

Vergabe E-Learning Content

Auftraggeber

Violence Prevention Network gGmbH

Alt-Reinickendorf 25

13407 Berlin

Tel.: 030 91705464

Fax: 030 39835284

Mail: gaming@violence-prevention-network.de

Ausgangslage: Violence Prevention Network – Gaming und Rechtsextremismus

Das Projekt *Gaming und Rechtsextremismus* entwickelt eine E-Learning-Plattform für Multiplikator*innen der politischen Bildung. Die modulbasierte und erweiterbare E-Learning-Plattform informiert die pädagogische Praxis über aktuelle Entwicklungen zu Rechtsextremismus in der Gaming-Szene. Es entsteht ein digitales Informations- und Weiterbildungsangebot, das rund um die Uhr verfügbar ist und praktische Ansätze für die pädagogische Bildungsarbeit enthält. Mehr als 70 Prozent der Jugendlichen in Deutschland spielen regelmäßig digitale Spiele. Digitale Räume sind nicht mehr nur ein wichtiger Ort der Lebensrealität heutiger Heranwachsender, auch Extremist*innen nutzen sie zur Kommunikation und Rekrutierung. Auf führenden Spieleplattformen gibt es eine Vielzahl relevanter Gruppen und Profile, deren Spektrum sich von rechtsaffin bis hin zu offen rechtsextremistisch erstreckt. Multiplikator*innen der politischen Bildung sollen und müssen sinnvoll und kompetent damit umgehen können. Sie brauchen dazu entsprechende Informationen, Kenntnisse und Handlungskompetenzen für die praktische Arbeit mit ihren Zielgruppen.

Zielsetzung

Das Projekt zeigt die Relevanz von Spieleplattformen als Aktionsraum für extremistische Akteur*innen und macht sie Multiplikator*innen der politischen Bildung als Handlungsfeld zugänglich. Es soll die Handlungsfähigkeit von Multiplikator*innen nachhaltig gefördert werden. Sie sollen dabei unterstützt werden, selbst im digitalen Raum aktiv zu werden oder junge Menschen, die darin aktiv sind, vor der Ansprache durch Rechtsextremist*innen zu schützen.

Zielgruppen

Zu den Multiplikator*innen der politischen Bildungsarbeit zählen:

- Akteur*innen der pädagogischen Praxis
- Jugendarbeiter*innen

- Jugendsozialarbeiter*innen
- Teamer*innen
- NGOs
- politische Bildner*innen und andere, die mit jungen Menschen zusammenarbeiten, z. B. in Beratungsstellen, Jugendfreizeiteinrichtungen, Medienkompetenzzentren, Schulen oder an ähnlichen Orten

Anforderung

Die Multiplikator*innen sollen mithilfe eines E-Learning-Portals geschult und qualifiziert werden. Das E-Learning-Portal wird folgende drei Module beinhalten, die von den User*innen absolviert werden können:

1. Faszination Gaming/digitale Spielewelten
2. Rechtsextremismus online/auf Spieleplattformen
3. Handlungsmöglichkeiten/Interventionen

Das E-Learning-Portal wird online zugänglich sein und umschließt je Modul 2 Phasen:

Phase 1: Lernphase

Hier erhält die Zielgruppe via multimedialem Content (Videos mit Expert*innen, Animationsvideos, Infografiken etc.) Wissen und Reflexions- sowie praktische Anregungen zu den einzelnen Modulen.

Phase 2: Beantwortung von Fragen und Zertifizierung

Nach der Lernphase kann über die Beantwortung einer Multiple-Choice-Befragung zum Thema ein Zertifikat erlangt werden, das die Teilnahme sowie die erfolgte Wissensvermittlung bestätigt.

Art und Umfang der Leistung

Für das E-Learning-Portal sind im Rahmen des Angebots folgende Inhalte für die insgesamt 3 Module zu produzieren:

- **Videos:** Je Modul (3 Module insgesamt) werden 4 bis 6 Schulungsvideos (Realfilm mit Expert*innen-Interviews und integrierten Typoanimationen, z. B. zur weiterführenden textlichen Erklärung im Video) benötigt.
Das Projekt umfasst dementsprechend eine Real-Videoproduktion von 12 bis 15 Videos bzw. ca. 40 bis 60 Minuten Schulungsvideolänge gesamt. Der hierfür nötige Videodreh kann innerhalb von 1 bis 2 Tagen an einem Standort durchgeführt werden.
Zusätzlich besteht Bedarf an einem Animationsfilm mit ca. 3 bis 5 Minuten Länge. Dieser soll ein Beispiel-Szenario darlegen, das den Radikalisierungsprozess von Jugendlichen im Gaming-Bereich exemplarisch darstellt. Der*die Einreichende schlägt hierfür einen zielgruppenorientierten und kostengünstigen Animationsstil vor (z. B. Legetechnik o. Ä.).

- **Beratung:** Die inhaltliche Konzeption für die Videos wird durch Violence Prevention Network bereitgestellt. Der*die Einreichende berät Violence Prevention Network hinsichtlich einer zielgruppenorientierten Videoproduktion. Insbesondere die Videoformate, -länge, -technik und inhaltliche Konzeption werden überprüft und ggf. angepasst. Violence Prevention Network benötigt im Angebot eine aufgeschlüsselte Übersicht, welcher Leistungsumfang möglich ist.
- **Multiple-Choice-Struktur:** Violence Prevention Network liefert alle Inhalte, die für eine Abfrage via Multiple-Choice-Test benötigt werden. Der*die Einreichende hat die Inhalte in ein logisches Konstrukt zu bringen und daraus eine Multiple-Choice-Befragung zu entwickeln. Es sollen demnach Pfade ausgearbeitet werden, die die User durchlaufen müssen.
- **Sprachliches und pädagogisches Lektorat:** Der*die Einreichende überprüft den vorbereiteten Content bzw. die Konzeption auf ein zielgruppenorientiertes Format und passt diese ggf. hinsichtlich Storytelling, inhaltlicher Richtung und Verständlichkeit der Sprache an.
- **Didaktische Beratung:** Hinsichtlich des didaktischen Konzepts der drei Module wird der Auftraggeber pädagogisch beraten (inklusive Medien- und Methodeneinsatz, Interaktivität und Aktivierung, Lernpfad sowie Auswahl und Darstellung der Inhalte).
- **Visualisierung:** Die vorbereiteten Texte, Bilder und Videos werden so aufbereitet, dass sie in ein Multiple-Choice-Format integriert werden können. Es werden zusätzliche Visualisierungen (Grafik, Symbol, Schaubild etc.) erstellt, die in interaktiven Elementen verwendet werden und/oder die Lern-Inhalte anschaulich darstellen. Je Modul (3 Module insgesamt) werden 20 bis 30 interaktive Elemente realisiert.

Für die Umsetzung des Projekts ist es wichtig, die Thematik zielgruppenorientiert aufzubereiten. Insbesondere sollen die Inhalte multimedial, interaktiv, aktivierend und einfach verständlich an die jeweiligen Multiplikator*innen transportiert werden.

Bitte reichen Sie mit dem Angebot auch eine Preisliste mit Ihren Stundensätzen (für etwaige Zusatzleistungen) zu den oben genannten Bereichen ein.

Zeitplan bis zur Beauftragung

Die Frist zur Einreichung eines finalen Angebots endet am **10.07.2022, 24:00 Uhr (Eingang bei Violence Prevention Network)**. Bis zum 17.07. 2022 findet die Prüfung der eingereichten Angebote statt.

Bis zum **24.07.2022** erfolgt die Auftragserteilung durch die Violence Prevention Network gGmbH. Die Fertigstellung des Projekts inkl. Korrekturschleifen ist bis zum **28. Februar 2023** vorgesehen. Die Veröffentlichung einer ersten Version, die mit Multiplikator*innen getestet und anschließend ggf. überarbeitet wird, ist zum 14.11.2022 vorgesehen. Bitte reichen Sie daher mit Ihrem Angebot einen Meilensteinplan über die Fertigstellung ein.

Rückfragen zum Angebot

Bis zum 01.07.2022 können Rückfragen gestellt werden. Eingehende Fragen sowie die erteilten Antworten werden parallel auf <https://violence-prevention-network.de/vergabe-gaming-und-rechtsextremismus/> aufgelistet (Bieter bleiben dabei anonym.) und können dort eingesehen werden.

Anschrift zur Einreichung der Unterlagen

Bitte übersenden Sie Ihr Angebot mit einer Bindefrist bis mind. 24.07.2022 **digital per E-Mail als PDF-Datei** bis zum **10.07.2022, 24:00 Uhr** mit Darstellung der Kosten (Kostenangebot), eines verbindlichen Zeitplans sowie eines Kurzkonzepts an **Violence Prevention Network gGmbH, E-Mail-Adresse: gaming@violence-prevention-network.de**

Bitte weisen Sie im Angebot für alle Positionen die Einzelpreise aus und geben Sie diese als Bruttobetrag (inkl. gesetzlicher Mehrwertsteuer) sowie als Nettobetrag mit separater Mehrwertsteuer an.