

Project Canvas - BRIDGEKID

BRIDGEKID ist eine browserbasierte, mehrsprachige Lern- und Unterstützungsplattform für neu nach Deutschland gekommene Kinder und Jugendliche. Der Fokus liegt auf aktiver, funktionaler Handlungsfähigkeit in Schule, sozialen Kontakten und Alltag - ergänzt um direkten Performance Support und Safety.



Zweck & Problem

Neu angekommene Kinder müssen bereits handeln, bevor ausreichende Deutschkompetenz verfügbar ist. Zweck: frühe kommunikative Handlungsfähigkeit, Orientierung und Teilhabe stärken.

Zielgruppe & Nutzung

10-16 Jahre; Deutsch bis nahezu Niveau 0; heterogene Sprachen und Literalität. Nutzung mobil, zu Hause, in Schule oder Betreuung; selbstgesteuert und begleitet.

Lernprodukt & Ergebnis

26 Performance-Actions in vier Bereichen; Guided Start, Help Mode, Safety, My Skills. Ergebnis: baubares Grobkonzept und Grundlage für Prototyp, Pilot und spätere Produktion.

Scope / Nicht-Scope

Scope: Schule, soziale Kontakte, Alltag, Safety, Performance Support. Nicht-Scope: vollständiger Deutschkurs, Therapie, offenes soziales Netzwerk, KI als Pflichtfunktion.

Zeit & Lernorganisation

Referenzlernzeit ca. 3-5 Stunden, verteilt über kurze bedarfsorientierte Einheiten. Entwicklungs- und Pilotzeitraum wird in BUILD konkretisiert; kein künstlich gesetzter Termin im Grobkonzept.

Ressourcen & Beteiligte

Projektverantwortung David Sutherland; externe Lehr-/DaZ-Prüfung, Sprachvalidierung, Pilotgruppe, UX/UI/Technik nach Toolentscheidung. Mobile-first, Audio, Visuals und QA erforderlich.

Budget & Finanzierung

Budgetstatus offen. Planungsrahmen: Lean-Prototyp ca. 3-15 Tsd. EUR externe Cash-Kosten; extern produziertes pilotfähiges MVP grob 50-100 Tsd. EUR. Förderoptionen separat prüfen.

Qualität & Erwartungen

Aktives Lernen, klare Performance-Orientierung, Accessibility-by-Design, nachvollziehbares Constructive Alignment, kein Account-Zwang im MVP, Pilotierung mit echten Nutzenden.

Chancen

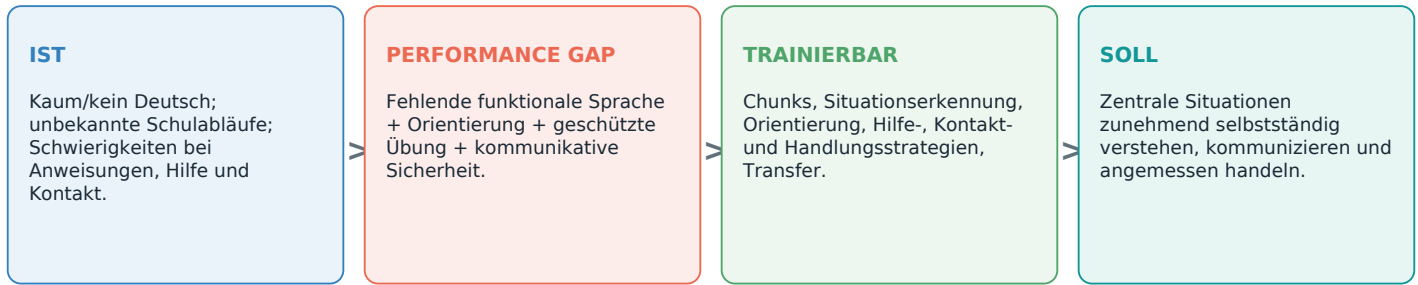
Skalierbare frühe Integrationshilfe; Wiederverwendbarkeit von Skills; direkte Verbindung von Lernen und Performance Support; Einsatz in Schule, Verein und Zuhause.

Risiken & Gegenmaßnahmen

Unklare Literalität/Geräte/Sprachen -> Pilot validiert. Over-Scaffolding -> Fading. Infantilisierung -> Alterscluster. Bandbreite -> lightweight media. Safety -> fachliche Validierung.

Vom realen Problem zum Training Gap

BEDARFSANALYSE / IST - GAP - SOLL



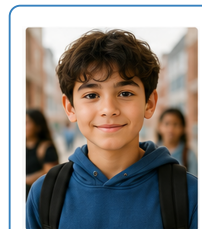
Nicht-Lernursachen (paralleler Strang)

Lehrkräftemangel, fehlende reale Kontakte, Ausgrenzung, schulische Strukturen oder familiäre Probleme werden nicht fälschlich als Trainingsproblem behandelt.

ZIELGRUPPENANALYSE

Primäre Zielgruppe: neu nach Deutschland gekommene Kinder und Jugendliche von 10-16 Jahren. Deutsch kann nahezu bei Niveau 0 beginnen. Alter ist nicht gleich Sprachkompetenz. Herkunftssprache, Literalität, Aufenthaltsdauer, digitale Erfahrung und Gerätezugang sind heterogen und werden im Pilot validiert.

Demografie	10-16 Jahre; schulformunabhängig
Vorwissen	Deutsch 0+; schulische Routinen teils unbekannt
Fähigkeiten	Basis-Smartphone-Navigation plausibel, aber offen
Technik	Smartphone/Tablet/PC; Browser, mobile-first
Motivation	verstehen, Hilfe bekommen, selbstständig werden, Kontakte aufbauen
Ziele	Schule, soziale Kontakte und Alltag funktional bewältigen



10-12 Jahre

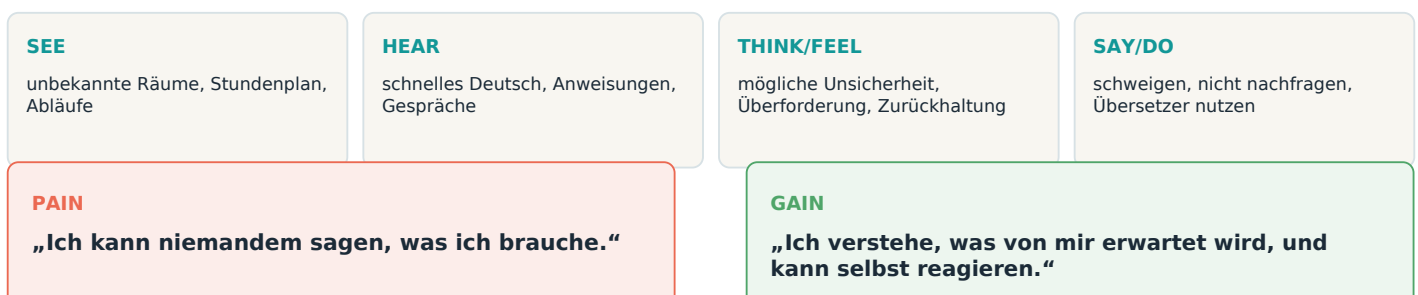


13-14 Jahre



15-16 Jahre

GEMEINSAME EMPATHY MAP / DIDAKTISCHE DESIGNFOLGEN



Welche Handlungen müssen Lernende real bewältigen?

Die Aufgabenanalyse übersetzt das Training Gap in beobachtbare Handlungen. BRIDGEKID fokussiert nicht „Deutsch lernen“ als abstrakte Aufgabe, sondern konkrete Situationen, die ein Kind in Schule, sozialen Kontakten, Alltag und Safety bewältigen muss.

OVERALL PERFORMANCE GOAL

Zentrale schulische, soziale und alltägliche Situationen zunehmend selbstständig verstehen, sprachlich bewältigen und angemessen darauf reagieren sowie in kritischen Situationen grundlegende Hilfe einfordern.

SCHULE VERSTEHEN

- A1 Stundenplan nutzen
- A2 Schulorte finden
- A3 Lehrkraft ansprechen
- A4 Nichtverstehen ausdrücken
- A5 Hilfe einfordern
- A6 Anweisungen umsetzen
- A7 Material & Routinen
- A8 Schulsituationen bewältigen

FREUNDE & SOZIALE KONTAKTE

- B1 Kontakt eröffnen
- B2 Sich vorstellen
- B3 Teilnahme erfragen
- B4 Interessen austauschen
- B5 Gespräch fortführen
- B6 Peer-Hilfe
- B7 Zustimmung/Ablehnung
- B8 soziale Signale erkennen

