

**DIY²
Labor**



DIY²-Labor, 10.06.2021

Experimentieren in und mit Gather.town

Kurz-Dokumentation



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

DIY²-Labor: Experimentieren in und mit Gather.town

Donnerstag, 10.06.2021
14:00 -15:30 Uhr

IJAB startete im März 2021 mit dem 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. Das DIY²-Labor bietet Fachkräften und Teamer*innen niedrigschwellig, online und partizipativ die Möglichkeit, sich mit digitalen Tools und Methoden zu erproben sowie praktische, aber auch grundsätzliche Fragen zur digitalen Internationalen Jugendarbeit miteinander zu besprechen. Für das DIY²-Labor wird das Videokonferenz-Tool [Zoom](#) genutzt.

Am 10.06.2021 experimentierten wir im DIY²-Labor mit [Gather.town](#). Gather.town bietet einen virtuellen Raum, in dem unterschiedliche Formen der Interaktion mit anderen Menschen ermöglicht werden. Mit dem eigenen Avatar kann man sich anderen Personen nähern, um mit ihnen per Kamera und Mikrofon – wie in einer gängigen Videokonferenz – zu kommunizieren. Im Gather.town-Raum können unterschiedliche Spiele und Funktionen eingebettet werden, sodass die Teilnehmenden, alleine oder gemeinsam, zum Beispiel Rätsel lösen, Keyboard spielen, Assoziationen auf Whiteboards sammeln oder Musik hören können. Mit der Unterstützung von Ionut-Cosmin Popescu und Anna Müller (ServiceBureau Jugendinformation Bremen) erkundeten und diskutierten wir verschiedene Einsatzmöglichkeiten und Grenzen dieses Tools.

Das DIY²-Labor findet jeden zweiten und vierten Donnerstag im Monat statt.

Informationen zu Gather.town

Was ist Gather.town?

Gather.town bietet einen virtuellen Raum, in dem Menschen ihre Gesprächspartner*innen oder -gruppen auswählen, in dem sie sich mit ihrem Avatar auf andere zubewegen – so wie auch in analogen Kommunikationssituationen. Die Teilnehmenden können sich frei im Raum bewegen und über Video, Audio oder Chat interagieren. Nutzer*innen haben vielfältige Möglichkeiten, einen eigenen Raum zu kreieren und mit Objekten, Spielen und Funktionen ihrer Wahl auszustatten. Gather.town bietet aber auch vorgefertigte Räume, die man auf die eigenen Bedarfe einer Sitzung anpassen kann.

Wie funktioniert die Interaktion?

Wenn sich zwei oder mehrere Personen mit ihrem Avatar im Gather.town-Raum aneinander nähern, öffnet sich automatisch ein kleines Videochat-Fenster und man kann sich gegenseitig hören und sehen. Rückt man vom Gesprächskreis räumlich ab, schließt sich das Fenster wieder. So können sich immer wieder neue und flexible Gesprächsgruppen bilden. Durch die zweidimensionale Raumsicht können alle sehen, wo sich die anderen Personen befinden und sich Gesprächskreisen anschließen, indem sie ihren Avatar dort hinbewegen.

Findet man eine Person, mit der man interagieren möchte, nicht auf Anhieb, kann man diese in der Teilnehmendenliste suchen und ihr folgen. Der Avatar bewegt sich von selbst zu dieser Person. Außerdem gibt es die Möglichkeit zu broadcasten. Alle Personen im Raum sehen und hören dann nur die Person, die broadcastet.

Wie sieht es mit den Kosten aus?

Gather.town bietet ohne Registrierung und kostenlos die Möglichkeit, einen passwortgeschützten Raum zum virtuellen Austausch einzurichten. Die Nutzung des Programms ist bis zu 25 Teilnehmenden kostenlos. Bei mehr Teilnehmenden zeigt sich das Kostenmodell sehr flexibel: Es ist möglich, die kostenpflichtige Version für zwei oder acht Stunden, ganze Tage oder Monate pro Person abzurechnen.

Wie sehen die Räume aus?

Gather.town bietet mit Hilfe des [MapMaker-Tools](#) die Möglichkeit, eigene Räume zu erstellen. Es gibt eine Vielzahl vorgefertigter Templates von Büroräumen, Restaurants und Cafés über Parks und Wohnzimmer bis hin zu Schloss, Weltraumstation und Mondlandschaft. Diese können verändert und angepasst werden, doch auch freies Arbeiten ist möglich.

