



Erkennen von Bedürfnissen und Umsetzungen digitaler Lösungen

Einschätzen von Bedarfen sowie Bewerten und Auswählen von digitalen Werkzeugen und technischen Lösungen, um diese zu adressieren.



Illustration: Daria Rüttimann

Kompetenzbereich

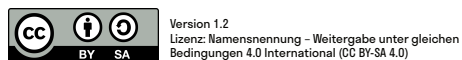
Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz

Erkennen von Bedürfnissen und Umsetzungen digitaler Lösungen



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
bit.ly/dja-material



Thematische Einführung

digitale jugend arbeit

Sich auf neue Tools und Möglichkeiten einzulassen, ist in vielen Fällen weniger eine Frage des technischen Know-Hows, sondern oft auch eine Frage der Einstellung. Oft sind wir in Routinen verwickelt und hinterfragen nicht mehr, wie man Prozesse des (Arbeits-)Alltags sinnvoll vereinfachen und verbessern kann. Das immer größer werdende Bandbreite an digitalen Angeboten bietet dafür oft nützliche Lösungen für unseren Alltag und unser Arbeitsleben. Manchmal schafft Digitalisierung auch neue Bedürfnisse oder Lösungen für Probleme, die es gar nicht gibt. Es gilt also genau hinzuschauen.

Lösungen, für die es kein Problem gibt? Beim Thema Digitalisierung wird oft und gerne in die reichlich gefüllte Buzzword-Trickkiste gegriffen und mit Wörtern wie *Künstliche Intelligenz* oder *Blockchain* um sich geworfen. Um diese Technologien ist ein regelrechter Hype entstanden. Das hat dazu geführt, dass einige angefangen haben nach Problemen zu suchen, für welche Blockchain und Co. eine Lösung sein könnte. Oft kommt da nichts sinnvolles raus. Kurzum, man muss also nicht auf jeden fahrenden Zug aufspringen. Dennoch lohnt es sich, bei neuen Projekten digitale Prozesse von vornherein mitzudenken. Oder auch dem (Arbeits-) Alltag ein Update zu verpassen, indem man sich einmal ganz bewusst Zeit nimmt und überlegt, welche Abläufe und Schritte durch

digitale Tools effizienter, einfacher oder schlichtweg spaßiger gestaltet werden können. Vom papierlosen Büro, über Smartwatches bis hin zu zum digital geführten Haushaltsbuch – es gibt viele Dinge, die einem das Leben angenehmer machen.

Es gibt aber auch Herausforderungen, die erst durch die Digitalisierung hervorgerufen worden. Die Frage, ob es nicht ein Tool gibt, welches die repetitiven Aufgaben der Postproduktion meines Podcasts übernimmt, stellt sich erst, wenn man schon am Podcasten ist. Das betrifft etwa auch die Suche nach dem praktischen Tool, welches von meinem Fitband gesammelten Daten für mich passend auswertet und in schöne Grafiken umwandelt. Kurzum, auch unser digitaler (Arbeits-)Alltag lässt sich an der einen oder anderen Stelle noch zeit-sparender, praktischer und damit stressfreier gestalten.

In diesem Modul überlegen die Teilnehmer:innen ausgehend von ihren individuellen und professionellen Bedürfnissen, welche Prozesse ihres (Arbeits-)Alltags sie mithilfe von digitalen Technologien und Anwendungen verbessern können.

Inhalt	Seite
Aufgabe 1	s.23
Aufgabe 2	s.25

Digitale Bedürfnisampel

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.2

Ziel der Aufgabe ist es, dass die Teilnehmer:innen ihre alltäglichen Bedürfnisse reflektieren und sich den dazu passenden digitalen Lösungen bewusst werden.

Ablauf

Die Aufgabe besteht aus 3 Teilen. Im ersten Teil sammeln die Teilnehmer:innen im Plenum Bedürfnisse, Tätigkeiten oder Aufgaben, die ihnen in ihrem persönlichen Alltag begegnen. Diese werden auf weiße Mod-Karten geschrieben und an eine Stellwand oder ein Board gepinnt.

