

# The real Reality Coach / Make a Reality Coach real

Format: Trickfilm/Animationsfilm 5 Minuten

mit anschließendem interaktiven Quiz 5 Minuten

Themenkreis: Nachhaltigkeit vor Ort und/oder Netzwerk & Transfer

Das Ziel der Pädagogik der beruflichen Rehabilitation ist die Qualifizierung für eine leidensgerechte Tätigkeit. Diese ist die Voraussetzung dafür, dass ein Rehabilitand nachhaltig ins Berufsleben integriert werden kann. Für all diejenigen, die erst im Laufe ihres beruflichen Lebens behindert werden, treten dabei oft dieselben Probleme zu Tage, die auch in anderen Situationen mit starken Veränderungen einhergehen. Das Suchen und Erlernen einer leidensgerechten Tätigkeit stellt für die Betroffenen eine Veränderung dar, auf die viele Erkenntnisse aus dem Bereich des Changemanagements übertragen werden können.

## **Beschreibung:**

Bei der Implementierung von neuen, speziell technisch unterstützen Lösungen in der beruflichen Rehabilitation resp. beruflichen Bildung können unterschiedlichste Barrieren wirksam werden. Diese lassen sich in einer ersten Strukturierung grob in die Bereiche

- Nicht-Wissen (das Angebot ist nicht bekannt)
- Nicht-Können (fehlende Kompetenzen zur Umsetzung des Angebotes)
- Nicht-Dürfen (mangelnde Erlaubnis, z.B. durch rechtliche Bestimmungen)
- Nicht-Wollen (mangelnde Akzeptanz, Aversion gegen Veränderungen)

unterteilen.

Am Beispiel des Konzeptes „Reality Coach“ wird in dem geplanten Animationsfilm diese Situation dargestellt: Ein innovatives, digitales Lehr-/Lernkonzept (Augmented Reality, Blended Learning etc.) löst bei den verschiedenen Akteuren des Rehabilitations-Öko-Systems unterschiedliche Reaktionen aus.

Mit dem anschließenden, App-gestützten Quiz (mit Sofort-Auswertung) sollen die Teilnehmenden aus ihren Erfahrungen die für sie relevanten Barrieren (entsprechend der gewählten Systematik oben) ermitteln.

Diese Schwerpunktsetzung auf bestimmte Barrieren bildet den Input bzw. den Rahmen für das World-Café, in dem dann konkrete Lösungsideen für die Überwindung dieser Barrieren erarbeitet werden. Für eine dieser Ideen soll im Sinne des Ansatzes des Design-Thinking ein erster Prototyp erstellt werden.

Das sich an die eQualification-Veranstaltung anschließende Vorhaben zur Überwindung zentraler Umsetzungshürden (z.B. Promotion-Tour, Road-Show, Pop-up-Lab) baut auf diesen Prototypen auf.

Im Rahmen des Vorhabens soll der Prototyp

- zu einer konkreten Lösung weiterentwickelt und
- den betreffenden Akteuren des Ökosystems vorgestellt bzw. bei diesen eingesetzt (Reality-Check)
- sowie evaluiert werden

### Referierende:

- Sohil Yadegar (GFN AG)
- Oliver Sigrist (Berufsförderungswerk Schöenberg)
- Dr. Michael Krause (Bergische Universität Wuppertal)