MEIN ALLTAG

- C1 Alltagshilfe
- C2 Freizeit & Sport
- C3 Weg fragen
- C4 Einkaufen & bezahlen
- C5 Essen bestellen
- C6 Bus & Bahn nutzen

SAFETY

- S1 Verlorengehen kommunizieren
- S2 dringende Hilfe ausdrücken
- S3 geeignete Hilfe erkennen
- S4 Notfallkommunikation

NOTWENDIGE ENABLER

- funktionale Sprachchunks und Audio
- Situations- und Orientierungswissen
- soziale Reaktionsstrategien
- geschützte Practice + Feedback

INTERVENTIONSLOGIK

- Skill Building: Fähigkeit aufbauen
- Performance Support: akut abrufen
- Real-World Transfer: außerhalb anwenden

Priorisierung: P1 = unmittelbare Day-One-Handlungsfähigkeit; P2 = Core Integration; Safety = jederzeit direkt erreichbar und ohne spielerische Transfermissionen.

Lernziele, Constructive Alignment und Lernstruktur

Für die Abgabe werden die 26 Action-Map-Feinziele auf vier prüfbare, kompetenzorientierte Gesamtlernziele konzentriert. Die 26 Actions bleiben als Aufgabenanalyse vollständig erhalten und bilden die operative Basis.

LZ1 - SCHULE

In einer neuen einfachen Schulsituation erkennt die lernende Person relevante Informationen, drückt Nichtverstehen oder Hilfebedarf funktional aus und wählt eine passende Handlung - im summativen Check ohne automatisch eingeblendete Hilfe.

LZ2 - SOZIALE KONTAKTE

In einer neuen Peer-Situation eröffnet die lernende Person Kontakt, kann Teilnahme erfragen und reagiert auf einfache Zustimmung oder Ablehnung situationsangemessen und verständlich.

LZ3 - ALLTAG

In einer neuen grundlegenden Alltagssituation (z. B. Weg, Einkauf, Bestellung oder ÖPNV) erkennt die lernende Person zentrale Informationen und führt die passende einfache kommunikative Handlung aus.

LZ4 - SAFETY

In einer fachlich validierten simulierten kritischen Situation unterscheidet die lernende Person normalen und dringenden Hilfebedarf, identifiziert geeignete Unterstützung und kommuniziert den zentralen Hilfebedarf.

CONSTRUCTIVE ALIGNMENT - KONZENTRIERTE ABGABEEBENE

Lernziel	Aktive Lernaktivität	Formativ	Summativ
LZ1	Schul-Cases, Audio, Matching, Guided Practice	Hint + Retry	neue Schulsituation
LZ2	Mini-Dialog, Social Cases, Micro-Branching	Reaktion wählen	neuer Peer-Case
LZ3	Alltagsszenario, Visuals, Audio	Situation -> Handlung	neuer Alltags-Case
LZ4	ruhige Safety-Simulation	Dringlichkeit / Hilfe wählen	neuer validierter Safety-Case

3Z-INHALTSFILTER UND GROBER LERNPFAD

3Z: ZIEL - ZIELGRUPPE - ZEIT

Nur Inhalte, die eine reale Action unterstützen, für die heterogene Zielgruppe zugänglich und in vertretbarer Lern-/Produktionszeit sinnvoll sind.

STRUKTUR

Onboarding -> Guided Start (6 Survival Skills) -> Schule / Freunde / Alltag / Safety -> Skills -> Check -> Meine Skills -> Real-World Transfer. Help Mode bleibt jederzeit direkt erreichbar; Guidance without lock-in.

Methoden, Lernorganisation, Medien, Transfer und Lernerfolg

METHODENAUSWAHL

- Scenario-based Learning: reale Situationen statt Wissensseiten
- Guided Practice + Scaffolding/Fading
- Microlearning: kleine Performance-Ziele in kurzen Einheiten
- ARCS als Motivationslayer: Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction

LERNORGANISATION

- zeitlich: ca. 3-5 Std. Referenzlernzeit, frei verteilt
- räumlich: Browser, mobil, Schule, Zuhause, Betreuung
- sozial: selbstgesteuert; optional begleitet; Real-World-Anwendung
- keine verpflichtende lineare Reihenfolge; Guided Paths + freie Navigation

