

DIGITAL DIVIDE IN DEUTSCHLAND

Workshop-Konzept und Umsetzungshinweise

Durchführungshinweise

Einleitung: Ziel des Workshops ist es, zur Auseinandersetzung und Sensibilisierung mit dem Thema „Digital Divide in Deutschland“ beizutragen. Dabei sollen neue Perspektiven zum Grad der Digitalisierung unterschiedlicher gesellschaftlicher Gruppen erlangt werden. Der Workshop wird eingeleitet durch ein thematisch passendes Warm-up, das die Teilnehmenden zu neuen Erkenntnissen zur Digitalität der deutschen Gesellschaft führt. Im Kern des Workshops steht die Auseinandersetzung der Teilnehmenden mit den Herausforderungen und Bedürfnissen verschiedener gesellschaftlicher Gruppen und ihren Einschränkungen bei dem Zugang zu digitalen Medien. Als Ergebnis des Workshops bilden sich die Teilnehmenden selbst eine Meinung zu Vor- und Nachteilen von (fehlender) Digitalität und identifizierten damit verbundene Probleme. Als Beitrag zu deren Lösung werden konkrete, den digitalen Zugang unterstützende Produkte gesammelt bzw. entwickelt.

Dauer:	2,5–3 Stunden ohne Pausen, bei stringenter Moderation und Wahl der Variante A; kann auf ca. 4 Stunden ausgeweitet werden.
Gruppengröße:	5–30 Personen Bei mehr als 20 Personen sollte auf jeden Fall eine zweite Moderation eingeplant werden und die Durchführungsdauer wird sich um ca. 25 % erhöhen, da Gruppenprozesse in der Regel länger dauern.
Altersgruppen:	Ab ca. 16 Jahren
Vorbereitung:	Zur ausführlichen Vorbereitung bedarf es ca. 3–4 Stunden Einarbeitung in den Ablauf, die Materialien und die Tools. Die Einarbeitungszeit ins Thema hängt vom Vorwissen der Moderation ab.
Varianten:	<p>Präsenz-Workshop: Diese Variante ist vermutlich die am häufigsten gewählte. Hier kommen Moderation und Teilnehmende in einem Raum zusammen und arbeiten in einem klassischen Workshopformat, welches jedoch durchaus von digitalen Tools gestützt werden kann.</p> <p>Digitaler Workshop: Es ist auch eine ortsunabhängige, rein digitale Durchführung mittels Webinar- oder Webkonferenz-Software möglich. Hinweise zur digitalen Umsetzung, den damit verbundenen Herausforderungen und geeigneten Tools enthält der <i>Service-Bereich</i>. Der Ablaufplan orientiert sich im Folgenden an einer Durchführung als Präsenz-Workshop.</p>

Ausstattung & Material

Der Workshop kann je nach Interessen und Vorkenntnissen der Moderation und der Teilnehmenden sowie Zielsetzung eher klassisch in analoger Form oder digital mit Online-Tools (z. B. für Abstimmungen, kollaboratives Arbeiten, Wissensaustausch und Dokumentation) durchgeführt werden. Dazu gibt es innerhalb des Ablaufplans jeweils Hinweise unter dem Stichwort *digitale Variante*. Weiterführende Informationen zu den Tools finden Sie im Service-Bereich.

Empfohlen wird ein Mix aus analogen und digitalen Methoden, sodass methodische Abwechslung entsteht. Eine digitale Dokumentation der Arbeitsergebnisse ist insbesondere dann besonders hilfreich, wenn im Nachgang dieselben oder andere Teilnehmende noch weiter an den Ergebnissen arbeiten sollen oder eine Veröffentlichung der Ergebnisse geplant ist.

Ausstattung

- › Internetverbindung
- › Flipchart
- › Karteikarten
- › Pinnwand
- › Stifte
- › Beamer/digitales Anzeigergerät
- › Lautsprecher
- › Digitale Endgeräte
- › Kopfhörer

Optional:

- › Preise
(z. B. Süßigkeiten)
- › Ball

Optional für Spielvariante 2:

- › Augenbinden/Schals

Optional für multimediale Ausarbeitung:

- › Kamera
- › Mikrophon

Materialien

- › Präsentation inkl. Videos

Spielvariante 1:

- › Runden-Karten Spiel 1
- › Moderationshinweise

Spielvariante 2:

- › Gruppen-Karten Spiel 2
- › Moderationshinweise Spiel 2

Optional für multimediale Ausarbeitung:

- › Praxisanleitung Film- und Audioproduktion
(online)
- › Handout Film- und Audioproduktion
(ausgedruckt)
- › Einwilligungserklärung
(ausgedruckt)

Online-Tools

- › Etherpad
- › Mentimeter|Kahoot
- › Padlet|Miro

Optional für multimediale Ausarbeitung:

