

Projekttitel → Ausgangssituation/Problem → Zielgruppe → Ziel → Rolle → Tools → didaktischer/strategischer Aufbau → Umsetzungsschritte → Ergebnis → Nutzen → Reflexion/Learnings.

BRIDGEKID – Projektdokumentation

Digital lernen. Im echten Leben handeln.

1. Projekttitel

BRIDGEKID

Verstehen. Handeln. Ankommen.

Projektart: Digital Learning / Learning Experience Design / Performance Support

Zielgruppe: neu nach Deutschland gekommene Kinder und Jugendliche im Alter von ca. 10 bis 16 Jahren

Format: mehrsprachige, browserbasierte, mobile-first Learning Experience

Projektstatus: ausgearbeitetes didaktisches Konzept, visuelle Produktarchitektur, funktionaler High-Fidelity-Prototyp und begonnene Feinkonzeption

BRIDGEKID ist eine digitale Learning Experience für Kinder und Jugendliche, die neu nach Deutschland kommen und bereits vom ersten Tag an in Schule, Alltag und sozialen Situationen handeln müssen, obwohl ihre Deutschkenntnisse noch sehr gering oder nahezu nicht vorhanden sein können.

Das Projekt wurde bewusst **nicht als vollständiger Deutschkurs** und **nicht als klassisches Sprachcurriculum** konzipiert.

Im Mittelpunkt steht stattdessen die Frage:

Was muss ein junger Mensch in einer konkreten realen Situation tatsächlich tun können?

Aus dieser Handlung wird rückwärts eine passende Lernerfahrung entwickelt.

Die zentrale Projektidee lautet deshalb:

Digital lernen. Im echten Leben handeln.

BRIDGEKID versteht die digitale Plattform nicht als Endpunkt des Lernens. Sie soll eine **Brücke zwischen digitalem Lernen und selbstständigem Handeln in der realen Welt** bilden.

2. Ausgangssituation / Problem

Kinder und Jugendliche, die neu nach Deutschland kommen, befinden sich in einer besonderen Ausgangssituation.

Sie müssen bereits unmittelbar nach ihrer Ankunft:

- Schulräume finden,
- Stundenpläne verstehen,
- auf Lehrkräfte reagieren,
- Mitschüler ansprechen,
- um Hilfe bitten,
- ausdrücken, dass sie etwas nicht verstanden haben,
- öffentliche Verkehrsmittel nutzen,
- einkaufen,
- nach dem Weg fragen,
- soziale Signale erkennen,
- und in kritischen Situationen Hilfe einfordern.

Diese Anforderungen bestehen **bereits bevor ausreichend Deutschkenntnisse aufgebaut wurden**.

Genau daraus entsteht der zentrale Performance Gap des Projekts.

IST-Situation

Die Lernenden verfügen teilweise über:

- sehr geringe oder keine Deutschkenntnisse,
- geringe Kenntnis deutscher Schulroutinen,
- wenig Orientierung im neuen sozialen Umfeld,
- Unsicherheit bei der Kontaktaufnahme,
- Unsicherheit darüber, welche Personen in einer Situation helfen können,
- unterschiedliche Lese- und Schreibkompetenzen,
- unterschiedliche digitale Vorerfahrung,
- unterschiedliche schulische Biografien.

Ein Kind kann zum Beispiel erkennen, dass es etwas nicht versteht, besitzt aber noch keine sprachliche Strategie, um diese Situation aktiv zu verändern.

Statt zu sagen:

„Ich verstehe das nicht.“

bleibt es möglicherweise still.

Oder ein Jugendlicher möchte Kontakt zu anderen aufnehmen, weiß jedoch nicht, wie er ein Gespräch beginnen kann.

Das Problem ist damit nicht ausschließlich fehlendes Sprachwissen.

Es fehlt **funktionale kommunikative Handlungsfähigkeit**.

SOLL-Situation

Die Lernenden sollen zentrale schulische, soziale und alltägliche Situationen zunehmend selbstständig bewältigen können.

Sie sollen beispielsweise:

- Nichtverstehen ausdrücken,
- Wiederholung verlangen,
- Hilfe einfordern,
- eine Lehrkraft ansprechen,
- andere Jugendliche begrüßen,
- sich vorstellen,
- nach Teilnahme fragen,
- nach einem Weg fragen,
- einkaufen,
- Essen bestellen,
- Bus und Bahn nutzen,
- und in kritischen Situationen eindeutig Hilfe anfordern können.

