



Play it forward

Gaming im internationalen Jugendaustausch



Agenda | Workshop 8

Fachkonferenz Jugend- und Schüleraustausch

- Vorstellungsrunde
- Und Du so...? Here we go...!
- Projektvorstellung und Status quo
- Gathertown mit Spielgalerie
- Erkenntnisse – Ideen – Fragen



Vorstellungsrunde

Fragen/Themen mit denen wir gekommen sind:

- Keine eigene Erfahrung und Expertise
- Thema? Nur spielen?
- Offline: Räume entstehen ganz natürlich oder sind schon da
- Online: Räume müssen geschaffen werden
- Steuerung: Mittel und Wege
- Drehbuch vs. Einlassen und Prozessorientierung
- Supportnetzwerke
- Hybrid oder nur digital?
- Rechtliches und Technisches



Und Du so...? Here we go...!

- a) Bereite Dich auf ein erstes Vorbereitungstreffen mit Deinem internationalen Partner für einen internationalen, digitalen Jugendaustausch mit Gaming vor. (2er/3er Gruppe)

- b) Je zwei (ggf. auch drei) Kleingruppen verabreden nun miteinander eine Agenda für ihr gemeinsames Vorbereitungstreffen für einen digitalen Jugendaustausch mit Gaming.



Und Du so...? Here we go...!

PLATTFORM
 (Datenschutz, Ressourcen, technische Voraussetzungen)

Neusprachigkeit

ZIELE

Beziehungsfestigung
 Spaß
 "Working space"
 Respektlos

INHALTE

Wer hat Fachkompetenz und kann beraten

- Spiele
- Jugendschutz
- DSGVO
- Gefahren
- Was ist kommunikativ?
- Potentiale
- Dauer
- Discord?!



Jugendliche fragen, was es gibt & Sie wollen

Sprache?!
 Vorerfahrung
 Ausstattung technisch
 auch Partner

Jede*r ein Rechner od. als Gruppe?!

Einfach nur Spielen oder muss ein Thema platziert werden?!

AGENDA = TO

- 1) Spiel vorstellen
 - modifizieren?
- 2) Was braucht man dafür
 - Technik

→ wollen wir das? → wollen TN das?

- 3) Orga-Fragen der Partner
 - Wann / Wie lange
 - Sprache

- 4) Drehbuch

to do's

Roblox als Tool

Erschaffe Deine eigene virtuelle Begegnungsstätte

1. Einführende Präzi
 - Demo raum
 - Demonstration "baue Deine Insel"

2. Bereitstellung des virtuellen Raums
 - Die TN sollen sich ihren eigenen virtuellen Raum schaffen in dem sie sich fontan begegnen & Projektthemen bearbeiten.



3. Bewertung der eigenen Ergebnisse

AGENDA

- Beteiligung
 - Vorerfahrungen
 - Selbsttätigkeit
 - Sprachen
- Ziele d. Treffens d. TN
- Inhalte (Spielen od. Thema)
- Ressourcen
 - technisch
 - zeitl.
 - finanziell
 - Expertise von außen

Wann?	Wie lange? (Zeitpunkt) wochentag/ende kaputt/abends	Format hybrid digital Synchrone/asynchron
Medium/Software	Online: Discord, Zoom, Teams, Browser/Command Apps parallel	Offline: Update, generieren, elektronisch, no drag, Barriere
Themen	Kosten / Karten	Rahmen
- Vorwissen zu technischen Dingen	- Altersbeschränkungen - Zeit wann man (DSGVO) Haftung befreit	- Beteiligung
- Vor Hausaufgaben	- Moderation / Moderation → Hausaufgaben	- Sprache?
- wenn nicht alle da sind	- wenn nicht alle da sind	- Übersetzung
		- Kamera / Mikrofon

Und Du so...? Here we go...!



Foto: AJA/Franz Josef, Berlin



play it forward – ein Innovationsprojekt

- Wir erkunden die Potenziale des Online-Gamings als wirksames Instrument des internationalen Jugendaustauschs.
- Wir stärken zivilgesellschaftliche Brücken zwischen Menschen, Partnern und Ländern.
- Wir öffnen neue digitale Räume für Begegnung, wo diese weitgehend verloren gegangen sind, und ermöglichen den Teilnehmenden eine neue Form des Austausches ohne zu reisen.
- Wir gestalten das Projekt als innovationsfreundlichen Prozess und lernen durch Tests und kontinuierliche Verbesserungen.



play it forward – in transition

- Die Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch befindet sich spätestens seit dem 24. Februar 2022 in einem ergebnisoffenen Transformationsprozess und versucht mit "play it forward" in Zeiten des Krieges letzte Begegnungsräume für die Zivilgesellschaft offen zu halten, um Verständigung zu ermöglichen.
- Wir arbeiten in diesem Projekt mit der Innovationsagentur Zukunft Zwei zusammen.
- Klarer zeitlicher Horizont: 01.07.2023 bis 31.03.2024
- Förderung durch die Globus Stiftung



play it forward – Gaming und Jugendaustausch?

