



## ÜBER STEP-UP

**STEP\_UP: Stop Epidemic Growth Through Learning** ist ein europäisches Erasmus+ -Projekt, das im Dezember 2020 gestartet ist und eine Laufzeit bis Ende Februar 2023 hat. STEP\_UP will ein Bildungsinstrument für Organisationen im sozialen Bereich und Aktive in örtlichen Gemeinschaften schaffen, mit dem sie lernen, sich in Zeiten von Pandemien richtig zu verhalten und Notsituationen zu bewältigen. Hierfür werden durch spielerisch angewandte Strategien geschult.

## KONTEXT

Seit dem Auftreten der ersten COVID-19-Fälle haben Länder unterschiedliche Strategien und Maßnahmen entwickelt, um mit der Pandemie fertig zu werden. Nach den Notmaßnahmen zu Beginn der Pandemie wird deutlich, dass ein kollaborativer Führungsansatz gebraucht wird. Nur die Zusammenarbeit aller Bürgerinnen und Bürger wird dazu führen, einigermaßen sicher durch die Krise zu kommen.

Die Folgen der Pandemie werden lange anhalten, und wir können nicht davon ausgehen, dass es keine künftigen Krisen dieser Art geben wird. Telearbeit, soziale Distanz und ein größerer Bedarf an medizinischer Behandlung und Pflege führten zur Entwicklung neuer Methoden. Wir haben ein neues Verständnis für fragile gesellschaftliche Bereiche entwickelt und Änderungen bei Arbeit und Ausbildung, Verfahren und Routinen eingeführt, die sich in vollem Umfang erst in den nächsten Monaten und Jahren zeigen werden.

Abgesehen von all den Innovationen und neuen Möglichkeiten, die jetzt zum Beispiel im Dienstleistungsbereich angeboten werden, muss dafür gesorgt werden, dass Beschäftigte im Wohlfahrtsbereich, Schlüsselpersonen in der örtlichen Gemeinschaft, informell Pflegende und Freiwillige Kompetenzen entwickeln, die sie befähigen, in Zukunft mit entsprechenden Situationen umzugehen.

## ZIELE

1. Erarbeitung eines aussagekräftigen, unterstützenden und innovativen Trainings-Toolkit, das ein Spiel, Trainingsmaterialien und Anleitungen beinhaltet
2. Sicherstellung seiner breiten Nutzung als leicht zugängliches Freizeitspiel im Sinne eines Beitrags zur informellen Bildung - auch für Personen mit niedrigerem Qualifikationsniveau
3. Schulung und Unterstützung von Pflegefachkräften, Schlüsselpersonen in örtlichen Gemeinschaften, informell Betreuenden und Freiwilligen im Umgang mit Notsituationen in Pandemien
4. Erarbeitung zielgruppenorientierter Richtlinien und Aufbereitung von Erkenntnissen zu Früherkennung, zu Präventions- und Kommunikationsmaßnahmen sowie zu Interventionen im Gesundheits- und Sozialwesen für Akteure im sozialpolitischen Bereich
5. Sicherstellung der Reichweite und Nachhaltigkeit der Projektergebnisse

# ZIELGRUPPEN

STEP\_UP richtet sich zunächst einmal an die oben genannten Zielgruppen im sozialen Bereich. Das Spiel kann aber auch von jeder anderen Person gespielt werden und hat daher als Maßnahme der Erwachsenenbildung eine große Reichweite. Es spricht auch Menschen mit niedrigerem Qualifikationsniveau an.

Das STEP\_UP-Spiel und das Toolkit ermöglichen es den Lernenden, auf bereits vorhandenen Kompetenzen aufzubauen und ihre Resilienz in gesellschaftlichen Krisensituationen zu verbessern. Menschen, die in Kommunen und Wohlfahrtsverbänden sowie in sozialen und Gesundheitsdiensten tätig sind, erfahren, wo sie nach verlässlichen Informationen suchen können, wie sie sich in Pandemien verhalten sollten, und sie lernen politische Entscheidungen besser zu verstehen. Freiwillige in Verbänden, Vereinen und Initiativen erhalten Ideen und Anleitungen, wie sie zur Sensibilisierung der Öffentlichkeit beitragen können.

Alle Zielgruppen werden somit mit Interventionsstrategien ausgestattet. Indem sie kompetent handeln, fungieren sie als Multiplikatoren und übertragen Beispiele für bewährte Verfahren auf andere Personen und Organisationen. Lernende mit niedrigerem Bildungsniveau werden durch den niedrigschwelligen Ansatz und die leichte Zugänglichkeit der Spielszenarien dazu ermutigt, sich einer Lernerfahrung zu stellen.

# ERGEBNISSE

Das Projekt wird ein Lernspiel erarbeiten, das aber auch als Freizeitspiel verwendet werden kann. In STEP\_UP haben die Spieler das Ziel, die Ausbreitung einer Pandemie zu verhindern. Die Spielerinnen und Spieler müssen sich mit verschiedenen Maßnahmen vertraut machen und diejenigen auswählen, die die Ausbreitung des Virus verhindern, ohne die Wirtschaft zu schädigen oder gesellschaftliche Proteste zu verursachen. Dies trägt dazu bei, staatliche Maßnahmen besser zu verstehen und zu befolgen (was in der heutigen Zeit nicht immer geschieht) und Fakten von Legenden und falschen Nachrichten zu trennen.

Neben dem Spiel und dem Trainings-Toolkit wird ein Handbuch zu sozialen und politischen Interventionen erstellt, das zielgruppenorientierte Richtlinien und Einblicke in Früherkennung, Präventionsmaßnahmen, Interventionen im Gesundheits- und Sozialwesen, politische und Kommunikationsmaßnahmen bietet. Sie werden durch Erzählungen aus dem Alltag, bewährte Methoden und gewonnene Erkenntnisse ergänzt.

# PARTNER

Am Projekt sind fünf Partnerorganisationen in fünf europäischen Ländern beteiligt:

- SHINE 2Europe (Portugal)
- AFEdemy, Akademie für eine altersfreundliche Lebensumwelt in Europa BV (Niederlande)
- ISIS – Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Deutschland)
- Wise Angle (Spanien)
- Kroatisches Institut für öffentliche Gesundheit (Kroatien)

# EUROPÄISCHE KOORDINATION

SHINE 2Europe (Portugal)  
Carina Dantas Und Luís Dias  
Rua Câmara Pestana, Lote 3 - 1ºD/F, 3030-163 Coimbra, Portugal  
[carinadantas@shine2.eu](mailto:carinadantas@shine2.eu) oder [luisdias@shine2.eu](mailto:luisdias@shine2.eu)  
[stepupgame.eu](http://stepupgame.eu)



Kofinanziert durch das  
Programm Erasmus+  
der Europäischen Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.