

caritas

#Dibemat

Digitale Betreuung St. Maternus



Referentinnen

Alexandra Kasper

B.A. Soziale Arbeit
alexandra.kasper@caritas-koeln.de



Katrin Schäfer

B.A. Erziehungswissenschaften
katrin.schaefer@caritas-koeln.de



Gliederung

I. Einführung & Entwicklung des Konzeptes #Dibemat

II. Video

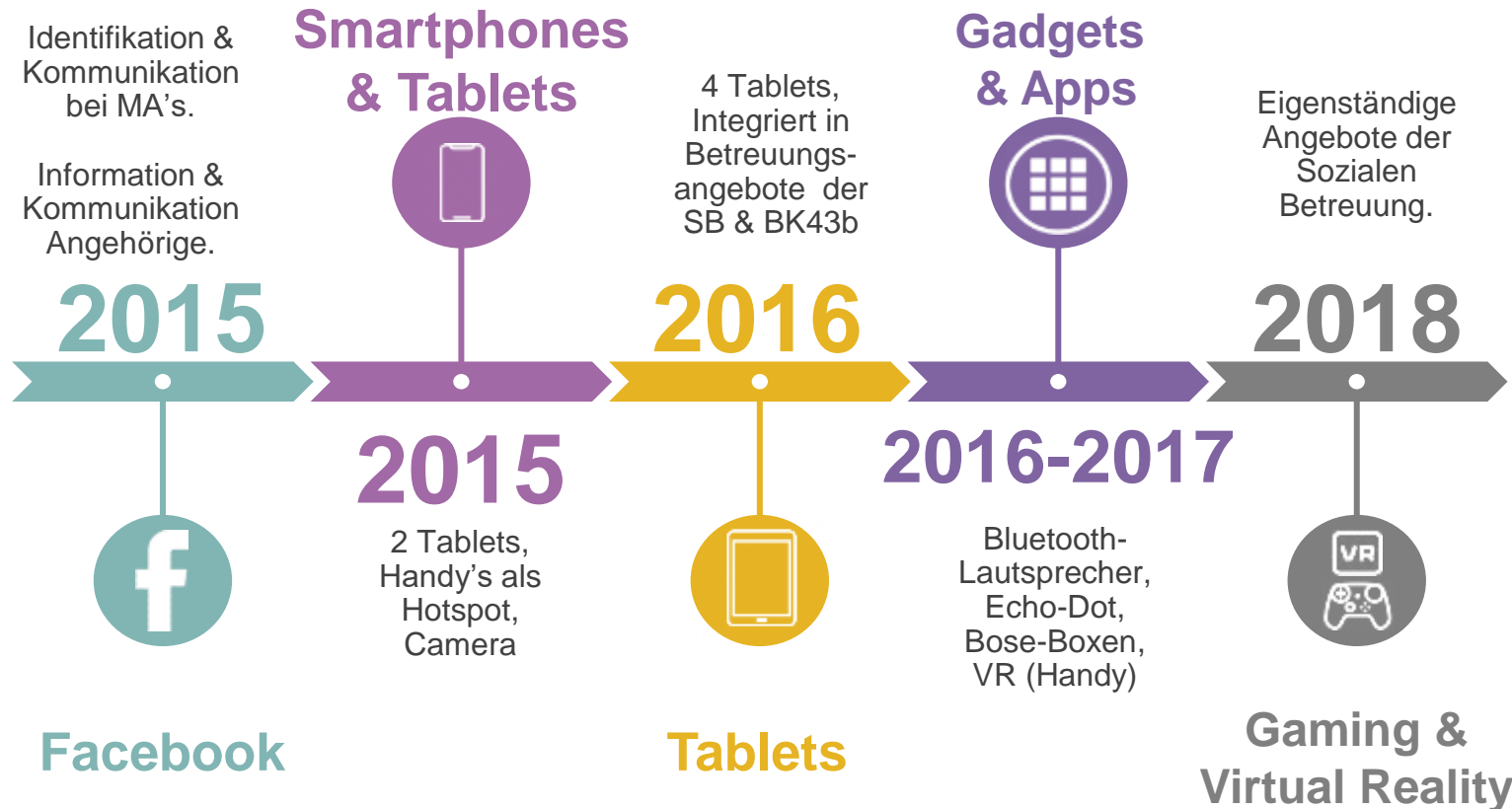
III. Digitale Betreuungsangebote

- a. Tablet
- b. Gaming
- c. Virtual Reality

IV. Raum für Fragen

*„Auch unter den
Bedingungen
der Digitalität
verschwindet
das Analoge
nicht, sondern
wird neu be-
und teilweise
sogar aufgewertet.“*

F. Stalder, 2017, S. 17



caritas

Video

<https://www.facebook.com/CaritasAZStMaternus/videos/2081242155459593/>



caritas

Tablet



Bild: ©Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln / Barbara Bechtloff



caritas

für köln

Tablet als Werkzeug

- Tablet ist Lebensweltnahe
- Ergänzen der persönlichen Kompetenzen
*z. B. Eingliederung in die Angebote der Sozialen
Betreuung*
- Arbeitserleichterung: *z.B. geringer Zeitaufwand in der
Vorbereitung, Arbeitsmaterialien, Flexibilität*
- Zusätzliche Bereicherung der Angebote



für köln

caritas

Gaming



Bild: ©Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln / Barbara Bechtloff



für köln

Gaming

Ziele:

- Entwicklung von Spielfreude
- Ablenkung und Entspannung
- Biographisches Arbeiten
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Training von Geduld, Ausdauer, Konzentration und Gedächtnis
- Verbesserung der Koordinations- und Reaktionsfähigkeit
- Steigerung von sensomotorische Fähigkeiten
- Raum schaffen für das Ausleben von Emotionen



für köln

caritas

Methodik



Bilder: ©Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln / Barbara Bechtloff

caritas

Virtual Reality



Bild: ©Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln / Barbara Bechtloff



für köln

Ziele

- Abwechslung, Wohlbefinden, Freude, Entspannung
- Beruhigend - Aktivierend
- optische Reize setzen & neue Impulse schaffen
- Training der Konzentration
- geistige Aktivierung
- Förderung kognitiver & motorischer Fähigkeiten
- Biographisches Arbeiten
- Stärkung des Selbstbewusstseins
- Ansatz: Eskapismus als Chance



für köln

Setting

- VR-in den WB's (höhere Reichweite)
- Gruppenangebot & Einzelbetreuung
- Interessensabfrage
- Aufklärung
- Einverständnis
- zum Einstieg kurze Sessions (Richtwert max. 10 Minuten)
- Kontakt während des Angebotes (Kontakt vs. Immersion/Präsenz)
- Steuerung überwiegend durch Betreuungskraft



Bild: ©Diözesan-Caritasverband für das Erzbistum Köln / Barbara Bechtloff

caritas

Inhalte & Setup

- Setup: HTC-VIVE
- Leistungsstarker PC
- Plattform Steam



für köln

caritas

Inhalte & Setup

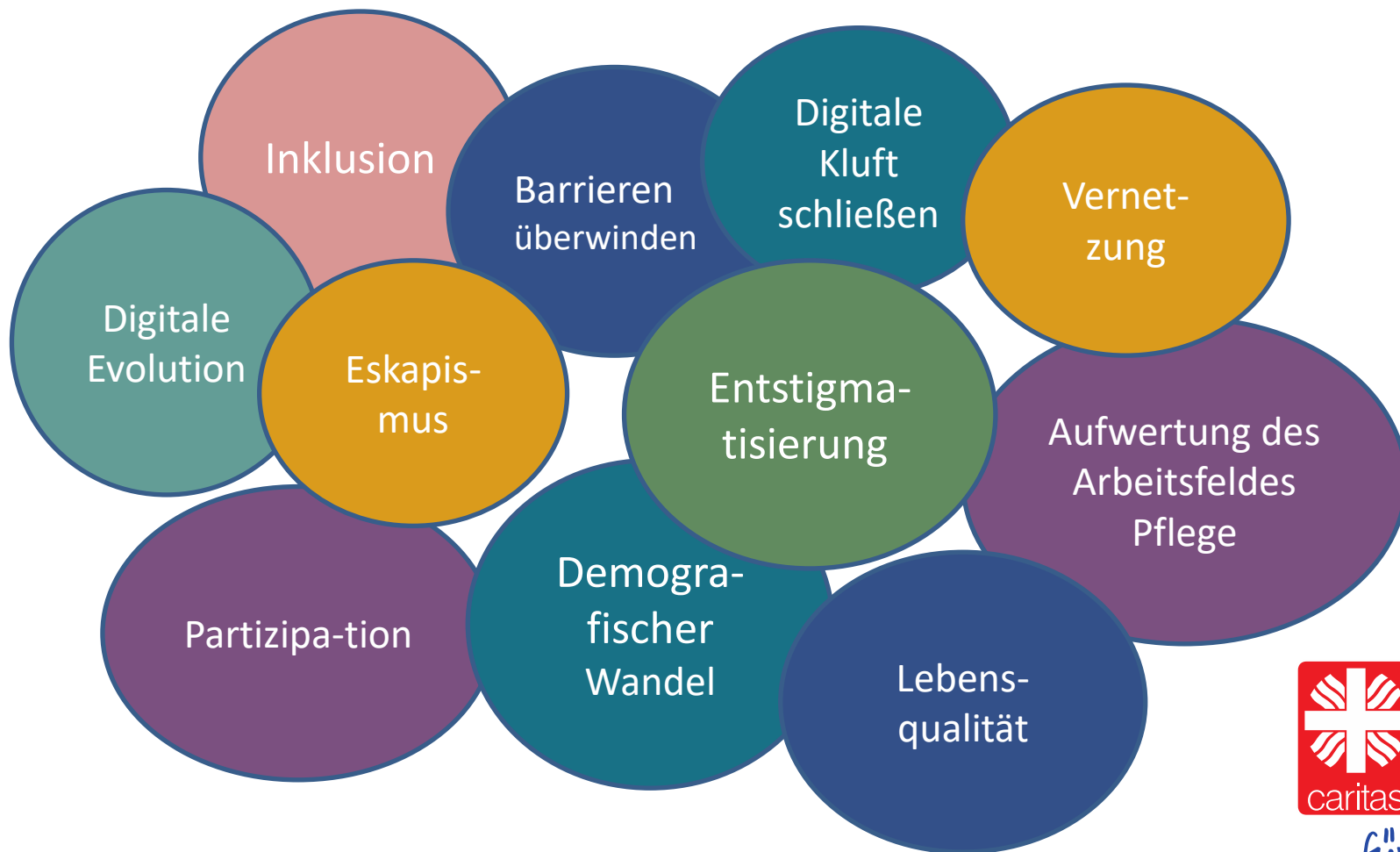
- Spiele: the blu, Google-Earth-VR, Youtube-VR, Apollo 11, etc.



für Köln

caritas

Wozu das ganze?



für köln

caritas

Vielen Dank für ihre
Aufmerksamkeit!

