

Zusammenfassung des Schlussberichts – #AUSGEGLICHEN

Zu Beginn des Projektes wurden an der für die Durchführung von #AUSGEGLICHEN genutzten App Modifizierungen und Neuentwicklungen vorgenommen. Diese Arbeiten haben sich als schwieriger entpuppt als zu Beginn angenommen, aus diesem Grund musste mehr Zeit als erwartet in die Testphase investiert werden. Trotzdem konnte im August mit der Promotion gestartet werden. Insgesamt haben sich 56 Lehrpersonen angemeldet von welchen 47 mit ihren Klassen am Projekt teilgenommen haben. 920 Schülerinnen und Schüler haben die App heruntergeladen, davon haben 91.3% an Aktionen teilgenommen.

Im Rahmen der Aktion Konsumverzicht konnten online Statements gemacht werden. In der Laufzeit der Aktion sind 132 Statements zusammengekommen wovon 8 auf der App publiziert wurden. Weniger als erwartet wurde die Möglichkeit genutzt Bilder von Verkaufsstellen hochzuladen. Im Rahmen dieser Aktion wurden 9 Bilder hochgeladen wovon 5 später für Testkäufe nutzen liessen. Das geringe Interesse wird unter anderem auf die Position der Aktion in der App zurückgeführt. Um auf die von der ZHAW erarbeiteten Zielgruppenprofile einzugehen und die bestehenden Erkenntnisse zu nutzen wurden drei Kurzfilme erarbeitet:

- Kurzfilm zu Vaping und Schädlichkeit: [Nikotinsucht durch Vapes - wie gefährlich sind die E-Zigaretten? | SAT.1 Frühstücksfernsehen - YouTube](#)
- Kurzfilm zu Rauchen und Kosten: [So REICH wirst du OHNE Rauchen 🚬💡😞 #shorts | wissensbert \(youtube.com\)](#)
- Kurzfilm gegen Stress: [Stress - Wirkung und Folgen \(youtube.com\)](#)

Die verschiedenen Kurzfilme wurden mit Pushnachrichten über die App bekannt gemacht und beworben.

Die quantitative Befragung bei den Teilnehmenden sowie Erziehungsberechtigten zeigt, dass die App der richtige Weg ist, um die Themen psychoaktive Stoffe sowie digitale Medien aufzugreifen. Klar ist auch, dass eine neue App gebaut werden muss, um den technisch funktionalen Anforderungen zu genügen. Die App muss modular aufgebaut sein, damit mögliche weitere Elemente einbezogen werden können. Auch die spielerischen Elemente sollten mehr zum Tragen kommen.