Training Gap

Die zentrale Lücke lautet:

Die Lernenden müssen reale Situationen bewältigen, verfügen aber noch nicht zuverlässig über die dafür notwendigen sprachlichen Chunks, Orientierungsstrategien und Handlungserfahrungen.

Diese Lücke ist grundsätzlich trainierbar.

Trainiert werden können unter anderem:

- funktionale Kommunikationsstrategien,
- Sprach-Chunks,
- Situationserkennung,
- schulische Orientierung,
- soziale Initiierung,
- geeignete Reaktionen,
- Hilfesuche,

- geschützte Anwendung,
- Transfer in ähnliche Situationen.

Andere Ursachen wurden bewusst **nicht fälschlich als Lernprobleme behandelt**.

Nicht durch Training allein lösbar sind beispielsweise:

- mangelnde soziale Kontakte,
- fehlende Zeit von Lehrkräften,
- institutionelle Barrieren,
- diskriminierende Erfahrungen,
- Gerätezugang,
- Netzqualität,
- familiäre Rahmenbedingungen.

Damit folgt BRIDGEKID einer klaren Interventionslogik:

Training nur dort einsetzen, wo Training tatsächlich helfen kann.

3. Zielgruppe

Die primäre Zielgruppe besteht aus **neu nach Deutschland gekommenen Kindern und Jugendlichen im Alter von ca. 10 bis 16 Jahren**.

Die Zielgruppe ist bewusst breit, weil die zugrunde liegenden Situationen unabhängig vom konkreten Herkunftsland auftreten können.

Die Lernenden können sich stark unterscheiden hinsichtlich:

- Herkunftssprache,
- Alphabetisierung,
- Deutschkenntnissen,
- Alter,
- vorheriger Schulbildung,
- digitaler Kompetenz,
- Unterstützungsnetzwerk,
- Aufenthaltsdauer in Deutschland,
- Selbstvertrauen,
- Lernbiografie.

Deshalb wurde nicht mit einer einzigen idealisierten Persona gearbeitet.

Stattdessen wurden drei altersbezogene Proto-Personas entwickelt.

Persona A – ca. 10–12 Jahre

Diese Gruppe benötigt tendenziell:

- stärkere visuelle Orientierung,
- große Touch-Ziele,
- kurze Screens,
- wenig Text,
- Audio-Unterstützung,
- klare Navigation,
- unmittelbares Feedback.

Die Experience darf dennoch nicht infantil wirken.

Persona B – ca. 13–14 Jahre

Diese Gruppe besitzt häufig bereits mehr Selbststeuerung.

Wichtig sind:

- authentische Situationen,
- glaubwürdige visuelle Darstellung,
- erkennbare Fortschritte,
- freie Navigation,
- Challenges,
- keine kindliche Gestaltung.

Persona C – ca. 15–16 Jahre

Hier steigt die Bedeutung von:

- realistischer Jugendkommunikation,
- Selbstbestimmung,
- direkter Nutzbarkeit,
- glaubwürdigen Szenarien,
- zurückhaltender Gamification,
- erwachsenerer visueller Sprache.

Eine zentrale Designanforderung lautet deshalb:

Ein gemeinsames Lernsystem – aber keine einheitlich infantilisierende Experience.

Gemeinsame Empathy Map

Trotz unterschiedlicher Altersgruppen teilen viele Lernende zentrale Erfahrungen.

SEE

Sie sehen:

- unbekannte Schulgebäude,
- Stundenpläne,
- Lehrkräfte,
- andere Jugendliche,
- Hinweisschilder,
- neue Verkehrs- und Alltagssysteme.

HEAR

Sie hören:

- deutsche Anweisungen,
- schnelle Gespräche,
- Fragen,
- Gruppengespräche,
- schulische Routinen.

THINK & FEEL

Mögliche Gefühle sind:

- Unsicherheit,
- Überforderung,
- Neugier,
- Scham,
- Zurückhaltung,
- Isolation,
- Angst, Fehler zu machen.

SAY & DO

Typische Verhaltensweisen können sein:

- beobachten,
- schweigen,
- anderen folgen,
- Übersetzungsapps benutzen,

- Fragen vermeiden,
- versuchen, Situationen aus dem Kontext zu verstehen.

