

METHODENBESCHREIBUNG ZUR ÜBUNG

1, 2 oder 3? Das Quiz zur Digitalisierung

KURZBESCHREIBUNG

1, 2 oder 3? Ob am Computer oder auf dem Spielfeld – Ob ihr richtig steht, seht ihr wenn das Häkchen blinkt. Zu den richtigen Antworten gibt es Erklärungen, mit denen die Teilnehmer*innen Hintergründe zum Digital Divide, Rohstoffen im Handy, Clickwork oder #metoo kennenlernen. Somit setzen sie sich mit dem Begriff der Digitalisierung aus einer globalen Perspektive auseinander.

Methode: Quiz

Zeitaufwand: 40 Minuten

Zielgruppe: ab Klasse 9

Gruppengröße: beliebig

Arbeitsmaterial: h5p-Quiz

Präsenz-Format (Material): Computer, Internet, Beamer, Klebeband, Musikbox

Online-Format (Technische Voraussetzungen): Videokonferenz-Tool mit Funktionen zum Bildschirmteilen und Umfragen durchführen

Teamer*innen: mind. 1 Teamer*in

Komplexität: Je nach Zielgruppe sollte die Anzahl und Auswahl der Fragen angepasst werden. Dadurch kann auf die Kompetenzen der Teilnehmer*innen eingegangen werden. Vorwissen ist nicht erforderlich.

ZIELE

Die Teilnehmer*innen lernen Zahlen und Fakten zum Thema Digitalisierung kennen. Eine (erste) Auseinandersetzung mit dem Thema wird angestoßen, wichtige Begriffe geklärt, sowie ein Interesse für die weitere Auseinandersetzung geweckt. Es wird deutlich, dass der Begriff Digitalisierung umfangreiche politische und gesellschaftliche Prozesse umfasst und das Thema Digitalisierung in globale Machtverhältnisse eingebettet ist.

INHALT UND ABLAUF

Vor der Durchführung sollte der*die Teamer*in entscheiden, welche Fragen sich bezüglich ihres Schwierigkeitsgrades für die Gruppe eignen. Fragen können auch übersprungen werden. Es sollte lieber genug Zeit geben um über ausgewählte Fragen und Antworten ins Gespräch zu kommen (Verständnisfragen klären, kurzer Austausch zum jeweiligen Thema), als alle Fragen einfach durchzugehen.

DURCHFÜHRUNG IN PRÄSENZ-FORMATEN

DURCHFÜHRUNG IM RAUM (ONLINE UND OFFLINE)

Zur Vorbereitung klebt der*die Teamer*in mit Klebeband drei gleich große Felder auf den Boden und beschriftet diese mit 1, 2 und 3. Diese dienen für das Quiz als Antwortfelder. Ihnen gegenüber wird die Quiz-Präsentation (h5p-Tool auf der Website) an die Wand projiziert. Sollte in dem Raum kein Internet verfügbar sein, kann die*der Teamer*in das Quiz vorab im Browser laden (vor Durchführung am besten einmal ausprobieren).

Zu Beginn der Übung stellen sich die Teilnehmer*innen außerhalb der Antwortfelder auf. Der*die Teamer*in erklärt den Teilnehmer*innen den Ablauf des Spiels.

Die Quiz-Präsentation startet und der*die Teamer liest die erste Frage vor. Die Teilnehmer*innen haben kurz Zeit, sich für eine der drei Antwortmöglichkeiten zu entscheiden, indem sie sich in den entsprechenden Bereich auf dem Spielfeld stellen. Unklare Begriffe werden mit Hilfe des Glossars geklärt. Um ein bisschen Schwung ins Spiel zu bringen, kann der*die Teamer*in während der Auswahlzeit Musik abspielen und/oder am Ende der Zeit ein akustisches Signal geben. Die*der Teamer*in klickt die Antwort an, für die sich die meisten Teilnehmer*innen entschieden haben (das Feld auf dem die meisten Personen stehen).

Anschließend geht der*die Teamer*in zur nächsten Präsentationsfolie, auf der die richtige Antwort steht. Eine*r der Teilnehmer*innen wird gebeten, die Erläuterung vorzulesen. Nach dem Quiz kommen alle für eine gemeinsame Reflexion in einem Stuhlkreis zusammen.

DURCHFÜHRUNG ONLINE AM COMPUTER

Die Teilnehmer*innen können das Quiz auch selbstständig oder in Teams (Kleingruppen von zwei bis drei Personen) mit einem digitalen Endgerät auf der Projekt-Website selbst spielen. Der*die Teamer*in erklärt am Anfang den Ablauf und organisiert die Einteilung in Teams. In den Teams klicken sich die Teilnehmer*innen in ihrem Tempo gemeinsam durch die Fragen. In dem Quiz sind ausgewählte Begriffe

mit dem Glossar verlinkt, in dem die Teilnehmer*innen selbstständig Begriffe nachschlagen können, wenn sie einzelne Begriffe nicht verstehen.

DURCHFÜHRUNG IN ONLINE-FORMATEN

Wir empfehlen, dass zwei Teamer*innen die Übung durchführen: Ein*e Teamer*in ist „Quiz-Master*in“ teilt den Bildschirm mit dem Quiz und moderiert. Die andere Person führt die Umfragen durch und teilt der „Quiz-Master*in“ die Auswahl der Gruppe mit. Viele Videokonferenz-Tools haben eine Umfrage-Funktion. Über diese können die Teilnehmer*innen abstimmen, welche der jeweils drei Antworten der*die Teamer*in auswählen soll. Bei BigBlueButton wird zwischen „A, B oder C“ ausgewählt; bei zoom können Teamer*innen vorab eine Umfrage mit den Antwortmöglichkeiten erstellen.

Der*die Teamer*in erklärt den Teilnehmer*innen den Ablauf des Spiels. Die Quiz-Präsentation startet und der*die Teamer liest die erste Frage vor. Die Teilnehmer*innen haben kurz Zeit, sich für eine der drei Antwortmöglichkeiten zu entscheiden und wählen diese in der gestarteten Umfrage aus. Die*der Teamer*in klickt die Antwort an, für die sich die meisten Teilnehmer*innen entschieden haben. Anschließend geht der*die Teamer*in zur nächsten Präsentationsfolie, auf der die richtige Antwort steht. Die Teamer*innen lesen abwechselnd die Antworten zu den Fragen vor. Unklare Begriffe werden mit Hilfe des Glossars geklärt.

Nach dem Quiz findet eine gemeinsame Reflexion statt. Die Teilnehmer*innen können ihre Antworten auch über den Chat mitteilen.

Alternativ können die Teilnehmer*innen das Quiz auch selbstständig oder in Kleingruppen von zwei bis drei Personen (in Breakoutsessions) auf der Website spielen. Der*die Teamer*in erklärt am Anfang den Ablauf und organisiert die Einteilung in Teams. In den Teams klicken sich die Teilnehmer*innen in ihrem Tempo gemeinsam durch die Fragen. In dem Quiz sind ausgewählte Begriffe mit dem Glossar verlinkt, in dem die Teilnehmer*innen selbstständig Begriffe nachschlagen können, wenn sie einzelne Begriffe nicht verstehen.

REFLEXION

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

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

Das Kugellager ist eine (Auswertungs-)Methode, in der sich die Teilnehmer*innen in zwei Reihen gegenüber aufstellen/ hinsetzen. Jede Person muss ein Gegenüber haben. Nun wird die erste Frage gestellt. Die Paare haben ca. 3-5 Minuten Zeit mit ihrem*r 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 der 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 der*die Teamer*in auf das Gesagte der Teilnehmer*innen nicht eingehen kann.

Fragen:

- Welche Antwort hat euch am meisten überrascht?
- Ist es euch leichtgefallen, die Antworten zu geben? Warum (nicht)?
- Was interessiert euch besonders am Thema Digitalisierung?
- Gibt es Themen, die im Quiz nicht vorkamen, die ihr aber auch für sehr wichtig haltet bei dem Thema?

FALLSTRICKE

In der Übung wird Wissen abgefragt und sie enthält das Element des „Gewinnens“. Das kann dazu führen, dass Teilnehmer*innen, die mit dem Thema nicht vertraut sind oder die aufgrund z.B. sprachlicher Barrieren länger zum Reagieren brauchen, sich als minderwertig/ nicht so schlau wahrnehmen und frustriert werden. Der*die Teamer*in sollte deswegen besonders sensibel die Stimmung der Gruppe wahrnehmen und bei schwierigen Situationen intervenieren. Dazu gehört, bei Irritation komplexere Begriffe zu erläutern/ zu fragen, ob die Teilnehmer*innen alle Begriffe im Text verstehen. Die Teilnehmer*innen können einige der Begriffe auch selbst im Glossar finden und vorlesen.

Konkurrenzsituationen können zu Problemen führen und ihnen entgegen zu wirken kann schwer sein. Eine Möglichkeit könnte sein, dass der*die Teamer*in durch das bewusste Mischen von Teams (Ablauf am Computer) für mehr Chancengleichheit sorgt und sich der *die Teamer*in vor Augen hält, dass der Moment des Wettbewerbes nur ein Spielmerkmal neben vielen anderen ist.

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 Dezember 2021