

METHODENBESCHREIBUNG ZUR ÜBUNG

DIGITALISIERUNG IN BILDERN

KURZBESCHREIBUNG

Betriebssystem, Elektroschrott, Überwachung... Digitalisierung umschreibt zahlreiche technische und gesellschaftliche Bereiche. Diese Übung öffnet den Raum dafür, sich mittels unterschiedlicher Bilder damit zu beschäftigen, dass Digitalisierung viele Erscheinungsformen hat. Dabei stößt die Gruppe der Teilnehmer*innen auf Bilder und Begriffe aus dem Alltag, aus den Medien oder aus anderen Teilen der Welt. Die Bilder sind Schlaglichter und regen dazu an, darüber zu diskutieren, welche Begriffe und Bilder die Teilnehmer*innen hinzufügen würden.

Methode: Assoziationsübung mit Bildern (Laubwald oder Drag & Drop)

Zeitaufwand: 30 min

Zielgruppen: Jugendliche ab Klasse 8

Gruppengröße: ca. 24 Teilnehmer*innen

Arbeitsmaterial: 12 Bild-Paare und 12 Begriffskarten (bzw. Online-Tool)

Präsenz-Format (Material): großer freier Raum, Stuhlkreis, Moderationsmaterial

Online-Format (Technische Voraussetzungen): Desktop-Computer (mobile Anwendung möglich aber Bildbeschreibungen entfallen)

Teamer*innen: mind. 1

Komplexität: Die Übung ist nicht komplex. Aufgrund der Arbeit mit Bildern eignet sie sich für jüngere Personen und auch für Zielgruppen, für die eine Textarbeit (auf Deutsch) herausfordernd ist. Es ist kein besonderes Vorwissen erforderlich.

ZIELE

Die Teilnehmer*innen tauschen sich aus und erkennen, dass Digitalisierung einen direkten Bezug zu ihrem Leben hat. Sie erkennen die unterschiedlichen Facetten und Auswirkungen. Die Teilnehmer*innen lernen grundlegende Begriffe sowie übergeordnete Bezeichnungen kennen. Dabei erfahren die Teilnehmer*innen, dass die steigende Nutzung der Technologien mit einer steigenden Nachfrage nach Rohstoffen einhergeht. Sie lernen erste soziale und ökologische Auswirkungen der Digitalisierung kennen (Menschenrechtsverletzungen, Konflikte, Umweltzerstörung), die überwiegend Menschen im Globalen Süden treffen.

INHALT UND ABLAUF

Das Material besteht aus insgesamt 24 Bildern. Zwei Bilder bilden jeweils ein Bildpaar. Zu jedem der insgesamt zwölf Bildpaare gibt es einen Oberbegriff (Schlagwort) und eine Kurzbeschreibung.

DURCHFÜHRUNG IN PRÄSENZ-FORMATEN

DURCHFÜHRUNG IM RAUM

Die*der Teamer*in druckt die 24 Bildermotive und die zwölf Beschreibungen vorab aus (und laminiert diese ggf.). Die*der Teamer*in legt die Bilder zu Beginn der Übung in der Mitte des Raumes aus, sodass die Bilder gut sichtbar sind.

Die Teilnehmer*innen bekommen folgende Aufgabenstellung: Schaut euch die Bilder in Ruhe an. Sucht euch ein Bild aus, das für euch etwas mit Digitalisierung zu tun hat.

Wenn alle Teilnehmer*innen ein Bild gefunden haben, stellen sie ihre Bilder und Assoziationen vor. Die*der Teamer*in bittet die Teilnehmer*innen nacheinander, ihr jeweiliges Bild zu zeigen und kurz zu begründen, warum sie sich dieses Bild ausgesucht haben und was sie damit verbinden.

Zu den Bildpaaren gibt es Schlagworte und Kurzbeschreibungen. Die*der Teamer*in kann diese nun im Raum auslegen oder aufhängen. Die Teilnehmer*innen können sich nochmal im Raum bewegen und ihre Bilder clustern (Laubwald-Methode)/ zu einem der Oberbegriffe hängen. Die Teilnehmer*innen können auf Moderationskarten Begriffe ergänzen, die ihnen fehlen.

DURCHFÜHRUNG ONLINE AM COMPUTER

Die Teilnehmer*innen können diese Übung auch in Zweiertteams am Computer spielen. In einem drag&drop-Spiel auf der Projektseite (<https://www.digital->

global.net) sollen sie die Bildpaare den Schlagworten zuordnen. Die kurzen Beschreibungen zu den Bildern werden angezeigt, wenn die Teilnehmer*innen mit der Maus über das Bild fahren (Hover-Effekt). Im Anschluss schließen sich die Teams zu Kleingruppen zusammen. Die*der Teamer*in bittet die Kleingruppen, sich darüber auszutauschen, welches Bild ihnen am besten gefallen hat und warum. Anschließend können die Teilnehmer*innen auf Moderationskarten Begriffe ergänzen, die ihnen fehlen.

DURCHFÜHRUNG IN ONLINE-FORMATEN

Die*der Teamer*in erklärt mit dem geteilten Bildschirm, wie sich die Teilnehmer*innen im Vollbildmodus durch die Übung bewegen und gibt den Arbeitsauftrag für die Kleingruppenarbeit in Breakout Sessions: Die Teilnehmer*innen klicken sich jeweils an ihrem Computer durch das drag&drop-Spiel. Sie ordnen die Bildpaare den Schlagworten zu. Die kurzen Beschreibungen zu den Bildern werden angezeigt, wenn die Teilnehmer*innen mit der Maus über das Bild fahren (Hover-Effekt). Die Teilnehmer*innen unterstützen sich gegenseitig bei Fragen und tauschen sich bei jeder Folie zu den Bildern und Beschreibungen aus. Die*der Teamer*in bittet die Kleingruppen, sich im Anschluss darüber auszutauschen, welches Bild ihnen am besten gefallen hat und warum. Die Teilnehmer*innen können in einem gemeinsam genutzten Etherpad oder Whiteboard außerdem Begriffe ergänzen, die ihnen fehlen.

DISKUSSION UND REFLEXION

Anschließend leitet die*der Teamer*in anhand folgender Fragen eine Auswertung der Methode von mindestens zehn Minuten an. Die Reflexion kann im Plenum oder im sogenannten „Kugellager“ stattfinden:

Im Plenum sitzen alle Teilnehmer*innen im Kreis und die*der Teamer*in stellt die Fragen in die Runde. Alle Teilnehmer*innen, die möchten, können die Fragen beantworten.

Das Kugellager ist eine (Auswertungs-)Methode, in der sich die Teilnehmer*innen in zwei Reihen gegenüber aufstellen/ hinsetzen. Jede*r Teilnehmer*in muss ein Gegenüber haben. Nun wird die erste Frage gestellt. Die Paare haben ca. 3-5 Minuten Zeit, mit ihrem*ihrer Partner*in über die Frage zu sprechen und sich auszutauschen. Damit beide genug Zeit haben, zu Wort zu kommen, kann nach der Hälfte der Zeit ein akustisches Signal gegeben werden, um einen Sprecher*innenwechsel zu signalisieren. Nach dem Ablauf der Zeit wird durch ein akustisches Signal mitgeteilt, dass die Personen in einer der zwei Reihen eine*n Partner*in weiter rücken sollen.

Die Person am Ende der Reihe wechselt an den Anfang. Nun stehen sich zwei neue Teilnehmer*innen gegenüber. Die nächste Frage wird vorgelesen und der Ablauf beginnt von vorne. Ein Vorteil dieser Methode gegenüber einer Diskussion im Plenum ist, dass alle Teilnehmer*innen zu Wort kommen können. Ein Nachteil ist, dass die*der Teamer*in auf das Gesagte der Teilnehmer*innen nicht eingehen kann.

Mögliche Fragen:

- Welche Verbindung zwischen einem Bild und dem Thema Digitalisierung hat euch überrascht?
- Was für ein Bild würdet ihr hinzufügen?
- Wie sieht Digitalisierung konkret aus? Anschließend: Meint ihr, Digitalisierung sieht überall auf der Welt so aus?
- Was macht Digitalisierung aus? Anschließend: Wieso kann man sagen, wir leben in einer digitalisierten Welt?
- Was weißt du darüber, woher die Rohstoffe für dein Handy und für deinen Computer kommen? Weißt du, wie deine Geräte produziert wurden?
- Was bedeutet für dich eine gerechte Digitalisierung?

FALLSTRICKE

Die Methode gestaltet den Einstieg zum Thema Digitalisierung mit Bildern. Das kann dazu führen, dass unterschiedliche Assoziationen und ggf. Meinungen aufeinanderprallen. Vorab sollte sich die*der Teamer*in dazu Gedanken machen, wie sie*er in der Moderation eine Konkurrenz um die „richtige“ Antwort vermeiden und wie sie stattdessen den Raum für persönliche Assoziationen öffnet. Die*der Teamer*in sollte sich außerdem überlegen, wie sie damit umgeht, wenn Teilnehmer*innen diskriminierende Stereotype als Assoziationen äußern.

LIZENZ



Bildungsmaterialien und Methodenbeschreibungen aus dem [Projekt #digital_global](#) vom [F3_kollektiv](#) sind lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Stand: Überarbeitung Mai 2021