

Vorlage zur Beschreibung der Praktik für RAN-Sammlung

<p>Name der Praktik</p> <p>Bitte beachten Sie, dass mit „Praktik“ eine Aktivität, eine Methode oder ein Tool gemeint ist, die bzw. das von Fachkräften und/oder Mitgliedern einer Community verwendet wurde bzw. wird.</p>	<p>Gaming mit der Polizei („Gamen met de politie“)</p>
<p>Beschreibung (max. 300 Wörter)</p> <p>Kurze Beschreibung des Ziels und der Arbeitsmethode der Praktik. Aus der Beschreibung muss klar hervorgehen, dass <u>eine eindeutige Verbindung zur Prävention und/oder Bekämpfung von Radikalisierung und/oder gewaltbereitem Extremismus besteht</u>. Dies bedeutet, dass es in den Zielen bzw. Aktivitäten/Methoden/Tools der Praktik einen Bezug zur Bekämpfung von Radikalisierung und/oder gewaltbereitem Extremismus geben muss. Praktiken ohne diesen Bezug können nicht in die RAN-Sammlung aufgenommen werden.</p>	<p>Gaming mit der Polizei („Gamen met de politie“) ist eine von der niederländischen Gemeindepolizei entwickelte Praktik. Sie dient dazu, mit den in der digitalen Welt aktiven jungen Menschen in Kontakt zu bleiben. Durch gemeinsames Spielen gelangen die PolizistInnen aus dem lokalen Umfeld in deren „Komfortzone“, um auf diese Weise eine Verbindung zu den Jugendlichen herzustellen und ihr Vertrauen zu gewinnen.</p> <p>Hier kann die Polizei (entweder während des Spiels oder im persönlichen Gespräch) mit den Jugendlichen sprechen, ihnen bei verschiedenen Problemen helfen, mit denen sie es im Leben zu tun bekommen, sie aufklären und eine Menge Präventionsarbeit leisten. Über Videospiele miteinander in Kontakt zu kommen, senkt die bei den Jugendlichen in Bezug auf Gespräche mit der Polizei vorhandene Hemmschwelle, und stellt eine einzigartige Möglichkeit der Vertrauensbildung dar.</p> <p>Die Polizei sucht den Kontakt zu den jungen Menschen in ihren Stadtvierteln. Sie ist in der Komfortzone der Jugendlichen präsent: auf der Spieleplattform. Die zuständigen PolizeibeamtInnen erstellen auf beliebten Gaming- und Streaming-Plattformen (z. B. Twitch und Steam) Konten und treten beim Spielen mit Jugendlichen in Kontakt. Auf diese Weise erfahren die PolizistInnen, was bei den Jugendlichen in den verschiedenen Gemeinschaften im Gange ist, und es können viele verschiedene Probleme frühzeitig verhindert werden. Der Kontakt ist barrierefrei und leicht erreichbar. Die Polizei steht den Jugendlichen bei ihren Fragen zur Seite oder verweist sie an jemanden, der ihnen helfen kann. Die jungen Menschen tauschen mit der Polizei Informationen darüber aus, was in ihren Wohnvierteln passiert.</p>

Begutachtet	Nein
Hauptthemen Bitte <u>wählen</u> Sie zwei Hauptthemen aus, die am besten zu der Praktik passen.	Internet und Radikalisierung (Frühzeitige) Prävention
Zielgruppe Bitte <u>wählen</u> Sie maximal drei Zielgruppen aus, die der Praktik am ehesten entsprechen.	Jugendliche/SchülerInnen/Studierende ErsthelferInnen oder PraktikerInnen Online-Community
Geografischer Umfang Bitte geben Sie an, wo die Praktik umgesetzt wurde/wird (Länder, Regionen, Städte).	Gegenwärtig wird diese Praktik von 21 überall in den Niederlanden verteilten Polizeiteams angewandt.
Beginn der Praktik Bitte nennen Sie das Jahr, in dem die Praktik entwickelt und umgesetzt wurde, damit ersichtlich ist, ob die Praktik ausgereift ist. Falls die Praktik nicht mehr aktiv verwendet wird, geben Sie bitte an, wann sie beendet wurde.	Beginn im Jahr: 2020
Zu liefernde Ergebnisse Bitte geben Sie an, ob die Praktik zu konkreten Ergebnissen wie Handbüchern, Schulungsmodulen oder Videos geführt hat, und fügen Sie ggf. Links ein.	Erfolgt in der zweiten Hälfte des Jahres 2021.
Evidenz und Evaluation Kurze Beschreibung der <u>Leistungskennwerte</u> der Praktik. Dazu gehören folgende: <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>qualitative Betrachtungen und quantitative (statistische) Daten</u>, z. B. der Erfolgsmaßstab für das Projekt oder die Intervention. 2. <u>Evaluation und Feedback</u>, 	Diese Art von Gaming kommt anscheinend gut bei den Jugendlichen an, da es ihren Interessen entspricht. Es ist eine zeitgemäße Art der Kontaktaufnahme. Die Hemmschwelle gegenüber dem Austausch von Informationen ist niedriger und möglicherweise sogar verschwunden. Da wir uns beim Spielen auf derselben Ebene befinden, entsteht auf ganz natürliche Weise eine Art von Vertrauen. Zu dieser Einschätzung gelangen wir in Anbetracht der Informationen, die wir von den Jugendlichen erhalten. Momentan findet unter den Jugendlichen eine Untersuchung zum Thema Engpässe und Erfolgsfaktoren statt. Die Ergebnisse dieser Recherche werden die Grundlage eines Berichts bilden. Dieser

