

Lebenswelten erforschen

Thema: Performative und szenische Erforschung von Lebenswelten

Zielgruppe: Kinder und Jugendliche

Gruppengröße: 5-15 Personen

Dauer: Ab 3 Stunden

Zielsetzung: Austausch über und Verständnis für (digitale) Lebenswelten



Schritt 1 - Einleitung

Diese Methode hat ihren Ursprung in der Theaterpädagogik. Die Idee vom **forschenden Theater** stellt die traditionelle Grenze zwischen Kunst und Wissenschaft, Theorie und Praxis auf die Probe: Theaterschaffende bewegen sich in gesellschaftliche Felder, um soziale, (trans-)kulturelle Praxen und Sozialräume ethnografisch zu erfassen und Gesellschaft mit soziologischen Methoden zu befragen. Ihre Aufführungen werden oft zu performativen Testversionen einer zukünftigen Gesellschaft. Hier wird diese Methode **auf die Medienpädagogik übertragen**.

Keine Angst! Man muss nicht unbedingt selbst Künstler*in sein, um diese Methode umzusetzen. Nehmt die Vorlage zum Anlass, **etwas Neues auszuprobieren!**



Schritt 1 - Vorbereitung

Kommt als Gruppe zusammen. Nach einer Kennenlernrunde könnt ihr nun euer **Forschungsthema** auswählen. Als beispielhafte Forschungsthemen haben wir **Spielen und Sammeln** ausgewählt.

Sammeln:

Kinder erforschen ihre Lebenswelten und sammeln Dinge, die sie toll und interessant finden. Was sammeln sie analog? Was bedeutet Sammeln im Digitalen? Wo liegt der Unterschied? Wie kann man beides vereinen? Wie können digitale Tools eingebunden werden?

Spielen:

Digitale Spiele sind ein wichtiger Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen - analoge Spiele ebenso. Wo liegt der Unterschied? Warum spielen junge Menschen anders als Erwachsene? Was macht Spielen bzw. Gaming aus?



Schritt 2 - Gruppenarbeit

Je nachdem, wie viele Personen teilnehmen, können jetzt nach Bedarf **Gruppen gebildet werden**.

Dann geht es darum, zu forschen. Das bedeutet, dass die Teilnehmenden passend zu ihrem Thema z.B. **Gegenstände sammeln, beobachten, dokumentieren oder sich selbst reflektieren**. Forschung in diesem Kontext muss nichts mit Daten zu tun haben, sondern beinhaltet auch individuelle Beobachtungen oder sogar Gefühle. Besonders im Hinblick auf den performativen Fokus dieser Methode können und sollen **auch Bewegungen** erforscht werden. Am Beispiel vom Spielen: Wie bewegt man sich, wenn man analog oder digital spielt? Gibt es wiederkehrende Posen?



Schritt 2 - Gruppenarbeit

Nachdem die Kleingruppen geforscht haben, gilt es nun, die **Forschungsergebnisse, -erkenntnisse und -materialien** in der Großgruppe zusammenzutragen und zu reflektieren.

Anschließend soll in der Großgruppe ein gemeinschaftlicher kreativer Prozess angeregt werden, indem an einem **performativen oder szenischen Projekt** gearbeitet wird. Oder anders ausgedrückt: Wie kann die Forschungsfrage mithilfe der Forschungsergebnisse, -erkenntnisse und -materialien z.B. in Form von kleinen Theaterstücken, Tanzperformances dargestellt werden? Was wird mit den Materialien gemacht?



Schritt 4 - Vorstellung

Die Gruppenarbeiten werden im Anschluss an Proben präsentiert. Danach kann über die einzelnen Gruppenprojekte gesprochen und z.B. geraten werden, an welchem Forschungsthema gearbeitet wurde.

Besonders für begleitende Fachkräfte kann es spannend sein, abseits von Gesprächen junge Menschen besser kennenzulernen und ihnen Raum zum Forschen und Entdecken zu geben.



Quellen

participART - Medien.Kunst.Pädagogik (2022): [Theaterzugänge zwischen analog und digital: Teil 3.](#)

TUKI Forschungstheater: Auf der Suche nach der Forschungsfrage.
[https://tuki-berlin.de/wp-content/uploads/2020/02/Arbeitsblatt1_ForscherTheater.pdf.](https://tuki-berlin.de/wp-content/uploads/2020/02/Arbeitsblatt1_ForscherTheater.pdf)

Maria Milbert (2017): Forschendes Theater mit den Jüngsten: Erkundungen in einem jungen Feld Kultureller Bildung.
[https://www.kubi-online.de/artikel/forschendes-theater-den-juengsten-erkundungen-in-em-jungen-feld-kultureller-bildung.](https://www.kubi-online.de/artikel/forschendes-theater-den-juengsten-erkundungen-in-em-jungen-feld-kultureller-bildung)



**Die Veröffentlichung der Methode unterliegt folgender
Lizenz: CC-BY 4.0 fjm NRW**

Weitere Infos zu dieser Lizenz findet ihr hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Impressum

ComputerProjekt Köln e.V.
als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW
Vitalisstr. 383A
50933 Köln

www.fjm.de

Tel.: 0221 677741920

Mail: info@fjm.de

Geschäftsführer Markus Sindermann
sindermann@fjm.de

Projektleitung CONCEPTOPIA
Laura Eichler, eichler@fjm.de



CONCEPTOPIA

Jugendförderung NRW geht digitale Wege

Ein Projekt der



Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen

