

DIY²
Labor



DIY²-Labor, 25.03.2021

Experimentieren in und mit Wonder

Kurz-Dokumentation



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

DIY²-Labor: Experimentieren in und mit Wonder

Donnerstag, 25.03.2021

14:00 -15:30 Uhr

IJAB startete am 11.03.2021 mit dem neuen Digital-Labor DIY²: Do-it-yourself in Digital International Youth Work für Fachkräfte, Projektverantwortliche und Teamer*innen, die sich in der digitalen Internationalen Jugendarbeit ausprobieren möchten. Am 25.03.2021 wurde in der interaktiven Plattform Wonder (www.wonder.me) experimentiert. Gestartet ist die Veranstaltung in Zoom und gemeinsam sind die Teilnehmenden auf Wonder übergegangen, um anhand von unterschiedlichen Methoden die Funktionen und die Systematik von Wonder kennenzulernen, zu spielen und sich darüber auszutauschen, wo die Grenzen von Wonder sind und was damit alles gemacht werden kann.

Das DIY²-Labor findet jeden zweiten und vierten Donnerstag im Monat statt. Das nächste DIY² ist am 22. April 2021.

Was ist Wonder?

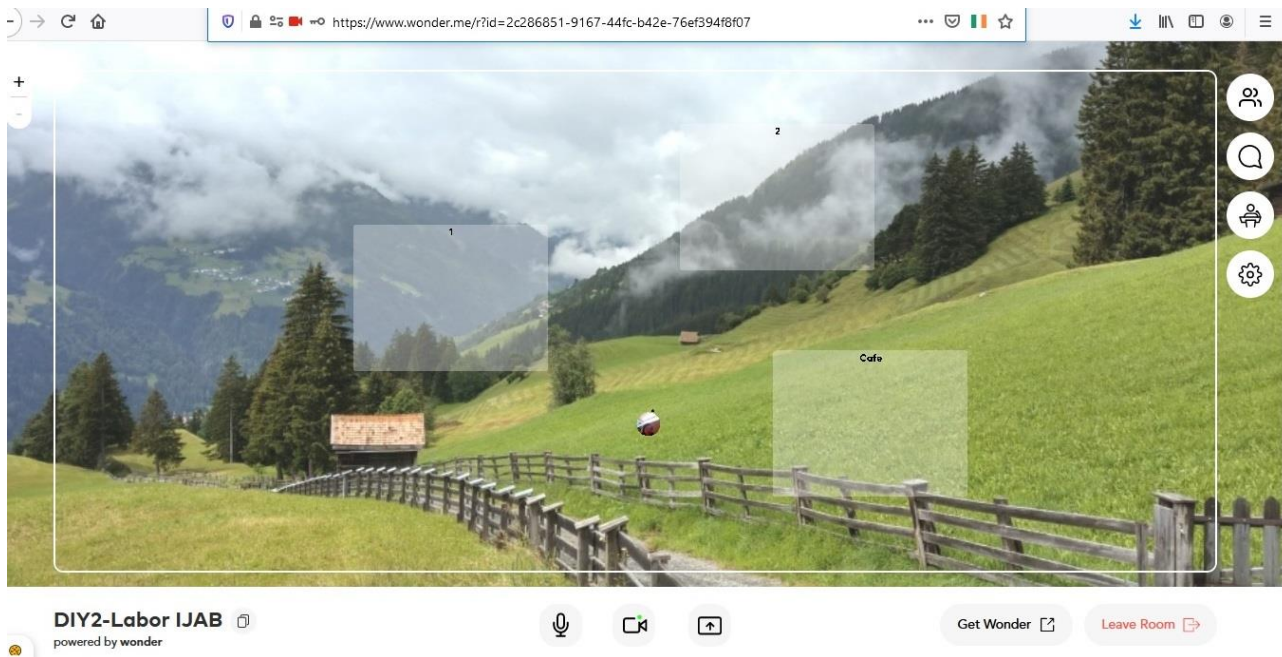
Wonder ist ein Kommunikationstool, das – auch visuell - einen Raum eröffnet, in dem sich Menschen mit ihrem Avatar zweidimensional zueinander hin bewegen können, um miteinander zu sprechen. Bewegen sich zwei oder mehrere Personen aufeinander zu, bilden sie einen virtuellen und visuellen Gesprächskreis – einen sog. Circle - mit Video- und Audiofunktion sowie der Möglichkeit des eigenen Circle-Chats. Durch die zweidimensionale Raumansicht können alle sehen, wo sich die anderen Personen befinden und sich entsprechend einem Gesprächskreis zuordnen, indem sie ihren Avatar zum Kreis bewegen. Sobald man sich dem Kreis angeschlossen hat, werden automatisch Video- sowie die Audiofunktion aktiviert. Circles können bis zu maximal 15 Personen aufnehmen. Außerdem können sie jederzeit auf „privat“ gestellt werden, sodass keine weiteren Personen beitreten können. Man kann den Gesprächskreis jederzeit verlassen und sich einem neuen Gesprächskreis zuordnen.