Im zweiten Teil sollen sie darüber nachdenken, wie für diese Dinge ein digitales Hilfsmittel aussehen könnte. Die Teilnehmer:innen bekommen rote, gelbe und grüne Mod-Karten und sollen, ohne über konkrete Lösungen nachzudenken, aufschreiben, was ein solches digitales Hilfsmittel können sollte. Auf die jeweils farbigen Mod-Karten soll folgendes geschrieben und zum jeweiligen Bedürfnis gepinnt werden:

Rot: Welches Problem möchtet ihr mit einem digitalen Hilfsmittel lösen?

Gelb: In welcher Form sollte dieses digitale Hilfsmittel umgesetzt sein (bspw. App, Webseite, Gadget etc.)?

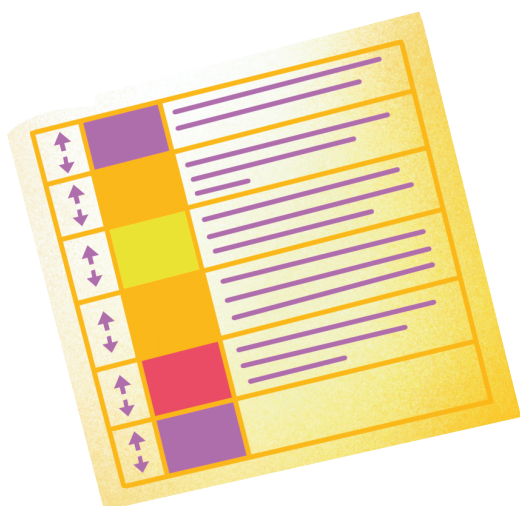
Grün: Welche Kompromisse wärt ihr bereit, dafür einzugehen (bspw. auftretende Kosten, zusätzliches Gerät herumtragen, erhöhter Stromverbrauch, etc.)?

Die Zwischenergebnisse werden kurz im Plenum besprochen.

Im dritten Teil finden sich die Teilnehmer:innen in Kleingruppen von jeweils 2–3 Personen zusammen und suchen sich ein Bedürfnis aus, zu dem sie recherchieren wollen. Sie suchen nach Plattformen, Tools, Gadgets etc., welche eine gute digitale Lösung für das jeweilige Bedürfnis darstellen, unter Berücksichtigung der vorher gesammelten Kriterien auf den bunten Mod-Karten.

Das Ziel ist dabei nicht, ein digitales Hilfsmittel zu finden, welches allen Kriterien entspricht, sondern eine gezielte und bewusste Auswahl zu treffen. Sollten die Teilnehmer:innen kein wirklich passendes digitales Hilfsmittel finden, können sie sich auch eines ausdenken und dieses konzeptionieren.

Sollte eine Gruppe schnell ein passendes Hilfsmittel finden, können sie sich das nächste Bedürfnis schnappen und dazu recherchieren.



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich

Problemfindung &
Lösungsentwicklung

Kompetenz

Erkennen von
Bedürfnissen und
Umsetzungen
digitaler Lösungen

Stufe

Einstieg

Methode

Brainstorming,
Recherche, Diskussion

Ausstattung

Bildungsmaterialien +
Moderationskarten
(mehrere Farben
empfohlen)

Dauer

90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Problemfindung &
Lösungsentwicklung

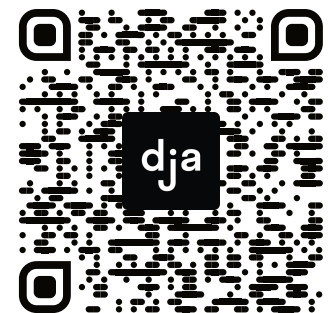
Kompetenz
Erkennen von
Bedürfnissen und
Umsetzungen
digitaler Lösungen

Stufe
Einstieg

Methode
Brainstorming,
Recherche, Diskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien +
Moderationskarten
(mehrere Farben
empfohlen)

Dauer
90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

Beispiel:

Im ersten Teil wurde das Bedürfnis »Sammeln von Sportdaten (konkret: Joggen)« gesammelt. Im zweiten Teil haben die Teilnehmer:innen folgendes auf die farbigen Karten geschrieben: Auf den **roten Karten** steht dann etwas wie »fehlende Daten für Fortschritt«, »schwierig zum Mitzählen« oder »Wunsch nach Genauigkeit«. Auf den **gelben Karten** steht etwas wie »Armband«, »Chip im Arm« oder »App fürs Smartphone«. Auf den **grünen Karten** steht letztendlich »Preisgeben persönlicher Daten«, »zusätzliche Edelmetalle für neues Gerät« und »Kosten für App/neues Gerät« sein.