- › Präsentationstool
(PowerPoint|LibreOffice|Prezi)
- › Tools für Film/Audio
(s. Handreichung Film/Audio-Produktion)

Ausstattung & Material

Sofern digitale Tools eingesetzt werden, muss eine ausreichend performante Internetverbindung für alle Teilnehmenden zur Verfügung stehen. Darüber hinaus müssen alle Teilnehmenden ein digitales Endgerät (Laptop, Tablet oder Smartphone) nutzen können. In der Regel sollte hier auf das Konzept Bring Your Own Device (BYOD) gesetzt werden, d. h., alle bringen ihr persönliches Endgerät mit. Jedoch sollten für Teilnehmende ohne eigenes Endgerät einige Leihgeräte zur Verfügung stehen.

Ablaufplan

Schritt 01/06

Begrüßung und Vorstellung des Ablaufs

Die Teilnehmenden werden begrüßt und anhand des Ablaufplans in der Präsentationsvorlage wird das Programm des Workshops vorgestellt.

Schritt 01/06

Dauer:
5 Minuten

Gruppenform:
Plenum

Ausstattung/Materialien:
Präsentation
Beamer

Alternativ:
vorbereiteter Ablaufplan auf Flip-
chart oder Tafel



Schritt 02/06

Warm-up: Wie digital ist Deutschland?

Variante A: Spielerischer Einstieg durch Positionierung im Raum

Im analogen Format liest die Moderation dazu einzelne Fragen vor und gibt jeweils eine gedachte Linie im Raum bzw. mehrere Pole/Ecken vor. Die Teilnehmenden werden aufgefordert, aufzustehen und sich entsprechend ihrer eigenen Antwort auf die jeweilige Frage entlang der vorgegebenen Linie/Pole im Raum zu positionieren, indem sie sich untereinander absprechen.

Die Moderation bittet jeweils einzelne Teilnehmende, ihre Position zu erklären (z. B. ihre Schätzung zu nennen, ggf. erläutern, wie sie zu der Schätzung kommen). Im Anschluss löst die Moderation auf, indem die tatsächliche Antwort genannt wird.

Optional: Die Teilnehmenden, die die richtige Antwort genannt hatten oder mit ihrer Schätzung am nächsten lagen, erhalten eine kleine Belohnung.

Die Präsentation enthält zusätzlich jeweils eine Grafik mit zusätzlichen Informationen zur Frage, die genutzt werden kann, um die Frage einzuordnen.

Schritt 02/06

Dauer:
15 Minuten

Gruppenform:
Plenum

Ausstattung/Materialien:
Alle Varianten:
Beamer
Lautsprecher

Variante A
Präsentation
Größerer Raum mit freier Fläche,
alternativ draußen oder auf einem Flur

Variante B
Digitale Endgeräte

Digitale Variante:
Variante B:
Abstimmung via Mentimeter und automatische Visualisierung der Ergebnisse

Ablaufplan

Folgende Fragen sind in der Präsentation enthalten (ggf. kann die Moderation eine Auswahl treffen):

- Wie viel Prozent der Bevölkerung in Deutschland sind eurer Meinung nach noch offline?
- Wie viel Prozent der über 70-Jährigen nutzen eurer Meinung nach das Internet (zumindest gelegentlich)?
- Über welches Gerät nutzen eurer Meinung nach die meisten Menschen das Internet? (Ecken bilden: Laptop, Desktop-Computer, Smartphone, Tablet).
- Wofür wird das Internet von Menschen in Deutschland eurer Meinung nach am meisten genutzt? (Ecken bilden: Suchmaschinen benutzen, Online-Shopping, Musik- oder Video-Streaming, Games)
- Hinweis: Bei dieser Frage lohnt zur kritischen Einordnung der Studie (D21-Digital-Index 2019/2020) im Nachgang die Diskussion, warum der Aspekt „Social Media“ nicht als Antwortmöglichkeit auftaucht, obwohl er sicherlich einen großen Teil der Internetnutzung ausmacht.
- Wie viel Prozent der Bevölkerung haben schon einmal erlebt, dass sie einen bestimmten Dienst, der sonst offline stattfindet (z. B. Check-In, Arzttermin vereinbaren ...), jetzt nur online nutzen konnten?
- Wie viele Soziale Medien nutzen Menschen in Deutschland im Schnitt? (z. B. WhatsApp, YouTube, Facebook, Instagram, Snapchat, LinkedIn, Twitter, TikTok, ...)

Variante B: Digitaler Einstieg durch Online-Quiz

In der digitalen Variante werden dieselben Fragen gestellt, die Teilnehmenden stimmen aber über ein digitales Abstimmungstool ab und die Ergebnisse werden visualisiert, bevor die Auflösung erfolgt.

Zum Abschluss wird **in beiden Varianten** gemeinsam das Video angeschaut, welches in der Präsentationsvorlage enthalten ist. Im Video geht es darum, die unterschiedlichen Nutzer_innengruppen in Bezug auf das Internet zu charakterisieren und den Teilnehmenden einen Einblick in deren unterschiedlichen Zugang zum Internet zu geben. Im Anschluss wird kurz diskutiert, welche Aspekte für die Teilnehmenden ggf. besonders überraschend oder bemerkenswert waren.

Ablaufplan

Schritt 03/06

Digitale Zugänge mit Beeinträchtigung

In dieser Phase wird ein Spiel durchgeführt, in welchem in mehreren zeitlich begrenzten Runden von Kleingruppen verschiedene Aufgaben gelöst werden müssen. Dabei sind die Gruppen von verschiedenen Einschränkungen betroffen, die das Lösen der Aufgabe erschweren. So sollen selbstwirksam und spielerisch die ungleichen Zugangsvoraussetzungen zur Digitalität erfahrbar werden.

Die Gruppenzuteilung erfolgt am besten zufällig, indem die Teilnehmenden bis drei durchzählen. Bei großen Gruppen (über 15 Personen) ggf. bis sechs durchzählen lassen und je Kategorie zwei Kleingruppen bilden.

Für dieses Spiel steht eine zweite Variante zur Verfügung, die komplexer, etwas theoretischer und mit Fokus auf Themen der politischen Bildung ausgestaltet ist und sich damit ggf. für eine ältere Zielgruppe besser eignet. Die Umsetzungshinweise hierfür sind den entsprechenden Moderationsmaterialien beigelegt.

Spielvariante 1:

Die Moderation liest den Eingangstext vor und erläutert den Ablauf und die Regeln (s. Moderationshinweise).

Die Kleingruppen konkurrieren um die Verlosung von 2 (bei mehr als 3 Gruppen entsprechend mehr) Early-Access-Lizenzen für ein neues Online-Spiel. Dazu müssen sie in vier Runden Aufgaben lösen. Alle Gruppen erhalten die gleichen Fragen und Aufgaben. Und doch haben nicht alle Gruppen die gleichen Voraussetzungen, denn:

Pro Runde zieht jede Gruppe verdeckt eine Runden-Karte. Jede Karte erhält einen Hinweis auf Einschränkungen, welche die Chancen auf den Sieg entweder erleichtern oder erschweren. (Bei mehr als 3 Gruppen müssen die Gruppen-Karten entsprechend mehrfach ausgedruckt werden und es ergeben sich mehrere Gruppen mit derselben Einschränkung je Runde).

Schritt 03/06

Dauer:

50 Minuten

Gruppenform:

Kleingruppen

Ausstattung/Materialien:

Beide Varianten:

Endgeräte

Timer

Spielvariante 1:

Runden-Karten Spiel 1

(ausgedruckt, bei mehr als drei Gruppen mehrfach)

Moderationshinweise Spiel 1

Spielvariante 2:

Gruppen-Karten Spiel 2

(ausgedruckt, bei mehr als drei Gruppen mehrfach)

Moderationshinweise Spiel 2

Augenbinden/Schals

Digitale Variante:

Spielvariante 1:

Mentimeter/Kahoot

Spielvariante 2:

Dokumentation der Ergebnisse in Etherpad

Ablaufplan

Die Moderation achtet auf die Zeitvorgabe je Runde und darauf, dass die vorgegebenen Einschränkungen eingehalten werden.

Für jede Runde werden Punkte vergeben. Das schnellste Team erhält 3 Punkte, das zweitschnellste 2 Punkte, das letzte (bzw. bei mehr als 3 Gruppen alle weiteren Teams) 1 Punkt. Wer es nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit schafft oder sich nicht an die Einschränkungen hält, bekommt für diese Runde 0 Punkte.

Das Team, das am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt die limitierten Tickets. Die anderen gehen leider leer aus.

Schritt 04/06

Diskussion der Erlebnisse

In der Diskussionsphase tauschen sich die Teilnehmenden über ihre Erfahrungen während des Spiels aus. Dazu kann ein Halbkreis oder Kreis gebildet werden und die Teilnehmenden werfen sich gegenseitig einen Ball zu, um sich das Rederecht zu erteilen. Jede_r Teilnehmende sollte kurz zu Wort kommen.

Leitfragen:

- Mit welchen Beeinträchtigungen wurdet ihr konfrontiert? Wie hat sich das angefühlt?
- Welche Aufgabe war besonders schwer und warum?
- Wie sind die Einschränkungen im Spiel auf die Bevölkerung übertragbar?
- Kennt ihr noch weitere Beeinträchtigungen, die das Lösen der gestellten Aufgaben erschwert hätten?
- Wer könnte davon noch betroffen sein?

Schritt 04/06

Dauer:
20 Minuten

Gruppenform:
Plenum

Ausstattung/Materialien:
Optional: Ball

Ablaufplan

Die Grundidee des Spiels ist eine selbstwirksame Erfahrung verschiedener Beeinträchtigungen und der dadurch bedingten unterschiedlichen Teilhabechancen (bzw. im Spiel: Gewinnchancen). Wenn die Teilnehmenden ihre Spielerfahrung mit den zufällig ausgewählten Beeinträchtigungen als unfair beschreiben, kann man hierauf genauer eingehen und herausarbeiten, dass auch die Betroffenen in der Gesellschaft unfaire Benachteiligungen erleben und es daher ein gesellschaftliches Anliegen sein kann, trotzdem Teilhabe für alle zu gewährleisten.

Zum Ende der Diskussionsphase können mittels der Präsentationsvorlage nochmals verschiedenste Beeinträchtigungen aufgelistet werden, die im Kontext „Digital Divide“ eine Rolle spielen.

Schritt 05/06

Digitale Klüfte verringern

Zu Beginn dieser Phase finden sich die Teilnehmenden entweder wieder in ihren alten Kleingruppen zusammen oder werden neu zusammengesetzt.

Variante A:

Die Kleingruppen erhalten nun den Auftrag, in Bezug auf eine bestimmte Beeinträchtigung, die den Zugang zu und die Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT) erschwert/verhindert, bestehende Unterstützungsangebote zu recherchieren und eigene Ideen zur Unterstützung der Betroffenen zu entwickeln.

Schritt 05/06

Dauer:

Variante A:
30–60 Minuten

Variante B:
60–120 Minuten

Gruppenform:
Kleingruppen

Ausstattung/Materialien:

Alle Varianten:
Flipchart
Pinnwand oder Poster
Stifte
Klebezettel

Beamer
Lautsprecher
Digitale Endgeräte

Ablaufplan

Mögliche Beeinträchtigungen:

- Blindheit bzw. schlechtes Sehvermögen
- Gehörlosigkeit
- Kein/schlechter Internetanschluss am Wohnsitz
- Sprachbarrieren
- Analphabetismus
- Keine Erfahrung mit dem Internet
- Geistige Beeinträchtigungen

Die Ideen/Unterstützungsangebote werden digital oder analog gesammelt und am Ende in der großen Runde präsentiert, ergänzt und diskutiert.

Die Moderation kann ggf. weitere Maßnahmen vorstellen, die bereits umgesetzt werden.

Variante B:

Die Teilnehmenden sollen sich in Kleingruppen überlegen, mit welcher digitalen Anwendung, Dienstleistung o. ä. sie sich besonders gut auskennen und die sie anderen erklären möchten.

Die Teilnehmenden werden dann dazu aufgefordert, hierzu ein kurzes Erklärvideo oder eine Art Podcast zu erstellen, welches Personen weiterhilft, die diesbezüglich wenig oder keine Erfahrung haben.

Variante B:

Optional:
Aufnahmegerät, Videokamera, Stativ

Handreichung Film- und
Audioproduktion

Optional:
Einwilligungserklärung

Digitale Variante:

Variante A:
Digitale Dokumentation mit Padlet o. ä.

Variante B:

Prezi/PowerPoint/LibreOffice
Audio-/Video-Tools

Ablaufplan

Die Teilnehmenden sollen dabei berücksichtigen, dass sie mit ihrem Format möglichst wenige Menschen von der Nutzung ausschließen. Nicht alles muss tatsächlich umgesetzt werden (bspw. Untertitelung in mehreren Sprachen), es sollte aber in irgendeiner Form mitgedacht und festgehalten werden.

Am Ende dieser Phase werden die fertigen Formate in der großen Runde präsentiert.

Optional können die Podcasts/Videos bei Einverständnis der Teilnehmenden auch veröffentlicht werden. Hierzu ist eine Einverständniserklärung der Teilnehmenden nötig. Hinweise enthält die Handreichung Film- und Audioproduktion.

Schritt 06/06 **Abschlussrunde**

Mithilfe eines Feedback-Tools wird erhoben, wie zufrieden die Teilnehmenden mit dem Workshop waren und wie hilfreich sie die einzelnen Elemente fanden.

Das Feedback wird in der Runde noch kurz diskutiert.

Schritt 06/06

Dauer:
15 Minuten

Digitale Variante:
Alternativ kann eine anonyme Online-Umfrage, z. B. mit Mentimeter, erstellt werden, deren Ergebnisse visualisiert und ggf. kurz diskutiert werden.