

Was muss gemacht
werden, um für die Zukunft
gerüstet zu sein?

- o Risikokompetenzen wirklich
trainieren
- o Primärprävention „face to face“
- o Finanzierung: Kooperationen unter Kantonen/
→ Institutionen Bund
 - Kunde/Klient bezahlt für
App etc.
 - Herausforderung Zusammen-
arbeit mit der Privatwirtschaft
- o Bedürfnisse u. Bedarf: Was brauchen die Kinder
- o Peer to Peer - Arbeit

Apps → Tools welche SB unterstützen

- ↳ Virtuelle Brille (Aversions-Th. & Expositions-Th.)
- ↳ Abstinenz unterstützende Apps
- ↳ Apps zum Erwerben von Kompetenzen



! Voraussetzung: Kompetenzen & Wissen von & über Digitale Medien / Apps etc.

* Schriftl. werden
Aufgabe 7: Schuln



Fachgruppe → Vermittlung Wissen ↔ Praxis

↳ Klare Informationen & Transparenz für Klienten
(Anwendung, Seriosität, Datenschutz)

- Plattformen für digitale Vernetzung → höhere Präsenz & Erreichbarkeit durch Aufteilung (Verfügbarkeit)
 - ↳ Niederschwellige Intervention

- Qualitätssicherung von vorhandenen Angeboten
(z.B. Safezone liste von sicheren Apps)

- Elektronische Nachbehandlung

- Kostenübernahme? KK?

- Ausbau Onlineberatung
... wie? Formen? Skype?
 - Bedürfnisse der Digital natives
besser verstehen + therapeutisch
nutzen: Anonymität... Niederschwelligkeit...
 - Trend: Kurzberatung zunehmend,
Langjährige Begleitung →
 - Integration der Digitalisierung ins
therapeutische Setting
 - Offenheit für digitale und analoge
Zugänge
 - Chance: Zugang zu Zielgruppe <
 - neue Finanzierungsmöglichkeiten finden
 - ~~sch~~ für neue Kostenfaktoren (Ausbau der
Informatik)
 - Schaffen wir den analogen Berater ab?
... Avatarberater, z. Bsp)
- müssen wir dafür lobbyieren, politisieren...
"Alkoholzehntel" für "Beratungsinformatik?"
- Es gibt eine "Online-Verpönerung", dabei
werden die Menschen zunehmend mehr Hilfe brauchen

- D Medien besser nutzen
- Virtuelle Realitäten
simulieren reale Situationen
- Info-Management
— ~~to~~ personalisiert / individualisiert
Suchhilfe via Apps
- Ressourcen verstärken
- Medien nutzen - ersetzt
Therapie nicht
- Kombi von konventionelle Therapie
und Nutzen von digital Medien

CHANGEN + IDEEN

+ breites
Zielpublikum

Technologie nutzen, um neue Gruppen
zu erreichen → mehr Vielfalt in d. Behandlung
Zugang zu Unterstützung + Hilfe
einfacher (z.B. f. Menschen, die abgeschieden
wohnen)

Neue Arten von Rausch (virtuelle Arten),
→ eher weg von d. Substanzen

→ von Fachleuten angeboten (Fachleute als Dealer :))
Onlineort wird vielfältiger werden

Online-sichtige online
abholen (in games)
→ "virtuelle Jassarbeit"

"Bubble-konforme"
Beratung

Individualisiertes
E-Coaching

Safer Use-
Anftritt im
Deep Web → ~~_____~~

Berec

FLIRCHART - PAPIER ART. FP 101

Kooperation mit Technologiebranche Finanzierung?

Zunehmend punktuelle
Hilfe + Beratung anstelle von
längerfristigen Beziehungen

Instant
gratification:

- ↳ macht mehr Flexibilität der
Beratung notwendig (zeitl. + örtlich)
 - ↳ Verlust von bisherigen Lebenskompetenzen +
erwerb von neuen
- Chancen + Herausforderung f. Prävention

Instrumente + Möglichkeiten zur
Schadenminderung + zum kontrollierten Konsum
weiterentwickeln / individualisieren

Mit bestehenden techn. Tools auseinandersetzen,
um diese gezielt vermitteln / empfehlen zu können

