

Themen für Abschluss- und Projektarbeiten im IN FORM-Projekt KlimaFood

Interaktive Lernstationen für Grundschulkinder entwickeln und evaluieren	
Kurzbeschreibung des Vorhabens	<p>Teil des KlimaFood-Projektes sind mehrtägige Workshops mit Grundschüler*innen, bei denen sich die Kinder mit nachhaltiger, gesundheitsfördernder Ernährung befassen, indem sie einen eigenen Hip-Hop-Song über das Thema schreiben, ihn professionell aufnehmen und ein Musikvideo drehen. Zusätzlich wird gemeinsam gekocht und gegessen, sodass das erarbeitete Ernährungswissen praktisch wird.</p> <p>Inhalt ihrer Abschluss-/Forschungsarbeit ist es, Lernstationen für diese Workshops zu entwickeln. Diese können die Workshopleiter*innen nutzen, um niederschwellig zu verschiedenen Ernährungsthemen hinzuführen oder sie zu vertiefen. Dazu können z. B. kleine Spiele und Experimente genutzt werden. Anschließend erproben Sie die Lernstationen selbst oder begleiten die Erprobung durch Workshopleiter*innen. Dabei erheben sie Forschungsdaten, evaluieren die Lernstationen und leiten Optimierungsvorschläge ab.</p>
Methodisches Vorgehen	Vorwiegend qualitativ, z. B. mit Beobachtungen, Einzel- oder Gruppeninterviews
Zielgruppe, mit der gearbeitet wird	Kinder
Ihre Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • Direkte Zusammenarbeit mit Zielgruppen und Akteur*innen in der Praxis • Die Lernstationen haben einen konkreten Nutzen für die Praxis. • Die Testung des Spiels und die Datenerhebung sind prinzipiell in ganz Deutschland möglich. Optimalerweise kann die Testung im Rahmen geplanter Workshops im Sommer 2023 in Berlin stattfinden.
Ihr Profil	<ul style="list-style-type: none"> • Studium in Ökotrophologie/ Ernährungswissenschaften, Gesundheitswissenschaften, Sozialer Arbeit, Bildungswissenschaften, Lehramtsstudiengängen oder vergleichbaren Studiengängen • Interesse am Themenbereich gesundheitsfördernde und nachhaltige Ernährung • Erfahrung im Umgang mit Kindern

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Ein Exit-Game weiterentwickeln und evaluieren

Kurzbeschreibung des Vorhabens	Im Rahmen des KlimaFood-Projektes und einer vorangegangenen Masterarbeit ist ein digitales Exit-Game für die Zielgruppe Jugendliche mit dem Tool h5p entwickelt und evaluiert worden. Das Spiel spricht unterschiedliche Themen nachhaltiger Ernährung an. Die Evaluation im Rahmen der Masterarbeit hat Bedarf zur Überarbeitung und weiteren Anpassung an die Interessen der Zielgruppe gezeigt. Inhalt Ihrer Abschluss-/Forschungsarbeit ist die Überarbeitung des Exit-Games anhand der Ergebnisse der vorangegangenen Masterarbeit sowie eigener Recherchen theoretischer Hintergründe zu nachhaltiger Ernährung und Spielentwicklung sowie eigener Ideen. Ggf. können Personen der Zielgruppe oder Akteur*innen der Jugendarbeit in die Weiterentwicklung einbezogen werden, um sie partizipativ zu gestalten. Anschließend testen sie das Exit-Game mit jungen Menschen in einem Setting ihrer Wahl (z. B. Jugendgruppe) und erheben dabei Forschungsdaten anhand derer Sie das Exit-Game anschließend evaluieren und Optimierungsmöglichkeiten ableiten.
Methodisches Vorgehen	Vorwiegend qualitativ, z. B. mit Beobachtungen, Einzel- oder Gruppeninterviews, ggf. Erstellung von Concept Maps oder ähnlichen Forschungsmethoden zur Untersuchung der Wissensentwicklung der Zielgruppe
Zielgruppe, mit der gearbeitet wird	Jugendliche (oder junge Erwachsene)
Ihre Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • Direkte Zusammenarbeit mit Zielgruppen und Akteur*innen in der Praxis • Das Spiel als Endprodukt wird Akteur*innen der Jugendarbeit zur Verfügung gestellt und hat damit einen konkreten Nutzen für die Praxis. • Die Arbeit ist eine Gelegenheit, Ernährungsbildungsmaterialien zu gestalten, die von der Zielgruppe eigeninitiativ genutzt werden und wirklich ankommen. • Die Testung des Spiels und die Datenerhebung sind in ganz Deutschland möglich.
Ihr Profil	<ul style="list-style-type: none"> • Studium in Ökotrophologie/ Ernährungswissenschaften, Gesundheitswissenschaften, Sozialer Arbeit, Bildungswissenschaften, Lehramtsstudiengängen oder vergleichbaren Studiengängen • Interesse am Themenbereich gesundheitsfördernde und nachhaltige Ernährung • Interesse an der Gestaltung spielpädagogischer Materialien und Erfahrung mit dem Spielen von Escape-Spielen • Erfahrung im Umgang mit der Zielgruppe Jugendliche

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Weiterentwicklung von Ernährungsbildungsaktionen/-spielen