Ablauf

Check In: Nachricht an Freund*in

Die Teilnehmenden stellen sich vor, dass sie kurz vor der Veranstaltung mit einer Person telefoniert/gechattet haben, der sie sehr nahe stehen und sonst alles erzählen. Sie müssen das Gespräch abrupt beenden, weil das DIY² Labor beginnt. Das Gespräch endet damit, dass die Person die TN fragt: Warum nimmst du am DIY² Labor teil? Was erhoffst du dir davon? Die TN schreiben in den Zoom-Chat eine Nachricht, die sie in dieser Situation an ihre*n Freund*in schreiben würden!

Antwortbeispiele der TN:

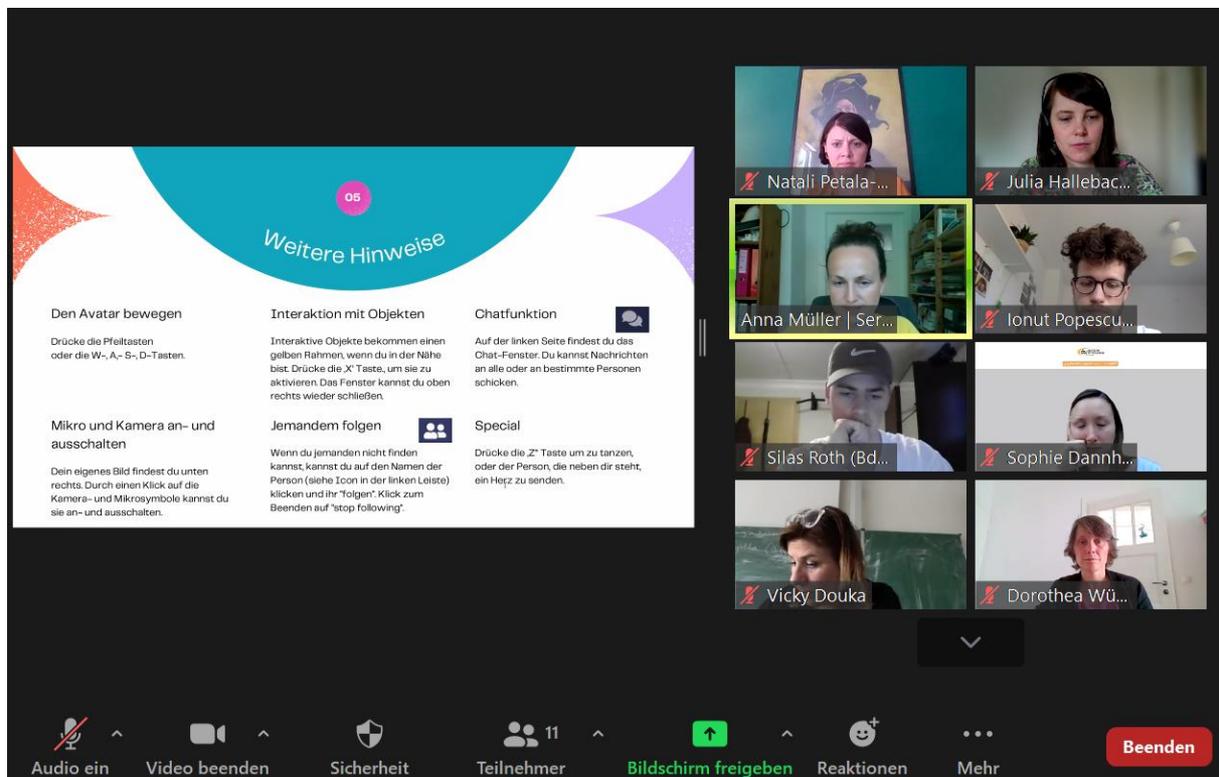
„Ich habe schon viel über Gather.town gehört, aber habe es selber noch nie ausprobiert! Deshalb das DIY²-Labor :-).“

„Meine Kollegin hat mich darauf aufmerksam gemacht. Sie war mal auf einer Veranstaltung, welche in Gather.town war. Sie war so begeistert davon. Darum muss ich das auch mal ausprobieren.“