Kombination von Mensch + Maschine

Beziehungswort

Informationen,
Anforderung, standardisierte
Diagnostik + Beratung

- ▷ bedürfnisgerechte Angebote ^{zur Stärkung der Person}
- ▷ Kooperation m. Techniker (f. App Entwicklung)
- ▷ Vermittlung v. Rahmen & Sinnhaftigkeit
- ▷ Vermittlung v. Selbstkonzept (Lifeskills)
- ▷ Vertrauen auf "Selbstregulation"
- ▷ Koordination v. versch. Strömungen (Kt. / Gemeinde-übergreifend)
- ▷ Zuständigkeitsklärung
- ▷ Finanzierung?
- ▷ Orientierung schaffen bei Multioptionalität
- ▷ Vielfalt in der Suchtarbeit
- ▷ Ressourcen vernetzen
- ▷ "virtueller Coach"
- ▷ "Matching" bei der Triage / bei der Beratung
- ▷ Mitverantwortung v. nat. Institutionen (Finanzen, Entw.)
 - ↳ BAG, Fachverband Sucht
 - + Zugänglichkeit ^{Bereic} schaffen

für Wen: - mehr "Betroffene"
- isoliertere Menschen
- diejenigen, die sich ihre Sucht nicht finanzieren können
- "unauffälliger" Süchte

Wie: · Botschaften via Online-Spiele
· Selbsthilfegrp. dank Neuen Medien
· "automatisierte" Angebote als Ergänzung von face-to-face

Wo? Sowohl im virtuellen Raum als auch face-to-face (Beziehung bleibt wichtig!)

Womit: ev. vermehrt private Träger von Suchthilfe (Pharma??) Telecom-anbieter?

mit Wen?

- VERSTÄNDNIS / HALTUNG VON
BERATG. "SOLL" SICH VERÄNDERN.
- BESTEHENDES BEKANNTMACHEN/
AUSBAUEN (z. Bsp. Safe-Zone)
- BEDÜRFNISSE DER "KUNDEN"
MEHR INS ZENTRUM STELLEN.
 - ↳ BEZIEHUNGSKONTINUITÄT
GEWÄHRLEISTEN
 - ↳ VERTRAUEN
- VIRTUELLE MÖGLICHKEITEN
NUTZEN / VERSTÄRKEN UND GUT VER-
KNÜPFEN MIT TRADITIONELLEN ZUGÄNGEN.
 - ↳ NEUE ZUGANGSWEGE
- OBJEKTFINANZIERUNG SORGE
TRAGEN
 - ↳ DIGITALISIERUNG NUTZEN

Analog & Digital
verknüpfen

App-Unterstützung

Beitrag

Angebot individueller
gestärkter / diversifizierte Angebote

Team ins Boot holen
Info, WB

Avatar - Chat einrichten

digitale Therapieprogramme
entwickeln

Kooperation

KK, Bildung

gemeinsame Klienten, daten verb.

Skype - Krisenintervention

Medienkompetenz

WhatsApp-Gruppe

Video-Konferenz fürs Team

- Automatisierte Hilfestellung
(Datensammlung → Hinweis)
- Technische, selbstgesteuerte Hilfe
online
- Prävention: Apps für Kinder,
um spielerische Kompetenzen zu fördern
- E-Learning im geschützten Setting
- Technische Stimulation, Exposition.
- Zugang zu "digitaler" Hilfe hier gut -
wenige soziale Unterschiede
- Digitaler Selbstmonitoring als Schutz
- Unwilling, Unersichtigen helfen,
sich erlassen.
- Virtuelle Raubzustände ermöglichen
kleineren Schaden im Zentral.

- 24/7 Gesellschaft
Erreichbarkeit der Lustit.
- Tool zur Stimmungserkennung
- Avatar als „Konsumcoach“
- Berufsidentität?
- emotionale Bindungen zu tech. Geräten
↓
- Einsamkeit durchbrechen
- Suchanfragen im Netz löst Arbeitsanfrage in lustit. aus
-

3

3

3

ig interaktive Arbeitsinstrumente

Konsumkompetenz

Fachzuständigkeit „soz. Medien“

eräten Kommunikationskanäle erweitern

Community, „Brainstorming“

erbeits- Ethik in der Digitalisierung

Arbeit \neq Therapieziel

Ressourcenaktivierung durch Teilhabe
(im Netz)

Legalisierung + Besteuerung von
Drogen