Digitale Bedürfnisampel

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.2

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz
Erkennen von Bedürfnissen und Umsetzungen digitaler Lösungen

Stufe
Einstieg

Methode
Brainstorming, Recherche, Diskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien + Moderationskarten (mehrere Farben empfohlen)

Dauer
90 Minuten

Ziel der Aufgabe ist es, dass die Teilnehmer:innen ihre alltäglichen Bedürfnisse reflektieren und sich den dazu passenden digitalen Lösungen bewusst werden.

Ablauf

Die Aufgabe besteht aus 3 Teilen. Im ersten Teil sammeln die Teilnehmer:innen im Plenum Bedürfnisse, Tätigkeiten oder Aufgaben, die ihnen in ihrem persönlichen Alltag begegnen. Diese werden auf weiße Mod-Karten geschrieben und an eine Stellwand oder ein Board gepinnt.

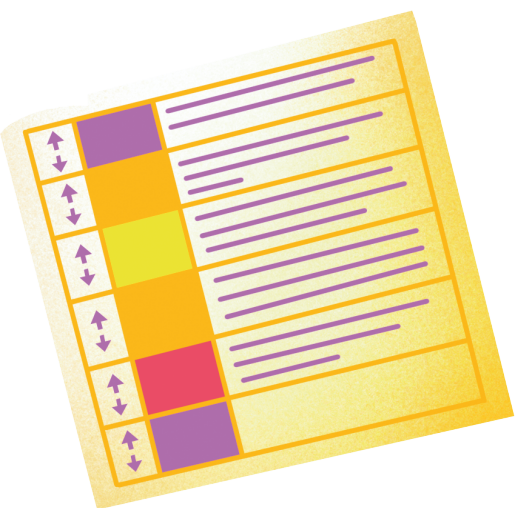
Im zweiten Teil sollen sie darüber nachdenken, wie für diese Dinge ein digitales Hilfsmittel aussehen könnte. Die Teilnehmer:innen bekommen rote, gelbe und grüne Mod-Karten und sollen, ohne über konkrete Lösungen nachzudenken, aufschreiben, was ein solches digitales Hilfsmittel können sollte. Auf die jeweils farbigen Mod-Karten soll folgendes geschrieben und zum jeweiligen Bedürfnis gepinnt werden:

Rot: Welches Problem möchtet ihr mit einem digitalen Hilfsmittel lösen?
Gelb: In welcher Form sollte dieses digitale Hilfsmittel umgesetzt sein (bspw. App, Webseite, Gadget etc.)?
Grün: Welche Kompromisse wärt ihr bereit, dafür einzugehen (bspw. auftretende Kosten, zusätzliches Gerät herumtragen, erhöhter Stromverbrauch, etc.)?

Die Zwischenergebnisse werden kurz im Plenum besprochen.

Im dritten Teil finden sich die Teilnehmer:innen in Kleingruppen von jeweils 2–3 Personen zusammen und suchen sich ein Bedürfnis aus, zu dem sie recherchieren wollen. Sie suchen nach Plattformen, Tools, Gadgets etc., welche eine gute digitale Lösung für das jeweilige Bedürfnis darstellen, unter Berücksichtigung der vorher gesammelten Kriterien auf den bunten Mod-Karten.

Das Ziel ist dabei nicht, ein digitales Hilfsmittel zu finden, welches allen Kriterien entspricht, sondern eine gezielte und bewusste Auswahl zu treffen. Sollten die Teilnehmer:innen kein wirklich passendes digitales Hilfsmittel finden, können sie sich auch eines ausdenken und dieses konzeptionieren.
Sollte eine Gruppe schnell ein passendes Hilfsmittel finden, können sie sich das nächste Bedürfnis schnappen und dazu recherchieren.



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

Beispiel:

Im ersten Teil wurde das Bedürfnis »Sammeln von Sportdaten (konkret: Joggen)« gesammelt. Im zweiten Teil haben die Teilnehmer:innen folgendes auf die farbigen Karten geschrieben: Auf den **roten Karten** steht dann etwas wie »fehlende Daten für Fortschritt«, »schwierig zum Mitzählen« oder »Wunsch nach Genauigkeit«. Auf den **gelben Karten** steht etwas wie »Armband«, »Chip im Arm« oder »App fürs Smartphone«. Auf den **grünen Karten** steht letztendlich »Preisgeben persönlicher Daten«, »zusätzliche Edelmetalle für neues Gerät« und »Kosten für App/neues Gerät« sein.

Eine Gruppe recherchiert zu diesem Bedürfnis und findet eine App heraus, mithilfe der man über sein Smartphone die Daten sammeln kann. Die App ist zwar kostenlos, gibt dafür aber die gesammelten Daten an den Hersteller weiter. Daher sucht die Gruppe noch ein Fitnessarmband, welches autonom vom Smartphone die eigene Geschwindigkeit misst. Ein weiterer produzierter Akku fällt allerdings zu Lasten der Umwelt. Schließlich fällt der Gruppe noch ein, dass man mit einer Stoppuhr zuhause und der gelaufenen Streckenlänge prima die Durchschnittsgeschwindigkeit beim Joggen berechnen kann. Diese 3 Hilfsmittel trägt die Gruppen dann den anderen vor.

Die Ergebnisse werden abschließend im Plenum vorgestellt.
Abschließend können folgende Fragen zur Diskussion gestellt werden:

- Inwiefern können digitale Hilfsmittel analoge Bedürfnisse erfüllen?
- Welcher Unterschied besteht zwischen analogen und digitalen Bedürfnissen?
- Welche analogen Bedürfnisse können nicht digitalisiert werden?

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz
Erkennen von Bedürfnissen und Umsetzungen digitaler Lösungen

Stufe
Einstieg

Methode
Brainstorming, Recherche, Diskussion

Ausstattung
Bildungsmaterialien + Moderationskarten (mehrere Farben empfohlen)

Dauer
90 Minuten

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