

# LET'S PLAY

## »JUGENDARBEIT 4.0«

Die allermeisten Menschen nutzen viele kostenlose Angebote der digitalen Medien: Mit Zuwächsen gegenüber 2015 ist gut jede-r Fünfte (22%) täglich auf Facebook, und sogar fast die Hälfte der deutschsprachigen Bevölkerung nutzt täglich WhatsApp (49%).\* Instagram und Snapchat holen insbesondere bei der jüngeren Zielgruppe (14-29-Jährige) beständig auf - zu diesen Ergebnissen kommt die \*ARD/ZDF-Onlinestudie 2016. Mit der Nutzung dieser Angebote sorgen wir dafür, dass unser Verhalten, unsere Vorlieben, unsere Aufenthaltsorte und unsere Körperfunktionen digital erfasst, weiterverarbeitet und als Motor neuer Dienste mitwirken können. Aber nicht die Algorithmen und nicht die Datenlese sind aktuell das Kerngeschäft der Jugendarbeit, sondern die medienpädagogische Sensibilisierung für den Umgang mit persönlichen Daten und die Gestaltung der Rahmenbedingungen, wie wir mit der gesellschaftlichen Digitalisierung leben wollen. Unsere Werkzeuge sind Bildung, Beteiligung, Sozialkompetenz. Unsere Methoden sind vielfältig, bunt und spielerisch:

### 0. Material

Die Vorlagen sind auf [neXTtools.de](http://neXTtools.de) hinterlegt:

- Social-Media-Karten, 1 x auf DIN-A3-Papier ausdrucken, Link: JAa.pdf
- Social-Media-Zettel, 3 pro Teilnehmer-in ausdrucken und ausschneiden, Link: JAb.pdf
- Datenblatt, 1 pro Teilnehmer-in, Link: JAc.pdf
- Klebeband
- Gruppenraum

**»Wir ernten nicht die Daten die wir produzieren - wir leben mit ihnen und von ihnen.«**

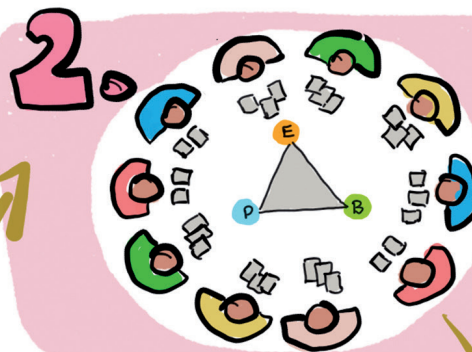
Eigentlich sind Let's play-Formate von ihren Macher-innen digital gedacht und nehmen Computerspielzüge und ihre Varianten als Screenscasts auf. Die Kommentierung ist live und fordert die Zuschauerinnen auf, persönliche Spielerfahrungen zu machen und gemeinsam zu teilen. Nicht das Durchspielen eines Spiels steht dabei im Vordergrund, sondern das individuelle Spielerlebnis der Spielenden.

Und genau darum geht es bei der analogen Variante von Jugendarbeit 4.0 - das Spiel soll die Dimension digitaler Software auf ihren Mehrwert für Partizipation, Datenschutz und Smartfähigkeit beleuchten und zu einem tieferen Verständnis beitragen, wie Jugendarbeit im Zeitalter von 4.0 gestaltet werden kann. Das Spiel soll die dynamische Social-Media-Dimension abbilden und eine gemeinsame Vision von Datennutzung und Datenernte befördern.

»Let's play Jugendarbeit 4.0« kann in Gruppen ab 6 Personen gespielt werden - je mehr Teilnehmer-innen, desto mehr Tendenzfragen können gestellt werden.

### 1. Start

- Klebe die ausgedruckten Social-Media-Karten im Raum oder im Flur auf den Boden und lege zu jeder Karte einen Stapel Social-Media-Zettel mit der gleichnamigen Beschriftung.
- Die Teilnehmer-innen wandern zu den aufgeklebten Social-Media-Karten und nehmen je nach persönlicher Nutzungsintensität der Dienste bis zu 3 Zettel von jeder Karte.
- In der Zwischenzeit bereite im Gruppenraum die Spielfläche vor: Klebe in der Mitte ein Dreieck ab und beschrifte die drei Seiten des Dreiecks mit »privat«, »beruflich«, »ehrenamtlich«.



### 2. Fläche

Alle Teilnehmer-innen kommen mit ihren Social-Media-Zetteln in den Gruppenraum zurück und bilden einen Kreis um das Dreieck.

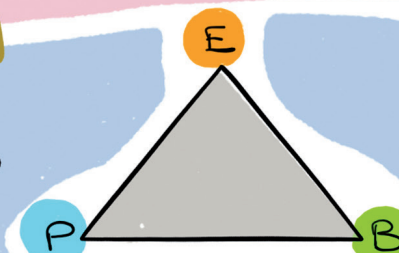
- Kläre offene Fragen zu den Social-Media-Karten (nicht alle Dienste sind allen bekannt)
- Ergänze ggf. weitere Dienste, die noch nicht benannt waren
- Erstelle ein Nutzungsprofil der gesamten Gruppe durch Tendenzfragen: Menge/Vielfalt/Unterschied der Karten

### 3. Teile

Bitte die Teilnehmer-innen, ihre Social-Media-Zettel den drei Seiten des Dreiecks zuzuordnen:

- Welche Dienste nutzt du privat?
- Welche Dienste nutzt du dienstlich?
- Welche Dienste nutzen Ehrenamtliche?

Ergänze dann in der Mitte des Dreiecks den Marktwert der Unternehmen. Link: JAc.pdf)



### 4. Quote

Untersuche gemeinsam mit den Teilnehmer-innen die abgelegten Dienste auf ihre Interaktionsquote in Bezug auf Daten, Beteiligung und Mobilfähigkeit. Nutze optional die Karten D-Quote, P-Quote und M-Quote. Ergänze auch hier wieder ggf. mit weiteren Diensten.



### 5. Los

#### 5. Los

- Bestimme die Tagesfavoriten:
- Insgesamt am meisten genutzt
  - von Ehrenamtlichen genutzt
- Entwickle das Spiel frei in der Gruppe weiter.

»Let's play Jugendarbeit 4.0« soll einen Überblick über den Digitalisierungsgrad unseres Alltags geben, Orientierung über den wirtschaftlichen Stellenwert schaffen und dazu anregen, passende Kommunikationsmodelle für die Jugendgruppe, den Verband, für die Teilnehmer-innen zu entwickeln. Die Spielanleitung sowie das Material für »Let's play Jugendarbeit 4.0« kann auf [neXTtools.de](http://neXTtools.de) heruntergeladen werden.