<p>einschließlich Befragungen und/oder Einzelberichte. Haben Sie z. B. eine interne oder externe Evaluation durchgeführt oder Feedback der Zielgruppe eingeholt?</p> <p>3. <u>Peer-Review</u>. Welches Feedback wurde zu der Praktik in der RAN-Arbeitsgruppe und/oder bei der Studienreise, auf der die Praktik diskutiert wurde, gegeben?</p> <p>Bitte erläutern Sie auch die Ergebnisse Ihrer Analyse- und Evaluationsbemühungen.</p>	<p>Bericht wird eine Empfehlung an die niederländische Polizeiführung enthalten, ob diese Art der Kontaktaufnahme Eingang in die alltägliche Polizeiarbeit finden sollte.</p>
<p>Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit (max. 200 Wörter)</p> <p>Kurze Beschreibung der Nachhaltigkeit und Übertragbarkeit der Praktik, einschließlich Informationen zu deren Kosten. <u>Bitte gehen Sie darauf ein, welche Elemente wie übertragbar sind.</u></p>	<p>Jedes teilnehmende Polizeiteam hat ein Paket an Materialien erhalten. Ein Paket kostet etwa 1 800 EUR und besteht aus einer PlayStation, einem TV-Bildschirm, einer zusätzlichen Konsole, einem TV-Ständer, einem Headset mit Mikrofon und einem Guthaben. Das PlayStation-Abonnement wird jährlich für jedes Team erneuert. Die Kosten belaufen sich auf 60 EUR pro Jahr.</p> <p>Wir nutzen die sich im Rahmen der PlayStation bietenden Möglichkeiten, um Online-Communitys zu bilden. Wir stehen über einen Discord-Server im gegenseitigen Kontakt. Diese Optionen stehen in jedem PlayStation Plus-Abonnement zur Verfügung.</p> <p>Örtliche Polizeiteams spielen Videospiele, um mit den Jugendlichen in ihrem Arbeitsbereich Kontakt aufzunehmen. Sie teilen auf ihren eigenen Social-Media-Konten mit, dass gespielt werden wird. Dabei wird mitgeteilt, wann welches Spiel und über welche Community oder Plattform gespielt wird. Für dieses Gaming wurde ein eigenes Logo entworfen, damit es klar zu erkennen ist. Die meisten Polizeiteams spielen 2 bis 3 Stunden wöchentlich zu einer festen Zeit.</p>
<p>Vorgestellt und diskutiert bei einem RAN-Treffen</p> <p>Bitte beachten Sie, dass die Praktik, um in die Sammlung aufgenommen zu werden, vorzugsweise durch eines der RAN-Treffen nominiert werden sollte. Fügen Sie den Namen der RAN-Arbeitsgruppe/ Veranstaltung, Datum, Ort und Thema der Sitzung hinzu.</p>	<p>Name: C&N Grooming through Gaming (Q1 2021) und RAN Y&E Youth Isolation (Q4 2020)</p> <p>Datum: 15.03.2021</p> <p>Ort: RAN-Treffen</p>
<p>Verknüpfung mit anderen EU-Initiativen oder EU-Finanzmitteln (max. 100 Wörter)</p> <p>Bitte geben Sie an, wie Ihr Projekt</p>	<p>Nein.</p>

<p>finanziert wurde und ob Ihre Praktik mit anderen EU-Initiativen oder -Projekten verknüpft ist. Vermerken Sie EXPLIZIT, ob es von der EU (mit)finanziert wird, und wenn ja, mit welchen Mitteln. Beispielsweise Erasmus+, der Fonds für innere Sicherheit (ISF), der Europäische Sozialfonds (ESF), Horizont 2020 usw.</p>	
<p>Organisation (max. 100 Wörter plus Auswahl des Organisationstyps)</p> <p>Bitte beschreiben Sie kurz die hinter der Praktik stehende Organisation und geben Sie deren Rechtsform an, z. B. NRO, Behörde, GmbH, Stiftung usw.</p>	<p>Niederländische Polizei</p> <p>Organisationsart: Staatliche Einrichtung</p>
<p>Ursprungsland</p> <p>Land, aus dem die Praktik stammt</p>	<p>EU- oder EWR-Land: Niederlande</p>
<p>Kontaktdaten</p> <p>Bitte geben Sie die Namen und die E-Mail-Adresse der Personen an, die innerhalb der Organisation kontaktiert werden können.</p>	<p>Ansprechpartner: Stefan Jansen/Roel van de Groes E-Mail-Adresse: Stefan.jansen.1@politie.nl Roel.van.de.groes@politie.nl</p> <p>Telefon: +31 612664023/+31630332265</p>
<p>Letzte Aktualisierung des Texts (Jahr)</p>	<p>2021</p>