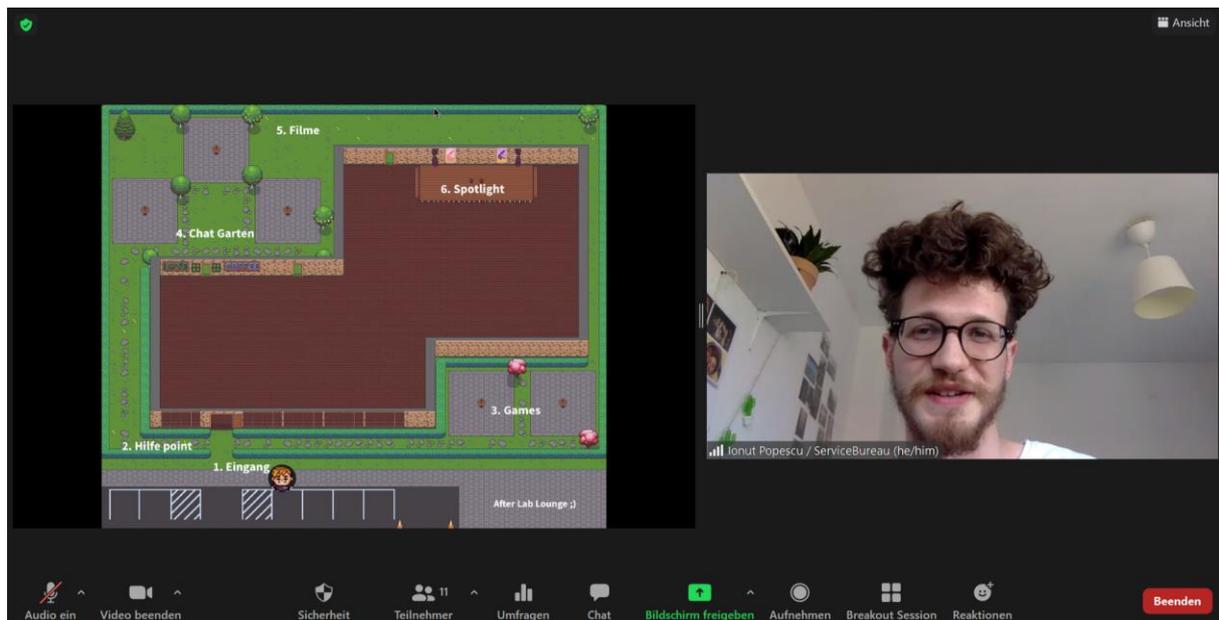
„Weil ich das gerne im Detail kennenlernen will und meine Kolleg*innen dann davon profitieren können.“

Experimentieren in und mit Gather.town

Die Referent*innen Ionut-Cosmin Popescu und Anna Müller (ServiceBureau Jugendinformation Bremen) haben kurz in die Funktionsweise von Gather.town eingeführt. Die verwendete Präsentation ist der Kurzdokumentation angefügt.



Einführung in gather.town im DIY² Labor



Einführung in unseren Raum in Gather.town (Screenshot: Julia Hallebach)

Anschließend sind wir von Zoom zu Gather.town in einen Raum gewechselt, den Ionut- Cosmin Popescu zuvor für das DIY² Labor gestaltet hatte. Die TN konnten Interaktionen wie Spiele, Videos, Whiteboards und Gesprächsorte selbstgewählt, ohne feste Vorgaben besuchen und ausprobieren. Zwischendurch wurde die Spotlight-Funktion vorgeführt, mit der alle TN direkt angesprochen werden können. Der Raum steht auch nach dem DIY²-Labor allen Interessierten über [diesen Link](#) zur Verfügung.

Einige Beispiele für Interaktionen finden sich in den folgenden Bildern:



DIY²-Labor in Gather.town (Screenshot: Julia Hallebach)



Beispiel für einen geheimen, zweiten Raum, der über den Pfeil neben „Strand?“ rechts unten im Hauptraum betreten werden kann (Screenshot: Julia Hallebach)



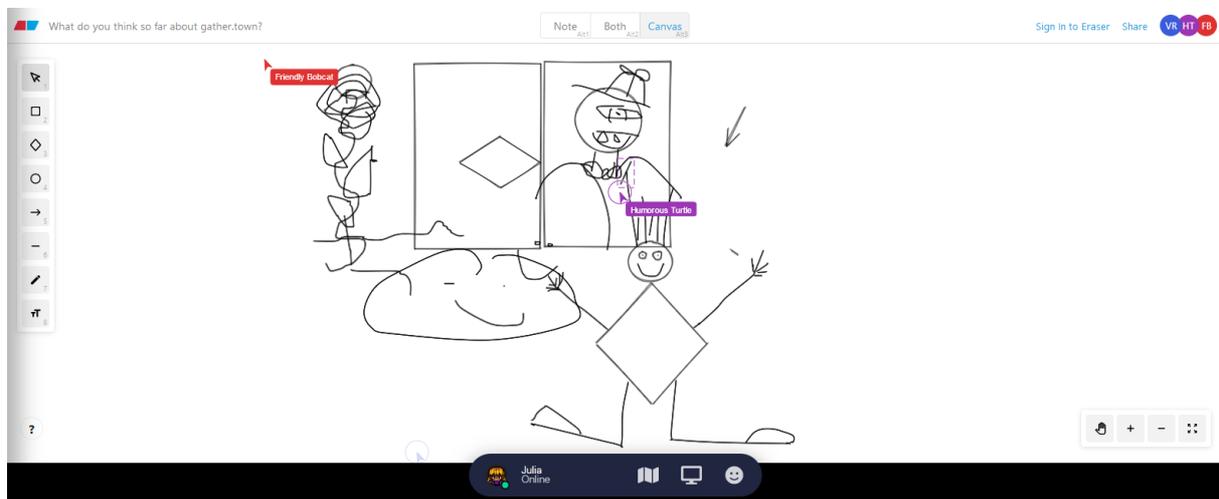
Beispiel für eine Bühne, über die alle TN die Spotlight-Funktion nutzen können (Screenshot: Julia Hallebach)



