KURZBESCHREIBUNG UNSERES MATERIALS

aus der Reihe **#etpraxistools**

General Solutions

DAS ESCAPE-GAME ZUR DIGITALEN ZUKUNFT

Kurzbeschreibung

Zu Beginn des Spiels finden sich die Teilnehmenden in einer fiktiven Situation wieder. Sie sind im Jahr 2025 als Gruppe von Bewerber*innen in der Firmenzentrale von «General Solutions», dem führenden Technologieunternehmen ihrer Zeit, zu Gast. Das Unternehmen verspricht Lösungen für alle Probleme der Welt durch digitale, vernetzte und selbstlernende Anwendungen mit dem Slogan «Brighter future, better me». Die Teilnehmenden sollen an diesem Tag das Herz der digitalen Welt von «General Solutions» kennen lernen und ein Auswahlverfahren durchlaufen. Doch dazu kommt es nicht...

Lernziele

Stärkung des politischen Urteils- und Handlungsvermögens; Digitalisierung als gesamtgesellschaftliches Thema erfahren; Erarbeitung einer Haltung zu den Themen Big Data und Informationelle Selbstbestimmung; Reflexion der eigenen Rolle in der Gruppe.

Lerninhalte

Digitales Nutzungsverhalten und Datenspuren; Datenschutz; Geschäftsmodelle digitaler Plattformen; Social Scoring und Diskriminierung; Manipulation von Informationen und Fake News; Digitale Zukunft.

Durchführung

Vorbereitung:

Der Aufbau des Spiels benötigt ausreichend Zeit - je nach Raum ein bis zwei Stunden - idealerweise am Abend vor der geplanten Durchführung. So können kreative Lösungen gefunden werden, um die Besonderheiten des Raumes für das Spiel zu nutzen.

Spielablauf:

1.) Die Teilnehmenden werden durch eine*n Mitarbeiter*in von «General Solutions» begrüßt und in das Spielsetting eingeführt. (15 Minuten)
2.) Anschließend haben die Teilnehmer*innen eine Stunde Zeit, um Rätsel zu lösen, schlussendlich an eine Passphrase zu kommen und sich «General Solutions» in den Weg zu stellen. (60 Minuten)
3.) Nach Ende des Spiels findet eine zweiteilige Auswertung statt. (30 – 90 Minuten)

Benötigte Zeit

60 Min + mind. 30 Min Auswertung

Zielgruppe

ab 14 Jahre

Gruppengröße

8 - 12 Teilnehmende

Die Materialien stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribute-Share Alike (CC BY-NC-SA 4.0).
Bei Verwendung und Weitergabe ist die Namensnennung wie folgt: „Entwickelt von der Evangelischen Trägergruppe im Rahmen der Innovationsgruppe Digitale Demokratie."

evangelische trägergruppe für gesellschaftspolitische jugendbildung

Auswertung und Reflexion

Das Grundprinzip eines Escape Games ist, eine komplexe Aufgabe in einer begrenzten Zeit zu lösen. Diese Bedingung setzt die Spieldynamik wesentlich in Gang. Je nach Gruppenzusammensetzung befinden sich die Spieler*innen in einer Situation, in der sie noch nie als Team zusammengearbeitet haben. Sie müssen also parallel zum Rätsellösen verhandeln, wie ihre Zusammenarbeit aussehen kann. Daher ist es wichtig, nach dem Escape Game im ersten Teil des Auswertungsgespräches einen Raum zu schaffen, in dem die Spieler*innen ihre Erlebnisse und Erfahrungen mitteilen können.

Je nachdem, wie stark oder bedeutend der Gruppenprozess für die Gruppe war, kann in einem zweiten Schritt vertiefend nachgefragt werden, was die Gelingensfaktoren waren und welche Lösungsstrategien in der Gruppe zum Tragen kamen oder warum bestimmte Strategien nicht erfolgreich waren. Einige Lösungsansätze lassen sich auf das gruppenbezogene Alltagsverhalten der Jugendlichen übertragen. So kann bereits in dieser ersten Phase durch die erlebte Aktion und anschließende Reflexion eine Anregung zum eigenen Verhalten implementiert werden.

Der zweite Teil der Auswertung bezieht sich auf die Inhalte des Spiels. Das Escape Game ist als eine Methode in der gesellschaftspolitischen Jugendbildung zu sehen. Bei der Konzeption des Spiels wurden unterschiedliche Themen zum gesellschaftlichen Zusammenleben in einer digitalisierten Welt aufgegriffen. Die Idee dahinter ist, auf diese Weise möglichst viele Parallelen zur eigenen Lebensrealität herstellen zu können. Damit sich Prozesse der politischen Bildung entfalten können, spielen die Reflexion und thematische Vertiefung im Anschluss eine zentrale Rolle. Dadurch können sich die Teilnehmer*innen kritisch mit dahinterliegenden gesellschaftspolitischen Themen auseinandersetzen, sich ihrer Verantwortung für das politische Gemeinwesen bewusstwerden und eigenständige Urteile bilden.

Ausleihe

Gemeinnützige Organisationen können das Escape Game gegen eine geringe Gebühr zum Einsatz bringen. Gerne stellen wir das Handbuch mit allen Tipps, Tricks und Informationen zum Spiel auf Anfrage per Mail zur Verfügung und geben nützliche Hinweise zur praktischen Umsetzung des Spiels sowie zum organisatorischen Ablauf - beispielsweise in einem Einführungsworkshop online oder vor Ort. Sofern Sie unser Escape Game bereits genauer kennengelernt haben, senden Sie uns Ihre Anfrage zur Durchführung des Spiels gerne direkt über das Anmeldeformular:

www.surveymonkey.de/r/MKCNM36

Weitere Informationen finden sich auf der Projektseite zum Spiel:

www.politische-jugendbildung-et.de/projekt/general-solutions

Handreichung

Gramoll, Annika; Jantschek, Ole (Hrsg.) (2022): General Solutions – das Escape Game. Handbuch. 2. Auflage. #etpraxistools Bd. 2.

Unter Mitarbeit von: Jan Grooten, Uwe Jakubczyk, Claudia Rauch, Christian Schlademann, Burkhard Schmidt, Johannes Scholz-Adam, David Wildner, Jan Witza.

Kontakt

Evangelische Trägergruppe
für gesellschaftspolitische Jugendbildung
Auguststr. 80
10117 Berlin

praxistools@politische-jugendbildung-et.de
www.etpraxistools.de

Gefördert vom:

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Die Materialien stehen unter einer Creative Commons Lizenz 4.0 Attribute-Share Alike (CC BY-NC-SA 4.0).
Bei Verwendung und Weitergabe ist die Namensnennung wie folgt: „Entwickelt von der Evangelischen Trägergruppe im Rahmen der Innovationsgruppe Digitale Demokratie."

evangelische trägergruppe für gesellschaftspolitische jugendbildung