- Games sind mit mindestens 2,2 Mrd Nutzer:innen das meistgenutzte Kulturmittel weltweit.
- 2019 schauten mehr Zuschauer:innen das "League Of Legends" Finale als den Super Bowl oder das Finale der Fußballweltmeisterschaft.
- Games sind Teil der Lebenswirklichkeit von jungen Menschen.
- Ein (internationaler) Austausch über Online-Games findet bereits statt.
- Gaming ist ein ernstzunehmender Wirtschaftsfaktor.
- Games werden u.a. auch vom Auswärtigen Amt genutzt und erforscht, um internationale Beziehungen zu verstehen und zu fördern (u.a. durch das Berlin und das IFA). Der Einsatz von Games in der historisch-politischen zur Unterstützung des Lehrplans in Schulen ist ein wichtiges Entwicklun



play it forward – Konzeptentwicklung

- Fragestellungen: Wie können interkulturelle Kompetenzen, Toleranz und Empathie und die Schaffung nachhaltiger Beziehungen, Netzwerke und Freundschaften gefördert werden? Wie funktioniert Bildung im Gaming?
- Schwerpunkt auf den Erfahrungen der Jugendlichen als Nutzer:innen aus Testings.
- Ziel: ein erprobtes Konzept und Guidelines „Gaming im internationalen Jugendaustausch“, die von Trägern im Austausch genutzt werden können.
- Agiles Projektsetting mit einem begleitenden „Think and Do Tank“ sowie ein „Sounding Board“



play it forward – Think and Do Tank

- Der Think and Do Tank besteht aus Expert:innen und Multiplikator:innen aus der Games-Branche, der Zivilgesellschaft, der Politik und Praktiker:innen im Jugendaustausch. Er soll beraten, Netzwerke aufbauen und die Ergebnisse in die Breite tragen.



play it forward – Sounding Board

- Das Sounding Board ist eine Expert:innen-Gruppe aus Jugendlichen und Leiter:innen von Jugendaustauschen. Dabei sollen sowohl Erfahrungen von Online-Games-affinen und -nicht-affinen Personen Berücksichtigung finden. Die Gruppe berät und kommentiert das Projekt in der Konzeption und Gestaltung.



play it forward – Zeitplan und **Status quo**

- Research
- **Aufbau Sounding board und Think and Do Tank**
- **Konzepterstellung**
- Testing und Beratung
- Erprobung
- Guidelines und Skalierung





Foto: AJA/Franz Josef, Berlin



Erkenntnisse – Ideen – Fragen

Erkenntnisse Plenum

- Technik darf kein Thema sein
- Es ist schon viel da, was es gilt zusammen zu führen

Ideen Plenum

- Games nutzen, die analog “weitergespielt“ werden können (bspw. Overcooked)
- gather.town-Space für längerfristige Kleingruppen-Arbeit nutzen?

Fragen Plenum

- Wie ist für alle Jugendliche Teilhabe möglich?
- Gaming und/oder Inhalte?
- Wie werden Standards von “pädagogischer Begleitung und Reflexion“ gewahrt?
- Wie bleibt das, was wir mit Aufwand entwickeln für neue Trends und neue Jugendliche attraktiv?
- Wie schafft man Kommunikationsräume?



Erkenntnisse – Ideen – Fragen

Weitere Erkenntnisse:

- Neue Plattform(en) kennengelernt
- Gute Ergänzung zum physischen Austausch
- Aufwand für den digitalen Austausch und Gaming ist groß
- Total sinnvolle Idee.
- ... ist mehrdimensionaler als gedacht.
- „Play it forward“ sollte ich in 04/24 noch mal angucken!



Erkenntnisse – Ideen – Fragen

Weitere Ideen:

- Datenschutz
- Zentraler Open Source Server -> Gemanaged
- Fortbildungsmaßnahmen für die Fachkräfte zum Thema Gaming
- Die Jugendlichen fragen, was sie wollen
- Junge Menschen stärker in die Entwicklung einbeziehen



Erkenntnisse – Ideen – Fragen

Weitere Fragen:

- PR, so dass alle die Plattformen kennen
- Analog: Stadtralley
- Wer/Wo ist die Expertise von außen
- Einfach nur spielen oder kann/muss ein Thema platziert werden
- Avatare
- Sprache
- 3-5 TN pro Team
- Was kostet das?
- Falsche Freunde (Sprache)
- Aufgaben aus dem Alltag gegriffen stellen: Busticket, Bestellungen, Sport, Bier kaufen ab wann, Disco
- „durch die Stadt laufen und Aufgaben aus dem realen Leben nehmen“
- Gibt es Games, die wirklich fun sind und mehrsprachig funktionieren?
- Falsch: zurück zum Start o. extra Aufgabe, Joker Richtig: Kommst Du weiter gibt es Münzen beim nächsten Präsenztreffen



Kontakt

Benjamin Holm

Leiter der Abteilung für Innovation und Qualitätssicherung

Mail benjamin.holm@stiftung-drja.de

Fon +49 (0) 40 87 88 679 43

und

Claus Bietz

Projektleitung "Play it forward"

Mail claus.bietz@stiftung-drja.de

