

Steckbrief für den Workshop "Data Dancing"

Entwirf eine eigene App, die dich mit Freunden vernetzt! Wieviele Informationen möchtest du freigeben, um die Daten anderer zu sehen? Was wünschst du dir von einem digitalen Treffpunkt und kann dieser problemlos von allen genutzt werden? In diesem Workshop lernst du, wie man mit Papier, Stiften und Tablets interaktive Prototypen erstellt, welche Rolle Anonymität und Überwachung spielt und warum Schubladen-Denken nervt.



Themen: Diversität, Datenschutz

Dauer: 2 - 8 Stunden

Ziele: Reflexion digitaler zwischenmenschlicher Kommunikation, Hinterfragen bestehender Apps und ihrer Datennutzung, Meinungsbildung zu Datenausnutzung und Anonymität, Grundverständnis von App-Design und der damit verbundenen Wirkung auf soziale Verbindungen, Pluralismus als Prinzip in Entwicklungsprozessen

Inhaltlicher Ablauf

Alle Teilnehmenden entwerfen zum Start diverse Charaktere, bei denen teilweise Eigenschaften vorgegeben sind. Diese gilt es in kleinen Gruppen zusammenzuführen - durch welche App könne das gelingen? Wie können sie sich über welche Hobbys, Interessen oder sonstigen Gemeinsamkeiten kennenlernen? Oder spielen Sensoren und Automatismen eine viel größere Rolle?

Mit einer kurzen Einführung in die Basics des App-Designs werden diese Screen für Screen auf Papier aufgezeichnet, abfotografiert und die Fotos letztlich mit Hilfe eines Tablets untereinander verknüpft, so dass ein klickbarer Prototyp der Idee entsteht. Anhand einer kleinen Nutzungsgeschichte wird diese gegen Ende auch vorgestellt.

Gemeinsam wird nun geschaut: Welche Daten nutzen diese Apps? Was könnte man mit den Daten aus Hersteller- oder aus Freundesperspektive alles anstellen? Funktionieren die Apps auch für andere der diversen Figuren? Tragen sie dazu bei, in einer sozialen Blase zu bleiben oder daraus auszubrechen?



Voraussetzungen und Vorkenntnisse

Teilnehmer*innen: keine

Pädagogische Fachkräfte: keine

Zielgruppe

Junge Menschen im Alter von 14 - 21 Jahren

Anzahl Teilnehmer*innen (min/max)

6 - 30 Jugendliche

Materialien/Tools/Ausstattungen

Veranstaltungsort	Open Knowledge Foundation Deutschland
 Raumgröße passend zur Anzahl der Teilnehmenden (Arbeitstische für 2-3er Gruppen und sehr viel Papier) Internetverbindung empfehlenswert 1 Beamer Getränke, Snacks Papier, Scheren, Kleber und Stifte Flipchart oder Whiteboard 	- Tablets und notwendige Apps - Handouts



Kommunikation

Veranstalter*innen	Open Knowledge Foundation Deutschland
 Bereitstellung von Kontakten zu lokalen Multiplikator*innen, Schulen, Presse, etc. (sofern vorhanden) Bewerbung der Veranstaltung auf eigenen Kanälen & Plattformen (sofern vorhanden) Einholung Fotoerlaubnis der minderjährigen Teilnehmenden 	 Design und Bereitstellung von individualisierbaren Plakaten & Flyern Erstellung von Presseeinladungen (und ggf. Pressemitteilungen) mit Versand an Lokalpresse Erstellung von Pressemappen für Berichterstattung vor Ort Bewerbung auf OKF-Kanälen: Veranstaltungskalender (u.a. Demokratie leben!), Blog, Social-Media-Plattformen, Webseite, etc. Vorlage zur Fotoerlaubnis



Gefördert vom







