

Einen guten Einstieg gestalten

Anfangssituationen, Kennenlernen und Warm-Up-Aktivitäten in virtuellen Seminaren

Hintergrund dieser Methodensammlung

Die Kontaktbeschränkungen im Zuge der Covid-19-Ausbreitung stellten die Träger der politischen Bildung vor die Herausforderung, ihre Angebote im virtuellen Raum neu zu denken und führten zu einem flächendeckenden Entwickeln, Ausprobieren und Reflektieren von positiven und negativen Erfahrungen. Dabei wurde mit einer aktuellen Notwendigkeit an einen Prozess angeknüpft, der bereits vor einigen Jahren begonnen hat, ausgehend von der Frage, welche virtuellen Tools Bildungsprozesse, die klassischerweise in Präsenzformaten stattfinden, erweitern, erleichtern und modernisieren können, die zugleich auf Kommunikationsformen zurückzugreifen, die der aktuellen Lebensrealität von jungen Menschen entsprechen. Klassische Präsenzseminare wurden dafür adaptiert, aber auch neue Formate entwickelt und erprobt. Dabei stoßen die Formate auch an ihre Grenzen: reine Wissensvermittlung oder die mediale Umsetzung von Inhalten beispielsweise über Erklärfilme und Podcasts scheinen vielversprechend und mit wenig Aufwand umsetzbar – jedoch sind sie an sich noch keine Bildungsangebote. Sie können vielmehr Inhalte oder Medien darstellen, mit denen politische Bildungsprozesse angestoßen oder unterstützt werden können.

Dass gestaltete Bildungsprozesse bisher vorwiegend in Gruppen stattgefunden haben, ist mit den Wesensmerkmalen politischer Bildung verbunden: ein Lernraum ist ein erfahrbarer Raum, in dem Menschen auf Menschen treffen, im Verlauf zu einer Gruppe werden und in dem Kommunikation auf verschiedenen Ebenen abläuft. Kommunikation als Gespräch aber auch als Kontroverse findet in Begegnungen optimale Voraussetzungen. Deswegen sehen wir weiterhin einen großen Wert in Präsenzveranstaltungen und verstehen politische Bildung als Beziehungsarbeit, Dialog, kontroverse Diskussion und Reflexion, die mit dem Einnehmen, Teilen und Vertreten von Standpunkten einhergeht.

Wenn Begegnungen aufgrund vielfältiger Voraussetzungen – und dabei denken wir nicht nur an Kontaktbeschränkungen, sondern beispielsweise auch persönliche Voraussetzungen oder Einschränkungen sowie Mobilitätshindernisse – nicht möglich sind, sind virtuelle Formate eine wichtige Alternative und Bereicherung bzw. Ergänzung der Angebote.

Nach sorgfältiger Betrachtung der Standards politischer Bildung wird deutlich, dass die Rahmenbedingungen und Methoden sich den digitalen Möglichkeiten annähern können. Didaktische Grundprinzipien wie Freiwilligkeit der Teilnahme, dialogische Gestaltung und Prozessorientierung sind jedoch nicht verhandelbar.

Ziel und Anliegen dieser Sammlung

Die vorliegende Publikation ist ein Ergebnis der Austauschrunden mit den im Rahmen des Kinder- und Jugendplan des Bundes geförderten Jugendbildungsreferent*innen im Zuge der Programmkoordination durch den Bundesarbeitskreis. Neben

dem vielfältigen Erproben, Adaptieren und Neuentwickeln ist die Reflexion und Beschreibung einer Didaktik der virtuellen politischen Jugendbildung derzeit ein wichtiges Arbeitsfeld von ARBEIT UND LEBEN und anderen Trägern. Diese Publikation beschäftigt sich mit Anfangs- und Aktivierungssituationen und soll als lose Reihe mit Reflexionen von Methoden und digitalen Tools, die politische Bildungsprozesse mit Jugendlichen bereichern können, sowie Erfahrungsberichten aus der Praxis der Jugendbildungsreferent*innen und Teamer*innen fortgesetzt werden, um damit Qualitätskriterien für gute digitale politische Bildungsprozesse zu entwickeln und beschreiben.

