

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Was auf die Ohren?!

Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik*

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)

Was auf die Ohren?!

Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der *Medienpädagogik*

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)
Dieter Baacke Preis Handbuch 19
Was auf die Ohren?!
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ)

Herausgeber

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur
in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
Renate Röllecke
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2024
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-139-5

2084 – ein medienpädagogisches Planspiel

(Kategorie F | Sonderpreis 2023 „KI und wir – gruselig & genial“ | Medienpädagogische Kinder- und Jugendprojekte zur kreativen und kritischen Erforschung von Algorithmen und Künstlicher Intelligenz)

„Harmony Score“ heißt das digitale Bewertungssystem, das frisch in die Gesellschaft eingeführt wird. Das System beobachtet und bewertet das soziale Verhalten der Menschen. Es vergibt Statuspunkte, an die unterschiedliche Privilegien und Einschränkungen gekoppelt werden. Ausgehend von ihrem Social Score dürfen sich die einzelnen Gesellschaftsmitglieder sechs verschiedenen Fraktionen anschließen und System und Gesellschaft aus diversen Perspektiven mitgestalten: die Regierung, die Wächter*innen, die Firma, die Medien, die NGO und der Widerstand. Diese neue Gesellschaftsdynamik erzeugt Machtkonflikte und Grundsatzfragen:

- Wie verhalten sich die Menschen innerhalb des Bewertungssystems?
- Wie positionieren sich die einzelnen Fraktionen?
- Wie entscheidet sich die Gesellschaft in Bezug auf das Bewertungssystem?

2084 ist ein medienpädagogisches Planspiel, das sich an Schüler*innen im Jahrgang 9./10. richtet und im Schulkontext durchgeführt wird. In drei Projekttagen spielen die Jugendlichen ein ergebnisoffenes digitales Zukunftsszenario aus unterschiedlichen Rollenperspektiven durch und setzen sich proaktiv mit werteorientierten medienpädagogischen Fragestellungen auseinander.

Thema

Wir schreiben das Jahr 2084.

Zielgruppe/n

Das Modellprojekt ist konzipiert für Schüler*innen im Jahrgang 9./10. Das medienpädagogische Planspiel lässt sich mit allen Gruppen ab etwa 15 Teilnehmenden und einem Alter ab 15 Jahren durchführen.

Methoden

Immersives Planspiel mit digitalen und analogen Komponenten

Projektlaufzeit

Juli 2022 bis September 2023

Ergebnisse

Im Projektzeitraum wurde das Konzept für ein dreitägiges medienpädagogisches Planspiel entwickelt und als Pilot durchgeführt. Darüber hinaus wurden ein Projektvideo und ein Konzept für die Digitalisierung von Spielelementen in Form einer Online-Plattform erstellt. Die Umsetzung weiterer Durchführung und der Aufbau einer Online-Plattform sind für ein mögliches Anschlussprojekt geplant.

Kontakt

JFF – Institut für Medienpädagogik

E-Mail: buerob@jff.de

Fabian Wörz

E-Mail: fabian.woerz@jff.de

Stoyan Radoslavov

E-Mail: stoyan.radoslavov@jff.de

Web: www.jff.de/ueber-uns/einrichtungen-des-jff/buero-berlin/

Im Interview

2084 – ein medienpädagogisches Planspiel

JFF – Institut für Medienpädagogik

Fabian Wörz und Julian Kasten

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projekts?

Ziel des Planspiels ist es, abstrakte und komplexe Themen begreif- und erlebbar zu machen und gewonnene Erkenntnisse auf die eigene Lebenswelt übertragen zu können. Dafür ist der Modus des Spiels entscheidend. Drei Tage lang befinden die Teilnehmenden sich in einer fiktiven Rolle, in der sie Neues ausprobieren und sich anders verhalten können als es sonst tun würden.

Bei 2084 steht die Frage im Fokus, wie wir uns unsere Gesellschaft wünschen und welche Rolle Technologie dabei spielen sollte. Dabei erleben die Teilnehmenden in ihrer Rolle zugespitzte Wertekonflikte entlang der Linien Individuum versus Gesellschaft, Privilegien versus Gleichheit, Freiheit versus Sicherheit und Autonomie versus Konformität. Getragen wird die Auseinandersetzung durch die dahinter liegende Spielmechanik, die Elemente aus Plan-, Rollen und Brettspielen enthält. Die dahinter liegenden Fragen mit einer funktionierenden und motivierenden Spielmechanik umzusetzen, war dabei in der Entwicklung und Durchführung komplex. Der Pilot hat den teilnehmenden Schüler*innen der 9. und 10. Klasse viel abverlangt und war dabei überaus spannend und erkenntnisreich. Sowohl das Spiel selbst als auch die Reflexion dazu sind vielschichtig und unterliegen komplexen Dynamiken. Besonders in Erinnerung bleibt uns, wie die Teilnehmenden die Charaktere und Fraktionen kreativ zum Leben erweckt haben, das hat uns begeistert.

