

3

Kreativ mit digitalen Technologien umgehen

Mittels digitaler Werkzeuge und Technologien neues Wissen sowie innovative Prozesse und Produkte schaffen. Individuell und kollektiv kognitiv arbeiten, um konzeptionelle Probleme und Problemsituationen in digitalen Umgebungen zu verstehen und zu lösen.



Illustration: Daria Rüttmann

Kompetenzbereich

Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz

**Kreativ mit digitalen
Technologien umgehen**



Hier geht es zur
zentralen Downloadseite
der Materialien:
bit.ly/dja-material



Version 1.2
Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

Thematische Einführung

digitale jugend arbeit

Bei dem Thema Digitalisierung und Kreativität denkt man zunächst an digitale Tools, die einem kreative Aktivitäten ermöglichen. Etwa an eine App zum Erstellen von Illustrationen oder an Tools, die kollaborative Kreativitätsprozesse ermöglichen. Diese Apps und Anwendungen können unseren (Arbeits-) Alltag bunter, kreativer und kollaborativer gestalten. Das kreative und innovative Potential der Digitalisierung geht jedoch weit darüber hinaus.

Medienrevolutionen – wie etwa der Buchdruck oder die Massenmedien des 20. Jahrhunderts – haben schon immer neue Wege der Wissensproduktion, -distribution und -konsumption hervorgebracht. Mit dem aufkommen des Web 2.0 hat sich die vormals eindeutige Trennlinie zwischen Konsument:in und Produzent:in aufgelöst. So haben sich neue Wissensökologien entwickelt, zu denen potentiell jede:r beitragen kann. Gleichzeitig sind zahlreiche neue, kreative Möglichkeiten entstanden, Informationen zugänglich zu machen. Die Öffnung von Wissen ermöglicht zudem eine kreative Weiternutzung. Nachvollziehbar wird das am Beispiel von *Wikipedia*. Das wohl erfolgreichste Projekt kollektiver, offener Wissensproduktion regt immer wieder Menschen dazu an, das dort erarbeitete Wissen auf innovative Art und Weise neu aufzubereiten. Spannende Projekte sind unter anderem *Wikiverse*, *Listen to Wikipedia* und *Einschlafen mit Wikipedia*.

Ein weiterer wesentlicher, den Zusammenhang zwischen Digitalisierung und Kreativität betreffender, Aspekt

lässt sich in der Maker- und Hackerkultur antreffen. Der Gedanke des Selbermachens, des Aneignens von Technik und die kreative Umnutzung von Technologien ist dort zentral. Egal ob praktisch mit Lötkolben und 3D-Drucker gearbeitet wird oder nur mit dem entsprechenden handwerklichen Spirit – mit dem Aufkommen digitaler Technologien hat sich eine eigene kreative Kultur entwickelt, die auch über Nerdkreise hinaus wirksam ist. Hilfe zur Selbsthilfe, Basteln, Neukombinieren, Reparieren und Entdecken stehen dabei im Vordergrund.

Auch darüber hinaus hält die Digitalisierung viele Versprechen für die Zukunft bereit. Doch was haben Schlagworte wie *virtual reality*, *gamification*, *data storytelling* u. ä. wirklich zu bieten? Wie lassen sie sich in meinem (Arbeits-)Alltag für kreative Prozesse nutzbar machen? Wie können digitale Technologien genutzt werden, um Wissen kreativ für junge Menschen aufzubereiten?

Dieses Modul widmet sich dem kreativen Umgang mit digitalen Technologien und Tools sowie digitalen Wissenswelten und kreativer Wissensproduktion.

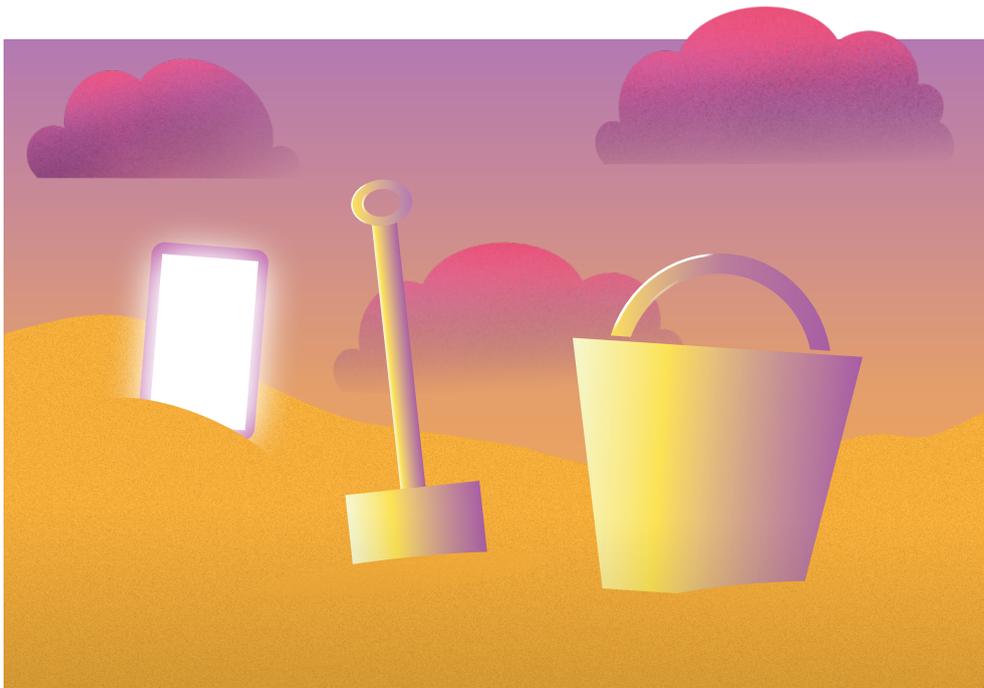
Inhalt

Seite

Aufgabe 1 s.29

Aufgabe 2 s.31





digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Problemfindung &
Lösungsentwicklung

Kompetenz
Kreativ mit digitalen
Technologien
umgehen

Stufe
Einstieg

Methode
Digital Sandbox Time

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten

Digitaler Sandkasten: Kreativ mit digitalen Technologien umgehen

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.3

In dieser Aufgabe bekommen die Teilnehmer:innen einen Einblick, welche Möglichkeiten der kreative Umgang mit digitalen Tools und Technologien bietet. Ziel ist es sich in den kreativen Umgang mit diesen hineinzudenken und verschiedene Tools kreativ miteinander zu kombinieren.

Ablauf

Diese Aufgabe ist methodisch inspiriert durch die Methode „Digital Sandbox Time“, welche die Bildungsberaterin Nele Hirsch auf ihrem Blog ebildungslabor.de beschreibt. Zunächst werden Zettel aus einem Lostopf gezogen, auf welchen jeweils ein Tool oder eine Aktivität steht. In Zweiergruppen setzen sich die Teilnehmer:innen dann unter folgenden Fragestellungen mit den jeweiligen Tools und Aktivitäten auseinander:

- Wofür ist das Tool/die Aktivität gedacht?
- Für welche kreativen Prozesse kann ich das Tool privat nutzen?
- Für welche kreativen Prozesse kann ich das Tool/die Aktivität beruflich nutzen?
- Welche kreativen Nutzungsmöglichkeiten gibt es noch?



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«



digitale jugend arbeit

Wenn die Teilnehmer:innen fertig sind, ziehen sie einen zweiten Zettel. Auch für das zweite Tool/die zweite Aktivität können sie die oberen Fragen beantworten. Der Fokus sollte jedoch auf folgender Frage liegen:

- Wie kann ich die beiden Tools/Aktivitäten für einen kreativen Prozess miteinander verbinden?

Folgende Tools und Aktivitäten könnten im Lostopf sein:

Maker Culture	Scratch	Notion
Raspberry Pi		
littleBits	Emoji Simulator	Virtual Reality
3D Drucker	TikTok	
Pageflow	Emojipedia	Minecraft
Twine	Data Storytelling	
Data Gif Maker	Gather Town	Gamification

Kompetenzbereich
Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz
Kreativ mit digitalen Technologien umgehen

Stufe
Einstieg

Methode
Digital Sandbox Time

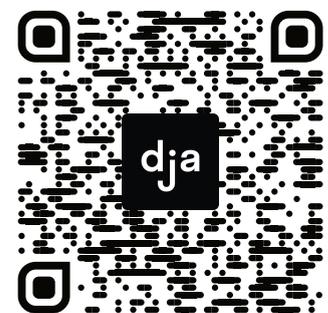
Ausstattung
Bildungsmaterialien

Am Ende ist es sinnvoll, die Ergebnisse im Plenum vorzustellen, auszuwerten und zu vertiefen.

Dauer
90 Minuten

Hinweis zur Moderation

- Je nach Gruppengröße sollten die Zettel mit den einzelnen Tools/Aktivitäten mehrmals in den Lostopf geworfen werden, damit jede Zweiergruppe zwei verschiedene Zettel ziehen kann.



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«



Wikitransformia

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.3

In dieser Aufgabe lernen die Teilnehmer:innen, Wissen mithilfe von digitalen Technologien kreativ für junge Menschen aufzubereiten.

Ablauf

Die Teilnehmer:innen finden sich in Kleingruppen von 2-4 Personen zusammen. Gemeinsam begeben sie sich auf die Suche nach einem *Wikipedia*-Artikel zu einem zielgruppenrelevanten, aber nicht unbedingt naheliegenden oder augenscheinlichen Thema. Alternativ können sie sich von *Wikipedia* auch zufällige Artikel vorschlagen lassen. Wenn sie sich für einen Artikel entschieden haben, überlegen sie sich, wie sie das in diesem Artikel dargestellte Wissen auf eine kreative, ihrer Zielgruppe ansprechende Art und Weise aufbereiten können. Je nach Umfang der von ihnen gewählten Methode beginnen sie anschließend mit der Umsetzung oder der Konzeption dieser Projekte. Am Ende werden die Ergebnisse im Plenum vorgestellt und reflektiert.

Hinweise zur Moderation

- Es ist sinnvoll, den Teilnehmer:innen einige Beispiele für mögliche Formate der kreativen Wissensproduktion zur Verfügung zu stellen. Eine Liste solcher Beispiele könnte z. B. die folgenden Formate umfassen: *Instagram*-Story, *TikTok*-Video, Memes, Challenges, Podcasting, *Gamification*, App- / Softwareentwicklung.
- Je nach Komplexitätsgrad und nach den Vorkenntnissen der Teilnehmer:innen kann das Projekt praktisch umgesetzt oder nur skizziert werden.



digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich

Problemfindung &
Lösungsentwicklung

Kompetenz

Kreativ mit digitalen
Technologien
umgehen

Stufe

Vertiefung

Methode

Gruppenarbeit

Ausstattung

Bildungsmaterialien

Dauer

90 Minuten



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
>>bit.ly/dja-material<<