LERNAUFGABEN & MEDIEN / LERNMITTELPYRAMIDE

- Bilder/Piktogramme + deutscher Text + Hilfssprache
- Audio normal/langsam, Matching, Flipcards
- Situationsquiz und kurze Mini-Dialoge
- Animation nur, wenn Bewegung Bedeutung vermittelt; kein langer Video-Standard

TRANSFERSTRATEGIEN

- SEE -> HEAR -> UNDERSTAND -> TRY -> FADE -> CHECK -> ACT
- Scaffold -> Practice -> Fade -> Transfer
- Real-World Missions für Schule/Freunde/Alltag
- Safety ohne künstliche Real-World-Mission

FEEDBACK, LERNERFOLGSMESSUNG UND MASTERY

FORMATIV

- Matching, Audio-/Bildauswahl, kurze Cases
- konkretes Feedback statt „falsch“
- Hint -> Wiederholung -> neuer Versuch
- Zweck: Lernen unterstützen, nicht aussortieren

SUMMATIV + TRANSFER

- neue, nicht identische Situationen
- Kriterium: funktionale Bewältigung ohne automatische Hilfe
- Transfer freiwillig berichten bzw. im Pilot beobachten
- keine erfundenen Impact-KPIs

ENTDECKT

Skill begonnen

GELERNT

mit Unterstützung bewältigt

SICHER

neue Situation ohne Auto-Hint

TRANSFER

reale Anwendung
berichtet/beobachtet

Evaluationsebene für den Pilot: Usage -> Learning -> Transfer -> Impact. Zunächst werden Indikatoren erhoben (Nutzung, Hint-Bedarf, neue Situationschecks, Transferberichte, qualitative Beobachtung); Zielwerte werden erst nach einer realen Baseline festgelegt.

BRIDGEKID - vollständige Aufgaben-/Handlungsanalyse

PERFORMANCE GOAL

Zentrale schulische, soziale und alltägliche Situationen zunehmend selbstständig verstehen, kommunizieren und handeln; in kritischen Situationen grundlegende Hilfe einfordern.

SCHULE VERSTEHEN

A1 Stundenplan nutzen

Support: Fach/Zeit/Raum

A2 Schulorte finden

Support: Wo ist ...?

A3 Lehrkraft ansprechen

Support: Lehrkraft ansprechen

A4 Nichtverstehen ausdrücken

Support: Ich verstehe das nicht

A5 Hilfe einfordern

Support: Hilfephrase

A6 Unterrichtsanweisungen umsetzen

Support: Unterrichtschunks

A7 Schulmaterial & Routinen nutzen

Support: Material/Routinen

A8 Schulsituationen bewältigen

Support: integrierte Cases

FREUNDE & KONTAKTE

B1 Kontakt eröffnen

Support: Hallo / Hi

B2 Sich vorstellen

Support: Ich heiße ...

B3 Teilnahme erfragen

Support: Kann ich mitmachen?

B4 Interessen austauschen

Support: Ich mag ... / Und du?

B5 Gespräch fortführen

Support: Reaktion + Rückfrage

B6 Mitschüler um Hilfe bitten

Support: Kannst du mir helfen?

B7 Zustimmung/Ablehnung

Support: Ja/Nein respektieren

B8 soziale Signale erkennen

Support: Grenzen/Situationen

MEIN ALLTAG

C1 außerhalb Schule Hilfe

Support: geeignete Hilfe

C2 Freizeit & Sport

Support: Teilnahme/Infos

C3 nach dem Weg fragen

Support: links/rechts/geradeaus

C4 einkaufen & bezahlen

Support: Produkt/Preis/Bezahlen

C5 Essen bestellen

Support: Ich möchte ...

C6 Bus & Bahn nutzen

Support: Linie/Ziel/Haltestelle

SAFETY

S1 Verlorengehen kommunizieren

Support: Ich habe mich verlaufen

S2 dringenden Hilfebedarf ausdrücken

Support: normal vs. dringend

S3 geeignete Hilfe erkennen

Support: validierte Anlaufstelle

S4 Notfallkommunikation

Support: elementare Hilfehandlung

QUERSCHNITT

Help Mode „Ich brauche jetzt Hilfe“ = direkter Performance Support aus bestehenden Skills | Lernlogik: Situation erkennen -> passende Handlung/Phrase -> üben -> Hilfen reduzieren -> neue Situation -> Real-World Transfer.