

METHODENBESCHREIBUNG ZUR ÜBUNG

1, 2 oder 3? Das Quiz zur Digitalisierung

KURZBESCHREIBUNG

1, 2 oder 3? Ob am Desktop 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 10

Gruppengröße: beliebig

Raum, Aufbau: großer freier Raum, Stuhlkreis

Material: Computer, Beamer, Klebeband, Audio-Gerät inklusive Lautsprecher

Arbeitsmaterial: Quiz-Präsentation

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.

Das Quiz kann online auf der Projekt-Website im Raum oder an Computern, oder offline mit der vorab im Browser geladenen Präsentation im Raum gespielt werden.

DURCHFÜHRUNG

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. 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 2-3 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. Sobald die Teilnehmer*innen eine Frage richtig beantwortet haben, bekommen sie Punkte. Wenn der*die Teamer*in das Spiel kompetitiv gestalten möchte, kann das Team, das die **höchste Punktzahl am schnellsten erreicht hat**, „gewinnen“. **Im Anschluss an das Quiz** stellt der*die Teamer*in den Teilnehmer*innen ebenfalls Reflexionsfragen, über die sie sich in ihren Teams austauschen sollen.

Bei einem Online-Seminar kann das Quiz auch mit der gesamten Gruppe gespielt werden. Der*die Teamer*in teilt hierfür den eigenen Bildschirm. Programme wie BigBlueButton oder zoom haben eine Umfrage-Funktion. Über diese kann der*die Teamer*in abstimmen lassen, welche der jeweils drei Antworten der*die Teamer*in auswählen soll.

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

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