



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Klimaschutz

Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung



KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES

Innovation Camp 2024 Creative Care

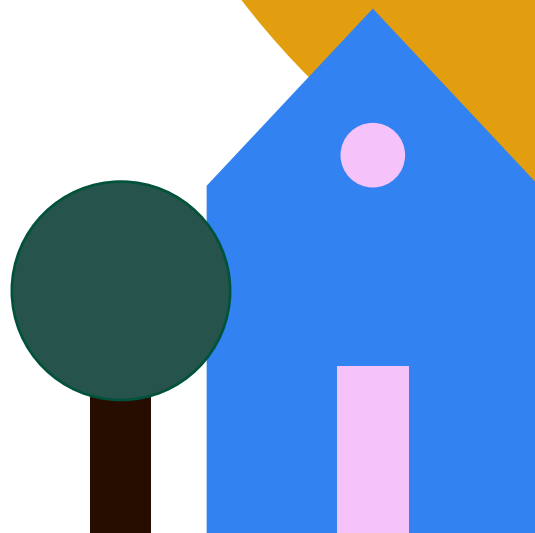
Perspektiven für Gesundheit und Teilhabe
von Kindern mit chronischen Erkrankungen



Inhalt

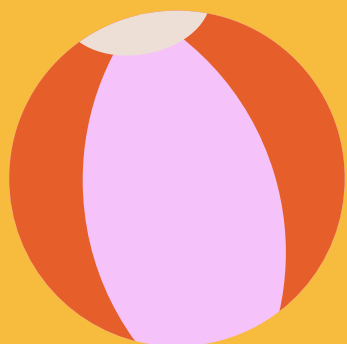


1	Kontext und Hintergrund	4
2	Prozess und Methoden	8
3	Programm und Ablauf des Camps	10
4	Themenfelder, Cases, Lösungsideen	20
5	Ausblick: Iterativ in die Zukunft	32



1

Kontext und Hintergrund



Gebrauchsanweisung für Lebensqualität



Ich bin Luca*. Meist bin ich gut gelaunt, damit das so bleibt, wäre es cool, wenn du ein paar Dinge im Umgang mit mir beachten könntest.

Da ein Gen bei mir nicht richtig arbeitet, ist meine Wahrnehmung anders. Ich höre sehr, sehr gut, zu gut! Darum trage ich oft Kopfhörer. Laute Umgebungsgeräusche stressen mich.

Viele Dinge machen mir Angst. Darum klappt es besser, wenn Änderungen im Tagesablauf (rechtzeitig) mit mir besprochen werden. Besser als nur Dinge besprechen verstehe ich es, wenn du es mir mit Bildern zeigst. Die Metacom Symbole finde ich toll.

Ich habe Probleme, Räume zu betreten, wenn schon viele Menschen drin sind. Sport und Musik fallen mir deswegen besonders schwer. Prima ist, wenn ich vor allen anderen in diese Räume darf und Dinge beispielsweise vorbereiten kann.

Manchmal fällt es mir schwer, mitten in Gruppen zu sitzen. Erlaube mir etwas abseits zu sitzen und trotzdem alles zu beobachten.

Falls es mir trotzdem zuviel wird, kann es sein, dass ich wütend werde und Dinge werfe oder die Tische anmale. In dem Moment helfen Worte nicht mehr! Solange ich niemanden verletze, bzw. die Situation für mich und andere nicht zu gefährlich ist, ist es am besten, wenn du mich in Ruhe lässt, bis ich mich beruhigt habe. Meist tut es mir hinterher leid. Es ist ein Zeichen, dass mehr war als ich ertragen konnte und ich mir nicht anders zu helfen wusste.

Mein großes Ziel ist es zu spüren, wenn es mir zuviel wird und es dann zu zeigen, Bescheid zu sagen oder um Hilfe zu bitten, damit diese ‚Ausraster‘ verhindert werden können.



Diese Worte stammen aus einer „Gebrauchsanweisung“, die Lucas* Mutter geschrieben hat.

Der vollständige Text findet sich am Ende dieser Publikation.

Sie beschreibt die Anforderungen des Alltags, die gleichermaßen herausfordern, wie prägen. Luca liebt Züge, Witze, Kochen und Blumen gießen – und lernt, Grenzen zu erkennen und Hilfe zu holen, bevor es zu viel wird. Doch für all das braucht es ein Umfeld, das Luca versteht, begleitet und Raum zur Entwicklung gibt.

Lucas Geschichte zeigt stellvertretend, wie vielschichtig das Zusammenspiel von Gesundheit, Lebensqualität und Teilhabe ist – und wo die Systeme, die helfen sollen, oft an ihre Grenzen stoßen.

* Name von der Redaktion geändert.

An Grenzen stoßen, um Neues zu schaffen

Kinder mit chronischen Erkrankungen und Behinderungen brauchen eine Versorgung, die weit über die medizinische Betreuung hinausgeht. Das gegenwärtige System droht dabei an seinen Grenzen zu stoßen: Die Anzahl an Kindern, die intensive Unterstützung benötigen, steigt beständig. Der fortschreitende Fachkräftemangel, komplexe Zuständigkeiten, chronische Überlastung des Personals und ein demografischer Wandel, der die Bedürfnisse älterer Menschen zunehmend in Konkurrenz mit denen der jungen Generationen bringt, kommen hinzu.

All diese Themen beeinflussen die Medizin, Pädagogik, Sozialarbeit sowie die öffentliche Verwaltung und erfordern Lösungen, die keine Disziplin alleine bieten kann. Doch in dieser Krise liegt auch eine Chance: Wo ein System an seine Grenzen stößt, entsteht Raum für Neues. Denn: In Zeiten der Krise sind es oft die innovativen Lösungen, die aus unvorhergesehenen Umständen entstehen, die nachhaltige Veränderungen bewirken. Das außerordentliche Potenzial der Kultur- und Kreativwirtschaft kann hier zum Einsatz kommen: Ihre Fähigkeit, kreative Lösungsansätze und unkonventionelle Perspektiven einzubringen, eröffnet vielseitige Möglichkeiten, gesellschaftliche und wirtschaftliche Herausforderungen neu zu denken.

Ein Raum für seltene Begegnungen

Das Innovation Camp: Creative Care setzt genau an dieser Stelle an. Hier treffen sich nicht nur Fachkräfte aus Krankenhäusern, Schulen und Sozialdiensten, Krankenkassen sowie öffentlicher Verwaltung, sondern auch Unternehmer*innen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW), die durch ihre Teilnahme den Perspektivwechsel und einen kreativen Blick von außen gewährleisten. Und es sind Eltern als Stellvertreter*innen für ihre Kinder vor Ort, die die Expertise aus ihrem alltäglichen Umgang einbringen. So verbindet das Camp Akteur*innen, die sich sonst im Arbeitskontext kaum begegnen würden: Designer*innen treffen auf Ärzt*innen, Game-Entwickler*innen auf Pädagog*innen. Gemeinsam gehen

sie als kreative Vordenker*innen der Frage nach, wie die Schnittstellen zwischen klinischer Versorgung, Förderung und Therapie sowie dem Alltag von Familien neu gedacht werden können.

Die Herausforderungen des Innovation Camps sind präzise und praxisnah gewählt. Sie spiegeln die strukturellen Brüche im aktuellen System wider – und eröffnen zugleich Möglichkeiten, sie zu überwinden. Es wirft die Fragen auf, wie Sozialpädiatrische Zentren (SPZ) direkt in die Lebenswelten der Familien vordringen können, statt darauf zu warten, dass die Familien zu ihnen kommen werden. Wie das Wissen erfahrener betroffener Eltern mit Fachwissen kombiniert werden kann, um Familien zu unterstützen, die zum ersten Mal vor einem Diagnoseprozess im SPZ stehen oder eine Erstdiagnose für ihr Kind erhalten haben. Wie Wartezeiten auf Diagnosen sinnvoll genutzt werden könnten, damit sie nicht zusätzlich belasten, sondern stärken. Und weiter: Wie können Kita- und Schulpersonal auf die Bedürfnisse von Kindern mit chronischen Erkrankungen vorbereitet werden? Und wie lässt sich der Zugang zu Leistungen einfacher und effizienter gestalten?

Lucas „Gebrauchsanleitung“ erinnert uns daran, dass Teilhabe und Lebensqualität nicht in starren Systemen entstehen, sondern durch Offenheit, Schaffung von Räumen und Situationen und Dialog.

Mehr als eine Plattform: Cross Innovation als effektives Lösungsmodell

Das Camp ist dabei mehr als eine Plattform für gesellschaftliche Themen. Es ist auch ein ökonomisches Lösungsmodell. Hinter den kreativen Ansätzen steckt ein wirtschaftlicher Kern, stecken Unternehmer*innen, die Produkte und Dienstleistungen entwickeln, die dabei unterstützen können, Bedarfe zu bedienen und Probleme zu lösen: Indem über Branchengrenzen hinweg zusammengearbeitet wird, können neue Ideen entwickelt, Wissen effektiv geteilt und Lösungen geschaffen werden, die nachhaltiger, umfassender und wirkungsvoller sind. Cross Innovation wird dieser Ansatz bezeichnet, bei dem Innovationen durch den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Branchen und Disziplinen vorangebracht wird. Cross Innova-

tion bedeutet, brachliegende Potenziale zu heben, Reibungsverluste zu verringern und Synergien zu nutzen. Die Kultur- und Kreativwirtschaft übernimmt hier eine Schlüsselrolle. Ihre Methoden – Design Thinking, Co-Creation, Storytelling – können nicht nur Probleme lösen, sondern auch Prozesse effizienter machen und so nutzer*innenzentrierte Geschäftsmodelle entwickeln.

