

Von Inseln, Sümpfen und Mooren

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 7.2

Ziel dieser Übung ist, dass die Teilnehmer:innen wissen, welche digitalen Welten für ihre Zielgruppe relevant sind und wie und wo sie sich darüber informieren können.

Ablauf

Als Einstieg in diese Übung dient eine Gruppendiskussion darüber, was die Teilnehmer:innen generell über ihre Zielgruppe wissen und wie sie an dieses Wissen herankommen können. Die Ergebnisse werden festgehalten und gesammelt. In einem zweiten Schritt wird besprochen, ob es einen Unterschied gibt, wenn es darum geht, die digitalen Gewohnheiten der Jugendlichen zu kennen und wenn ja welche.

Die Gruppe wird anschließend in Kleingruppen von je 4 Personen aufgeteilt. Jede Kleingruppe hat nun die Aufgabe eine Landkarte der digitalen Welt ihrer Zielgruppe zu entwerfen. Das kann beispielsweise die „Gaming Inselgruppe“ oder das „Distance-Learning-Moor“ sein. Die Wichtigkeit und die Beziehungen der einzelnen Teile untereinander sollen dabei etwa durch Größe, Nähe oder Brücken dargestellt werden. Zudem sollten die Gruppen auch mindestens eine Quelle liefern, auf die sie sich für ihre Landkarte stützen und die über ihre eigene Erfahrung hinausgeht. Die Landkarten werden im Plenum vorgestellt, verglichen und diskutiert.

Danach folgt eine Expedition in die digitale Welt. Jeder:r Teilnehmer:in ist eingeladen, sich auf eine Reise in einer der vorgestellten Landkarten zu begeben.

Die Reise beginnt mit einer individuellen Reflexion:

- Wo beginnt meine Reise?
- Wo fühle ich mich vertraut?
- Wo beginnt für mich das Abenteuer/die Ungewissheit?
- Gibt es Teile der Karte, wo ich lieber nicht hin will?

Jede:r sucht sich dann eine:n Partner:in mit welchem:r die Überlegungen geteilt und besprochen werden. Zum Abschluss können alle, die wollen, noch Erkenntnisse aus dieser Übung im Plenum teilen.

Hinweise zur Moderation

- Da die Übungen wahrscheinlich mehr als 90 Minuten in Anspruch nehmen werden, sollte ausreichend Zeit eingeplant werden oder der Schwerpunkt auf einen bestimmten Abschnitt gelegt werden.
- Hier ist ein Beispiel für Quellen und dazu auch Material für die Landkarte: saferinternet.at/services/jugend-internet-monitor/

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich

Digitalität und Jugendarbeit

Kompetenz

Digitale Welten als soziale Welten
Jugendlicher kennen

Stufe

Einstieg

Methode

Kleingruppenarbeit,
Einzelreflexion,
Reflexion in Paaren,
Plenumsdiskussion

Ausstattung

Bildungsmaterialien

Dauer

90+ Minuten



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

