

Steckbrief für „Analytica verkündet“

Methode zur Reflexion von Zukunftsszenarien der Datenanalyse

Ziele der Methode

- Reflexion
- Exploration
- Artikulation
- Medienanalyse

Checkliste

In Stichpunkten, z.B. Rahmen, Zeit, Technik, Material

Zeit: ca. 90 bis 120 Minuten

Technik: Beamer, Computer, Soundgerät

Material: Kreppband o.ä. für Linie, die mitten im Raum gezogen wird

Zwei Schilder, eins + und eins mit – Symbol

ausgedruckte Arbeitsblätter

Stifte

Ablauf

Detaillierte Beschreibung der Umsetzung

Die TN stellen sich nebeneinander auf die Linie. Der Spielleiter liest den Einleitungstext laut vor. Damit werden die TN in die Zukunft versetzt. Hier regiert Analytica. Die Linie ist der Zeitpunkt, an dem Analytica an den Start geht.

Nach einem selbstgewählten Soundsignal wird auf einer Wand mit dem Beamer das erste neue Gesetz von Analytica gezeigt. Die TN müssen das Gesetz bewerten. Wird es positiv bewertet, gehen sie einen kleinen Schritt vor, wird es negativ bewertet, gehen sie einen kleinen Schritt zurück. Jedes neue Gesetz wird mit dem Soundsignal angekündigt und wird mit einem Schritt vor oder zurück bewertet. Wiederholen, bis alle Gesetze von den TN bewertet wurden.

An den letzten Positionen zur Mittellinie lässt sich ablesen, ob die Gesetzte insgesamt für den einzelnen TN eine positive oder negative Veränderung bewirkt haben.

Es folgt die Reflexionsrunde:

Die Arbeitsblätter werden verteilt. Die einzelnen Gesetze werden hier unter dem Gesichtspunkt bewertet, welche Tendenz zu erkennen ist: Ist es eine reine Zukunftsversion, ist eine Tendenz in Richtung des Gesetzes erkennbar oder ist es bereits Realität.

Anschließend werden die Ergebnisse aus dem Spiel und den Arbeitsblättern gemeinsam diskutiert.

Varianten

Ideen für Modifikationen/Anpassungen der Methode an unterschiedliche Kontexte und Zielgruppen

1. Die TN bilden am Anfang kleine Gruppen(2 bis 4 TN). Die Gesetze werden sofort in der Gruppe diskutiert und bewertet.
2. Nach jedem neuen Gesetz stellen sich die TN an der Nulllinie auf. Sie können sich je nach ihrem Zustimmungs- oder Ablehnungsgrad zu dem neu angezeigten Gesetze, mehr oder weniger von der Nulllinie entfernen.
3. Spiel kann auch analog, ohne Beamer und Computer gespielt werden. Die Gesetze werden ausgedruckt und hochgehalten. Das Geräusch kann mit einem Smartphone erzeugt werden.
4. Die gesammelten TN-Gesetze werden noch einmal gemeinsam durchgespielt.
5. Die Bewertung erfolgt nicht durch Schritte im Raum, sondern mit dem Analyse-Tool Plickers.

Tipps/Tricks

Hinweise und Erfahrungen bei der Umsetzung

Je nach zur Verfügung stehender Zeit, kann die Anzahl der Gesetze variiert werden.

In der Reflexionsrunde können auch die TN nach möglichen neuen Gesetzen gefragt werden, die Analytica erlassen soll.

Hinweis darauf, dass es beim Arbeitsblatt nicht um richtig oder falsch geht, sondern nur um die persönliche Einschätzung.

In der analogen Variante können einzelne TN in die Spielleitung einbezogen werden, indem sie die Gesetze hochhalten, verlesen und/oder die Geräusche erzeugen.

Schwierigkeiten

Stolpersteine und Herausforderungen bei der Umsetzung

Feedback (Optional)

Rückmeldungen von Teilnehmenden

Links/Material

Hinweise auf Websites, Infos zum Thema, Software etc.

Soundeffekt: <http://www.freesound.org/people/hykenfreak/sounds/248182/>

Auswertungstool Plickers: <https://www.plickers.com/>

Weitere Infolinks zum Thema: <https://bigdatalabor.de>

Steckbrief der Autor*innen

Name: Saskia Nakari / Claus Faika

Institution: Big Data Labor

E-Mail: nakari@lmc-bw.de / claus.faika@kulturstadtlev.de

Homepage: <https://bigdatalabor.de>

Beschreibung: