

digitale jugend arbeit

Kompetenzbereich
Problemfindung &
Lösungsentwicklung

Kompetenz
Kreativ mit digitalen
Technologien
umgehen

Stufe
Einstieg

Methode
Digital Sandbox Time

Ausstattung
Bildungsmaterialien

Dauer
90 Minuten

Digitaler Sandkasten: Kreativ mit digitalen Technologien umgehen

@Trainer:innen · Moderationsbriefing · 5.3

In dieser Aufgabe bekommen die Teilnehmer:innen einen Einblick, welche Möglichkeiten der kreative Umgang mit digitalen Tools und Technologien bietet. Ziel ist es sich in den kreativen Umgang mit diesen hineinzudenken und verschiedene Tools kreativ miteinander zu kombinieren.

Ablauf

Diese Aufgabe ist methodisch inspiriert durch die Methode „Digital Sandbox Time“, welche die Bildungsberaterin Nele Hirsch auf ihrem Blog ebildungslabor.de beschreibt. Zunächst werden Zettel aus einem Lostopf gezogen, auf welchen jeweils ein Tool oder eine Aktivität steht. In Zweiergruppen setzen sich die Teilnehmer:innen dann unter folgenden Fragestellungen mit den jeweiligen Tools und Aktivitäten auseinander:

- Wofür ist das Tool/die Aktivität gedacht?
- Für welche kreativen Prozesse kann ich das Tool privat nutzen?
- Für welche kreativen Prozesse kann ich das Tool/die Aktivität beruflich nutzen?
- Welche kreativen Nutzungsmöglichkeiten gibt es noch?



Hier geht es zur zentralen
Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«



digitale jugend arbeit

Wenn die Teilnehmer:innen fertig sind, ziehen sie einen zweiten Zettel. Auch für das zweite Tool/die zweite Aktivität können sie die oberen Fragen beantworten. Der Fokus sollte jedoch auf folgender Frage liegen:

- Wie kann ich die beiden Tools/Aktivitäten für einen kreativen Prozess miteinander verbinden?

Folgende Tools und Aktivitäten könnten im Lostopf sein:

Maker Culture	Scratch	Notion
Raspberry Pi		
littleBits	Emoji Simulator	Virtual Reality
3D Drucker	TikTok	
Pageflow	Emojipedia	Minecraft
Twine	Data Storytelling	
Data Gif Maker	Gather Town	Gamification

Kompetenzbereich
Problemfindung & Lösungsentwicklung

Kompetenz
Kreativ mit digitalen Technologien umgehen

Stufe
Einstieg

Methode
Digital Sandbox Time

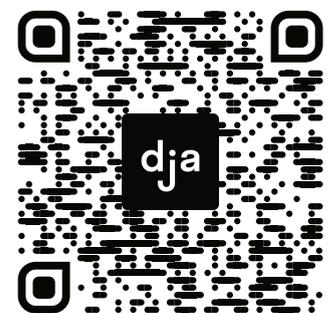
Ausstattung
Bildungsmaterialien

Am Ende ist es sinnvoll, die Ergebnisse im Plenum vorzustellen, auszuwerten und zu vertiefen.

Dauer
90 Minuten

Hinweis zur Moderation

- Je nach Gruppengröße sollten die Zettel mit den einzelnen Tools/Aktivitäten mehrmals in den Lostopf geworfen werden, damit jede Zweiergruppe zwei verschiedene Zettel ziehen kann.



Hier geht es zur zentralen Downloadseite der Materialien:
»bit.ly/dja-material«

