

## Methodenbeschreibung: Digitalisierung – ein Quiz

**Methode:** Quiz

**Zeitaufwand:** 40 Minuten

**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 (TM)

**Benötigtes Vorwissen der Teilnehmer\*innen (TN):** \*\* (von 5 Sternen)

**Komplexität der Übung für TN:** \* (von 5 Sternen)

### Ziele

Die TN 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 TM entscheiden, ob sich alle Fragen bezüglich ihres Schwierigkeitsgrades für die Gruppe eignen. Fragen können auch übersprungen werden. Das Quiz kann online auf der Projektwebseite im Raum oder an Computern, oder offline mit einer Präsentation im Raum gespielt werden.

#### Ablauf im Raum (online und offline)

Zur Vorbereitung klebt der\*die TM 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 (Dokument zum Download oder alternativ das interaktive Tool auf der Webseite) an die Wand projiziert. Zu Beginn der Übung stellen sich die TN außerhalb der Antwortfelder auf. Der\*Die TM erklärt den TN den Ablauf des Spiels. Die Quiz-Präsentation startet und der\*die TM liest die erste Frage vor. Die TN 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 TM während der Auswahlzeit Musik abspielen und/oder am Ende der Zeit ein akustisches Signal geben. Die\*der TM klickt die Antwort an, für die sich die meisten TN entschieden haben (das Feld auf dem die meisten TN stehen). Anschließend geht der\*die TM zur nächsten Präsentationsfolie, auf der die richtige Antwort steht. Eine\*r der TN wird gebeten, die Erläuterung vorzulesen. Nach dem Quiz kommen alle TN für eine gemeinsame Reflexion in einem Stuhlkreis zusammen.

#### Ablauf online am Computer

Die TN können das Quiz auch selbstständig oder in Teams (Kleingruppen von 2-3 Personen) mit einem digitalen Endgerät auf der Projekthomepage selbst spielen. Der\*die TM erklärt am Anfang den Ablauf und organisiert die Einteilung in Teams. In den Teams klicken sich die TN in ihrem Tempo gemeinsam durch die Fragen. In dem Quiz sind ausgewählte Begriffe mit dem Glossar verlinkt, in dem die TN selbstständig Begriffe nachschlagen können, wenn sie einzelne Begriffe

bilden  
F3\_kollektiv suchen  
verändern

nicht verstehen. Sobald die TN eine Frage richtig beantwortet haben, bekommen sie Punkte gut geschrieben. Wenn die TM 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 TM den TN ebenfalls Reflexionsfragen, über die sie sich in ihren Teams austauschen sollen.

### **Reflexion/ Auswertung**

Anschließend leitet der\* die TM 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 TN im Kreis und der\*die TM stellt die Fragen in die Runde und die TN, die möchten können sie beantworten.

Das Kugellager ist eine (Auswertungs-)Methode, in der sich die TN in zwei Reihen gegenüber aufstellen/ hinsetzen. Jede\*r TN muss ein Gegenüber haben. Nun wird die erste Frage gestellt. Die TN-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 TN gegenüber. Die nächste Frage wird vorgelesen und der Ablauf beginnt von vorne. Ein Vorteil dieser Methode gegenüber einer Diskussion im Plenum ist, dass alle TN zu Wort kommen können. Ein Nachteil ist, dass der\*die TM auf das Gesagte der TN nicht eingehen kann.

Fragen:

- Welche Antwort hat euch am meisten überrascht?
- Ist es euch leicht gefallen, 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 TN, 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 TM 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 TN alle Begriffe im Text verstehen. Die TN 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 TM durch das bewusste Mischen von Teams (Ablauf am Computer) für mehr Chancengleichheit sorgt und sich der \*die TM vor Augen hält, dass der Moment des Wettbewerbes nur ein Spielmerkmal neben vielen anderen ist.



#digital\_global: Das Digitalisierungs-Quiz von [F3\\_kollektiv](#) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#).

F3\_kollektiv e.V.  
Neuerburgstr. 4  
51103 Köln

[mail@f3kollektiv.net](mailto:mail@f3kollektiv.net)  
[www.f3kollektiv.net](http://www.f3kollektiv.net)