Ziele und Methoden

Welche medienpädagogischen Ziele werden mit welchen Methoden verfolgt?

Pädagogische Zielsetzung ist es, das Erlebte gemeinsam zu reflektieren, um die Bezüge zur eigenen Lebenswelt und zu gesellschaftlichen Entwicklungen der Gegenwart herstellen zu können. Die persönliche Auseinandersetzung während des Planspiels soll die Teilnehmenden darin bestärken, sich aktiv mit Zusammenhängen zwischen Technologie, Gesellschaft und Individuum auseinanderzusetzen und dazu zu positionieren. Im Rahmen des Projekts können sie spielerisch erfahren, wie es ist, wenn ein Algorithmus nicht länger nur festlegt, welche Produkte empfohlen werden, sondern welche Menschen welche Privilegien innerhalb einer Gesellschaft haben. Solche Erfahrungen ermöglichen die anschließende Reflexion von Zusammenhängen, die im Alltag oft im Verborgenen bleiben. Wo können wir Anhaltspunkte in unserer sozialen Wirklichkeit entdecken, die durch das zugespitzte Planspiel sichtbar werden? Durch die Methoden des Plan- und Rollenspiels können die Erfahrungen in einem geschützten pädagogischen Setting gemacht werden. Darüber hinaus beinhaltet das Spiel zahlreiche Methoden der aktiven Medienarbeit, integriert sowohl KI – wie auch Designtools, Fotos und Videos. Digitale Medien und ihre gesellschaftsstrukturierenden Funktionen werden zu einem zentralen Spiel- und Reflexionsgegenstand des gesamten Settings. Die Zukunft wirft immer bedeutende Fragen zur Gegenwart auf, mit denen sich die Teilnehmenden auseinandersetzen können, und zwar sehr aktiv und kreativ.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

a) Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer*innen?

Die Teilnehmenden hatten Erfahrung mit Projektarbeit und konnten sich gut auf das spielerische Setting einlassen. Die Übernahme einer Rolle und die argumentative Auseinandersetzung mit Wertfragen stellten kein Problem dar. Die Teilnehmenden hatten zudem ausreichend Vorkenntnisse zu digitalen Technologien im Allgemeinen, sowohl in Struktur als auch in Anwendung. Einführungen benötigten sie beim Verstehen und Nutzen von Anwendungen mit KI-Bezug sowie bei der Spielmechanik des Planspiels, welcher ein bedeutender Teil der Einführung gewidmet war.

b) Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Neben aktiver Medienarbeit lag der Fokus insbesondere auf dem immersiven Erleben einer digital geprägten Gesellschaftsstruktur. Wenn Datenströme, KI und die Netze so effizient funktionieren, dass diese die Regierung und Politik maßgeblich lenken und kontrollieren, wirft dies entscheidende Fragen auf: Welche digitalen Technologien sollten gegenwärtig wie genutzt und gefördert werden? Welchen Preis könnte das haben? Ein zentraler Aspekt der

geförderten Medienkompetenz ist daher auch die Bewertung digitaler Technologien auf einer strukturellen Ebene.

c) Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Die Teilnehmenden konnten sich erarbeiten, welchen Einfluss komplexe digitale Technologien und KI-Werkzeuge auf das gesellschaftliche Leben haben (können). Dabei lag ein besonderer Fokus auf der Verwebung von individueller und kollektiver Agenda. Die Teilnehmenden konnten also vor allem Erkenntnisse zu Wertfragen erlangen, die sich auf Fragen nach Gerechtigkeit, Gleichberechtigung und demokratischen Verhältnissen bezogen.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Die teilnehmende Schule war gut auf die komplexe und aufwendige Durchführung eingestellt. So hatte die Projektdurchführung das gesamte Schulgelände und entsprechend viele Räume zur Verfügung und die Schüler*innen konnten sich die drei Tage sehr gut auf die Arbeit einlassen. Dadurch wurden viele Stolpersteine und Barrieren präventiv und aktiv abgefedert.



Auch die beteiligten Lehrkräfte zeigten sich sehr aktiv, unterstützten bei technischen wie pädagogischen Fragen und interessierten sich sehr für das Projekt. Frustrationsmomente, die das Spielsetting mit sich brachte (diese waren durchaus einkalkuliert und gewollt), wurden durch die Lehrkräfte ebenfalls sehr gut co-moderiert.

Insgesamt war das Planspiel jedoch auf vier bis fünf Tage angelegt; Terminlich ließ sich leider keine andere Lösung finden als die drei Tage vor einem Mai-Feiertag. Dadurch geriet das Projekt permanent stark unter Zeitdruck und die Arbeitsphasen waren teils zu knapp bemessen. Gleichsam war wichtig, das Spiel zum vorgesehenen Ende zu bringen.

Verständnisfragen gab es ebenfalls viele, diese konnten von der Spielleitung jedoch gut aufgelöst werden. Das Spiel baute von Spielphase zu Spielphase die interne Komplexität erst auf, sodass ein linearer Spielaufbau und eine entsprechende Einfindung der Teilnehmenden gut gewährleistet werden konnte.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für den reibungslosen Ablauf ist es notwendig, dass alle Teilnehmenden auf ein stabiles WLAN zugreifen können. Darüber hinaus sind Präsentationsflächen für die Spielleitung und

die Nachrichten-Fraktion erforderlich. Für die digitalen Medienarbeiten und das Scoring-System wird für jede der sechs Fraktionen ein digitales Endgerät (Tablet oder Laptop) benötigt.

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessierten geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

- „Kill your darlings“: Ein komplexes Thema muss nicht durch ein überkomplexes Spielsystem begleitet werden, um Ziele zu erreichen; einige Spielelemente konnten in der Kürze der Zeit nicht gänzlich zur Entfaltung kommen.
- Außerdem ist es manchmal sehr entscheidend, welche Gruppendynamiken bereits wirksam sind. Die Gruppe der Regierung arbeitete nicht gut zusammen; von dieser Gruppe hängt aber ein Teil der Spieldynamik ab. Hier wäre es hilfreich gewesen, eine andere Fraktion zu vergeben oder eine Lehrkraft zur Betreuung einzubeziehen.
- Je länger das Spiel, desto wichtiger ist es, dass die Spielenden sowohl Erfolgs- als auch Frustrationselemente erfahren, um die Motivation auf einem guten Level zu halten. Anderenfalls wird es entweder langweilig oder die Stimmung in Klein- oder Großgruppe kann kippen.



Motivation

a) *War es notwendig, die Zielgruppe für das Projekt zu motivieren? Wenn ja, warum und wie?*

Nein, die meisten Teilnehmenden waren dem Thema und dem Planspiel sehr offen gegenüber eingestellt und haben sich darauf eingelassen. Die Schüler*innen waren besondere Projektformate und selbstorganisierte Lernsettings gewohnt.

b) *Was hat den Teilnehmenden besonders viel Spaß gemacht?*

- Die Erstellung der eigenen Charakterblätter mit dem Einsatz von KI-Tools
- Das Klettern im Score-Ranking
- Das Spielen „geheimer“ Aktionen durch Aktionskarten
- Die Debatte über die Weiterführung des Systems

c) *Und was fanden Sie selbst besonders motivierend?*

Besonders motivierend war, dass das Ranking nicht starr war, sondern dass die Teilnehmenden tatsächlich über geschickte Strategien, Aktionen und Bündnisse im Ranking aufsteigen konnten. Ebenso war wichtig, dass es nicht nur diese Spielebene gab, sondern eben auch die kontinuierlichen Fraktionsaufgaben und individuelle Aktionskarten. Dadurch waren mehrere Angebote zur Entfaltung von Selbstwirksamkeit gegeben.

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projekts

Läuft das Projekt noch und wenn ja, wie lange? Oder gibt es Anschlussprojekte?

Das Projekt 2084 ist vorerst abgeschlossen. Aktuell wird ein Konzept für die Digitalisierung von Spielelementen in Form einer Online-Plattform erstellt. Die Digitalisierung soll eine hybride Durchführung ermöglichen und selbstständige Umsetzungen durch Fachkräfte erleichtern.

Die Umsetzung weiterer Durchführungen und der Aufbau einer Online-Plattform sind für ein mögliches Anschlussprojekt geplant.

Aus 2084 ging zudem das Projekt *News against the machine* hervor, in dem ein Teil des Teams ein Konzept für einen schulischen Projekttag zur Auseinandersetzung mit Künstlicher Intelligenz erarbeitet. Inspiration dazu war der Einsatz von Künstlicher Intelligenz bei der Entwicklung und Durchführung von 2084 und der Bedarf nach kompakteren Projektformaten.

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Wie weit lassen wir uns bereits als Subjekte und Gesellschaft von digitalen Technologien leiten und beraten? Wie weit würden



wir solche Systeme als gesamte Gesellschaft strukturell zulassen? Mit diesen komplexen Fragestellungen konnten die Teilnehmenden größtenteils bereits gut umgehen und Haltungen entwickeln.

Trends und Interessen der Zielgruppe

a) Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in Ihrer Zielgruppe in jüngster Zeit besonders aktuell?

Nutzung von KI-Tools für kreative Medienarbeit

b) Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie evtl. darauf ein?

Im Folgeprojekt erarbeiten Teile des 2084-Projektteams ein Konzept, um mit KI-Tools Kampagnenformate zu erstellen.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs

a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Die erfolgreiche Durchführung des Piloten hat uns erneut darin bestätigt, dass interdisziplinäre Ansätze gewinnbringend für die weitere

Entwicklung medienpädagogischer Modellprojekte am JFF – Institut für Medienpädagogik sind. Spielerische Ansätze ermöglichen eine lebensweltnahe Auseinandersetzung mit zukunftsweisenden Themen. Entsprechend ist es unser Ziel, das Planspiel 2084 weiterzuentwickeln und in die Breite zu tragen. Darüber hinaus sehen wir großes Potenzial für weitere Planspiele, insbesondere zu Themen an der Schnittstelle von Medienpädagogik und politischer Bildung.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Die medienpädagogische Projektarbeit kann sich problemlos und sehr intuitiv Bereichen der Demokratiebildung und der Informatik widmen und die „Grenzen“ verschwimmen lassen. Spielerische Methoden können dadurch auf ein anderes Niveau gehoben werden, um Fragen nach einer noch zukünftigen „Digitalkultur“ zu stellen.



Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

- Ausreichend Zeit, um ein mehrtägiges Projekt umsetzen zu können
- Räume
- Technik
- Gruppe (soziale Aspekte)

Feedback

Gab es abschließend seitens der Zielgruppe Verbesserungsvorschläge, weiterführende Ideen bezüglich Ihres Projektes?

Die Zielgruppe hat sehr ausführliches und konstruktives Feedback gegeben. Eine wiederholende Idee war, dass das Spiel über eine App und einen Account noch besser spielbar wäre. Auch die Spielleitung würde dadurch entlastet werden.

Die Teilnehmenden betonten, dass die Arbeitsphasen für die Fraktionen oft zu kurz und die Fülle der Aufgaben auf verschiedenen Ebenen nicht gut zu schaffen waren.

Das Thema, die Umsetzung und der Spielspaß wurden jedoch sehr gelobt und hervorgehoben.

Interviewpartner

Fabian Wörz: Medienpädagogischer Referent am JFF – Institut für Medienpädagogik in der Abteilung Praxis; konzipiert und koordiniert Modellprojekte an den Schnittstellen von Medienpädagogik, politischer und informatischer Bildung; aktuelle Schwerpunkte seiner Arbeit: Demokratiebildung, Desinformation und Künstliche Intelligenz; beschäftigt sich dabei insbesondere mit der Frage, wie sich abstrakte Zusammenhänge zwischen Technologie, Gesellschaft und Individuum pädagogisch erfahrbar machen lassen.

Julian Kasten: Dozent und Autor zwischen Medienpädagogik und politischer Bildung; studierte Philosophie und Kommunikationswissenschaft mit medienpädagogischem Schwerpunkt in Erfurt und Leipzig; interessiert sich als Freiberufler (ehemals JFF) vor allem für die Grenzbereiche zwischen Medien- und Demokratiebildung; seine Konzepte, Methoden und Workshops drehen sich also oftmals um Fragen nach Informationskompetenz, Kommunikationskultur, Werten und nicht zuletzt nach der digitalen Kultur in unbestimmter Zukunft.

Video und **Laudatio** zum Projekt unter:
<https://dieter-baacke-preis.de/2084-ein-medienpaedagogisches-planspiel>

Lizenz

Der Artikel steht unter der **Creative Commons Lizenz CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber (siehe Interviewpartner) sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.