Beispiel für die Einbindung von Videos, das sich durch die Taste x öffnen lässt (Screenshot: Julia Hallebach)



Beispiel für die Einbindung von Fragen, die untern den Schirmen gemeinsam diskutiert werden können (Screenshot: Julia Hallebach)



Beispiel für die Einbindung eines Whiteboards (Screenshot: Julia Hallebach)

Ergebnisse, Fragen und Impulse aus der Diskussion

Die Teilnehmenden berichteten von positiven eigenen Erfahrungen und bewerten

- Gather.town als geeignet für Jugend- und Fachkräfteaustausch,
- die Spiele wie Sudoku als Überraschung,
- räumliche Gestaltung geeignet, um z.B. Lernstationen aufzubauen oder eine virtuelle Schnitzeljagd zu organisieren.
- die visuelle Gestaltung als eine Art Computerspiel als besonders motivierend für Jugendliche und
- die Nutzung aufgrund technischer Probleme trotz stabiler Internetverbindung als problematisch.

Fragen der Teilnehmenden waren:

- **Wie können technische Probleme vermieden werden?**
Ideen: Lan-Kabel statt WLAN, Browser wechseln (Mozilla Firefox statt Chrome), Zoom-Meeting und alle nicht benötigten Programme schließen
- **Wie aufwändig ist die Gestaltung der Räume?**
Es gibt die Möglichkeit Vorlagen zu nutzen und anzupassen. Wenn man eine Vorlage mit kleinen Änderungen nutzt, dauert es etwa eine Stunde, den Raum einzurichten.
- **Kann man Dokumente (z.B. pdf, word, jpg) hochladen?**
Ja, in dem man Objekte einfügt und mit Dokumenten verlinkt.
- **Wie lange existieren die Räume?**
Die Räume sind für eine unbegrenzte Zeit aktiv und über den Link erreichbar.
- **Wer kann die Räume bearbeiten?**
Alle Personen mit Adminrechte (Host) können den Raum bearbeiten. Adminrechte können an mehrere Personen vergeben werden.

Check Out: Nachricht an Freund*in

Der Check Out knüpft an den Check In an. Die TN stellen sich vor, dass die Person sich nach dem DIY² Labor meldet und fragt: „Ist es vorbei? Wie war’s?“

Die TN berichten davon, wie es ihnen gefallen hat und schreiben auf das Whiteboard eine Nachricht an ihre*n Freund*in! (alternativ: in den Zoom-Chat)



Whiteboard aus dem DIY² Labor (Screenshot: Julia Hallebach)

Digitale Tools

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

Gather.town: <https://gather.town/>

Unser Raum in gather.town: <https://gather.town/app/mfLdqBJ7030f7FPB/ijab-diy-lab>

Evaluation über www.edkimo.com

IMPRESSUM

LIZENZHINWEISE

Die Kurzdokumentation wird, soweit nicht anders angegeben, unter der freien Creative Commons Lizenz **CC BY 4.0** veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt eine Weiternutzung und Bearbeitung. Als Urheber wird IJAB genannt. Der Lizenztext lautet wie folgt:

„DIY2-Labor, 27.05.2021, Kreativ mit der Kamera begegnen, Kurz-Dokumentation ‘ steht unter der Lizenz CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de). Der Name des Urhebers soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: IJAB.“

IMPRESSUM

Diese Publikation wurde von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland erstellt.

HERAUSGEBER

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

Godesberger Allee 142-148, D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228-95 06-0

E-Mail: info@ijab.de

www.ijab.de

Redaktion: Julia Hallebach, Natali Petala-Weber, Ulrike Werner

Layout und Gestaltung: www.ijab.de

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend