

METHODENBESCHREIBUNG ZUR ÜBUNG

#DIGITAL_GLOBAL IN ACTION! MEDIENBEITRAG ERSTELLEN

KURZBESCHREIBUNG

Nach verschiedenen Übungen zum Thema Digitalisierung haben die Teilnehmer*innen zum Abschluss eines Workshops die Chance sich kreativ mit den gelernten Inhalten auseinanderzusetzen. Sie stellen sich die Frage, wie sie sich in ihrem Alltag für eine digitale, sozial-ökologische und global gerechte Zukunft einsetzen (könnten)? In Kleingruppen planen die Teilnehmer*innen, wie sie einen Medienbeitrag zu dieser Frage inhaltlich als auch methodisch planen.

Methode: Kleingruppen, Präsentation im Plenum

Zeitaufwand: 60-90 Minuten oder länger (Planung! Umsetzung erfolgt nach Workshop)

Zielgruppe: ab Klasse 10, außerschulische Jugendgruppen, junge Erwachsene

Gruppengröße: 8-30

Raum, Aufbau: Stuhlgruppen für 3-5 Teilnehmer*innen

Material: Papier und Stifte für Stichpunkte und Notizen

Arbeitsmaterial: h5p-Präsentation plus Medien-Steckbriefe

Teamer*innen: 2

Komplexität: Diese Übung ist bezüglich des Umfangs (Projektplanung im Workshop, Umsetzung danach) und den Anforderungen an Teilnehmer*innen komplexer. Bei Gruppen mit wenig Vorerfahrung zum Thema Digitalisierung kann die andere Abschlussübung passender sein. Bei viel Zeit können die Übungen aber auch aufeinander aufbauen.

Wenn das Lernziel mehr die kritischen und bewussten Medienkompetenzen fokussiert, ist es inhaltlich nicht so komplex. Erfahrung mit Erstellung von Blogbeiträgen, Kurzvideos o.ä. kann von Vorteil sein, ist aber nicht erforderlich.

Wenn das Ziel ist, Beiträge zu Handlungsmöglichkeiten im Themenbereich Digitalisierung zu erstellen, sollte je nach Erfahrungen der Gruppe genügend Zeit zum inhaltlichen Austausch eingeplant werden.

ZIELE

Die Teilnehmer*innen setzen sich kreativ mit einem der Themen aus den vorangegangenen Modulen oder einem selbst gewählten verwandten Thema auseinander. Im Anschluss daran entwerfen sie einen Medienbeitrag, der auf dem Blog des Projektes #digital_global veröffentlicht werden kann.

Für die Medien-Steckbriefe verwendet das F3_kollektiv Materialien der Demokratielabore (<https://demokratielabore.de/>), ein Projekt der Open Knowledge Foundation Deutschland e.V. Im Rahmen des im April 2019 abgeschlossenen Projektes wurden verschiedene Materialien, Workshop- und Aktionsformate entwickelt. Der Fokus der Formate liegt auf der emanzipierenden Auseinandersetzung mit analogen sowie digitalen Tools und gesellschaftlichen Themen. Das Ziel ist die Vermittlung von Kompetenzen, Technologie nicht nur zu konsumieren, sondern vor allem für die positive Gestaltung von Gesellschaft einzusetzen.

INHALT UND ABLAUF

Die Übung dient der Planung eines Beitrags. In die Planung sollen Teilnehmer*innen auch einplanen, welche Kapazitäten sie nach dem Workshop zur Umsetzung des Vorhabens haben.

Die Teilnehmer*innen setzten sich kritisch mit unterschiedlichen Medienformen und -beiträgen auseinander. Mit einem eigenen Beitrag in Form eines Posts auf der #digital_global-Website (s.u. Vorbereitung), oder aber Insta-Stories, Tweets o.ä. (mit #digital_global markieren), erkunden sie Unterschiede und tauschen Erfahrungen und Tipps aus.

Es gibt Materialien zu folgenden Medien:

- Artikel (Textform; hierfür gibt es keinen Steckbrief, sondern nur die entsprechende Folie in der Präsentation)
- Audio/ Podcast
- Video
- Bilder(geschichten)
- Für alle Medienformate: Informationen zu kostenfreien Mediendatenbanken

Jenseits der mediendidaktischen Inhalte geht es in der Übung darum, dass die Teilnehmer*innen sich mit eigenen Handlungsmöglichkeiten im Alltag auseinandersetzen. Sie reflektieren, ob sie mit Hinblick auf Digitalisierung und digitale Medien bereits nachhaltig handeln oder wie sie Social Media für zivilgesellschaftliches Engagement nutzen. Alternativ können sie ein durch den Workshop inspiriertes kleines Projekt dokumentieren.

VORBEREITUNG

Die*der Teamer*in klärt mit der Lehrkraft oder Gruppenleitung ab, ob und in welchem Umfang die Teilnehmer*innen nach dem Workshop noch an dem Beitrag arbeiten können. In der Schule bietet es sich beispielsweise an, das Ergebnis als Projektarbeit in den Unterricht zu integrieren. Da unterschiedliche Kompetenzen gefördert werden, kann das Projekt je nach Rahmenlehrplan zu mehreren Fächern passen (Deutsch, Spanisch, Politik und Wirtschaft, Geographie).

Die*der Teamer*in informiert sich, welche Geräte und Programme die Teilnehmer*innen in der jeweiligen Institution nutzen könnten, um den ihnen alle Möglichkeiten zur Gestaltung ihres Projektes aufzeigen zu können. Wenn die Teilnehmer*innen privat weitere Möglichkeiten haben, können sie diese gerne einbringen.

Die Teamer*in klärt außerdem mit dem F3_kollektiv ab, wie eine Veröffentlichung der erarbeiteten Beiträge im Rahmen des Projektes ablaufen würde und spricht dies mit der Ansprechperson an z.B. der Schule ab.

DURCHFÜHRUNG

Die*der Teamer*in erklärt das Ziel und den Ablauf der Übung.

Die Teilnehmer*innen schauen sich an einem Beamer gemeinsam die Präsentation zu den Medienformaten an. Anschließend stellt die*der Teamer*in Fragen, die den Teilnehmer*innen helfen Themen zu brainstormen. Die Teilnehmer*innen entscheiden selbst, ob sie die Fragen in Stillarbeit beantworten (eigene Notizen, Zeichnungen machen) oder sich in Murmelrunden zu zweit zusammensetzen. Die*der Teamer*in stellt nun nacheinander folgende Fragen:

- Welche Rolle spielen digitale Medien und digitale Geräte in meinem Alltag?
- Gibt es etwas das ich bewusst oder unbewusst mache, dass mein digitales Handeln sozial, gerecht und/ oder nachhaltig macht (z.B. bewusst digitale Pausen machen und das Gerät ausschalten, Recycling und längere Nutzung der Handys und Computer in der Familie anstoßen, Insta-Stories gegen Rassismus erstellen, twittern für meine Mädchengruppe oder etwas ganz Anderes!)
- Bin ich in einer Gruppe aktiv, die sich auch für globale Gerechtigkeit einsetzt?
- Gestalte ich die Digitalisierung in meinem Alltag bereits mit, weil ich z.B. in einem Repair-Café, einer Freifunk-Initiative, einem Medienprojekt, einer Initiative gegen Hate Speech, in einer netzpolitischen Gruppe oder ganz anders aktiv bin?
- Hat mich im Workshop etwas inspiriert, was ich neu ausprobieren möchte?

Im dritten Schritt bilden sich die Kleingruppen: Die Teilnehmer*innen können sich zusammenschließen, weil sie motiviert sind das gleiche Medienformat zu erstellen oder weil sie zum gleichen Thema arbeiten wollen. Alle Teilnehmer*innen stehen im Kreis und Teilnehmer*innen können einen Vorschlag machen, zu was sie arbeiten möchten: „Ich möchte einen Bericht schreiben/ eine Bilder-Geschichte machen. Wer macht mit?“ „Ich möchte zum Thema XY etwas machen, weiß aber noch nicht wie. Wer macht mit?“ usw.

Sobald sich die Kleingruppen gefunden haben lesen die Teilnehmer*innen die Steckbriefe zu den Medienformaten, die sie interessieren, und tauschen sich dazu aus. Sie diskutieren nun die folgenden Fragen (Präsentation zeigen oder auf Flipchart schreiben):

- Welches Thema möchtet ihr vorstellen?
- In welchem Medienformat lässt sich das Thema am besten darstellen?
- Auf welches Medium habt ihr Lust? Welche Fähigkeiten wollt ihr dafür neu lernen und ausprobieren? Wie könnt ihr euch in der Gruppe dabei unterstützen?
- Ist der Plan realistisch: Wer macht was und wann soll was passieren?

Die Antworten zu diesen Fragen fassen sie auf einem Flipchart in dem folgenden Format fest:

Thema: _____

Gewählte Medienform und Umfang: _____ Länge bzw. Umfang des Beitrags (für Videos ungefähre Minutenangabe, für Texte ungefähre Wortangabe, plus Bilder oder GIFs)

Kurzbeschreibung: Beispiel: „In meinem Medienbeitrag möchte ich über das Thema XYZ sprechen und wähle dafür das Medium XYZ. Dabei würde ich gern Person A und Person B zu ihrer Meinung und Erfahrung mit dem Thema befragen...“

Zeitplan: _____

Verantwortlichkeiten: Person X bringt Aufnahmegerät mit, Person Y und Z bereiten den Text vor.

REFLEXION

Die 10-minütige Reflexionsphase kann entweder im Plenum mit der gesamten Gruppe oder in zwei kleineren Gruppen von den Teamer*innen angeleitet werden. Bei zwei Gruppen teilen sich die Teamer*innen auf. Der Vorteil liegt in darin, dass sich in

kleineren Gruppen Teilnehmer*innen sicherer fühlen könnten, ihre Gedanken mitzuteilen.

Fragen:

- Wie hat es sich angefühlt mit anderen zu planen eine gemeinsame Idee umzusetzen?
- Wie habt ihr entschieden, welchen Medienbeitrag und welches Thema ihr plant?
- War es einfach ein Thema zu finden? Warum? Wenn nicht, warum?
- Habt ihr Sorgen vor Reaktionen, die auf eure Medienbeiträge folgen könnten?
- Habt ihr bereits positive oder negative Erfahrungen im Umgang mit Reaktionen anderer in Sozialen Medien? Wenn nicht, habt ihr Ideen, was hilfreich sein kann?

FALLSTRICKE

- Möglicherweise sind die Teilnehmer*innen, die wenig oder kaum Erfahrung mit der Erstellung von Medienbeiträgen haben, oder die sich neu mit den vorausgegangenen Themen auseinandersetzen, eher zurückhaltend und vorsichtig mit der Beteiligung in Kleingruppen. Teamer*innen sollten vor allem diese Teilnehmer*innen darin ermutigen, sich mit Ideen und Fragen aktiv einzubringen. Wenn besonders große Unterschiede bezüglich von Erfahrung und Selbstvertrauen bestehen, kann es sinnvoll sein, die Kleingruppen so aufzuteilen, dass für alle ein ausreichender Lernraum gegeben ist.
- Hass und negative Kommentare sind in Sozialen Medien wie Facebook, Twitter u.a. weit verbreitet. Es ist wichtig mögliche negative Reaktionen zu antizipieren und gemeinsam mit den Teilnehmer*innen zu diskutieren, wie sich Zivilcourage im Netz zeigen lässt und öffentliche digitale Diskursräume gestärkt werden können.
- Über die zentralen Begriffe wie Hassrede, Diskriminierung, Cybermobbing etc. und den Umgang damit gibt es unter folgenden Links mehr zu erfahren:
 - <https://www.hass-im-netz.info/themen/artikel/bericht-2018-2019-rechtsextremismus-im-netz>
 - <https://www.das-netz.de/initiativen-gegen-hass-im-netz-wer-engagiert-sich-wie>
 - <https://no-hate-speech.de/de/>

LIZENZ

Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

Die für diese Übung verwendeten Materialien aus dem Projekt Demokratielabore wurden von der Organisation mediale pfade.org – Verein für Medienbildung e.V. entwickelt und stehen unter der Lizenz CC-BY 4.0 | OKF DE/mediale pfade.