

„Starterübung“ zur kritischen Auseinandersetzung mit digitalen Bildungstechnologien

Anleitung:

Du kannst alleine oder zu mehreren arbeiten. Überlege zu jeder Frage (siehe nächste Seiten) zunächst, **was du über dieses Thema weißt** (ganz allgemein) und trage ein paar Stichworte unter der Frage ein. Überlege dann, **wie dir das Thema in deinem Berufsalltag bereits begegnet ist**. Dies darf sehr anekdotisch sein (z.B. Du bist darüber mit deinen SchülerInnen „gestolpert“, es war Thema in einer Konferenz, Du hast bei einer Software etwas entdeckt, was dich nachdenklich gestimmt hat,...). Trage auch diese Anekdote und deine Gedanken hierzu stichpunktartig ein.

Wenn du mehr Platz brauchst, nutze einfach die Rückseite 😊

Du solltest dir mindestens 30 Minuten für die Aufgabe Zeit nehmen. Natürlich kannst du auch nur einzelne Seiten verwenden.

Am Ende tragt ihr eure Gedanken zusammen und könnt beispielsweise überlegen, **welchen Aspekt der Auseinandersetzung ihr weiterverfolgen möchtet**. Die Onepager zur Alternativen Checkliste können euch dabei helfen.

UNBLACK THE BOX

**Digitalisierung von Bildungseinrichtungen:
Die alternative Checkliste**
www.unblackthebox.org

Mit welchen Fragen wir anfangen sollten...

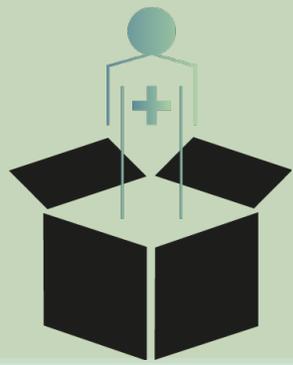
Ist uns bewusst, dass wir digitale Bildung auch analog umsetzen können?
Wollen wir Ressourcen schaffen (Zeit und Raum), um über Daten, Tools und Algorithmen zu reflektieren und dabei alle relevanten Gruppen (z.B. Eltern, Lehrkräfte, ...) einzubeziehen?

Falls ja, kommen hier einige Anregungen für eine (selbst)bewusste Auseinandersetzung mit digitalen Technologien, konkret mit Bezug auf...

...Design und Entwicklungs-/Verkaufshintergründe: ...Wirkungskontext und NutzerInnen:

 <p>Wie transparent ist die Modellierung?</p>	 <p>Was sind mögliche gesundheitliche Folgen (körperlich)?</p>
 <p>Inwieweit ist künstliche Intelligenz involviert?</p>	 <p>Was sind mögliche gesundheitliche Folgen (psycho-sozial)?</p>
 <p>Wo fließen die Daten hin?</p>	 <p>Welche Art Lernen/Bildung macht die Software (nicht) möglich?</p>
 <p>Wer berät/schult mit welcher Logik?</p>	 <p>Inwieweit gibt die Software/ die Plattform Möglichkeiten der (pädagogischen) Gestaltbarkeit?</p>
 <p>Wer steckt hinter dem Tool?</p>	 <p>Welche Formen des Nudging, z.B. Gamifizierung oder Visualisierung, gibt es?</p>
 <p>Was sind die bildungspolitischen Hintergründe?</p>	 <p>Wie (viel) wird überwacht?</p>

(Selbst)Bewusste Gestaltung digitaler Technologien

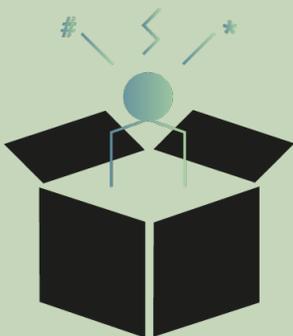


Was sind gesundheitliche Folgen (körperlich)?

Hier geht es um mögliche körperliche Folgen der Nutzung von digitalen (insb. Bildschirm-)Medien (z.B. Auswirkungen auf Bewegung, körperliche Veränderungen,...).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:



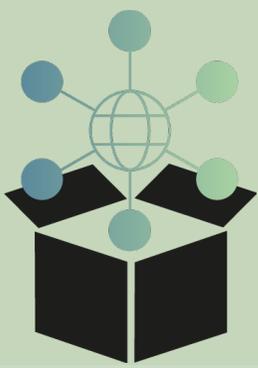
Was sind gesundheitliche Folgen (psychosozial)?

Hier geht es um psychische, aber auch soziale Effekte von Apps, Plattformen & Co.

(z.B. Motivation, Abhängigkeiten, Druck, Unterstützungsgefühl,...).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:

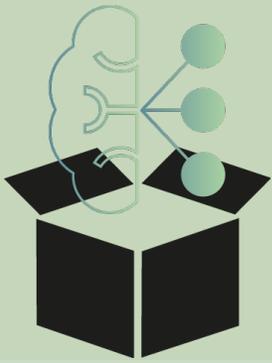


Wo fließen die Daten hin?

Hier geht es um Datenflüsse, die bei der Nutzung von Lernapps & Co. entstehen und meist irgendwann die eigene Organisation verlassen (z.B. Server in einem anderen Land, Bildungsbehörde,...).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:

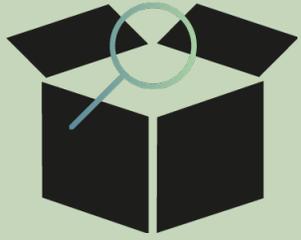


Inwieweit ist KI involviert?

Hier geht es um die Frage, ob KI-Technologien (z.B. Machine Learning) in die Funktionsweise von Apps oder Plattformen eingebunden sind und wo genau.

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:

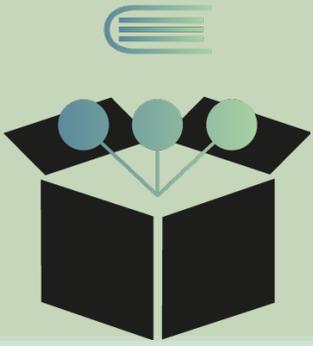


Was sind die politischen Hintergründe?

Hier geht es um die Frage, welche Programme/ Akteure auf politischer Ebene mitbestimmt haben, was bei euch in der Praxis in Sachen Digitalisierung passiert.

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:

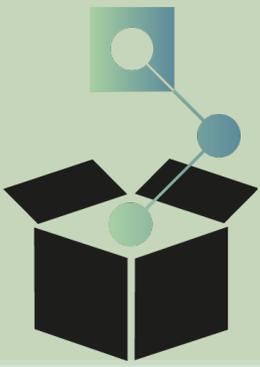


Welche Art Lernen/Bildung macht die Software möglich?

Hier geht es um die Frage, welche Art von Lernen durch eine App oder Plattform gefördert oder beschränkt wird (z.B. übungsorientiertes Lernen, kollektives Lernen,...).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:

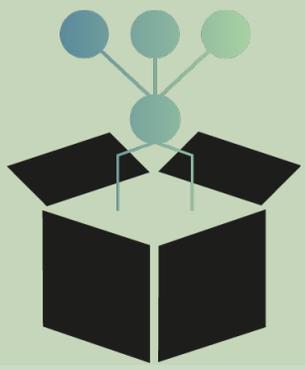


Wie transparent ist die Modellierung?

Hier geht es um die Frage, wie die Software Lernen versteht und steuert. D.h. über welche Daten wird in der App oder Plattform Lernen sichtbar; welche Daten „gelten“ als Lernen?

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:

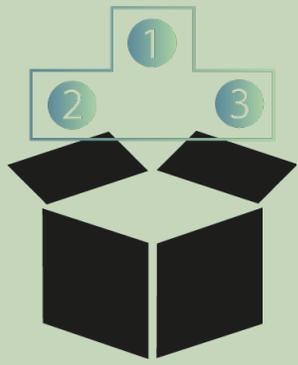


Wer berät/ schult mit welcher Logik?

Hier geht es um Akteure, die in deiner Bildungseinrichtung die Software vorgestellt haben, die euch in der Anwendung geschult haben, usw.

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote/Erfahrung habe ich hierzu:



Welche Nudgingformen (Gamifizierung/Visualisierung) gibt es?

Hier geht es um die strategische NutzerInnenführung. Was will die Software, dass man als NutzerIn (wann) tut, und welche Designelemente werden hierbei eingesetzt (z.B. Farben, Gamifizierungselemente, Popups,...).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote habe ich hierzu:

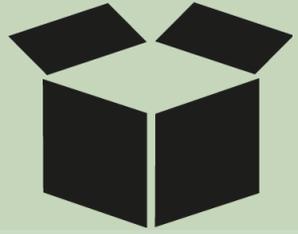


Inwieweit gibt die Software Möglichkeiten der pädagogischen Gestaltbarkeit?

Hier geht es um Optionen für NutzerInnen, Anpassungen der Software vorzunehmen oder sie grundsätzlich zu verändern (z.B. in den Einstellungen, durch Zufügen eigener Aufgaben,...).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote habe ich hierzu:



Wie (viel) wird überwacht?

Hier geht es um die Frage, an welchen Stellen Daten über NutzerInnen erhoben werden, die potenziell zu Überwachungszwecken genutzt werden können (z.B. Logdaten).

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote habe ich hierzu:



Wer steckt hinter der Software?

Hier geht es um die tatsächlichen Anbieter der Apps und Plattformen in Deiner Bildungseinrichtung:
Firmen, aber auch Startups oder Non-Profits.

Das weiß ich zum Thema:

Diese Anekdote habe ich hierzu:

Impressum

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Keine Bearbeitungen 4.0 International Lizenz. Autorinnen und Autoren: Sigrid Hartong, Heidrun Allert, Karin Amos, Paula Bleckmann, Izabela Czarnojan, Annina Förschler, Sieglinde Jornitz, Manuel Reinhard, Ina Sander.



**UNBLACK
THE B</>X**

UNBLACK THE BOX ist eine im Jahr 2019 gegründete Netzwerkinitiative von Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern aus der Philosophie, Erziehungswissenschaft, Soziologie, Bildungsinformatik, Medien- und Gesundheitspädagogik sowie Lehrkräften in Schule, Hochschule bzw. Lehreraus- und -fortbildung. Die Initiative verfolgt das Ziel, Bildungseinrichtungen, Lehrkräfte sowie Dozentinnen und Dozenten zu befähigen, der wachsenden Verdichtung und Digitalisierung von Bildung auch ohne umfangreiche informatische Kenntnisse mit aufgeklärter, kritisch-bewusster Entscheidungs- und Gestaltungsfähigkeit zu begegnen.

<https://unblackthebox.org/>