Ein zentraler Pain Point lautet:

„Ich kann niemandem sagen, was ich brauche.“

Der gewünschte Gain lautet:

„Ich verstehe, was von mir erwartet wird, und kann selbst reagieren.“

4. Ziel des Projekts

Das übergeordnete Performance Goal lautet:

Neu nach Deutschland gekommene Kinder und Jugendliche können zentrale schulische, soziale und alltägliche Situationen zunehmend selbstständig verstehen, sprachlich bewältigen und angemessen darauf reagieren sowie in kritischen Situationen grundlegende Hilfe einfordern.

Daraus wurden vier zentrale Kompetenzbereiche entwickelt.

A – Schulische Handlungsfähigkeit

Die Lernenden sollen schulische Situationen zunehmend selbstständig verstehen und bewältigen können.

B – Soziale Kommunikations- und Teilhabefähigkeit

Die Lernenden sollen andere Jugendliche ansprechen, Kontakt initiieren und einfache soziale Situationen bewältigen können.

C – Alltägliche kommunikative Selbstständigkeit

Die Lernenden sollen grundlegende Alltagssituationen außerhalb der Schule bewältigen können.

D – Safety-Handlungsfähigkeit

Die Lernenden sollen grundlegenden Hilfebedarf erkennen, ausdrücken und geeignete Unterstützung suchen können.

5. Meine Rolle

Meine Rolle umfasste nicht nur die Erstellung einzelner Lerninhalte.

Ich habe BRIDGEKID als **End-to-End Digital-Learning- und Learning-Experience-Design-Projekt** entwickelt.

Meine Aufgaben umfassten:

Analyse

- Projektidee entwickeln
- Problemdefinition
- IST-SOLL-GAP
- Trainability Check
- Zielgruppenanalyse
- Persona-Entwicklung
- Empathy Map
- Aufgabenanalyse
- Action Mapping

Instructional Design

- Performance Goal formulieren
- Grobziele entwickeln
- Feinziele ableiten
- Constructive Alignment
- 3Z-Inhaltspriorisierung
- Lernpfade definieren
- Scaffolding entwickeln
- Transferlogik planen
- Assessment-Logik entwickeln

Learning Experience Design

- Informationsarchitektur
- Guided Start
- freie Navigation

- Help Mode
- Performance Support
- Progress- und Mastery-Logik
- Altersdifferenzierung
- mobile-first UX
- Accessibility-Prinzipien

Produkt- und Visual Design

- BRIDGEKID Branding
- Logo
- Farbwelt
- Corporate Design
- Persona-Visuals
- Action Map
- Project Canvas
- Pitch-Decks
- Visualisierung des Grobkonzepts

Prototyping

- Learning-Platform-Konzept
- responsive Web-Prototyp
- interaktive Lernpfade
- Lessons
- Skill-Progress
- Navigation
- Help Mode
- Produkt-UX

Dokumentation

- ausführliches didaktisches Grobkonzept
- sechsseitige Prüfungsfassung
- Action Map
- Project Canvas
- Projekt-Pitch
- visuelle Dokumentation
- Einstieg ins Feinkonzept

6. Verwendete Tools

Das Projekt wurde AI-first, aber nicht AI-only entwickelt.

KI wurde als Produktions-, Analyse- und Sparringsinstrument eingesetzt. Didaktische Entscheidungen wurden bewusst nicht ausschließlich automatisiert übernommen.

Verwendete bzw. vorgesehene Tools und Technologien umfassen:

Analyse & Konzeption

- ChatGPT
- DLD Project Engine
- Action Mapping
- ADDIE
- Constructive Alignment
- ARCS
- 3Z-Formel
- Empathy Mapping
- Personas

E-Learning / Authoring

Als mögliche Produktionsumgebungen wurden betrachtet:

- Articulate Rise 360
- Articulate Storyline 360
- Mindsmith
- H5P
- responsive Webentwicklung

Die Technologie wurde bewusst **nicht vor der didaktischen Architektur festgelegt**.

Web / Prototyping

- HTML
- CSS
- JavaScript
- Netlify
- responsive Web-Prototyping

Visual / Media

- AI Image Generation
- visuelle Concept Art
- Logoentwicklung
- Corporate Design

- Audio-Konzeption
- mögliche Voice-Produktion

Dokumentation

- PDF-Dokumentation
 - 16:9 Project Canvas
 - Action Map
 - Pitch-Deck
 - visuelles Grobkonzept
-

7. Didaktischer / strategischer Aufbau

7.1 Performance-first statt Content-first

BRIDGEKID wurde nicht von einer Inhaltsliste aus entwickelt.

Der Ausgangspunkt lautete nicht:

„Welche Themen sollen wir erklären?“

Sondern:

„Was müssen die Lernenden im echten Leben tun können?“

Diese Denkweise führte zur Action Map.

7.2 Action Map

Aus dem Overall Performance Goal wurden insgesamt **26 Actions** in vier Lebensbereichen abgeleitet.

A – Schule

1. Stundenplan nutzen
2. Schulorte finden
3. Lehrkraft ansprechen

4. Nichtverstehen ausdrücken
5. Hilfe einfordern
6. Unterrichtsanweisungen umsetzen
7. Schulmaterialien und Routinen nutzen
8. Schulsituationen angemessen bewältigen

B – Freunde und soziale Kontakte

1. Kontakt eröffnen
2. sich vorstellen
3. Teilnahme erfragen
4. Interessen austauschen
5. Gespräch fortführen
6. Mitschüler um Hilfe bitten
7. Zustimmung und Ablehnung bewältigen
8. soziale Signale erkennen

C – Mein Alltag

1. außerhalb der Schule Hilfe bekommen
2. Freizeit und Sport nutzen
3. nach dem Weg fragen
4. einkaufen und bezahlen
5. Essen bestellen
6. Bus und Bahn nutzen

S – Safety

1. Verlorengehen kommunizieren
2. dringenden Hilfebedarf ausdrücken
3. geeignete Hilfe erkennen
4. elementare Notfallkommunikation

Der Help Mode wurde ausdrücklich **nicht als fünfter Lernbereich** konzipiert.

Er ist ein querschnittlicher Performance-Support-Zugang.

7.3 Learning Engine

Aus den Lern- und Transferanforderungen wurde eine einheitliche Learning Engine entwickelt:

SEE → HEAR → UNDERSTAND → TRY → FADE → CHECK → ACT

SEE

Die Situation wird visuell verständlich gemacht.

HEAR

Die relevante Phrase oder Kommunikation wird gehört.

UNDERSTAND

Bedeutung und Funktion werden verständlich.

TRY

Die Lernenden probieren die Handlung geschützt aus.

FADE

Hilfen werden schrittweise reduziert.

CHECK

Eine neue Situation prüft, ob die Fähigkeit übertragen werden kann.

ACT

Die Handlung wird außerhalb der Plattform angewendet.

Die zugrunde liegende Scaffolding-Logik lautet:

SCAFFOLD → PRACTICE → FADE → TRANSFER

7.4 Guided Start

Neue Lernende sollen nicht mit 26 Skills konfrontiert werden.

Deshalb wurde ein Guided Start entwickelt.

Er umfasst sechs besonders relevante Survival Skills:

- Hallo
- Ich heiße ...
- Ich verstehe das nicht.
- Können Sie mir helfen?
- Wo ist ...?
- Kann ich mitmachen?

Diese Fähigkeiten sind keine zusätzlichen Inhalte.

Sie sind bereits Bestandteil der Action Map und werden lediglich als kuratierter Einstieg wiederverwendet.

7.5 Informationsarchitektur

Die Startseite orientiert sich an Lebenssituationen.

Neu hier?

Geführter Einstieg.

Schule verstehen

Schulische Situationen.

Freunde finden

Soziale Kommunikation.

Mein Alltag

Alltag außerhalb der Schule.

Ich brauche jetzt Hilfe

Performance Support.

Sicherheit

Direkter Zugang zu kritischen Situationen.

Meine Skills

Kompetenzorientierter Fortschritt.

Die Navigation folgt damit bewusst **nicht der Logik eines klassischen LMS**.

7.6 Learning + Performance Support

Ein wesentliches Merkmal von BRIDGEKID ist die Verbindung von Lernen und unmittelbarer Unterstützung.

Beispiel:

Ein Kind versteht die Lehrkraft nicht.

Im Learning Mode kann es den Skill:

„Ich verstehe das nicht.“

systematisch lernen.

In einer akuten Situation kann es dagegen den Help Mode öffnen.

Dort erhält es sofort:

- die relevante Phrase,
- normales Audio,
- langsames Audio,
- Hilfssprache.

Optional kann anschließend gewählt werden:

„Diesen Skill lernen.“

Dadurch kann ein Learning Object gleichzeitig:

- Lerninhalt
- und Performance-Support-Objekt

sein.

