

PRESSEINFORMATION

Jetzt geht's los! motion4kids bewegt ab sofort unsere Kinder mit innovativen Projekten zur Bildungsförderung! Bewegung und Spaß sind dabei garantiert!

Es ist soweit: Die Siegerprojekte aus dem ersten „Call for Projects“ der gemeinnützigen Stiftung motion4kids stehen fest. Die Angebote reichen von digitalen Lösungen über interaktive Brettspiele bis zu Community Tools. Mit der finanziellen Förderung und inhaltlichen Unterstützung dieser Projekte leistet motion4kids einen wichtigen Beitrag zur Verbesserung der Gesundheit, Bildung und Integration von Kindern in Österreich.

Wien, am 24. September 2018 – Erst Ende April 2018 mit einer Kick-off-Veranstaltung gestartet und bereits Ende September 2018 das erste Etappenziel erreicht: motion4kids hat aus insgesamt 68 Projekten, die im Rahmen eines öffentlichen „Call for Projects“ über die Plattform www.motion4kids.org eingereicht wurden, vier Siegerprojekte ausgewählt. Diese werden nun schrittweise über die kommenden Monate umgesetzt und dabei mit Geld- und Sachleistungen von motion4kids unterstützt.

„Die Auswahl ist uns nicht leicht gefallen“, sagt Dietmar Hoscher, Vorsitzender des Kuratoriums von motion4kids und gemeinsam mit seinen KuratoriumskollegInnen für die Projektauswahl verantwortlich. „Das Interesse an unserem Call war enorm. Viele hervorragende Ideen haben den Weg zu uns gefunden. Gerne hätten wir mehr Projekte in die engere Wahl gezogen, doch letztlich mussten wir uns auf vier Initiativen beschränken.“

Klare Kriterien, klare Projektziele

Die Begutachtung und Auswahl der eingereichten Projekte erfolgte nach vorab genau festgelegten Kriterien. Entscheidend waren neben dem Innovationsgrad des Projekts die Wirkung der Maßnahmen für die Zielgruppe, die Qualifikationen des Projektteams sowie die plausible Darstellung des Einsatzes der angestrebten Fördermittel. Aus insgesamt 68 Einreichungen haben folgende Projekte den Kriterien am besten entsprochen:

INTERACTION 4Motion – Das Aktivitätsspiel für Familie und Freunde!

Rudy Games GmbH

Aufbauend auf dem preisgekrönten Spiel INTERACTION wird die „Edition 4Motion“ mit Fokus auf Bewegung und Sport entwickelt. Dabei wird der gesellige Spaß des klassischen Brettspiels mit den multimedialen Möglichkeiten einer App kombiniert. Die App lernt während des Spielens dazu und passt die Schwierigkeit der Aufgaben dem Können der SpielerInnen automatisch an. Zusätzlich ist das vernetzte Spielen im Rahmen von Sport-Challenges möglich. Die SpielerInnen erfahren unterwegs via Smartphone die jeweilige Aufgabe und müssen sie innerhalb von 24 Stunden absolvieren. Gelingt die Challenge, erhalten die SpielerInnen eine Belohnung und können sich mit anderen FreundInnen und SpielerInnen messen.

TamaUgotchi

Sportunion Österreich

Das Augmented Reality (AR)-TamaUgotchi fungiert als Avatar und Fitness-Motivator. Kinder, Eltern und LehrerInnen können es auf dem Smartphone über eine eigene App installieren und ansehen. Durch regelmäßige Punkteeingabe für „gesunde Aktivitäten“ wächst das TamaUgotchi und bleibt am Leben. Die empfundene Empathie für das niedliche Wesen motiviert Kinder, Sport und Bewegung zu machen und eine gesunde Lebensweise in ihren Alltag zu integrieren. Das TamaUgotchi setzt auf einer bereits bestehenden Volksschul-Gesundheitsinitiative auf: „Punkten mit Klasse“ ist ein in der Volksschule etabliertes Projekt, an dem jährlich rund 55.000 VolksschülerInnen, deren Eltern und 3.000 PädagogInnen teilnehmen.

Playfinity Österreich

Playfinity AS, Norwegen

Beim Projekt von Playfinity geht es um die Entwicklung einer alternativen Spielekonsole, die die Welt des Gamings und das Spielen im Freien kombiniert. Die Spielekonsole kann über einen speziellen Sensor die Geschwindigkeit, Höhe, Kraft und Rotation von Bewegungen messen. Diese Bewegungsdaten werden über ein Smartphone oder Tablet aufgezeichnet. Für den spielerischen Anreiz kann die Konsole in Kombination mit dem Produkt „Playfinity Ball“ direkt in einen interaktiven Ball verwandelt werden. Für noch mehr Motivation können die Kinder aus verschiedenen Spielen auswählen oder eigene kreative Spiele selbst entwickeln.

Beat the Street

DDBVB Dopplinger & Dopplinger Ges.m.b.H.

Unter dem Motto „Gemeinsam mehr bewegen – Wir gehen gemeinsam“ werden Schulkinder motiviert, in ihrem Alltag häufiger zu Fuß zu gehen bzw. mit dem Fahrrad oder dem Scooter zu fahren. Dabei sammeln sie über einen Zeitraum von rund sechs Wochen Kilometer und Punkte. Die TeilnehmerInnen erhalten jeweils ein Kuvert mit einem Schlüsselanhänger für das Kind, einer Chipkarte für die Eltern, einem Plan der im öffentlichen Raum verteilten „Beat the Street-Sendboxen“ und einem Folder mit der Spielerklärung. Durch Antippen der Sendboxen werden Punkte und Kilometer gesammelt. Je mehr Boxen angetippt werden, also je größer die zurückgelegte Strecke ist, desto mehr Punkte und Kilometer werden gesammelt. Der Streckenfortschritt kann über eine eigene Homepage jederzeit nachverfolgt werden.

100.000 Euro Fördergelder

Für die vier Siegerprojekte stehen Geld- und Sachleistungen im Wert von insgesamt 100.000 Euro zur Verfügung. „Wir setzen diese Fördermittel je nach sachlichem Bedarf und Projektstatus ganz gezielt ein, um die Projekte möglichst gut zu begleiten und rasch zum Erfolg zu führen“, sagt Philip Newald, Vorstand von motion4kids. „Jene Projekte, die es nicht in die engere Auswahl geschafft haben, jedoch gutes Entwicklungspotenzial aufweisen, unterstützen wir durch Vernetzungsleistungen. Das heißt, wir bringen die Ideengeber mit Partnern aus unserem Netzwerk zusammen, die bei der Weiterentwicklung der Ideen helfen. Idealerweise ergeben sich daraus neue Projekte, die bei unserem nächsten Call for Projects eingereicht werden.“

Zustiftungen steuerlich absetzbar

Der nächste Call for Projects ist für die zweite Hälfte 2019 geplant. Bis dahin wird der Fördertopf von motion4kids wieder gut gefüllt sein. Markus Eder, Vorstand von motion4kids: „Im Zuge der Projekteinreichungen sind auch Zustifter an uns herangetreten und haben ihre Unterstützung zugesagt. Das freut uns außerordentlich.“ Dieses wachsende Interesse beweise auch, wie wichtig die Wirtschaft ein wettbewerbsfähiges und attraktives Bildungssystem nehme, betont Stefan Zotti, Vorstand der Innovationsstiftung für Bildung: „Durch die steuerliche Absetzbarkeit von Zustiftungen ist motion4kids auch für Stifter eine sehr interessante Möglichkeit, einen gesellschaftlich wertvollen Beitrag zu leisten.“

Über motion4kids

motion4kids – Wir bewegen unsere Zukunft ist eine Marke der „Wir-bewegen-unsere-Zukunft-Bildungsstiftung“ mit Sitz in Wien. Sie wurde Anfang 2018 als gemeinnützige Substiftung der Innovationsstiftung für Bildung und der Casinos Austria AG ins Leben gerufen. motion4kids unterstützt innovative Projekte zur Bewegungs- und Bildungsförderung von Kindern zwischen drei und zehn Jahren. Durch aktive Prävention sollen die Gesundheit, Lern- und sozialen Kompetenzen der Kinder verbessert, ihre Lebensqualität nachhaltig erhöht und ihre Integration gefördert werden. Dabei ist besonders wichtig, dass die Kinder Spaß haben. Denn nur mit Freude lässt sich auch gut lernen.

motion4kids realisiert selbst keine Projekte. Die Stiftung nimmt Projektanträge entgegen, bewertet sie und entscheidet über ihre Förderung. Dies geschieht über ein standardisiertes, transparentes Verfahren und vorab festgelegte Einreich- und Entscheidungskriterien. Nach Sichtung der eingereichten Projekte durch den Stiftungsvorstand entscheidet das Kuratorium, welche Projekte gefördert werden. Dem Kuratorium gehören namhafte Persönlichkeiten aus Wissenschaft, Sport, Medizin, Wirtschaft und Medien an. Nähere Informationen: www.motion4kids.org

Rückfragehinweis:

motion4kids – Wir-bewegen-unsere-Zukunft-Bildungsstiftung
Mag. Philip Newald
Rennweg 44
A-1038 Wien
Tel.: +43 1 71177/8300
E-Mail: hallo@motion4kids.org
Web: www.motion4kids.org