Auch Akteur*innen wie zum Beispiel Krankenkassen stehen zunehmend in der Verantwortung, für drängende Bedarfe Angebote zu liefern. Für sie bieten viele der Ideen aus der Kultur- und Kreativwirtschaft einen relevanten Ansatz, Angebote und Produkte weiterzudenken und zu ergänzen. Gerade in der Versorgung von Kindern mit chronischen Erkrankungen wird deutlich, dass nachhaltige Netzwerke nicht nur die Versorgung verbessern, sondern langfristig Kosten senken können. Ein innovatives System, das präventiv denkt, spart an den richtigen Stellen – und investiert dort, wo es den größten Unterschied macht.

Gesellschaftliche Transfor- mation mit der Kultur- und Kreativwirtschaft

Das Innovation Camp zeigt eindrucksvoll, was die Kultur- und Kreativwirtschaft ausmacht: Sie ist ein Katalysator für Transformation, der Systeme herausfordert und erneuert. Hier zeigt sich ihre gesellschaftliche Relevanz in voller Kraft – an den Schnittstellen von Gesundheit, Bildung und sozialer Teilhabe.

Die drei Tage im Innovation Camp sind nicht nur eine Suche nach Lösungen für Kinder mit chronischen Erkrankungen, sie sind ein temporäres Testfeld für große Fragen unserer Zeit: Wie schaffen wir Kooperation in einem zunehmend fragmentierten System? Wie gestalten wir Gesellschaft, wenn Ressourcen knapper werden? Und wie nutzen wir die Werkzeuge der Kultur- und Kreativwirtschaft für echte Transformation?

Das Innovation Camp zeigt, dass die Antworten auf diese Fragen nicht in den Silos der Disziplinen liegen. Sie liegen im Dialog – und in der Fähigkeit, Grenzen zu überschreiten.

Perspektive Politik

Wie wichtig Cross Innovation und die interdisziplinäre Zusammenarbeit für drängende Zukunftsfragen sind, unterstrichen auch Dr. Patrick Rapp (Staatssekretär im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus des Landes Baden-Württemberg) und Nadyne Saint-Cast (Landtagsabgeordnete für den Wahlkreis Freiburg II). Beide waren zum Auftakt gekommen, um die Teilnehmenden zu begrüßen und in ihrem Vorhaben zu ermutigen.

Dr. Rapp betonte die Bedeutung interdisziplinärer Innovationsräume: „Ich bin mir sicher, dass kreative Ansätze und Ideen helfen können, um gemeinsam voranzukommen und den Wissenstransfer aller Beteiligten zu fördern.“

Nadyne Saint-Cast hielt fest: „Landespolitisch ist es uns ein Anliegen, die Verbindungen zwischen Gesundheitsversorgung und Bildungseinrichtungen, aber auch die Stärkung von Familien zu fördern. Dort, wo die Kinder akut und präventiv unterstützt werden – beispielsweise in den Frühförderstellen, den Kitas und Einrichtungen wie dem Sozialpädiatrischen Zentrum – brauchen wir kreative Innovationen, um die komplexen Herausforderungen im Sinne der Betroffenen zu bewältigen“.



2

Prozess und Methoden

Am Anfang steht die Offenheit

Innovation beginnt nicht mit der richtigen Lösung, sondern mit der Offenheit für unterschiedliche Fragestellungen und Veränderung. In der mehrmonatigen Vorbereitung des Innovation Camps wurde regelmäßig ein Reflexionsraum geschaffen, um zu prüfen, ob das Team noch offen genug ist, um nicht in bestehende Denk- und Handlungsmuster zu verfallen. Dazu wurde die Theory U genutzt: Ein universeller und ganzheitlicher Innovations-Ansatz. Er lädt dazu ein, bewusst langsamer zu werden: wertfrei zu beobachten, die Bedürfnisse der Betroffenen zu erkennen und den Mut zu entwickeln, alte Denkmuster loszulassen. Das Ziel? Den Raum zu schaffen, in dem das Neue entstehen kann – nicht aus dem, was bekannt ist, sondern aus der Zukunft, wie sie wünschenswert wäre.

Die Kunst des Scheiterns

Innovation lebt vom Lernen durch Ausprobieren – dazu gehört auch das Scheitern. Wer früh Fehler macht, kann schneller Fortschritte erzielen. Der Design-Thinking-Ansatz Double Diamond wurde sowohl in der Vorbereitung der Fragestellung in den Monaten vor dem Camp als auch beim ersten Zusammentreffen der Arbeitsgruppen während des Camps angewendet: Er hilft, zunächst das „richtige Problem“ zu identifizieren, bevor es darum geht, die richtige Lösung zu finden. Das verhindert, dass Ressourcen auf Probleme verwendet werden, die gar nicht gelöst werden müssen. Das Innovation Camp macht genau das: Es bringt Menschen zusammen, die Perspektiven wechseln, hinterfragen und ausprobieren wollen. Die Kleingruppen arbeiten an echten Herausforderungen – iterativ und ergebnisoffen.

Ein Trichter für die Zukunft

Der Innovationstrichter beschreibt den Weg von der ersten Idee bis zur großflächigen Umsetzung in Etappen: Zuerst gilt es, lösenswerte Probleme zu identifizieren. Danach folgt der Problem-Customer-Fit – passt die Idee wirklich zu den Bedürfnissen der Betroffenen? Wenn ja, entsteht ein Konzept, das auf

einen Problem-Solution-Fit abzielt. Erst danach geht es in Richtung Product-Market-Fit und Skalierung. Das Camp ist der Anfang. Die detaillierte Ausarbeitung der Ideen, ihre Validierung auf wirtschaftliche Tragfähigkeit und technische Umsetzung folgen später. Hier greift das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes mit Formaten wie den Creative Labs, ebenso wie die privaten und öffentlichen Inkubatoren und Accelerator-Programme, die den Prozess fortsetzen.

Brückenbauerin

Was den Beitrag der Kultur- und Kreativwirtschaft so besonders macht? Sie ist eine Brückenbauerin. Sie lebt von Ansätzen wie Co-Creation und Design Thinking, die nicht nur für die Lösung von Problemen gemacht sind, sondern für Menschen. Diese Arbeitsweisen gehören für Akteur*innen der Kultur- und Kreativwirtschaft zum Alltag, während sie in anderen Wirtschaftsbranchen oft nur zufällig oder unsystematisch ausgeprägt sind. Sie bringt Werkzeuge und Denkweisen mit, die in der Zusammenarbeit mit anderen Disziplinen erst richtig zur Entfaltung kommen. Im Austausch mit Medizin, Pädagogik und Verwaltung und anderen wird deutlich, wie sich durch unkonventionelle Ansätze nicht nur Lösungen, sondern ganze Prozesse transformieren lassen.

Startschuss in die Zukunft

Das Innovation Camp löst Probleme nicht über Nacht. Doch es setzt Impulse, die weiterwirken – als Anstoß, als erster Schritt. Die Teilnehmenden kehren vernetzter, an Erfahrungen reicher, mit neuen Perspektiven und Ansätzen in ihren Alltag zurück. Sie sind nun ausgestattet mit einer Basis von hilfreichen Handlungsoptionen und den dazu passenden Partner*innenstrukturen. Die relevanten Grundlagen sind da, um aus den Ideen, die hier geboren werden, Prototypen zu entwickeln, die Kinder mit chronischen Erkrankungen spürbar entlasten. Denn am Anfang jeder großen Veränderung steht eines: der Mut, den ersten Schritt zu gehen und dann mit dem Fort-Schritt nicht mehr aufzuhören.

3

Programm und Ablauf des Camps

Drei Tage Innovation: Das Programm des Innovation Camps 2024 „Creative Care“

Innovation braucht Vielfalt, Raum und Struktur, um Perspektiven sichtbar zu machen und zu verbinden, konstruktive Teamdynamik zu fördern und nachhaltige Netzwerke zu etablieren.

Bei der Einladung der 45 Teilnehmenden wurde auf eine bereichernde Heterogenität aus der Kultur- und Kreativwirtschaft, etwa Designstudios, UX-Agenturen, Innenarchitektur etc., sowie aus der Sozialwirtschaft, darunter Vereine zur Unterstützung betroffener Familien, Krankenkassen, etc. geachtet. Fachleute aus dem Gesundheitswesen – Ärzt*innen, Therapeut*innen, Pflegekräfte, Versorgungsforscher*innen und Innovationsmanager*innen – bereicherten den Prozess ebenso wie Expert*innen aus Verwaltung, Wissenschaft und Pädagogik. Es wurden auch gezielt Eltern eingeladen, deren Kinder an SPZs behandelt werden. Diese heterogene Mischung ermöglichte es, Probleme aus verschiedensten Blickwinkeln zu betrachten und innovative Ansätze zu entwickeln.

Die Coaches führten fünf Kleingruppen durch iterative Prozesse und begleiteten die ersten groben Ideen bis zur Formulierung von lebendigen Prototypen. Mit ihrer Erfahrung im Innovationsmanagement schufen sie die Struktur, die kreatives Denken voll entfalten ließ.

Susan Barth und Lilia Kleemann setzten mit ihren Impulsvorträgen Akzente, die Orientierung gaben und Hintergrundwissen einbrachten. Sie vermittelten Ansätze wie Theory U oder den Innovationsprozess, die den Teilnehmenden halfen, neue Perspektiven zu gewinnen und ungewohnte Wege zu gehen. Lilia Kleemann zeigte auf, wie gelingende Gründung funktionieren kann – mit allen Höhen und Tiefen. Auch die Impulse von Christoph Backes als Co-Projektleiter des Kompetenzzentrums Kultur und Kreativwirtschaft des Bundes und von Thorsten Langer als ärztlicher Leiter des Sozialpädiatrischen Zentrums (SPZ) schilderten eindrucksvoll die Notwendigkeit, interdisziplinäre Ansätze für eine ganzheitliche Versorgung zu entwickeln.

Besonders wertvoll waren die Beiträge aller betroffenen Eltern, die ihre Erfahrungen und Herausforderungen eindrücklich schilderten. Ihre Perspektiven wurden zur Grundlage für praxisnahe Lösungen, die echte Veränderungen ermöglichen können.