Im Veranstaltungsraum selbst können die Hosts visuell thematische Räume einrichten. Auf diese Weise können für eine Veranstaltung Räume oder Spaces eingerichtet werden wie zum Beispiel ein „Café“ für die Kaffeepausen oder unterschiedliche Barcamp-Sessions. Mit der sog. Broadcasting-Funktion können einzelne Personen (hier: Hosts) an alle Teilnehmenden mit Video und Audio sprechen. Während des Broadcastings werden alle Gesprächskreise automatisch ausgeschaltet und alle Teilnehmenden sehen und hören nur noch die Broadcaster*innen (bis zu 6 Personen gleichzeitig). Auf diese Weise können zum Beispiel Vorträge oder Podiumsdiskussionen moderiert werden. Auch die Bildschirmteilung ist bei Wonder möglich.

Der Raum-Link der Veranstaltung ist für alle zugänglich. Wenn Sie Lust haben, sich den Raum der Veranstaltung anzuschauen, nutzen Sie folgenden Link: <https://www.wonder.me/r?id=2c286851-9167-44fc-b42e-76ef394f8f07> (Foto: Ulrike Werner). Um alle Funktionen testen zu können, empfiehlt es sich, einen eigenen Wonder-Raum zu kreieren, in dem Sie das Host-Passwort kennen. Testen Sie den Raum zu Zweit oder zu mehreren Personen, damit die Funktion des Gesprächskreises aktiviert werden kann.

Check-in Zoom

Die Moderation bittet die Teilnehmenden, sich eine Minute Zeit zu nehmen und sich in Zoom die Kacheln der anderen Personen anzuschauen. Dann soll sich jede Person zwei andere Teilnehmende auswählen, denen sie eine nette Nachricht über den Privatchat zukommen lässt wie zum Beispiel „Das ist aber ein schöner Hintergrund“ oder „Schön, dich hier wiederzusehen“. Dieses Check-In wurde eingesetzt, damit die TN sich einen Gesamteindruck voneinander verschaffen können und sich gegenseitig begrüßen, bevor sie in der noch unbekanntem Plattform Wonder erstmal wieder auseinandergelassen.



Ablauf in Wonder

14:15-14:20 Uhr

In Wonder Ankommen & sich umschaun und erstes Ausprobieren der Funktionen

14:15-14:25 Uhr

Kennenlernen über Soziogramm / Metrometer

Ziel: Kennenlernen, thematische Annäherung, spielerisches Ausprobieren der Bewegung im Raum

Für diese Methode wird die Broadcasting-Funktion aktiviert. Die Moderation erklärt, dass die TN für diese Methode die Raumsicht aktivieren müssen, damit sie während des Broadcastings den Raum und die anderen Teilnehmenden sehen können. Die TN stellen sich (bzw. ihren Avatar) im Raum auf, je nachdem wie sie die folgenden Fragen beantworten. Die Moderation erklärt vorab, wie das Soziogramm gekennzeichnet ist, z.B. links oben „sehr gut“ und rechts unten „nicht so gut“ oder ähnlich.

Fragen im DIY²-Labor:

(bei den Fragen b) bis c) wurde sich entlang des Weges aufgestellt)

- a) Stellt euch in einer imaginären Deutschlandkarte auf je nachdem, wo ihr euch gerade befindet.
- b) Wie ist euer Energielevel gerade? (100-0)
- c) Wer hat schon Erfahrung mit Wonder? (ganz viel – gar nicht)
- d) Es wird Frühling: Wer hat in den letzten Wochen etwas gepflanzt oder gesät? (ganz viel – gar

14:25-14:50 Uhr

Gruppen-Speeddating

Ziel: Sich kennenlernen, austauschen, Circles bilden und sie auf „privat“ stellen.

Die TN sollen sich selbst in Gruppen von max. 4 Personen zusammenfinden, ihre Gruppe dann auf „privat“ stellen und sich 3 Minuten lang austauschen. Über die Broadcasting-Funktion wird nach drei Minuten die nächste Runde eingeläutet. Insgesamt finden drei Runden statt.

14:50-15:10 Uhr

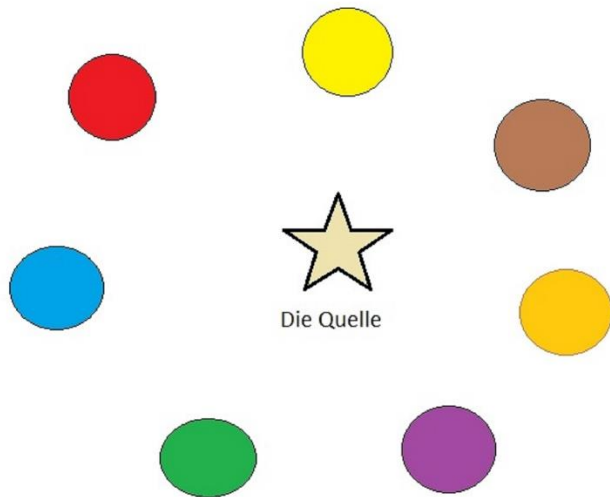
Der Botschafter

Ziel: Mit der Räumlichkeit von Wonder spielerisch umgehen, Gruppendynamik stärken, Teilnehmeraktivierung, Funktionen des Hintergrundbildes (Background)

Das Spiel „Der Botschafter“ stammt aus der Sprachanimation und wurde im ersten DIY²-Labor am 11.3.2021 zweisprachig über Zoom gespielt. Dabei geht es grundsätzlich darum, Begriffe pantomimisch darzustellen. Für die Plattform Wonder wurde das Spiel angepasst und einsprachig umgesetzt. Für das Spiel wurde zudem ein neuer Hintergrund erstellt (s. Abbildung). Die TN sollen sich einem der abgebildeten Farbkreise zuordnen und sich so selbst in Gruppen von max. 5 Personen zusammenschließen. In der Mitte befindet sich der Gesprächskreis „Die Quelle“ mit den Moderatorinnen. Jede Gruppe entsendet bei Spielstart eine*n Mitspieler*in zur Quelle, der*die den Auftrag hat, sich von der Moderation den ersten Begriff abzuholen. Die Botschafter*innen kehren dann zu ihrer Gruppe zurück und stellen den Begriff pantomimisch dar. Die Person der Gruppe, die den Begriff als erstes errät, wird zur*m nächsten Botschafter*in, verlässt ihren Kreis und geht selbst zur Quelle, um den nächsten Begriff abzuholen. Insgesamt sind 5 Begriffe zu erraten (hier aus dem Bereich „Hobbies“). Sobald der letzte Begriff erraten wurde, geht die letzte Person aus dem entsprechenden Kreis in die Quelle und teilt mit, dass sie nun alle Begriffe erraten haben. Über die Broadcasting-Funktion wird die Gewinnergruppe verkündet.

Herausfordernd bei dem Spiel ist für die Moderation darauf zu achten, dass die Botschafter*innen ihren nächsten Begriff bekommen, ohne dass andere Botschafter*innen den Begriff mithören, obwohl sie noch nicht soweit sind. Daher wäre zu empfehlen, dass die Botschafter*innen einzeln in die Quelle kommen und dann über den Privatchat der Begriff an die Person mitgeteilt wird.

Spielbeschreibung für die Sprachanimation: <http://languageanimation.org/wp-content/uploads/2021/02/Die-Botschafter-.pdf>



Hintergrundbild für das Spiel „Der Botschafter“ (Bild: Natali Petala-Weber)

Ergebnisse aus der anschließenden Diskussion

I. Einsatzmöglichkeiten, passende Methoden

- Viele TN hatten im Vorfeld bereits Erfahrung mit Wonder im informellen Kontext
- Wonder lässt sich gut nutzen, um Spaces/Areas einzurichten, die visuelle Orientierung geben: Café für informellen Austausch, thematische Tische etc.
- Daher ist Wonder besonders gut geeignet für die Durchführung von World Cafés oder Online-Barcamps. Auch selbstorganisiertes Arbeiten mit einem*r oder mehreren Partnern*innen ist gut möglich.
- Wege oder Straßen. können für Aufstellungen und Abfragen verwendet werden. Dafür können auch Bilder aus der eigenen Stadt oder Region genutzt werden, um diese gleichzeitig vorzustellen.
- Wonder kann gut für verschiedene Spiele genutzt werden, z.B. Stille Post oder Bingo.