7.7 Progression und Mastery

Fortschritt soll nicht primär durch Prozentanzeigen gemessen werden.

Die zentrale Frage lautet:

Was kann ich inzwischen tatsächlich tun?

Daraus entstand die Mastery-Logik:

Entdeckt

Der Skill wurde kennengelernt.

Gelernt

Die Fähigkeit wurde mit Unterstützung erfolgreich angewendet.

Sicher

Eine neue Situation wurde ohne automatisch eingeblendete Hilfe bewältigt.

Transfer kann zusätzlich reflektiert werden.

Ein gemeldeter Transfer gilt jedoch bewusst **nicht automatisch als bewiesene Wirkung**.

7.8 Motivation

ARCS wurde als Motivationslayer eingesetzt.

Attention

Reale Situationen und klare Visuals erzeugen Aufmerksamkeit.

Relevance

Jeder Skill besitzt unmittelbare praktische Bedeutung.

Confidence

Scaffolding, kleine Schritte und konstruktives Feedback erhöhen Selbstvertrauen.

Satisfaction

Die eigentliche Belohnung lautet:

„Ich kann jetzt etwas im echten Leben, das ich vorher nicht konnte.“

Gamification wurde deshalb bewusst zurückhaltend eingesetzt.

Geeignet sind:

- Skill Progress
- Challenges
- Badges
- freiwillige Streaks
- Real-World Missions

Öffentliche Leaderboards wurden nicht als Kernfunktion vorgesehen.

7.9 Accessibility

Accessibility wurde von Beginn an berücksichtigt.

Grundprinzipien sind:

- Mobile First
- große Touch-Flächen
- hoher Kontrast
- keine Information ausschließlich über Farbe
- kurze Texte
- Audio
- langsames Audio
- sichtbare Textrepräsentation von Audio
- Hilfssprache
- klare Icons
- geringe UI-Komplexität
- keine unnötig langen Videos
- möglichst geringe technische Anforderungen

WCAG 2.2 AA dient als Orientierung.

UDL 3.0 wurde als zusätzlicher Rahmen genutzt.

Dabei wurde ausdrücklich keine starre Lerntypisierung verwendet.

7.10 Safety

Safety wurde als eigener Bereich behandelt.

Hier gelten besondere UX-Regeln:

- keine spielerische Dramatisierung,
 - keine XP-Belohnung für Notfallsituationen,
 - direkter Zugang,
 - klare Sprache,
 - ruhiges Design,
 - fachliche Validierung,
 - Performance Support vor Gamification.
-

8. Umsetzungsschritte

Das Projekt entwickelte sich iterativ.

Phase 1 – Ideenskizze

Ausgangspunkt war die Idee einer digitalen Plattform für neu angekommene Kinder und Jugendliche.

Früh wurde entschieden, dass BRIDGEKID kein Deutschkurs werden sollte.

Phase 2 – Projektanalyse

Das Problem wurde über IST, SOLL und GAP untersucht.

Danach erfolgte ein Trainability Check.

Phase 3 – Zielgruppenanalyse

Die Zielgruppe wurde hinsichtlich Alter, Sprache, Literacy, Motivation, Gerätenutzung und Unterstützungsbedarf analysiert.

Drei Proto-Personas wurden entwickelt.

Phase 4 – Empathy Map

Gemeinsame Wahrnehmungen, Gefühle, Verhaltensweisen und Bedürfnisse wurden zusammengeführt.

Phase 5 – Aufgabenanalyse

Die realen Handlungen wurden identifiziert und über Action Mapping strukturiert.

Das Ergebnis waren 26 Actions.

Phase 6 – Zielarchitektur

Aus den Actions entstanden:

- Grobziele,
 - Feinziele,
 - kompetenzorientierte Lernziele.
-

Phase 7 – Constructive Alignment

Für jedes Lernziel wurden abgestimmt:

- Lernziel,
- Lernaktivität,
- Scaffolding,
- Feedback,
- Assessment,
- Transfer.

Phase 8 – 3Z-Inhaltspriorisierung

Inhalte wurden nicht nach „interessant“ oder „nice to have“ ausgewählt.

Sie mussten zu:

- Ziel,
- Zielgruppe,
- Zeit

passen.

Phase 9 – Lernarchitektur

Die Plattformstruktur wurde entwickelt.

Dazu gehören:

- Guided Start,
 - vier Lebensbereiche,
 - Help Mode,
 - Safety,
 - My Skills,
 - Skill Progression.
-

Phase 10 – Methoden- und Medienkonzept

Als zentrale Methoden wurden festgelegt:

- Scenario-based Learning
- Guided Practice
- Microlearning
- Learning by Doing
- Scaffolding
- Feedback
- situative Checks
- Real-World Transfer.

Phase 11 – visuelles System

Für BRIDGEKID wurde ein eigenes Corporate Design entwickelt.

Die Farbwelt nutzt insbesondere:

- Deep Navy / Petrol
- Blau für Schule
- Coral für Soziales
- Grün für Alltag
- Amber für Safety
- warme helle Flächen.

Das Design soll:

- hochwertig,
- modern,
- jugendgerecht,
- ruhig,
- zugänglich

wirken.

Phase 12 – Project Canvas

Das Projekt wurde zusätzlich über einen ausführlichen Project Canvas strukturiert.

Er umfasst unter anderem:

- Purpose
- Problem
- Zielgruppe
- Performance Goal
- Lösung
- Scope
- Nicht-Scope
- Stakeholder
- Ressourcen
- Technologie
- Risiken

- Erfolg
 - offene Annahmen
 - Pilotierung.
-

Phase 13 – Prototyp

Auf Basis des Konzepts wurde eine funktionale Learning-Platform-Demo aufgebaut.

Ziel war nicht nur eine Präsentationswebsite.

Die Lernarchitektur sollte tatsächlich erlebbar werden.

Phase 14 – Dokumentation

Es entstanden mehrere Dokumenttypen:

Master-Grobkonzept

Ausführliche didaktische Dokumentation.

6-Seiten-Abgabe

Auf die konkrete DLD-Aufgabenstellung konzentrierte Fassung.

Action Map

Visualisierte Aufgabenarchitektur.

Project Canvas

Projektlogik auf einer Fläche.

Projekt-Pitch

Management- und Portfolio-orientierte Darstellung.

Visual Pitch Deck

16:9-Präsentationsfassung.

Phase 15 – Feinkonzept

Nach Abschluss des Grobkonzepts wurde begonnen, einen Golden Path detailliert zu planen.

Als Reference Skill wurde gewählt:

A4 – Nichtverstehen ausdrücken

Daraus entstand erstmals ein kompletter Screen Flow:

1. SEE
2. HEAR
3. UNDERSTAND
4. TRY
5. Strategy Expansion
6. FADE
7. CHECK
8. ACT

Zusätzlich wurden definiert:

- Feedback States
- Scaffolding Levels
- Interaction Types
- Accessibility
- Media Blueprint
- Localization
- Tracking States
- Performance-Support-Nutzung.

9. Ergebnis / Output

Das Projekt liegt inzwischen auf mehreren Ebenen vor.

Didaktischer Output

- vollständige Bedarfsanalyse
- Zielgruppenanalyse

- Personas
- Empathy Map
- Aufgabenanalyse
- Action Map
- Performance Goal
- vier Grobziele
- 26 Actions
- 26 Lernziele
- Constructive Alignment
- 3Z-Inhaltsmodell
- Lernarchitektur
- Methodenmodell
- Assessment
- Transfer
- Evaluation
- Accessibility-Konzept.

Produkt-Output

- BRIDGEKID Branding
- Logo
- Corporate Design
- Informationsarchitektur
- Guided Start
- Help Mode
- Skill-System
- My Skills
- Safety
- responsive Lernplattform-Prototyp.

Dokumentations-Output

- ausführliches didaktisches Grobkonzept
- reduzierte Prüfungsabgabe
- Action Map
- Project Canvas
- Pitch-Dokument
- 16:9 Pitch Deck.

Feinkonzept-Output

- Reference Skill A4

- Screen Flow
 - Feedbacklogik
 - Scaffolding
 - Tracking
 - Media Blueprint
 - Localization Blueprint.
-

10. Nutzen / Mehrwert

Der zentrale Mehrwert von BRIDGEKID liegt in der Verbindung mehrerer Ebenen.

Für Lernende

BRIDGEKID kann:

- Orientierung geben,
- sprachliche Handlungsfähigkeit aufbauen,
- Hemmschwellen reduzieren,
- konkrete Hilfe bereitstellen,
- Transfer unterstützen,
- Selbstständigkeit fördern.