Der BadenCampus bot mit seiner ehemaligen Fabrikhalle Raum für kreatives Arbeiten und Networking außerhalb gewohnter Arbeitsroutinen, ausgestattet mit einem lebendigen Co-Working-Space, modernen Meetingräumen und einer inspirierenden Event-Location.



Moderation



Quelle: Tim Weinert

Benjamin Blankenburg

Service Designer & Organisation-Entwickler

Benjamin hat einen Design- und Konzeptions-Hintergrund und eine Leidenschaft für Organisationsentwicklung. Er setzt die Perspektive von Nutzer*innen in den Mittelpunkt seiner Beratung, um Services menschlich, innovativ und wirtschaftlich zu gestalten. Damit seine Projekte langfristig Wirkung entfalten, denkt er auch die notwendigen Kompetenzentwicklungen, Struktur- und Prozess-Anpassungen stets mit.



Lena Hummel

Moderatorin, Prozessbegleiterin und systemische Organisationsberaterin

Lena schafft Räume für lebendige Dialoge, in denen Menschen in ihrer Vielfalt zusammenfinden und co-kreativ innovative Lösungen entwickeln. Ihr Schwerpunkt liegt auf der Begleitung von Strategie- und Beteiligungsprozessen sowie der Moderation von Großgruppen. Mit Zusatzqualifikationen in Design Thinking und systemischer Organisationsentwicklung unterstützt sie darüber hinaus Veränderungsprozesse in Institutionen.



Quelle: DialogDesign



Coaches



Quelle: privat

Markus Leidinger

Innovation Strategist

Wer mit Markus arbeitet, kann sich auf Kreativität, Energie, Optimismus und gleichzeitig analytischen Pragmatismus einstellen. Seine Stärke liegt im Verständnis der Endnutzenden in ihren Ökosystemen. Als promovierter Physiker versteht er Tech und als Business Developer Markt und Strategie. Als Consultant stellt er die richtigen Fragen und als Geschäftsführer treibt er heute Transformation voran.



Quelle: Verena Waldvogel (geb. Neumann)

Katrin Voges

Service Designerin & Innovations-Coach

Katrin vereint mit einem MBA in Service Innovation & Design und einen BSc in OnlineMedien entscheidende Kompetenzen für die digitale Transformation. Regelmäßig arbeitet sie für die Uniklinik Freiburg, soziale Organisationen und die öffentliche Verwaltung. Sie hat besondere Freude daran, Akteur*innen aus verschiedenen Sektoren zusammenzubringen, um gemeinsam innovative Lösungen zu erarbeiten.

Ajara Pfannenschmidt

Experience Designerin & Coach

Mit Leichtigkeit und Freude öffnet Ajara sichere Räume, die Teilnehmende einladen, kreativ und spielerisch neue Lösungswege zu finden. Der Mensch steht dabei stets im Mittelpunkt der Prozesse. Ihr Ziel ist es, transformative Erlebnisse zu schaffen, die nicht nur innovative Veränderungen fördern, sondern auch soziale Gerechtigkeit vorantreiben – insbesondere in den Bereichen Gleichstellung und Bildungschancen. Ihre Designpraxis basiert auf den DEI-Prinzipien von Vielfalt, Chancengleichheit, und Inklusion.



Quelle: privat

Hedra Youkhana

Innovations-Coach, Social Innovation Advocate & Systemischer Coach

Hedra ist systemische Supervisorin und Coach. Mit einem Ressourcen- und lösungsorientierten Ansatz unterstützt sie Teams und Führungskräfte dabei, neue Visionen zu entwickeln und praxisorientierte Lösungen im Arbeitsumfeld umzusetzen. Außerdem ist sie als soziale Innovationsberaterin im Social Innovation Lab in Freiburg tätig und begleitet soziale Organisationen in der Umsetzung neuer wirkungsorientierter Vorhaben.



Quelle: Philip Kottlorz

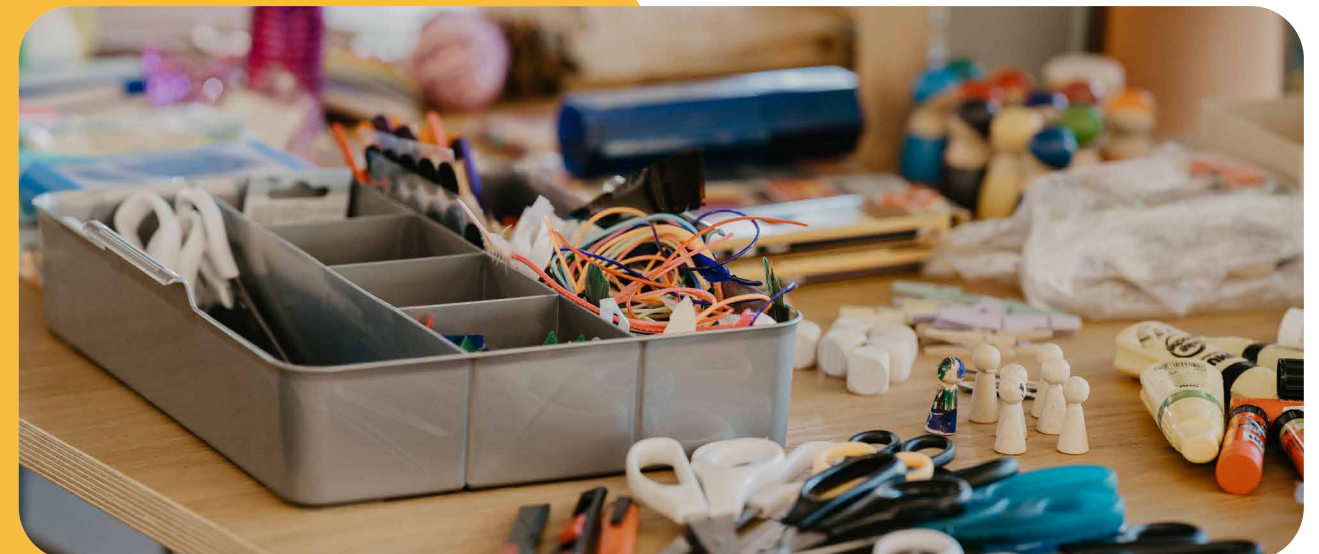


Quelle: Silvia Wolf

Sabine Schäfer

Creative Facilitation & Organisationsentwicklung

Für Sabine ist Kreativität eine Haltung und Ressource, die neue Perspektiven eröffnet und echte Innovationen und Veränderungsprozesse ermöglicht. Als Designerin, Produktentwicklerin und Beraterin begleitet sie mit Begeisterung Menschen und interdisziplinäre Teams, ihr kreatives Potenzial zu entfalten. Lösungsorientiert inspiriert sie als Facilitatorin in co-kreativen Prozessen mit Humor und Empathie.



Impulsgebende



Christoph Backes

Geschäftsführer des u-instituts & Co-Projektleiter des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes

Christoph Backes ist Teil der Geschäftsführung des u-instituts, dem Projektträger des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes sowie Initiator und Organisator der Auszeichnung Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland. Christoph Backes gehört seit rund 15 Jahren zu den führenden Expert*innen der Kultur- und Kreativwirtschaft. Gemeinsam mit seiner Geschäftspartnerin, Sylvia Hustedt, ist er maßgeblich an der Sichtbarmachung von Potenzialen kreativer Innovation und der Förderung kreativen Unternehmer*innentums in Deutschland beteiligt.



Lilia Kleemann

Unternehmerin, Produktdesignerin, Innenarchitektin, Familientherapeutin

Lilia gestaltet innere und äußere Räume. Seit 14 Jahren ist sie auf die Innenarchitektur / Möblierung von Kindergärten und Schulen spezialisiert und gründete in diesem Bereich 3 Unternehmen (u.a. papoq). Die Auswirkung von Raumgestaltung auf die Gesundheit und Kommunikation von Menschen spielt für Lilia eine zentrale Rolle. Bei der Gestaltung von Bildungsräumen untersucht sie den Zusammenhang von Raum und Pädagogik. Ihr Interesse an der Psychologie und der kindlichen Entwicklung vertiefte sie durch ihre Ausbildung als Familientherapeutin am ddif Berlin. Der Blick aus unterschiedlichen Richtungen, der persönliche Kontakt und der Drang nach Entwicklung ist das, was Lilia auszeichnet.

Susan Barth

Executive Coaching und Organisationentwicklung

Susan ist Diplom-Psychologin und unterstützt und begleitet mit ihrer Beratung x matters – applied responsibility Unternehmen und Organisationen in Veränderungsprozessen, insbesondere bei der Umsetzung einer neuen Kultur der Verantwortung, um den Forderungen einer Welt im Wandel gerecht zu werden und in ihr handlungsfähig und erfolgreich zu bleiben. Dabei liegt ihr Hauptaugenmerk auf der Entwicklung eines neuen Führungsverständnisses sowie der Implementierung von Co-Creation und Communities. Als Beauftragte für Innovations- und Gründungskultur hat sie bis letztes Jahr das Gründungszentrum der Hochschule Heilbronn aufgebaut und geleitet. Dem Kompetenzzentrum der Kultur- und Kreativwirtschaft ist sie seit 2016 als Coach und Jurorin verbunden.



Quelle: Nico Kurth

Prof. Dr. Thorsten Langer

Leitender Oberarzt und Leitung des Sozialpädiatrisches Zentrum des Universitätsklinikums Freiburg, Klinik für Neuropädiatrie und Muskelerkrankungen

Als Kinderneurologe leitet Prof. Dr. Thorsten Langer im Sozialpädiatrischen Zentrum (SPZ) ein interdisziplinäres Team, das sich auf die Versorgung von Kindern mit chronischen Erkrankungen spezialisiert hat. In seiner Forschung untersucht er unter anderem, wie Versorgungsangebote in Zusammenarbeit mit Betroffenen entwickelt werden können. In beiden Aufgabenbereichen fasziniert ihn die Frage, wie die organisatorischen Rahmenbedingungen verbessert werden können, damit Patient*innen und Familien die Unterstützung erhalten, die sie benötigen und gleiche Zugangsmöglichkeiten für alle geschaffen werden können.



Startschuss: Offenheit und Orientierung

Der Auftakt am Donnerstagmorgen war geprägt von Neugierde. Nach einer kuratierten Zuordnung der Teilnehmenden zu den fünf Herausforderungen der Fallgebenden tauchten die Beteiligten in der ersten Arbeitsphase in die gestellten Herausforderungen ein und einigten sich in ihren Gruppen auf eine spezifische Fragestellung.

Höhenflug: Ideen entstehen, Prototypen nehmen Form an

Am Freitag folgte der „Höhenflug“ des Innovation Camps. Der Vormittag stand im Zeichen der kreativen Exploration. Teams entwickelten erste Lösungsideen und versetzten sich in zukünftige Szenarien, um Perspektiven zu entwickeln, die auch in einem veränderten gesellschaftlichen Kontext Bestand haben.

Der Nachmittag war der konkreten Umsetzung gewidmet: Prototypen entstanden, begleitet von systemischen Betrachtungen, die sicherstellten, dass jede Idee alle relevanten Ebenen berücksichtigt. Die Teams testeten ihre Ansätze prozessual und haptisch und schufen greifbare Ergebnisse, die ihre Visionen sichtbar machten. Dieser Schritt der Prototypisierung ist nötig, um ein gemeinsames Bild der Idee zu haben und dieses in der eigenen Gruppe und mit anderen Personen reflektierbar zu machen.

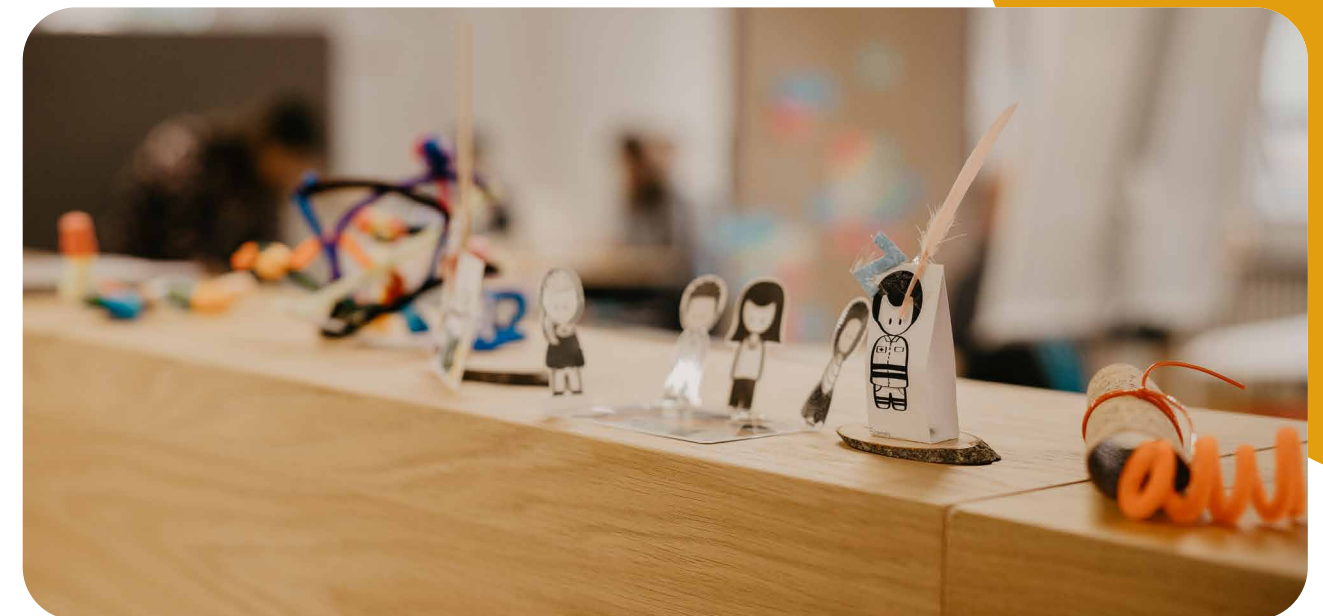
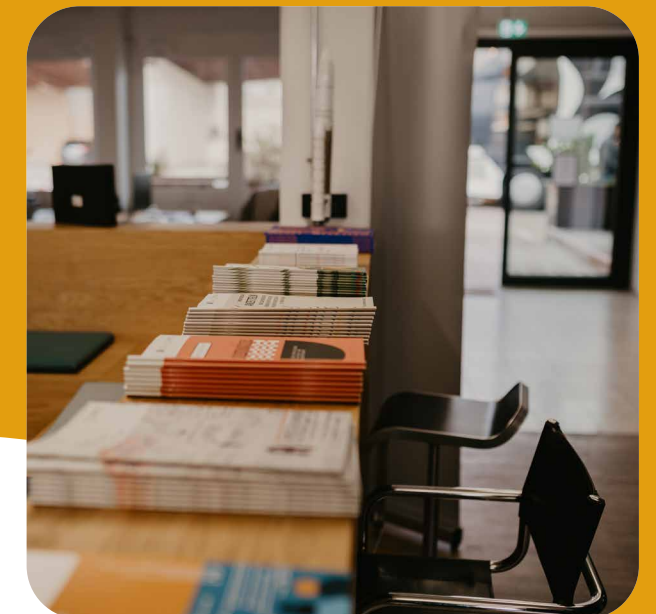
Methoden im Fokus

Während der Arbeitsphasen auf dem Innovation Camp wurde auf eine Vielfalt bewährter Kreativmethoden aus Open Innovation, Service Design Thinking, Lean Start-up und Systems Thinking gesetzt, um Ideen zu fördern, zu konkretisieren und weiterzuentwickeln. Beispielsweise half die Impact Gap Methode den Teams, bestehende Herausforderungen und Lücken im System zu analysieren und zu bewerten. Mit der Timeline aus dem Future Thinking Ansatz versetzten sich die Teilnehmenden in zukünftige Szenarien, um neue Perspektiven und langfristige Lösungen zu entwickeln. Eine be-

sondere Dynamik brachte LEGO Serious Play, das nicht nur die Kreativität mit den Händen förderte, sondern auch komplexe Zusammenhänge greifbar machte. Diese Methoden waren nicht nur Werkzeuge, sondern auch impulsgebend, um Grenzen zu überwinden und kollaborativ Innovation zu gestalten.

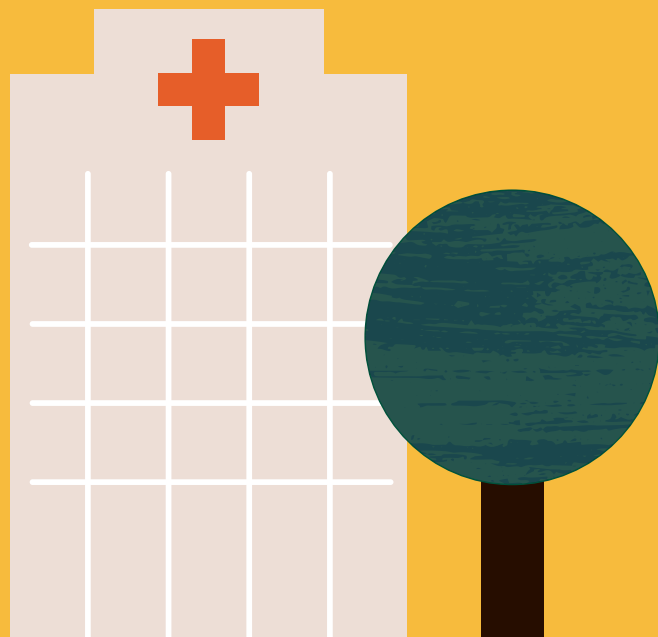
Abschluss: Ergebnisse und neue Perspektiven

Der letzte Tag war ein Tag der Reflexion und Präsentation. Nach der intensiven Vorbereitung der Ergebnispräsentationen zeigte sich, wie viel in nur drei Tagen entstehen kann. Die Teams stellten fünf Lösungsmodelle vor, die von innovativen Versorgungsmodellen bis zu konkreten Tools und Anwendungen zur Entlastung von Familien reichten. Besonders beeindruckend war die Unterschiedlichkeit der Ansätze – ein direkter Erfolg der interdisziplinären Zusammensetzung der Gruppen.



4

Themenfelder, Cases, Lösungsideen



Von der Idee zum konkreten Case: Der Weg zu praxisnahen Lösungen

Am Anfang eines Innovation Camps steht nicht die Lösungssuche, sondern die Suche nach der wertvollsten Frage. Mit dem Sozialpädiatrischen Zentrum (SPZ) des Universitätsklinikums Freiburg als Themegeber*in wurde die medizinische und therapeutische Versorgung von Kindern mit chronischen Erkrankungen und / oder Behinderungen in den Fokus gerückt. Der leitende Oberarzt Prof. Dr. Thorsten Langer formulierte den Handlungsdruck klar: „In unseren derzeitigen Strukturen werden wir kaum bestehen können. Fachkräftemangel bedroht die Zukunft der Kinder mit Teilhabeeinschränkungen, während demografischer Wandel und andere Herausforderungen die Probleme weiter verschärfen. Trotz dieser ernüchternden Perspektive gibt es aber auch Potenziale: Durch effektive Vernetzung und Einbindung der Betroffenen können wir bedeutende Fortschritte erzielen für Familien und Fachkräfte im Gesundheitswesen.“

Schritt für Schritt zum Case

Der Weg zu den konkreten Cases des Camps bestand aus mehreren Meilensteinen, die den Prozess strukturierten:

1. SPZ als themengebende Institution: Mit dem SPZ als Impulsgeber*in wurde das übergeordnete Thema gesetzt: die Verbesserung von Teilhabe und Versorgung für Kinder mit chronischen Erkrankungen und / oder Behinderungen.