II. Grenzen von Wonder

- Bei vielen funktionierte entweder die Audio- oder die Videofunktion nicht. Bei manchen TN funktionierte die Funktion von Anfang an nicht, bei manchen zwischendurch. Gelegentlich muss man aus dem Wonder-Raum rausgehen und wiederkehren, damit diese Funktionen wieder aktiviert werden können.
- Wonder ist zwar für 1500 TN ausgerichtet, aber es wird schnell deutlich, dass je höher die Anzahl der TN, desto schwieriger die Bewegung im zweidimensionalen Raum und die Zuordnung zu den Gruppen. Oft ist die Kalibrierung bzw. die Genauigkeit der Position der Avatare nicht gegeben, sodass man sich zwar einem Kreis zugeordnet hat, die Gesprächsfunktion aber nicht aktiviert wird.
- Wonder gibt es aktuell nur auf Englisch.
- Wonder ist aktuell nicht über ein mobiles Endgerät nutzbar (Tablet oder Handy).
- Die Begrenzung der Circles/Gesprächskreise auf 15 Personen kann je nach Methode einschränkend sein. Eine TN wurde aus einer Gruppe von 15 Personen vom System aus dem Zirkel entfernt, als eine 16te Person dazu kam. Dies ist vermutlich darauf zurückzuführen, dass das System technisch nicht ganz ausgereift ist.

- Die Schaltung von Gesprächskreisen auf „Privat“ führt dazu, dass wenn eine Person die Gruppe verlässt, dann auch nicht mehr von selbst zur Gruppe zurückkehren kann, es sei denn, die Gruppe wird wieder geöffnet.
- Die Broadcasting-Funktion wurde bei einigen TN von ihrer Firewall blockiert.
- Die Broadcasting-Funktion ermöglicht es zwar, den Fokus auf eine*n oder mehrere Sprecher*innen zu richten und ist somit besonders gut für Vorlesungen, Vorträge und Podiumsdiskussionen geeignet. Für die Zielgruppe der non-formalen Bildung kann das allerdings störend wirken, da während des Broadcastings alle Gespräche der TN unterbrochen werden. Es gibt außerhalb des Chats keine Möglichkeit mehr für die TN miteinander zu kommunizieren, bis das Broadcasting beendet ist.
- Broadcaster*innen haben während des Broadcastings keine Möglichkeit, Mimik und Gestik oder andere Sprechreaktionen der anderen Personen zu sehen (anders als etwa bei Zoom). Rückmeldungen können lediglich über den Chat empfangen werden. Auch Abstimmungen unter den Moderator*innen sind während des Broadcastings schwierig.
- Die Markierung von Spaces/Areas ist transparent/weiß, sodass sie für viele TN nicht deutlich erkennbar ist.
- Die Nutzung von Zoom und Wonder zeitgleich ist problematisch, weil viele Systeme der User*innen die Leistung nicht optimal tragen können. Trotz mehrerer Aufforderungen kann es passieren, dass TN ihr Mikro in Zoom anlassen, während sie in Wonder aktiv sind, sodass man eine doppelte Tonbelastung über Zoom mitbekommt. Praktisch bedeutet dies, dass man sich in einem Gesprächskreis auf Wonder befindet und Stimmen aus Zoom hört von Personen, die sich vielleicht nicht im eigenen Gesprächskreis befinden. Im DIY²-Labor ist dieses Problem immer wieder aufgetreten, obwohl die Moderatorinnen die Stummschaltung der betreffenden TN immer wieder aktiviert haben.
- Datenschutz: Die aktuellen Datenschutzbestimmungen von Wonder.me können hier abgerufen werden: www.wonder.me/privacy-policy
Wonder ist eine Software-Lösung von Yotribe GmbH, Kommandantenstraße 77 in 10117 Berlin. Die Art der Daten, die Wonder verarbeitet, ist davon abhängig, welche Daten man beim Betreten eines Wonder-Rooms eingibt. Verzichtet man auf die Akzeptanz von Cookies beim Betreten des Raums, können nicht alle Wonder-Funktionen genutzt werden.

Digitale Tools

Zoom (Videokonferenz-Tool): <https://zoom.us>

Typeform (Evaluationstool): <https://www.typeform.com/>

Wonder (Kommunikationsplattform): www.wonder.me