

## „The Quest“ – ein manualisiertes Trainingsprogramm für den professionellen Einsatz

„The Quest“ ist als Baukastensystem in Modulen als sehr praxisorientiertes Training aufgebaut. Die einzelnen Einheiten sind alle nach dem gleichen Muster strukturiert und zeitlich in 2 ¼ Std. gerahmt: Begrüßung & Vorstellung des jeweiligen Themas, Blitzlicht und Rückblick auf die Zwischenzeit zur letzten Runde, kurze Pause, Start des Hauptthemas und die Abschlussrunde. Das schafft eine hohe Transparenz für TeilnehmerInnen und eine gute Vorbereitung seitens der TrainerInnen. Alle Inhalte sind detailliert beschrieben und im Handbuch enthalten. Arbeitsblätter sind entweder als Kopiervorlage dem Modul beigelegt oder im Arbeitsheft für die TN enthalten. Alle Einheiten und Arbeitsblätter werden in der Trainerschulung ausführlich besprochen und parallel einmal komplett durchgespielt. Das ermöglicht von Anfang an Praxiserfahrungen und Bezüge zu den Inhalten, die nachhaltig und für die eigene Arbeit abrufbar sind.



Für die Teilnehmenden bietet „The Quest“ neben der differenzierten Auseinandersetzung für User auch viele Möglichkeiten des Einsatzes in präventiven Kontexten. Einige Teile – vor allem aus dem Bereich der ersten drei Module – lassen sich mit den beigelegten Arbeitsblättern auch unmittelbar als Präventionsmaßnahme im Unterricht mit Schulklassen oder bei Jugendgruppen anwenden und für Elternabende nutzen:

- Die Beschäftigung mit der eigenen Medienbiografie & Mediennutzung als Unterrichtseinheit dient als Bestandsaufnahme und verdeutlicht Muster in sozialen Gruppierungen (welche Spiele, welche Netzwerke, welche Likes und Follows, ...)
- Die Auseinandersetzung mit „Spieltypen“ und Bindungsfaktoren ermöglicht das Erkennen von Einladungen zum Weiterspielen („nur noch 5 Minuten...“)
- Das Ausleuchten der alltäglichen Mediennutzung und Aufzeigen von Mechanismen der Hersteller, die nicht nur ein besseres Spielerleben ermöglichen, sondern auch „Suchtfaktoren“ sein können, sorgt für Aha-Effekte und bewusste Reflektion der eigenen Nutzung

## Programmübersicht

**„The Quest“ bietet Herausforderungen auf drei Ebenen an:**

### Teil 1

Vorgespräche, Indikation und Bestandsaufnahme (Einzelsprache unter Einbeziehung von Eltern/Partnern/Angehörigen)

### Teil 2

6 Module die in 2 Blöcken á 3 Gruppensitzungen bearbeitet werden. Im ersten Modul (Income) werden Medienbiografie und aktuelle Mediennutzung betrachtet, Virtualität und Realität verglichen und die weitere Nutzung festgelegt. Das zweite Modul (The Quest) vermittelt elementare Strategien zur Konsumkontrolle, nutzt vorhandene Ressourcen zur Zielerreichung und beschäftigt sich mit der durch die „Nicht-Nutzung“ entstehenden Lücke.

Ein Zusatzmodul (The Adventure) bietet bei Bedarf die Möglichkeit, sich mit dem Thema „soziale Kompetenzen“ und „Umgang mit Belastungen“ intensiv auseinanderzusetzen.

In der abschließenden Einheit (Escape) werden gemachte Fortschritte und erreichte Ziele mit einem Blick in die Zukunft und ihren Möglichkeiten verknüpft.

### Teil 3

Nachbereitung

## Ausbildung für Fachkräfte

Die TeilnehmerInnen dieses Seminars werden systematisch mit dem Quest-Programm und dessen Umsetzung vertraut gemacht.

Inhalte:

- Kontrollierter Konsum: Theorie- und Forschungsstand.
- Übersicht: The Quest-Programm.
- Vorgehensweisen und Einsatzfelder.
- Inhalt und Aufbau der Einheiten des Programms.
- Übungen zur Durchführung des Programms als Gruppenprogramm.
- Übersicht: Diagnostik, Evaluation, Qualitätsmanagement.
- ExpertInnen-Netzwerk der GK Quest Akademie.

Nutzen:

Die TeilnehmerInnen erwerben die Kompetenz, „The Quest“ im Praxisalltag anzuwenden. Darüber hinaus erhalten sie das detaillierte Trainermanual. Für die KlientInnen steht ein Handbuch mit Medientagebüchern zur individuellen Zielplanung zur Verfügung.

TrainerInnen-Netzwerk:

AbsolventInnen von „The Quest“ erhalten im ExpertInnen-Netzwerk der GK Quest Akademie umfangreiche Unterstützung bei der Implementierung und Durchführung ihrer Programme.

## Was ist „The Quest“?

The Quest ist ein intensives Trainingsprogramm, das für Gruppen und Einzelgespräche zum Themenbereich PC-/Internetkonsum aus der Arbeitspraxis mit Gamern entwickelt wurde.

Medienkonsum bietet eine Vielfalt von Möglichkeiten, um Gefühle wie Entspannung, Wettbewerb, Erfolg, Anerkennung, Abenteuer und Ablenkung schnell und jederzeit haben zu können. Regelmäßiger oder übermäßiger PC-/Internetkonsum ist deshalb in vielen Familien und Beziehungen ein konfliktgeladenes Thema. Die Nutzung sorgt oft für Unruhe und Störungen, wenn die Mediennutzung immer mehr in den Vordergrund rückt und der Alltag davon bestimmt wird.

The Quest bietet in einem zeitlich und inhaltlich klar strukturierten Ablaufschema die intensive Auseinandersetzung mit dem eigenen Nutzungsverhalten. Vorgespräche, eine Bestandsaufnahme der Mediennutzung, die Einbindung der Familie (optional auch ein Medienkompetenzworkshop für Eltern) sowie ein diagnostisches Screening bilden die Grundlage für eine Teilnahme am Training.

**Die nächste Ausbildung beim Kooperationspartner der GK Quest Akademie**  
**04. – 06. Mai 2015**

Info:

[Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen e.V.](#)

Behlerstr. 3A, Haus H1

14467 Potsdam

Tel. 0331 / 581 380 – 23

E-Mail: [alexandra.pasler@blsev.de](mailto:alexandra.pasler@blsev.de)

[www.blsev.de](http://www.blsev.de)



## The Quest

**Kompetenztraining für einen selbstbestimmten PC/Internetkonsum**

**Information für Fachkräfte**