Lebensweltorientierung als Rollenspiel

Thema: Aktive Perspektivübernahme als praktische Methode für die Reflexion von Lebensweltorientierung

Zielgruppe: Pädagogische Fachkräfte (ggf. auch mit Jugendlichen)

Gruppengröße: Offen, Tandems oder Kleingruppen mit jeweils 2-4 Personen

Dauer: 10 Minuten pro Perspektive

Zielsetzung: Besseres Verständnis für die jeweiligen Bedarfe und Wünsche und aktive Selbstreflexion

CONCEPTOPIA

Schritt 1 - Vorbereitung

Bei diesem Spiel versetzen sich die Erwachsenen in die Rolle von Jugendlichen.

Bildet hierzu Tandems oder Kleingruppen.

Bei Tandems: Fachkraft + Fachkraft in der Rolle eines/einer Jugendlichen

Bei Kleingruppen: Aufteilung der Gruppe in Fachkräfte + Fachkräfte in der Rolle von Jugendlichen

Wenn Jugendliche dabei sind, nehmen die Fachkräfte die Rolle der Jugendlichen und die Jugendlichen die Rolle der Fachkräfte an.

Schritt 2 - Rollenspiel

Interviewt euch gegenseitig **für 10 Minuten** (bei hohem Gesprächsbedarf auch länger) zum Thema Medien, Mediennutzung, Trends und/oder (medien)pädagogische Angebote.

Versucht dabei, euch **in die Rolle hineinzufühlen** (gerne auch durch Veränderung eurer Sprache, Mimik und Gestik) und eure Bedürfnisse zum Ausdruck zu bringen.

Wechselt die Rollen, wenn die Zeit vorbei ist.

Im Austausch zwischen Jugendlichen + Fachkraft ist die Übung hiermit schon beendet und ihr könnt zur Reflexion übergehen.

Schritt 3 - Vorstellung

Jedes Tandem/jede Gruppe berichtet, wie das Rollenspiel gelaufen ist. Zieht dabei folgende Fragen mit ein:

- Wie war es für euch?
- Habt ihr das Gefühl, dass ihr euch in die Rolle hinein gefühlt und die eigenen fiktiven Bedürfnisse verstanden und kommuniziert habt?
- Was waren die Ergebnisse der Interviews?
- Habt ihr das Gefühl, dass eure Arbeit lebensweltorientiert ist und die Stimmen und Bedarfe von jungen Menschen genug gehört und umgesetzt werden?

Schritt 4 - Selbstreflexion

Nimmt man die Rolle eines Jugendlichen an, verfällt man vielleicht plötzlich in **klischeehaftes** Denken und Handeln.

Nehmt daher das Rollenspiel zum Anlass, eure eigene Perspektive auf die Mediennutzung von Jugendlichen zu reflektieren. Sucht im Anschluss den authentischen **Austausch mit der Zielgruppe**, im offenen Gespräch oder in Form von Beteiligungsworkshops, um einen Abgleich mit der Realität zu schaffen.

Ziel sollte es sein, die Lebensweltorientierung insbesondere im Bereich der Medienpädagogik zu stärken.

Die Veröffentlichung der Methode unterliegt folgender Lizenz: CC-BY 4.0 fjmk 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.fjmk.de
Tel.: 0221 677741920
Mail: info@fjmk.de

Geschäftsführer Markus Sindermann
sindermann@fjmk.de

Projektleitung CONCEPTOPIA
Laura Eichler, eichler@fjmk.de

CONCEPTOPIA

Jugendförderung NRW geht digitale Wege

Ein Projekt der

fjmk Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Gefördert vom

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