Kurzbeschreibung des Vorhabens	Im Rahmen des KlimaFood-Projektes wurden unterschiedliche Ernährungsbildungsaktionen (z. B. Kochaktionen, Videoprojekte...) und Spiele (z. B. Geländespiele, Bewegungsspiele, Gesellschaftsspiele) entwickelt und zu einer Materialsammlung für Akteur*innen der Jugendarbeit zusammengestellt. Ziel der Aktionen und Spiele ist es, Themen nachhaltiger und gesundheitsfördernder Ernährung in Settings der Jugendarbeit zu integrieren und zu vermitteln. Nun müssen die entwickelten Materialien in der Praxis getestet, evaluiert und überarbeitet werden. Für Ihre Abschluss-/Forschungsarbeit wählen Sie eine Aktion/ein Spiel oder ein Themengebiet mit mehreren zusammenpassenden Aktionen/Spielen aus der KlimaFood-Sammlung aus. Ggf. entwickeln Sie das Material weiter. Anschließend erproben Sie es in einem Setting der Kinder- oder Jugendarbeit Ihrer Wahl und erheben dabei Forschungsdaten, anhand derer Sie das Material anschließend evaluieren und optimieren.
Methodisches Vorgehen	Vorwiegend qualitativ, z. B. mit Beobachtungen, Einzel- oder Gruppeninterviews, ggf. Erstellung von Concept Maps oder ähnlichen Forschungsmethoden zur Untersuchung der Wissensentwicklung der Zielgruppe
Zielgruppe, mit der gearbeitet wird	Kinder/Jugendliche
Ihre Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • Direkte Zusammenarbeit mit Zielgruppen und Akteur*innen in der Praxis • Die fertigen Materialien werden Akteur*innen der Jugendarbeit zur Verfügung gestellt und haben damit einen konkreten Nutzen für die Praxis. • Die Arbeit ist eine Gelegenheit, Ernährungsbildungsmaterialien zu gestalten, die von der Zielgruppe eigeninitiativ genutzt werden und wirklich ankommen. • Die Testung der Materialien und Datenerhebung sind in ganz Deutschland möglich.
Ihr Profil	<ul style="list-style-type: none"> • Studium in Ökotrophologie/ Ernährungswissenschaften, Gesundheitswissenschaften, Sozialer Arbeit, Bildungswissenschaften, Lehramtsstudiengängen oder vergleichbaren Studiengängen • Interesse am Themenbereich gesundheitsfördernde und nachhaltige Ernährung • Interesse an der Gestaltung spielpädagogischer Materialien • Optimalerweise Erfahrung im Umgang mit der Zielgruppe Kinder/Jugendliche

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Ernährungsbildung mit mobilen Küchen: Entwicklung von Praxistipps

Kurzbeschreibung des Vorhabens	Teil des Projektes KlimaFood ist die Entwicklung von praxistauglichen Ernährungsbildungskonzepten für den Einsatz in Lebenswelten vielfältiger Zielgruppen. Dazu gehört die Durchführung von Mitmach-Kochaktionen mit mobilen Küchen. Im Rahmen dessen sollen Praxistipps für Akteur*innen in den Lebenswelten formuliert werden, die die Konzeption von Aktionen im eigenen Setting, die Auswahl, Anschaffung und Nutzung einer passenden mobilen Küche und die Vermittlung von Ernährungsthemen an die eigene Zielgruppe erleichtern. Als Grundlage hierfür sollen Praxiserfahrungen aus dem KlimaFood-Projekt und aus anderen Projekten und Initiativen in ganz Deutschland dienen, die mobile Küchen für Ernährungsbildungsaktionen nutzen. Hierzu wurden bereits fünf Interviews mit anderen Akteur*innen geführt und qualitative Daten (v. A. Beobachtungsprotokolle von Einsätzen mobiler Küchen) im KlimaFood-Projekt erhoben. Inhalt Ihrer Abschluss-/Forschungsarbeit ist die Entwicklung der Praxistipps. Dazu werten Sie die bereits vorliegenden Daten diesbezüglich aus und ergänzen diese (nach Bedarf) durch eigene Forschungsdaten. Dazu führen Sie ggf. Expert*innen-Interviews mit weiteren Akteur*innen durch, die mobile Küchen bereits nutzen, führen Beobachtungen im Rahmen von Mitmach-Kochaktionen im KlimaFood-Projekt durch ö. Ä.
Methodisches Vorgehen	Qualitativ: Expert*innen-Interviews, Beobachtungen
Zielgruppe, mit der gearbeitet wird	Flexibel (z. B. Jugendliche, Familien, Personen mit Migrationsgeschichte, Tafelkund*innen)
Ihre Vorteile	<ul style="list-style-type: none"> • Direkte Zusammenarbeit mit Zielgruppen und Akteur*innen in der Praxis: Kontakt mit Settings und Zielgruppen nach eigenem Interessenschwerpunkt • Nutzen für die Praxis: Das fertige Produkt wird Akteur*innen in Lebenswelten verschiedenster Zielgruppen zur Verfügung gestellt, die sich Unterstützung bei der Gestaltung von Ernährungsbildung in ihrem Setting wünschen. • Gelegenheit zum Kennenlernen von sozialen Einrichtungen und Akteur*innen in ganz Deutschland.
Ihr Profil	<ul style="list-style-type: none"> • Studium in Ökotrophologie/ Ernährungswissenschaften, Gesundheitswissenschaften, Sozialer Arbeit, Bildungswissenschaften, Lehramtsstudiengängen oder vergleichbaren Studiengängen • Interesse am Themenbereich gesundheitsfördernde und nachhaltige Ernährung • Interesse an der Gestaltung niederschwelliger, innovativer Ernährungsbildungsangebote

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages