65 Seiten. Diese wurden aus dieser Zusammenfassung entfernt. Falls jemand das technische Konzept wünscht, kann mit Oliver Padlina Kontakt aufnehmen: padlina@radix.ch