Wir wollen damit eine Hilfestellung bei der Durchführung von Angeboten der politischen Jugendbildung im virtuellen Raum geben.

Neben momentan zahlreich erscheinenden guten Online-Sammlungen von technischen Kommunikationsplattformen und Tools, mit denen Moderationstechniken und Arbeitsformen virtuell adaptiert und gestaltet werden können, wollen wir insbesondere den Aspekt der Beziehungsarbeit und Einstiegsituationen in virtuellen Formaten in den Fokus rücken und Methoden vorstellen, die für den Einsatz im virtuellen Raum geeignet sind. Einige bekannte Energizer, Warm-Up-Aktivitäten und Spiele können auch im virtuellen Rahmen angewendet werden und werden hier zusammengestellt bzw. entsprechend adaptiert. Sie können aktivieren, Beziehung schaffen und für die folgenden Bildungsinhalte öffnen und Reize setzen, damit die Teilnehmer*innen und Teamer*innen bzw. politischen Bildner*innen einen guten Einstieg bzw. einen guten Draht zueinander finden.

Ein wichtiger Punkt ist grundsätzlich, in einer digitalen Veranstaltung mit Seminarcharakter auch informellem Austausch Raum zu geben und diesen in der Seminarplanung mit zu berücksichtigen. Spielerische Methoden sind dafür sehr gut geeignet, weil sie den Teilnehmenden die Möglichkeit geben, sich zu zeigen, etwas Persönliches preiszugeben – in dem Maße, wie sie es wollen oder können.

Dieser Aspekt ist im digitalen Raum besonders wichtig, weil virtuelle Seminare mehr Möglichkeiten bieten sich selbst zu verstecken. In Präsenzveranstaltungen sind alle Teilnehmenden physisch anwesend, alle sehen, hören, riechen einander, manchmal finden auch Berührungen statt. Auch Schweigen führt nicht zum Verschwinden, was im digitalen Raum leichter ist. Durch das Abstellen der Webcam und des Mikrofons ist der Kontaktbruch nahezu absolut.

Die Rolle von spielerischen Aktivitäten in der pädagogischen Arbeit und im virtuellen Kontext

Energizer und Spiele können die Dynamik in einer virtuellen Veranstaltung fördern und das Setting auflockern. Dabei geht es darum, sich auf die Seminarleitung und auf die anderen Teilnehmer*innen einzulassen. In einer neuen Gruppe suchen alle Teilnehmer*innen **Bestätigung**, dass das Seminar das Richtige ist, **Orientierung** über den Ablauf, **Sympathie** bei den anderen Teilnehmer*innen und einen **sicheren und geschützten Platz** darin. Mit den Bedürfnissen in einer Anfangssituation sind Ängste und Unsicherheiten vor Unbekanntem, vor Bewertung, Ablehnung, Zurückweisung und Verletzung verbunden (vgl. Bittl/Moree 2007: 106f.).

Die Seminarleitung muss hier besonders achtsam sein und gezielt Methoden auswählen, die den Bedürfnissen entsprechen und Ängste nehmen. In der pädagogischen Arbeit werden zu Beginn deswegen oft Spiele als Warm-Ups und zum Kennenlernen eingesetzt. Sie sollen wach machen, Reize für das Thema des Seminars setzen und aktivieren. Sie können ein Seminar auch abschließen. Ein wichtiges Hilfsmittel, um die richtigen Warm-Up-Aktivitäten auszuwählen ist dabei, so Karl-Heinz Bittl in seinem Text »Kultur im Spiel. Anregungen und Spiele«, die eigene Intuition: »Mit dieser Intuition kann ich mich in das folgende Thema einspüren und ein Bild entwickeln. Ebenso wichtig ist die Achtsamkeit gegenüber den Teilnehmenden und der Umgebung. Eines dieser Spiele spricht dich an und macht dir Lust zu spielen: dann nehme dieses und begeistere die anderen damit!«. Die Spiele sollten dabei selbst vertraut sein und der Seminarleitung Spaß machen. Im virtuellen Kontext muss das Element der Intuition um Momente der Reflexion des virtuellen Raumes und der technischen Möglichkeiten ergänzt werden.

Folgende Prinzipien werden von Bittl genannt, die auch im virtuellen Seminarkontext beachtet werden sollten:

- Spiele sind »frei«, sie werden nicht ausgewertet.
- Bei Bewegungsaktivitäten (auch virtuell vor dem Bildschirm) muss auf die Gefahren geachtet werden, die von einem Raum oder von Kleidung ausgehen können.
- Warm-Ups sind für alle da. Also mitmachen!
- Wer nicht mitspielen möchte, spielt nicht mit und es soll keinen Gruppen- und Erklärungszwang zu einem Warm-Up geben. Im Unterschied zu einer Übung ist eine Auseinandersetzung über die Teilnahme hinderlich.
- Beschämen und Vorführen vor der Gruppe ist kein gelungener Einstieg. Hier muss die Seminarleitung achtsam sein. Der Fokus muss auf der Integration, nicht auf Trennendem liegen.

Diskriminierungsbewusste Einstiege

Im Sinne einer diskriminierungsbewussten Haltung sollten auch Onlineseminare einen geschützten Lern- und Erfahrungsraum für alle Teilnehmer*innen eröffnen. Dazu ist nach Beatrice Cobbinah (2019: 72) notwendig, dass die verschiedenen Machtverhältnisse in Inhalten und Methoden berücksichtigt werden, um (unbeabsichtigte) Ausschlüsse zu vermeiden. Deswegen sind partizipative Einstiege und geeignete Methoden wichtig, die dem zeitlichen Rahmen, dem Kreis der Teilnehmer*innen sowie den zu vermittelnden Inhalten entsprechend angepasst werden sollten. Da Teilhabe bestimmten Personen erschwert wird, ist beispielsweise eine verbale Vorstellungsrunde in diskriminierungsarmen Settings obligatorisch, damit alle Teilnehmer*innen die Möglichkeit haben zu sprechen und sich Raum zu nehmen. Sich selbst zu hören macht Beteiligung für Menschen, die ungern in Gruppen sprechen, am Anfang einfacher. Die korrekte Aussprache des eigenen Namens und der Hinweis auf die Möglichkeit der Nennung eines Pronomens erleichtert es den Teilnehmer*innen, nach ihrer Vorstellung angesprochen zu werden (vgl. Cobbinah 2019: 72).

Achtung Zeit!

Die meisten Methoden dauern länger, je mehr Teilnehmende im virtuellen Seminar-»Raum« sind und je mehr sie zu erzählen bereit sind. Erfahrungsgemäß ist die Aufmerksamkeitsspanne vor dem Bildschirm kleiner als im Präsenzseminar.













Kategorien der Methoden

Zur Unterscheidung der gesammelten Methoden werden drei verschiedenen Kategorien genutzt, die jeweils farblich gekennzeichnet sind:

- **Kennenlernmethode**
- **Warm-Up-Aktivität**
- **Gemeinsame Zeit**

Verwendete Piktogramme

Die Methodenziele sowie die nötigen Hilfsmittel werden in der Sammlung anhand von Piktogrammen gelistet:

| Ziel der Methode | Digitale Hilfsmittel | Analoge Hilfsmittel |
|--|---|--|
|  Kennenlernen |  Chat oder Pad |  Papier und Stifte |
|  Auflockerung |  Audioverbindung |  Seminarmaterial |
|  Aktivierung |  Videokonferenz |  Post its |
|  Aufmerksamkeit |  Virtuelle Pinnwand |  Briefumschläge |
|  Bewegung |  Smartphone |  Postkarten |
|  Networking | |  Goodies |
|  Konzentration | |  Lieferdienst |
|  Pausensituation | | |