2. Erkundung der Anliegen: Um die Bandbreite an Problemen zu erfassen, wurde eine Akteur*innen-Karte erstellt, die alle beteiligten und betroffenen Gruppen sichtbar machte. Innerhalb der Patient Journey (alles was ein*e Patient*in im Verlauf der Erkrankung erlebt, vom Bewusstwerden der Erkrankung bis zu Genesung/Leben mit der Erkrankung) wurde die Wartezeit als „Suchraum“ ausgewählt. Die inhaltliche Vorbereitung war darauf fokussiert, die funktionalen und emotionalen Aufgaben in den Blick zu nehmen, die Menschen dazu bewegen, ein

Angebot zu nutzen. Die verwendete „Jobs to be done“ Methode konzentriert sich nicht nur auf demografische Merkmale oder vorhandene Lösungen, sondern sucht nach tieferliegenden Gründen und Motivationen hinter dem menschlichen Verhalten. So wurden Themenfelder identifiziert, die mit dem SPZ erste relevante Fragestellungen lieferten.

3. Clustering in Themenfelder: Die identifizierten Anliegen wurden in drei Themenfelder gebündelt:

- Wartezeit neu betrachten
- SPZ-übergreifende Vernetzung ausbauen
- Systemische Veränderung: Krankheit, Lebensqualität und Teilhabe neu denken

4. Fallgebende gewinnen: Als Nächstes galt es, Fallgebende zu finden, die bereit waren, ihre spezifischen Anliegen im Camp zu teilen. Diese Eltern, Fachkräfte und Organisationen brachten wertvolle, reale Perspektiven ein.

5. Schärfung der Cases: Gemeinsam mit den Fallgebenden wurden die Herausforderungen in mehreren Überarbeitungen so klar formuliert, dass sie eine solide Grundlage für die Arbeit der Camp-Teilnehmenden boten.



Case 1

Erfahrungswissen gut genutzt – FamilienKompass: Halt und Orientierung im SPZ

Ausgangsfragestellung für das Innovation Camp

„Wie könnten wir das Erfahrungswissen von betroffenen Familien und das Fachwissen von SPZ-Mitarbeitenden in Hinblick auf Förder- und Unterstützungsmöglichkeiten sowie das Leben mit einer chronischen Erkrankung auf eine integrierte Art Familien zugänglich machen, die neu mit einem SPZ in Kontakt treten?“

Ergebnisse, Ideen, Prototypen

FamilienKompass:

Ein umfassendes Begleitkonzept

Der FamilienKompass begleitet Familien ab dem ersten Termin im SPZ und bietet Unterstützung über die gesamte Behandlungszeit. Das Konzept basiert auf drei zentralen Elementen:

FamilienLots*innen: Erfahrene Eltern begleiten neue Familien vor Ort oder digital, insbesondere in der Anfangsphase. Sie werden durch das SPZ geschult, vergütet und regelmäßig supervidiert. Ein Kompetenzkreis ermöglicht den Austausch zwischen Lots*innen und SPZ-Mitarbeitenden, um Erfahrungswissen institutionell zu verankern.

Held*innenHafen: Ein Begegnungsraum im SPZ, der als Ort für Informationsveranstaltungen, Workshops, Elterncafés und offenen Austausch dient. Dieser Raum ist ausdrücklich kein Wartezimmer, sondern ein zentraler Ankerpunkt.

Held*innenBande: Eine interaktive Wand, an der sich Kinder spielerisch verewigen können. Die Wand zeigt neuen Familien, dass sie nicht allein sind, und hilft SPZ-Mitarbeitenden, wertvolle Einblicke in die Bedürfnisse der Kinder zu erhalten. Die Wand wird durch eine digitale Plattform ergänzt, die kuratiertes Erfahrungswissen bereitstellt.

NaviBox: Eine individuell zusammengestellte Box mit Materialien und Informationen, die Eltern im eigenen Tempo nutzen können.

Nutzen und Impact

Für Familien

Der FamilienKompass gibt Halt und Orientierung und stärkt durch den Austausch mit anderen Eltern das Vertrauen in die eigene Rolle. Kinder erleben sich durch die Held*innenBande als Teil einer Gemeinschaft, während Eltern praktische Informationen und emotionale Unterstützung erhalten.

Für das SPZ

Das Erfahrungswissen von Familien wird systematisch genutzt und institutionell eingebunden, was die Arbeit der Mitarbeitenden bereichert. Gleichzeitig erleichtert der Held*innenHafen die Kommunikation und Vernetzung zwischen Eltern und Fachpersonal.

Gesellschaftliche Wirkung

Das Konzept fördert die Inklusion und stärkt die Resilienz von Familien mit chronisch kranken Kindern. Langfristig können durch die Orientierungshilfen auch Gesundheitskosten reduziert werden.

Fazit

Erfahrungswissen als Ressource

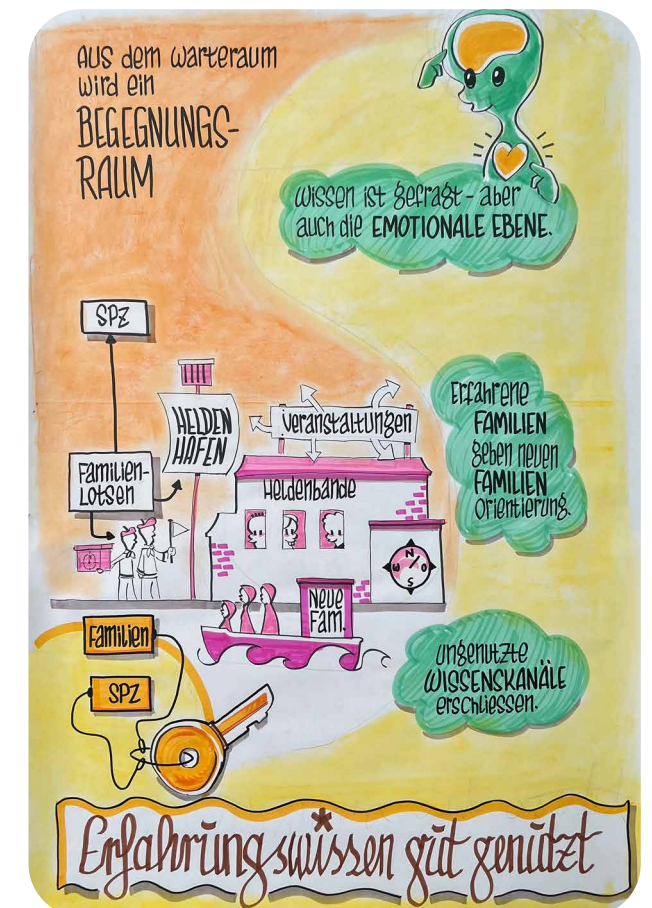
Der FamilienKompass zeigt eindrucksvoll, wie wertvoll das Erfahrungswissen von Eltern als Ressource ist – sowohl für betroffene Familien als auch für das SPZ. Die Kombination aus kreativen Methoden, praktischen Lösungen und der emotionalen Dimension hebt das Projekt hervor. Besonders beeindruckend war, wie ein interdisziplinäres Team aus Betroffenen, Kreativunternehmer*innen und fachlichen Expert*innen zusammenarbeitete, um ein Konzept mit greifbarem Nutzen zu entwickeln.

Umsetzung und Finanzierung

Das Projekt sollte ab 2025 für drei Jahre wissenschaftlich begleitet werden. Die benötigten Investitionen belaufen sich auf 350.000 €. Eine Kooperation mit Kreativunternehmen für die kindgerechte Gestaltung von Materialien ist essenziell.

Integration ins SPZ

Der Held*innenHafen soll in einem noch ungenutzten Raum der Kinderklinik in Freiburg entstehen. Die regelmäßige Einbindung der FamilienLots*innen in den Kompetenzkreis des SPZ gewährleistet die nachhaltige Verankerung des Projekts.



Case 2

Wartezeit neu gedacht – Familien stärken und das Umfeld sensibilisieren

Ausgangsfragestellung für das Innovation Camp

Die Gruppe widmete sich der Frage, wie die Wartezeit im Sozialpädiatrischen Zentrum (SPZ) sinnvoll gestaltet werden kann, um den Leidensdruck der Familien zu mindern und gleichzeitig deren Umfeld zu sensibilisieren.

Ergebnisse, Ideen, Prototypen

Zwei digitale Prototypen zur Wartezeitgestaltung

Die Gruppe entwickelte zwei digitale Prototypen, die sowohl auf die Bedürfnisse der Zielgruppe als auch auf interne Prozesse des SPZ abzielen. Der Fokus lag auf der Zeitspanne zwischen der Anmeldung und dem ersten Termin, in der Familien oft mit Unsicherheit und Belastung kämpfen.

1. FamilienBegleiter-App:

Diese App bietet eine strukturierte Übersicht über die nächsten Schritte bis zum ersten Termin.

Sie enthält:

- Informationen zu Diagnostik und möglichen Behandlungsansätzen
- Tutorials und Videos zur Vorbereitung auf den Termin
- Erste Hilfestellungen, z. B. zu Entlastungsangeboten oder rechtlichen Fragen

2. Patient Buddy:

Ein digitales Dashboard für das SPZ, das interne Prozesse transparenter macht und die Kommunikation mit den Familien verbessert. Es zeigt z. B. Wartezeiten, die Verfügbarkeit von Fachpersonal und ermöglicht personalisierte Benachrichtigungen für Familien.

Nutzen und Impact

Für Familien

Die Wartezeit wird durch sinnvolle Informationen und Hilfestellungen entlastet. Die FamilienBegleiter-App empowert Eltern, indem sie frühzeitig Wissen vermittelt und Unsicherheiten abbaut.

Für das SPZ

Patient Buddy optimiert interne Abläufe und reduziert den Kommunikationsaufwand. Gleichzeitig trägt das Dashboard dazu bei, die Wartezeit für die Familien transparenter zu machen und ihre Bedürfnisse gezielt anzusprechen.

Gesellschaftliche Wirkung

Die Kombination aus digitaler Unterstützung und persönlicher Ansprache sensibilisiert das Umfeld der betroffenen Familien und schafft mehr Verständnis für deren Herausforderungen.



Fazit

Ein Beispiel gelungener Co-Kreativität

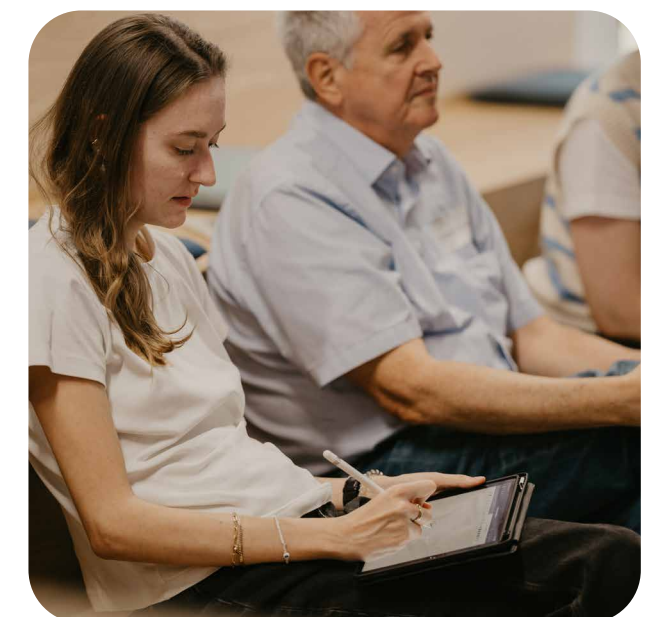
Dieser Workshop zeigte, wie respektvolle Zusammenarbeit und innovative Methoden zu praxisnahen Lösungen führen können. Die entwickelten Prototypen bieten eine realistische Chance, die Wartezeit nicht nur zu überbrücken, sondern sie in eine wertvolle Zeit der Orientierung und Stärkung für Familien zu verwandeln.

Weiterentwicklung der Prototypen

Die beiden digitalen Lösungen sollten in enger Zusammenarbeit mit Familien und SPZ-Mitarbeitenden weiterentwickelt werden. Eine Testphase kann sicherstellen, dass die Angebote praxisnah und benutzer*innen-freundlich gestaltet sind.

Implementierung und Förderung

Eine Finanzierung könnte durch Förderprogramme im Bereich E-Health oder soziale Innovation erfolgen. Die Einführung der Tools sollte von Schulungen für SPZ-Mitarbeitende begleitet werden, um die Akzeptanz und Nutzung zu gewährleisten.



Case 3

Teilhabeleistungen effizient bewilligt

Ausgangsfragestellung für das Innovation Camp

Wie könnte der Zugang zu Leistungen für Kinder mit chronischen Erkrankungen oder Behinderungen bei Ämtern und Kostenträger*innen effizienter und barriereärmer gestaltet werden, um diese im Alltag der Kinder bedarfsorientiert zu „installieren“, insbesondere bei komplexen Zuständigkeiten oder Zugangshürden?

Ergebnisse, Ideen, Prototypen

CareWeiser: Die digitale Plattform für Familien

Das digitale Tool „CareWeiser“ wurde als zentrale Lösung entwickelt, um Familien mit chronisch kranken Kindern zu unterstützen. Es ist eine App oder Website, die eine einfache Navigation durch das komplexe Gesundheitssystem ermöglicht.

Funktionen und Mehrwert

CareWeiser bietet Orientierungshilfen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen vom Bedarf zur Antragstellung, bereits bei Verdacht auf eine Erkrankung. Besondere Features sind:

- Ein Leistungsfinder, der Angebote standort- und diagnosebasiert erläutert.
- Multilinguale Unterstützung, die Sprachbarrieren überwindet.

- Verweise auf relevante Beratungsstellen und Servicestellen.
- Verweis auf persönliche Beratungsangebote vor Ort, bei Bedarf.

Dadurch erleichtert die Plattform die Beantragung spezifischer Hilfen und bietet Klarheit bzgl. der konkreten nächsten Schritte für Eltern, die oft mit Überforderung konfrontiert sind. CareWeiser reduziert somit administrative Hürden und verbessert die Teilhabe der Kinder.

Nutzen und Impact

Entlastung für Familien und Kostenträger

CareWeiser hat das Potenzial, die Lebensrealität vieler Familien deutlich zu verbessern. Eltern erhalten eine klar strukturierte Übersicht als Unterstützung, was den Zugang zu Leistungen vereinfacht und beschleunigt. Für Kinder bedeutet dies eine schnellere Bereitstellung notwendiger Hilfen und damit eine bessere Integration in den Alltag.

Effizienzsteigerung im System

Gleichzeitig profitieren auch die Kostenträger*innen: Durch die präzise und vollständige Antragstellung wird die Sachbearbeitungsebene entlastet, und ineffiziente Prozesse können vermieden werden. Das Tool schafft damit eine Win-Win-Situation für alle Beteiligten.

Fazit

Empathie und systemisches Arbeiten als Schlüssel

Die Arbeit an diesem Case offenbarte die täglichen Herausforderungen, denen Eltern chronisch kranker Kinder ausgesetzt sind. „CareWeiser“ ist ein vielversprechender Ansatz und bietet Eltern die Möglichkeit, selbst aktiv zu werden, um diese Belastungen zu reduzieren und den Zugang zu Leistungen zu vereinfachen. Besonders beeindruckend war die Kombination aus strukturierten Methoden, kreativen Lösungsansätzen und der klaren Fokussierung auf die Bedürfnisse der Betroffenen. Der Workshop verdeutlichte, wie wichtig es ist, empathisch und systematisch an komplexe Probleme heranzugehen, um nachhaltige Lösungen zu entwickeln.

Weiterentwicklung und Finanzierung

CareWeiser sollte in einer Testphase mit betroffenen Familien und Fachkräften weiterentwickelt werden, um sicherzustellen, dass es den Bedürfnissen der Zielgruppe entspricht. Ein Teil kann möglicherweise über das Bundes-Teilhabe-Gesetz (BTHG) oder als Teil der EUTB-Angebote finanziert werden.

Kooperation und Bekanntmachung

Zusätzlich empfiehlt sich eine enge Zusammenarbeit mit Kinderärzt*innen, Kostenträger*innen, Leistungserbringer*innen sowie Service- und Beratungsstellen, um die Plattform niedrigschwellig zugänglich zu machen.



Case 4

Das aufsuchende SPZ – Lebensrealitäten besser integrieren

Ausgangsfragestellung für das Innovation Camp

Im Gegensatz zu den anderen Gruppen begann diese Kleingruppe mit einer bereits von der fallgebenden Person vorformulierten Lösung – einem die Familien im Alltag aufsuchenden SPZ. Nachdem zunächst eine gemeinsame Wissensbasis geschaffen werden musste, einigte sich die Gruppe im Laufe des ersten Tages auf eine neue Fragestellung: Wie können Familien, unterstützt werden, Wissen zu erlangen und so gut mit der veränderten Lebenssituation umzugehen?

Ergebnisse, Ideen, Prototypen

Finale Idee: Wissen leichter zugänglich machen

Die erarbeitete Lösung ist eine Internetseite, die sich in Form einer Landschaft präsentiert und zielt darauf ab, den Zugang zu relevanten Informationen für Familien, die erstmals mit einem SPZ in Kontakt kommen, zu vereinfachen. Der erste Prototyp enthält Elemente wie:

- Klar strukturierte aber in der Reihenfolge frei wählbare Informationsmaterialien, die den Familien Orientierung bieten. Zum jeweiligen Inhalt passende Symbole zeigen auf, zu

welchem Thema Informationen durch Anklicken der Symbole abrufbar sind.

- Digitale und analoge Ansätze, um unterschiedliche Nutzendenbedürfnisse abzudecken.
- Interaktive Features, die das Verständnis und die emotionale Reise der Familien berücksichtigen.

Nutzen und Impact

Für Familien

Die Lösung bietet Familien einen niedrighschwelligem Zugang zu den jeweils individuell relevanten Informationen, reduziert die Unsicherheiten beim Start ihrer SPZ-Reise und erleichtert ihnen das Zurechtfinden in der komplexen Versorgungslandschaft.

Für das SPZ

Durch die gezielte Unterstützung neuer Familien wird die Effizienz des SPZ gesteigert, da weniger Missverständnisse oder unnötige Rückfragen auftreten. Zudem fördert die Lösung eine stärkere Bindung zwischen Familien und Institution.

Fazit

Prototyp als Instrument des Lernens

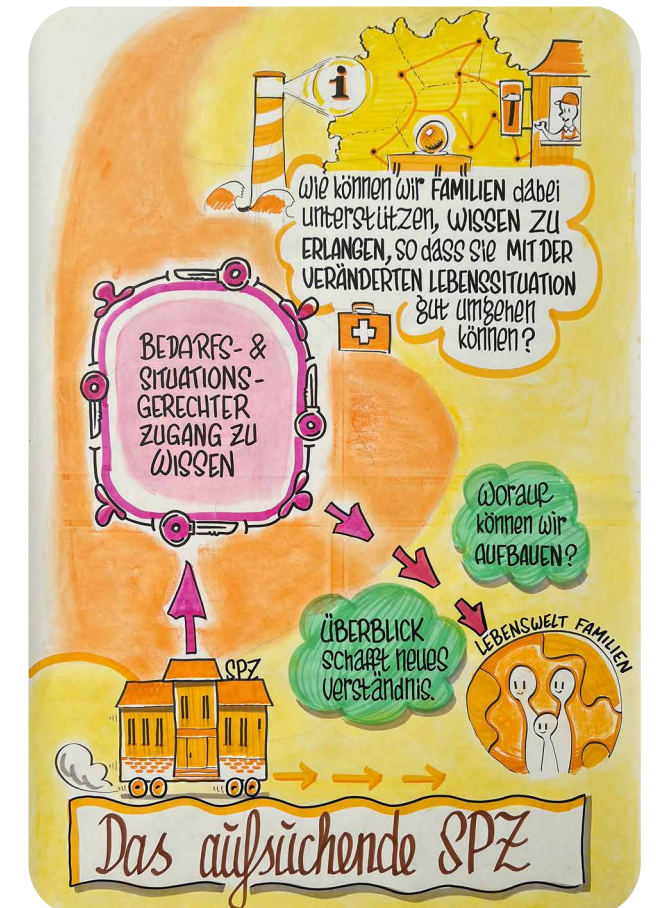
Der Prozess zeigt, wie wichtig es ist, sich flexibel an die Bedürfnisse der Gruppe und die Erkenntnisse während der Arbeit anzupassen. So führte der iterative Ansatz zu einem Prototyp, der wichtige Diskussionen auslöste und als Grundlage für weitere Arbeiten diente. Der Einstieg mit einer fertigen Lösung war für eine neue Gruppe herausfordernd, aber lehrreich: Offenheit und Raum für Exploration sind oft essenziell, um wirkliche Innovation zu ermöglichen.

Weiterentwicklung des Prototyps

Das Ergebnis sollte als Grundlage für eine weitere Iteration des Prototyps dienen. Der Fokus sollte auf Nutzungsfreundlichkeit, emotionaler Relevanz und konkretem Mehrwert für die Familien liegen.

Erfahrung nutzen

Ein Einstieg mit einer vorgefertigten Lösung erfordert eine Gruppe, die bereits mit dieser Lösung vertraut ist. Andernfalls sollten offene Fragestellungen bevorzugt werden, um Irritationen zu vermeiden und die Co-Kreativität zu fördern.



Case 5

Diagnosen verstanden, Bedarfe erkannt – Unterstützung für Betreuungspersonen in Kita und Schule

Ausgangsfragestellung für das Innovation Camp

Wie können wir es einer betreuenden (aber nicht besonders geschulten) Person in Kita oder Schule erleichtern, die Bedarfe der Kinder zu erkennen, zu verstehen, um im Umgang mit den Kindern entsprechend bedarfsorientiert zu handeln? Stakeholder Mapping half der Gruppe zu Beginn, Berührungspunkte und Herausforderungen für Betreuungspersonen zu identifizieren.

Ergebnisse, Ideen, Prototypen

Finales Konzept: Digitale Anwendung zur Unterstützung von Betreuungspersonen

Die Lösung ist eine digitale Anwendung, die Betreuungspersonen schnell und einfach über den emotionalen und physischen Zustand der Kinder informiert. Sie erleichtert die Kommunikation zwischen Eltern und Betreuungspersonen und unterstützt bei der bedarfsorientierten Betreuung.

Hauptfunktionen der App:

1. Ampelsystem für tagesaktuelle Informationen: Eltern oder Kinder melden den Zustand (Rot, Orange, Grün) über die App, ergänzt durch Notizen wie „schlecht geschlafen“ oder „hektischer

Morgen“. Betreuungspersonen erhalten Push-Benachrichtigungen und können den Tagesablauf anpassen.

2. Diagnose-Wissen in einfacher Sprache: Gut verständliche, fachlich fundierte Informationen zu chronischen Erkrankungen, die jederzeit abgerufen werden können.
3. Handlungsempfehlungen und Reflexion: Vorschläge für Aktivitäten oder Methoden wie Ruhepausen oder kreative Übungen. Die Wirksamkeit der Maßnahmen kann dokumentiert werden.
4. Verknüpfung mit Ressourcen: Zugriff auf weiterführende Informationen und Kontakte zu Fachstellen oder Netzwerken.

Erweiterungsmöglichkeiten:

- Analoge Ergänzung, z. B. ein Hausaufgabenheft mit Ampelsystem, das Kindern hilft, ihre Bedürfnisse zu reflektieren.
- Integration in bestehende Plattformen wie „unrare.me“ des Kinderhilfsnetzwerks.

Nutzen und Impact

Für Betreuungspersonen

Die App schafft Sicherheit im Umgang mit chronisch kranken oder behinderten Kindern, stärkt die Beziehung zwischen ihnen und den Betreuungspersonen und erleichtert den gemeinsamen Alltag in Betreuungseinrichtungen.

sonen und erleichtert den gemeinsamen Alltag in Betreuungseinrichtungen.

Für Familien

Eltern können einfacher und effektiver mit Betreuungspersonen kommunizieren. Kinder profitieren von einem individuell abgestimmten Tagesablauf.

Für das Bildungssystem

Das Verständnis für den Umgang mit chronischen Erkrankungen und Behinderungen wird verbessert, wodurch langfristig die Zahl der Kinder reduziert werden könnte, die den Kita- oder Schulbetrieb verlassen müssen, weil diese nicht ausreichend auf ihre Bedürfnisse eingehen.

Fazit

Eine Brücke zwischen Betreuung und Familie

Empathie und Perspektivwechsel sind in der Entwicklung nutzentzentrierter Lösungen wichtig. Die digitale Anwendung bietet einen realistischen Ansatz, um die Lebensqualität von allen Kindern mit ihren jeweiligen individuellen Bedürfnissen zu verbessern und gleichzeitig Betreuungspersonen im komplexen Alltag zu entlasten. Besonders positiv war die dynamische Teamarbeit, die eine kreative und praxisnahe Lösung hervorbrachte.

Weiterentwicklung und Tests

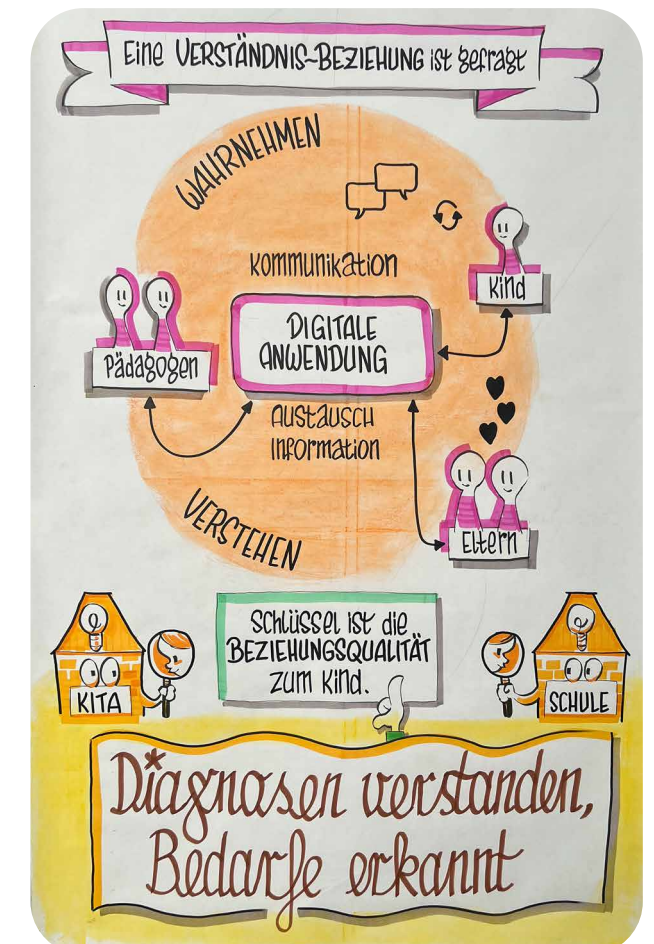
Die Anwendung sollte in einer Pilotphase mit Erzieher*innen, Lehrkräften und Eltern getestet werden, um Benutzer*innenfreundlichkeit und Effektivität zu validieren.

Einbindung in bestehende Netzwerke

Eine Integration in bestehende Apps oder Netzwerke wie „unrare.me“ bietet Potenzial zur Skalierung und erleichtert die Einführung.

Langfristige Perspektive

Eine kontinuierliche Verbesserung der App basierend auf Nutzenden-Feedback sowie eine mögliche analoge Erweiterung könnten den Impact noch erhöhen.



5

Ausblick: Iterativ in die Zukunft

Von der Idee zur nachhaltigen Umsetzung

Das Innovation Camp 2024 hat gezeigt, was möglich ist, wenn Menschen unterschiedlicher Disziplinen und Hintergründe gemeinsam an cross-innovativen Lösungen arbeiten. Nach dem Camp gilt es nun, die entwickelten Prototypen und Ansätze in die Praxis zu überführen und langfristig zu verankern. Dazu müssen die Akteur*innen den Prozess fortschreiben und die nächsten Handlungsschritte festlegen.

Vor den Prototypen liegt ein iterativer Weg: Von der ersten losen Idee geht es über Tests und Pilotprojekte (Erprobung) hin zur Skalierung in die Verbreitung und zur Implementierung in bestehende Strukturen (Umsetzung). Ganz konkret bedeutet das für die fünf Prototypen, die im Innovation Camp „Creative Care“ entstanden sind, dass sie in kleinen, kontrollierten Umfeldern erprobt werden sollten. Dabei sind auch hier kreative Methoden und eine Ergebnisoffenheit, Flexibilität und Lernfähigkeit essenziell: Was funktioniert, was muss angepasst werden? Erst mit nachweislichem Erfolg können größere Netzwerke eingebunden und die Ansätze in die Breite getragen werden – ob als wirtschaftliches Geschäftsmodell oder gemeinwohlorientierte Lösung.

Erste Maßnahmen befinden sich bereits in der Umsetzung:

Fortführung im SPZ Freiburg: Das SPZ als Themegeber*in hat sich dazu entschieden, im ersten Schritt gemeinsam mit Unternehmer*innen an den Prototypen „Patient Buddy“ (Case 2) und Teillösungen des „Familienkompass“ (Case 1) weiterzuarbeiten. Hierzu haben bereits Gespräche mit Digitalisierungsexpert*innen sowie Austausch mit KKW-Unternehmer*innen und betroffenen Eltern stattgefunden.

Fortführung durch Fallgebende: Das Kindernetzwerk (Fallgebende Case 5) hat sich entschieden, den Prototypen in die bereits bestehende App un-rare.me zu integrieren und zu testen. Hierzu ist die Arbeitsgruppe weiter im Austausch.

Fortführung durch Unternehmer*innen der KKW: Eine Person aus dem Bereich UX-Design und Games-Entwicklung arbeitet derzeit an der Entwicklung eines Geschäftsmodells für die webbasierten Informationsmöglichkeiten für Familien, die in den Prototypen aus Case 2, 3 und 4 vorkommen. Weitere KKW-Unternehmer*innen sind in die Fortführung durch SPZ und Fallgebende eingebunden.

Potenziele der Kultur- und Kreativwirtschaft

Das Innovation Camp hat bewiesen, dass die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) Lösungen schaffen kann, die nicht nur technisch und wirtschaftlich effektiv sind, sondern ebenso die menschliche Perspektive in den Mittelpunkt stellen. Damit zeigt sich, dass Kultur- und Kreativwirtschaft in den passenden Partner*innenstrukturen fachlich hochwertige Ergebnisse entwickeln kann, die das Potenzial bieten, Problemstellung zu lösen.

Besonders hervorzuheben sind digitale Ansätze, wie sie unter anderem im Konzept des Familienkompass sichtbar wurden: Plattformlösungen, interaktive Anwendungen und hybride Räume eröffnen neue Möglichkeiten für soziale Innovationen. Selbst wenn nicht alle fünf Ansätze monetarisiert werden können, tragen sie dazu bei, Ressourcen effizienter einzusetzen und die thematisierten Probleme mit geringem Kostenaufwand zu bewältigen.



Inspiration für die reale Zukunft

In der Zukunft könnte das, was hier begonnen hat, zu einem nachhaltigen Wandel im Gesundheitssystem beitragen. Das ist keine Utopie. Schon ein Blick nach Skandinavien zeigt, wie umfassende Netzwerke aus Betroffenen, Fachkräften und Organisationen helfen, Teilhabe systematisch zu stärken und ähnliche Modelle bereits erfolgreich umgesetzt werden.* Die Ansätze aus dem Innovation Camp könnten auch in Deutschland als Vorbild dienen, um systematisch an einem Veränderungsprozess zu arbeiten.

Inspiration für Gründung

Ein zentraler Aspekt des Innovation Camps war die Förderung von Eigeninitiative und Unternehmer*innengeist. Viele der Prototypen haben das Potenzial für die Erprobung und Umsetzung. Die Kultur- und Kreativwirtschaft zeigt hier ihre Stärke, aus einer einfachen Idee ein marktfähiges Konzept zu entwickeln. Der Weg von der Gründung bis zur Skalierung wird oft von Inkubatoren und Acceleratoren begleitet.

* <https://gdi.ch/publikationen/trend-updates/ein-plan-was-die-skandinavien-bei-der-gesundheit-besser-machen>



Digitalisierung im Fokus

Die Camp-Ergebnisse bestätigen, dass vor allem die Digitalisierung ein Schlüssel ist. Von Plattformen über interaktive Anwendungen und Tools bis hin zu hybriden Konzepten sind digitale Lösungen unverzichtbar. Die KKW bietet dabei das notwendige technische Know-how und gleichzeitig unermessliches Potenzial, gesellschaftliche Herausforderungen wirtschaftlich tragfähig und gemeinwohlorientiert zu bewältigen.

Gemeinsam weiterdenken

Das Innovation Camp ist ein Startschuss. Es hat nicht nur neue Ideen hervorgebracht, sondern auch eine Kultur der Zusammenarbeit gestärkt, die weiterwirken wird. Jetzt geht es darum, diese Ansätze reifen zu lassen und in die Welt zu tragen – mit Kreativität, Ausdauer und der Bereitschaft, gemeinsam an einer besseren Zukunft zu arbeiten.

Lucas* Gebrauchsanweisung

Zu Beginn dieser Publikation wurde durch die „Gebrauchsanweisung“, die von der Mutter verfasst wurde, ein Einblick in Lucas* Welt gegeben. Hier folgt der ungekürzte Text:



Ich bin Luca* und werde im Oktober 15. Meist bin ich gut gelaunt, damit das so bleibt wäre es cool, wenn du ein paar Dinge im Umgang mit mir beachten könntest ;-)

Da ein Gen bei mir nicht richtig arbeitet, ist meine Wahrnehmung anders. Ich höre sehr, sehr gut, zu gut! Darum trage ich oft Kopfhörer. Wenn ich keine dabei habe, wäre es super, wenn welche greifbar für mich da wären. Laute Umgebungsgeräusche stressen mich!

Viele Dinge machen mir Angst. Darum klappt es besser, wenn Änderungen im Tagesablauf (rechtzeitig) mit mir besprochen werden. Dabei kann ich dir fast nicht in die Augen schauen. Auch werde ich nicht so gern direkt angesprochen, höre aber alles, was ihr so untereinander bespricht (auch wenn man mir das nicht anmerkt). Ich sehe auch alles, auch wenn ich fast gar nicht hinschaue.

Besser als nur Dinge besprechen verstehe ich es, wenn du es mir mit Bildern zeigst. Die Metacom Symbole finde ich toll und ein Ziel auf diese Art zu besprechen und die Entwicklung dorthin zu dokumentieren, hilft mir. Besonders auch, wenn wir es in Stufen unterteilen und kleine Erfolge feiern. Das zeige ich gern auch zu Hause.

Ich verlasse mich auf Bezugspersonen in meinem Umfeld! Das heißt, wenn du Dinge immer auf eine bestimmte Art mit mir machst und dann plötzlich entscheidest, das muss in Zukunft anders klappen, hilft es mir, wenn es davor mit Metacom Karten besprochen, und vor allem in kleinen Schritten eingeübt wird. Erfolge z.B. mit Haken oder Smileys dokumentieren. Das kenne ich von zu Hause.

Lob und Kritik kann ich besser aushalten, wenn du mit einer anderen Person darüber sprichst, was ich gut gemacht habe oder was besser werden muss.

Ich habe Probleme, Räume zu betreten, wenn schon viele Menschen drin sind. Sport und Musik fallen mir deswegen besonders schwer. Es ist laut und ich weiß nicht, was in dem Raum so alles auf mich zukommt. Prima ist, wenn ich vor allen anderen in diese Räume darf und Dinge beispielsweise vorbereiten kann, z.B. im Sport was aufbauen oder in Musik die Instrumente richten kann. Dann weiß ich, was auf mich zukommt und ich kann besser mitmachen.

Wenn ich eine Aufgabe habe, fallen mir Übergänge leichter, da mich die Aufgabe von meiner Angst ablenkt. Es hilft, auch wenn du mir sagst, was du von mir erwartest, und wir besprechen, was ich tun kann, wenn es mir zuviel wird.

Manchmal fällt es mir schwer, mitten in Gruppen zu sitzen. Erlaube mir etwas abseits zu sitzen und trotzdem alles zu beobachten.

Ich liebe Züge, Kaffee machen, Kochen und backen. Zu Hause gieße ich auch gern Blumen und bringe den Müll raus. Außerdem verstehe ich auch Witze und freue mich darüber, wenn du sie auch verstehst oder welche machst

Falls es mir trotzdem zuviel wird, kann es sein, dass ich wütend werde und Dinge werfe oder die Tische anmale. In dem Moment helfen Worte nicht mehr! Solange ich niemanden verletze, bzw. die Situation für mich und andere nicht zu gefährlich ist, ist es am besten, wenn du mich in Ruhe lässt, bis ich mich beruhigt habe. Meist tut es mir hinterher leid. Es ist ein Zeichen, dass mehr war als ich ertragen konnte und ich mir nicht anders zu helfen wusste.

Mein großes Ziel ist es zu spüren, wenn es mir zuviel wird und dann zu zeigen, Bescheid zu sagen oder um Hilfe zu bitten, damit diese „Ausraster“ verhindert werden können.



*Name von der Redaktion geändert.

Impressum



Erstellt im Auftrag des
Bundesministeriums für Wirtschaft
und Klimaschutz (BMWK)
11019 Berlin
www.bmwk.de

Stand: Dezember 2024

Projektkoordination
Kora Böndgen

Umsetzungspartner*innen
BadenCampus
Service Design Süd West

Kooperationspartner*in
Sozialpädiatrisches Zentrum (SPZ)
des Universitätsklinikums Freiburg

Redaktionsleitung
Lisa Ratering

Redaktion
Katja Armbruckner
Kora Böndgen
Stanislav Matiychyn

Text
Benjamin Blankenburg

Wissenschaftliche Mitarbeit
Stanislav Matiychyn

Design & Layout
Birgit Fesenmayr

Key Visual
Seda Demiriz

Graphic Recording
Klaus Gehrmann

Fotos & Videos
Mateo Wastrak, Mediateo

Kontakt
Kompetenzzentrum Kultur- und
Kreativwirtschaft des Bundes
u-institut GmbH & Co. KG
Jägerstraße 65
10117 Berlin
T +49 (0) 30 20 88 89 1-30
F +49 (0) 30 20 88 89 1-69
E presse@u-institut.com

Disclaimer
Gastbeiträge und Zitate der Expert*innen spiegeln
im Detail nicht zwangsläufig die Position des Kom-
petenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des
Bundes wider.