Für Schulen und pädagogische Fachkräfte

Das Produkt kann als ergänzende Unterstützung dienen.

Es ersetzt keine Lehrkräfte.

Es kann jedoch wiederkehrende Basissituationen strukturiert trainierbar machen.

Für Vereine und Integrationsarbeit

BRIDGEKID bietet eine skalierbare digitale Unterstützungsstruktur.

Aus Learning-Experience-Sicht

Besonders relevant ist die Verbindung von:

Learning + Performance Support + Transfer.

Das System trainiert eine Fähigkeit nicht nur für den digitalen Kurs.

Es versucht, die Fähigkeit in reale Handlung zu überführen.

11. Reflexion / Learnings

BRIDGEKID hat mehrere zentrale Erkenntnisse hervorgebracht.

Learning 1 – Nicht mit Content beginnen

Eine der wichtigsten Entscheidungen war, nicht mit einer Themenliste zu beginnen.

Die Frage:

„Was muss die Zielgruppe tun können?“

erzeugte eine deutlich stärkere Architektur.

Learning 2 – Sprache ist hier ein Werkzeug

BRIDGEKID hat gezeigt, dass Sprachlernen nicht immer mit einem vollständigen Curriculum beginnen muss.

In diesem Projekt dient Sprache zunächst als **Werkzeug für Handlungsfähigkeit**.

Learning 3 – Performance Support kann genauso wichtig sein wie Training

Nicht jedes Problem braucht eine Lektion.

Manche Situationen brauchen:

sofortige Unterstützung.

Der Help Mode ist deshalb kein Zusatzfeature, sondern Teil der didaktischen Gesamtlogik.

Learning 4 – Weniger Content kann mehr Wirkung ermöglichen

Ein Skill wie:

„Ich verstehe das nicht.“

ist sprachlich extrem klein.

Sein Handlungspotenzial ist jedoch sehr groß.

Learning 5 – Progress sollte Fähigkeit zeigen

Prozentanzeigen zeigen hauptsächlich Content Consumption.

Die Logik:

Entdeckt → Gelernt → Sicher

ist näher an Kompetenzentwicklung.

Learning 6 – Das Interface muss einfacher sein als das System

Die zugrunde liegende Architektur ist komplex.

Für Lernende darf sie sich jedoch nicht komplex anfühlen.

Daraus entstand das Prinzip:

Complex system underneath. Simple decision on screen.

Learning 7 – 10 bis 16 Jahre brauchen Differenzierung

Eine gemeinsame technische Plattform ist sinnvoll.

Die visuelle und kommunikative Ausgestaltung muss dennoch altersgerecht variieren.

Learning 8 – Safety braucht eine eigene Tonalität

Nicht jede Lernhandlung eignet sich für Gamification.

Safety muss ruhig, klar und funktional bleiben.

Learning 9 – Grobkonzept und Produkt müssen zusammenpassen

Ein didaktisches Konzept ist wenig wert, wenn die reale UX eine andere Logik verfolgt.

Deshalb wurde die Action Map direkt in die Produktarchitektur übersetzt.

Learning 10 – Pilotierung ist wichtiger als weitere Feature-Menge

Der nächste sinnvolle Schritt ist nicht:

noch mehr Features.

Sondern:

einen Golden Path vollständig entwickeln und mit realen Nutzerinnen und Nutzern testen.

Die entscheidende Forschungsfrage lautet:

Hilft diese Learning Experience einem jungen Menschen tatsächlich dabei, im echten Leben selbstständiger zu handeln?

Erst ein Pilot kann diese Frage belastbar beantworten.

Projektfazit

BRIDGEKID entwickelte sich von einer zunächst relativ einfachen Idee zu einem vollständigen Learning-Experience-Design-Case.

Das Projekt verbindet:

Learning Needs Analysis

- **Action Mapping**
- **Instructional Design**
- **Learning Experience Design**
- **Performance Support**
- **UX/UI**
- **Prototyping**
- **Transfer**
- **Evaluation**

Die zentrale Stärke des Projekts liegt nicht darin, möglichst viele Lerninhalte abzubilden.

Sie liegt in der konsequenten Orientierung an realer Handlung:

**Nicht erst ausreichend Deutsch lernen und dann handeln.
Sondern genau die Handlung lernen, die jetzt Teilhabe ermöglicht.**

BRIDGEKID – Verstehen. Handeln. Ankommen.