

# 1 Das Forschungsprojekt MILE

## Idee und Ziel

Die meisten Jugendlichen leben in Baden-Württemberg wie in allen westlichen Konsumgesellschaften in einem ‚Schlaraffenland‘. Dabei wissen nur wenige, woher unsere Nahrung kommt, welche Wertschöpfungsprozesse damit verbunden sind, was eine gute Ernährung ausmacht oder welchen Einfluss sie durch verantwortungsvollen Konsum beispielsweise auf die Produktions- und Vertriebsstrukturen von Lebensmitteln nehmen. Gleichzeitig gehören Smartphones und Tablet-PCs längst zum Alltag vieler Jugendlicher. Sie nutzen mobile Technologien ganz selbstverständlich zur Kommunikation, zum Teilen von Bildern, Erlebnissen und zur Recherche von Informationen (MPFS 2016; Shell-Jugendstudie 2015). Idee ist daher, mobile digitale Endgeräte zu nutzen, um Jugendliche auf Entdeckungstour zu schicken und dadurch ihr Interesse für gutes Essen und Trinken zu wecken.

Ziel des Projektes ist es, spielerorientierte Lernangebote für die Zielgruppe Jugendliche zu schaffen, die Nahrung und Essen vor allem aus der Konsumsicht kennen. Mit MILE können sie erleben, woher unsere Nahrung kommt und gleichzeitig für einen nachhaltigen Konsum und gesunden Essgenuss sensibilisiert werden. Die regionale Verortung ist entsprechend des pädagogischen Konzepts wichtig, um einen emotionalen Bezug zu fördern und Handlungsoptionen aufzubauen. Das gemeinsame Erleben ist ein zentrales Moment für die Entwicklungsphase Jugend (Schneider, Lindenberger 2012). Daher eignet sich das gemeinsame Spielerlebnis ganz besonders für den Zugang zu Themen, die nicht im Hauptfokus der Jugendzeit stehen.

## Projektprodukte

Die kreativen Ernährungsreferentinnen und -referenten des MLR und Lehrpersonen in Schulen schaffen mit MILE passgenaue Lernangebote für die jeweiligen Jugendgruppen in den Regionen. Mit

dem Projekt MILE haben wir folgende Instrumente entwickelt, um Ernährungsreferentinnen und -referenten und Lehrpersonen bei der Erstellung von ortsbezogenen Spiel- und Informationsangeboten zu unterstützen.

- Die MILE Internetplattform informiert über das Projekt und ermöglicht den internen Austausch zwischen den Anwendenden (Ernährungsreferentinnen und -referenten, Lehrpersonen)
- Die MILE Schulungen und das dazugehörige MILE Handbuch dienen dazu, Ernährungsreferentinnen und -referenten und Lehrpersonen praxisorientiert mit dem pädagogischen Konzept vertraut zu machen und den Umgang mit der MILE.Toolbox zu erlernen:
  - Der MILE.Designer ist ein online verfügbarer Baukasten zur einfachen und individuellen Erstellung ortsgebundener MILE Missionen.
  - Der MILE.Explorer ist die App für Smartphones mit Android-Betriebssystem, mit dem Jugendliche die von den Ernährungsreferentinnen und -referenten und Lehrpersonen erstellten MILE Missionen spielen.
- Die MILE Premiummissionen sind mit dem MILE Team beispielhaft entwickelte MILE Missionen, damit Ernährungsreferentinnen und -referenten und Lehrpersonen eine ortbezogene Spielinszenierung während einer Schulung selbst erleben können. Sie dienen als Praxisbeispiele für das umgesetzte pädagogische Konzept und als Referenzmissionen für die wissenschaftliche Begleitforschung.

## MILE entwickelt sich

Das Projekt MILE wächst und lebt durch Ideen und Erfahrungen: Stetig werden wissenschaftliche Befunde und technische Erweiterungen verknüpft mit Erkenntnissen aus bestehenden MILE Missionen und Rückmeldungen aus der Praxis. Um diese konsequente Weiterentwicklung zu ermöglichen, verpflichten sich alle Ernährungsreferentinnen und -referenten und Lehrpersonen, die wissenschaftliche Begleitforschung während der Projektlaufzeit zu unterstützen. Dazu haben

bereits wissenschaftlich begleitete Workshops und Fokusgruppen sowie Seminare an den Pädagogischen Hochschulen stattgefunden. Darüber hinaus finden schriftliche Umfragen statt, an denen sowohl Ernährungsreferentinnen und -referenten und Lehrpersonen als auch Jugendliche in der Projektphase teilnehmen. Zur Nutzung des MILE. Explorers ist die Teilnahme an der Begleitforschung verpflichtend.

## Ein Rückblick auf die Projektgenese

Vor Projektbeginn konnte die von der PH Ludwigsburg zur Verfügung gestellte WIKI-Plattform „INQUIBIDT“ (Projekt im Verbund PATHWAY, 7. Rahmenprogramm der Europäischen Union) zur Erstellung von Bildungsrouten eingesetzt werden. Bildungsrouten sind mobile Informations- und Lernangebote zur Erkundung außerschulischer Lernorte. Im Rahmen kooperativer Seminarangebote in Karlsruhe und Ludwigsburg entstanden einige erfolgreiche Beispiele. Aus diesem Stadium gingen im Wesentlichen folgende zwei Angebote hervor:

- „Karlsruher Mehlspur“

Die „Karlsruher Mehlspur“ ist eine digitale Schnitzeljagd, die Jugendliche zu verschiedenen Stationen zum Thema Brot führt. Für das Spiel sind Smartphones oder Tablet-PCs sowie ein Quizbogen aus Papier notwendig. An jeder Station gilt es eine Aufgabe mittels QR-Code abzurufen und zu lösen. Teilnehmende können sich vorab für Quizbögen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden entscheiden. Die Karlsruher Mehlspur ist abrufbar über:  
[http://inquibidt.zum.de/wiki/Karlsruher\\_Mehlspur](http://inquibidt.zum.de/wiki/Karlsruher_Mehlspur)



- „Knack den Brot-Code“

Ein weiterer Entwicklungsschritt ist beim Bildungsspiel „Knack den Brot-Code“ erfolgt, dessen Spielerzählung sich an DAN BROWNS „DaVinci-Code“ anlehnt. Das Spiel ist ebenfalls auf der INQUIBIDT-Plattform verankert, es bedient sich zusätzlich je-

doch neuer Elemente, die das Spielerleben erweitern. Hier ist die klassische Schnitzeljagd, bei welcher Fragen nacheinander abgearbeitet werden, durch Minispiele erweitert worden. Diese Spielformen sind den Jugendlichen aus ihrem Alltag bekannt und entsprechend attraktiv. Werden die Aufgaben nicht korrekt gelöst, so führt dies zu Umwegen und das Spielziel wird unter Umständen nicht erreicht.

Das Angebot ‚Knack den Brot-Code‘ ist abrufbar über die Inquibidt-Plattform: [http://inquibidt.zum.de/wiki/Info\\_Seite](http://inquibidt.zum.de/wiki/Info_Seite)



Da bei den Beispielen aus dem ersten Stadium die Potenziale mobiler Endgeräte wie Smartphones oder Tablet-PCs nicht umfassend genutzt werden konnten, wurde eine breitere Nutzung der technischen Möglichkeiten angestrebt. Als Folgen wurden während der Projektphase in MILE andere Spielformate gesucht und weiterentwickelt:

### Tidy City Spiele

- Im Rahmen eines weiteren Kooperationsseminars im Sommersemester 2014 arbeiteten Studierende der Hochschulen Karlsruhe und Ludwigsburg u. a. mit dem Spieletool ‚Tidy City‘ des Fraunhofer FIT. Tidy City basiert auf den Erkenntnissen und Technologien von TOTEM (Theorien und Werkzeuge zum Gestalten mobiler Mixed Reality Spiele; Online: <http://totem.fit.fraunhofer.de/tidycity/about/>, Abruf am 2. Februar 2017), welches das FIT in verschiedenen Projekten über mehrere Jahre entwickelt hat. Das Spiel ‚Tidy City‘ wurde ursprünglich von MICHAEL STRÄUBIG in Kooperation mit Fraunhofer FIT entwickelt.
- Das Spielprinzip von ‚Tidy City‘ ähnelt der Idee der Bildungsrouten, erweitert diese jedoch durch Entscheidungsmöglichkeiten, weil hier keine lineare Route mehr vorgegeben wird. Damit müssen Jugendliche strategische Entscheidungen treffen, die das Spielen interessanter, spannender und alltagsnäher machen. Daher sprechen wir hier auch von Spielmissionen.

### MILE Missionen

- Die Befunde dieser Projektphasen sowie vorangegangener Phasen, wissenschaftlicher Studien und das Know-How des neuen Projektpartners Fraunhofer FIT flossen in die Entwicklung der MILE.Toolbox ein. Seit 2015 steht die MILE.Toolbox bereit und ermöglicht die Erstellung eigener mobiler, ortsbezogener MILE Missionen.

Die MILE.Toolbox besteht aus zwei Teilen: Der MILE.Designer ist der webbasierte Baukasten, mit dem Sie in Ihrem Internetbrowser Ihre eigene MILE Mission erstellen können.

Der MILE.Explorer ist die App, mit dem MILE Missionen gespielt werden können. In ein Spiel eingebettet, erkunden die Jugendlichen Ess- und Genusswelt ihrer Region. Der MILE.Explorer präsentiert die Spielgeschichte (‘Gameflow’) und navigiert die Spielenden zwischen den einzelnen Spielstationen (‘Marbles’). Welche Route sie dabei wählen, entscheiden die Spielenden strategisch selbst. An den Marbles stellt der MILE.Explorer die zu lösende Aufgabe vor und gibt den Spielenden Rückmeldung über ihre Lösung. Am Ende der MILE Mission informiert der Abschlussbildschirm die Spielenden über die Eckdaten, die sie in dieser Spieldemission erreicht haben, u. a. die erreichten Punkte. Die Karte hilft den Spielenden den Weg zurück zum Startpunkt zu finden.



Abbildung 1: Die MILE.Toolbox