Doc Brown und die Utopien der Jugendarbeit

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 6.4

Ziel der Aufgabe ist, dass die TN digitale Konzepte und Techniken im Kontext der Jugendarbeit kennenlernen und auch anwenden können. Dabei sollen anfängliche Hemmschwellen mithilfe des Denkens in Utopien gelindert werden und es soll ein Gefühl für die Anwendungsmöglichkeiten visionärer digitaler Techniken entstehen.

Ablauf

Diese Aufgabe besteht aus 4 Teilen.

Im ersten Teil gibt die Moderation den TN einen kleinen Input (TM1), um das Aufgabenszenario zu etablieren. Danach bekommen die TN ihren Arbeitsauftrag (TM1).

Im zweiten Teil bilden die TN Gruppen à 2–5 Personen und fantasieren eine Utopie im Kontext der Jugendarbeit. An dieser Stelle besteht die Möglichkeit, Glückskekse mit Technologien (TM1) als Erweiterung oder Hilfestellung mitzugeben. Dabei entstehen "utopische Entwürfe". Jede Gruppe ist zunächst aufgefordert, ihre Ergebnisse in hauptsächlich grafischer Form festzuhalten.

Im dritten Teil stellen sich die Gruppen gegenseitig die Ergebnisse ihrer Überlegungen in einem Gallery Walk vor.

Im vierten Teil treffen sich die TN im Plenum, besprechen gemeinsam die Entwürfe und reflektieren anschließend darüber.

Vorbereitung

 Die einzelnen Glückskekse aus TM1 müssen ausgedruckt und ausgeschnitten werden.

Hinweis zur Moderation

- Überlegungen an eine technologisch fortgeschrittene Zukunft können sich schnell ins Negative und somit eher dystopische verschieben. Die Moderation sollte an dieser Stelle darauf achten und ermuntern, im Positiven zu bleiben.
- Utopien zu entwickeln ist oft schwieriger als das Gegenteil, da es uns leichter fällt, in Problemen zu denken. Aus diesem Grund kann der Vorschlag unterbreitet werden, "rückwärts" vorzugehen, also erst an ein eventuell bestehendes Problem zu denken und dann eine dafür (utopische) Lösung zu finden. Hierbei sollte die Moderation unbedingt darauf achten, dass die Teilnehmer:innen sich nicht zu sehr im Problemdenken verirren.
- Die Glückskekse sind optional und können bei Bedarf auf weggelassen werden.

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich Digitalität und Gesellschaft

Kompetenz Macht und Digitalität

Stufe Einstieg

Form **Hybrid**

Methode Kopfstand + Gruppenarbeit

Ausstattung Bildungsmaterialien

Dauer **90 Minuten**



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

Input

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ȁhnlich wie Doctor Emmett Brown aus dem Film "Zurück in die Zukunft" seid ihr im Besitz einer Zeitmaschine und plant eine Reise in die Zukunft. Diese Zukunft ist eine utopische, in der Jugendarbeit einen großen gesellschaftlichen Wert hat und hohes Ansehen genießt.

Wie könnte ein Tag in der Jugendarbeit in dieser utopischen Zukunft, mit allen denkbaren und aktuell undenkbaren technologischen Innovationen, aussehen? Es gilt nichts als unmöglich und ihr habt unendliche Ressourcen zur Verfügung.«

Arbeitsauftrag 1

Alle TN teilen sich in Gruppen à 2-5 Personen auf und ziehen optional 1-3 Glückskekse.

»In den Gruppen überlegt ihr zusammen, wie ein utopischer Tag in der Jugendarbeit aussehen könnte, wenn ihr unendliche Ressourcen zur Verfügung habt. Lasst dabei eurer Fantasie freien Lauf und bezieht in eure Überlegungen auch digitale Technologien (wie z.B. Virtuelle Realität) mit ein. Haltet eure Ideen hauptsächlich grafisch fest, diese werden später in einem Gallery Walk für die anderen Gruppen sichtbar sein.«

Falls die TN während der Aufgabe Schwierigkeiten haben, können sie (weitere) Glückskekse als Hilfestellungen nutzen.

Arbeitsauftrag 2

Nach Ablauf der vorher festgelegten Zeit oder wenn die TN fertig sind, werden die Entwürfe gesammelt und für den Gallery Walk im Raum verteilt. Anschließend bleibt pro Gruppe je eine Person bei ihrer jeweiligen Utopie, während die anderen Gruppenmitglieder sich die utopischen Entwürfe der anderen Gruppen anschauen. Die jeweilige Person, welche bei der eigenen Gruppen-Utopie geblieben ist, erklärt den Betrachter:innen der anderen Gruppen ihre Ideen und beantwortet eventuell aufkommende Fragen. Jene Person tauscht nach einem vorher abgesprochenen Zeitraum mit einem Gruppenmitglied, sodass alle Personen die Möglichkeit haben, die Utopien der Anderen zu sehen.

Haben alle TN die utopischen Entwürfe der jeweils anderen Gruppen gesehen, sammeln sich die TN im Plenum und besprechen gemeinsam die Arbeiten. In einer abschließenden Reflexionsrunde wird erfragt, was die TN aus diesen Utopien der Jugendarbeit jeweils für sich und ihre eigene Jugendarbeit mitgenommen haben.

Glückskekse zum ausschneiden und ergänzen

Z	Was wäre, wenn Nerve Gear niedrigschwellig für jede:n ugänglich und allgegenwärtig ist?	Was wäre, wenn Virtuelle Realität (VR) niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig, ist?	Was wäre, wenn AR (Augmented Reality) niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig ist?
	Nas wäre, wenn Mind-Upload , n Prozess, das Bewusstsein zu digitalisieren, etwas alltägliches ist?	Was wäre, wenn KI (Künstliche Intelligenz) niedrigschwellig für jede:n zugänglich und allgegenwärtig ist?	Was wäre, wenn ein Großteil des alltäglichen Lebens im Metaversum (virtuelle Parallelwelt) stattfindet?