Eine Gruppe recherchiert zu diesem Bedürfnis und findet eine App heraus, mithilfe der man über sein Smartphone die Daten sammeln kann. Die App ist zwar kostenlos, gibt dafür aber die gesammelten Daten an den Hersteller weiter. Daher sucht die Gruppe noch ein Fitnessarmband, welches autonom vom Smartphone die eigene Geschwindigkeit misst. Ein weiterer produzierter Akku fällt allerdings zu Lasten der Umwelt. Schließlich fällt der Gruppe noch ein, dass man mit einer Stoppuhr zuhause und der gelaufenen Streckenlänge prima die Durchschnittsgeschwindigkeit beim Joggen berechnen kann. Diese 3 Hilfsmittel trägt die Gruppen dann den anderen vor.

Die Ergebnisse werden abschließend im Plenum vorgestellt.
Abschließend können folgende Fragen zur Diskussion gestellt werden:

- Inwiefern können digitale Hilfsmittel analoge Bedürfnisse erfüllen?
- Welcher Unterschied besteht zwischen analogen und digitalen Bedürfnissen?
- Welche analogen Bedürfnisse können nicht digitalisiert werden?



Digitaler Arbeitsalltag – Pitch

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.2

Ziel der Aufgabe ist es, dass die Teilnehmer:innen nach digitalen Alternativen suchen, die ihnen Tätigkeiten und Handlungsabläufe im Arbeitsalltag erleichtern können. Abschließend sollen diese Lösungen dann fiktiven Vorgesetzten in Form eines Pitches vorgestellt werden.

Ablauf

Die Übung ist als Elevator Pitch mit vorangestellter Aufbereitung und Recherche zu diesem angedacht.

Die Teilnehmer:innen teilen sich in Gruppen von je 4–5 Personen auf. Dann berichten sie sich gegenseitig von ihrem typischen Arbeitsalltag als Jugendarbeiter:in. Dabei sollen sie unter anderem über folgende Fragen nachdenken:

- Wie lassen sich ihre Aufgaben in einzelne Arbeitsschritte aufteilen?
- Durch welche Hilfsmittel werden sie dabei unterstützt?
- Welche weiteren Personen sind im Prozesses involviert?
- Ist dieser Arbeitsschritt an einen bestimmten Ort (Büro, Seminarstätte etc.) gebunden?

Wenn die Gruppe damit fertig ist, überlegen sie gemeinsam, welche 3 dieser Arbeitsschritte sie aus ihrem Alltag gerne digitalisieren möchten oder Unterstützung durch ein digitales Tool o. ä. haben möchten. Aus dieser Top 3 arbeiten sie dann einen Pitch für ihre imaginären Vorgesetzten, den sie im Plenum vortragen. Dabei kann die Moderation in die Rolle der Vorgesetzten einsteigen und ein paar Gegenfragen stellen. Bspw.: Müssen wir das wirklich digitalisieren? Kostet das nicht zu viel? Ist das nicht zu kompliziert? usw.

Die Teilnehmer:innen sollen dabei die Vorteile des Digitalisierens konkreter Arbeitsabläufe bspw. durch das Herausfinden eines gut passenden Tools oder das Verwenden eines digitalen Geräts in ihren Pitches betonen.

Hinweis zur Moderation

- Die Teilnehmer:innen sollen bei ihrem Pitch weniger ein konkretes Tool bewerben, als den Vorteil des digitalen Arbeitens herausarbeiten.



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich

Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz

Erkennen von Bedürfnissen und Umsetzungen digitaler Lösungen

Stufe

Vertiefung

Methode

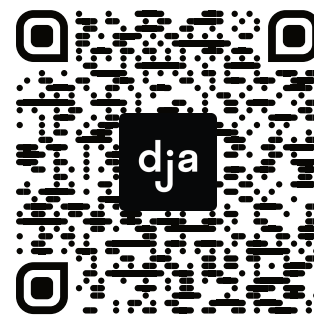
Elevator Pitch

Ausstattung

Bildungsmaterialien

Dauer

90 Minuten



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

