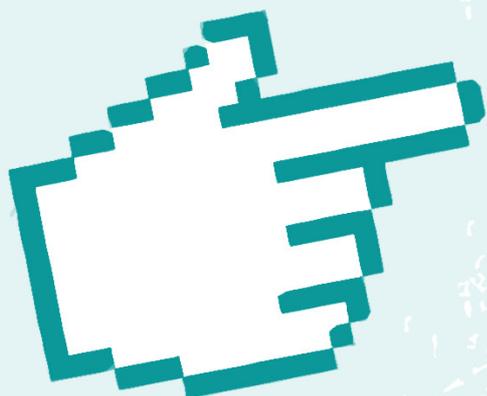


Christoph Schröder · Helena Hintz · Wolfgang Berns
Christoph Richter · Nick Böhnke · Heidrun Allert

Social Media Labs

Handlungsempfehlungen für einen
partizipativen medienpädagogischen
Zugang zu Sozialen Medien



Inhaltsverzeichnis

Vorwort
1

**Soziale Medien thematisieren,
aber wie?**
3

Zugänge
6

Forschungsfragen und Forschungsimpulse
8

Dokumentation und Experiment
12

Gegenüberstellung und Diskussion
13

Szenarien
14

Social Media Labs im Unterricht
16

Social Media Labs an einem Schulaktionstag
18

Social Media Labs im Klassenmanagement
22

Social Media Labs als außerschulisches Angebot
26

Selbstangeleitete Arbeit mit Social Media Labs
28

Impressum

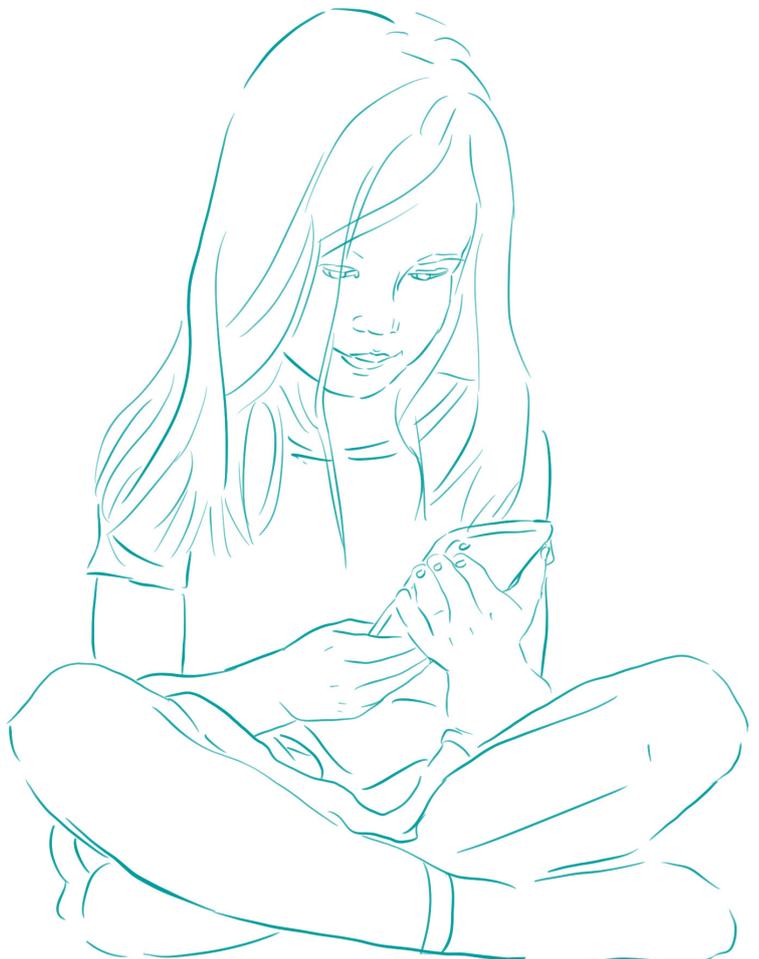
Vorwort

Die vorliegende Methodik zur Arbeit mit partizipativen Social Media Labs leiten sich aus dem von 2017 bis 2021 durchgeführten und BMBF-geförderten Forschungsprojekt „Onlinelabor für digitale kulturelle Bildung“ ab, in dem sich mit der Entwicklung von Methoden zur Erforschung digitaler Artikulationsformen in Sozialen Medien auseinandergesetzt wurde. Im Rahmen dieses Projekts wurde eine partizipative Forschungsmethode entwickelt, mit der Menschen ihre konkreten Alltagserfahrungen und persönliche Zugänge beim Umgang mit Sozialen Medien dokumentieren und zusammentragen können, um neue Perspektiven im Rahmen einer Gegenüberstellung zu entwickeln. Der Begriff des ‚Alltags‘ steht begrifflich im Rahmen des Vorgehens im Vordergrund, um „soziale Konventionen, Relevanzen und Deutungsschemata“¹ im Rahmen fortlaufender kultureller Praktiken sichtbar und thematisierbar zu machen. Erst wenn wir uns über unseren Alltag austauschen, fallen Gemeinsamkeiten und Unterschiede auf. Dadurch kann das, was wir als alltäglich wahrnehmen, auffällig oder fragwürdig werden. In diesem Austausch geht es deshalb weniger um die Vermittlung von Wissen oder das Aneignen von Kompetenzen, als vielmehr darum, forschende Formen des ‚Beobachtens‘ und ‚Gegenüberstellens‘ alltäglicher Erfahrungen in den Vordergrund zu stellen.

Im Rahmen der Arbeit im Onlinelabor hat sich herausgestellt, dass das Durchführen partizipativer Forschungsangebote nicht nur erkenntnisreich für die Belange der Forschung ist, sondern reichhaltige Möglichkeiten der Auseinandersetzung für die Teilnehmer*innen bieten kann, indem durch die Sammlung und Gegenüberstellung verschiedener Ausdrucksweisen eigene Vorannahmen fragwürdig gemacht und neue Perspektiven zu verschiedenen Teilbereichen der Nutzung Sozialer Medien eingenommen werden konnten.

Mit diesem Dokument möchten wir die im Rahmen des Onlinelabors entstandenen Methoden der partizipativen Auseinandersetzung mit Sozialen Medien einer breiteren (pädagogischen) Öffentlichkeit zugänglich machen. Wir möchten auf diese Weise Lehrer*innen, Erzieher*innen, Medienpädagog*innen und anderen Personen, die in pädagogischen Handlungsfeldern aktiv sind und sich vielfältigen Themen rund um die alltägliche Nutzung Sozialer Medien zuwenden wollen, Ideen geben, wie sie mit Schüler*innen, Jugendlichen, Erwachsenen oder Senior*innen in einen alltagsbezogenen Austausch kommen können.

Wenn wir im Folgenden von Social Media Labs sprechen, ist weniger eine konkrete räumliche Situation als vielmehr ein partizipativ angelegter und methodisch geleiteter Forschungsprozess gemeint. Dem Onlinelabor liegt die Idee zugrunde, eine Umgebung des gegenseitigen Austauschs zu schaffen, die dem Sprechen über Beobachtungen, Perspektiven und Ausdrucksformen Freiraum gibt und Freiraum lässt. Dies kann in jeder Situation geschehen. Auch wenn das Sichtbarmachen durch Fragen und In-Frage-Stellen, durch Beobachten und Dokumentieren und durch Gegenüberstellen und In-Beziehung-Setzen einer wissenschaftlichen Methodik entspringt, setzt es an der Erfahrungswelt der Teilnehmenden an. Diese reflexiven Operationen werden im alltäglichen Zurechtkommen in der Welt meist unbewusst von jedem und jeder angewandt und sind damit auch in verschiedenen pädagogischen Kontexten unmittelbar anwendbar. Dieser Zugang ist dabei nicht auf spezifisch institutionelle Kontexte begrenzt (vgl. die Szenarien ab Seite 12).



An der Schnittstelle von Forschung und Bildung gehen mit einem partizipativen Ansatz, der auf den Alltagserfahrungen der Teilnehmenden basiert, aus unserer Perspektive wesentliche Vorteile hervor:

(1) Zunächst kann der Ansatz insbesondere dabei helfen, auf Augenhöhe und trotz unterschiedlicher Vorerfahrungen zu einem Thema Beobachtungen zu sammeln, die dem oder der Einzelnen entgehen würden. Indem durch den partizipativen Ansatz Teilnehmende als Expert*innen ihrer Alltagspraktiken adressiert werden und gleichermaßen zum Verlauf der Auseinandersetzung beitragen, ist keine spezifische Expertise bei der anleitenden Moderation nötig. So können auch Pädagog*innen Zugänge zum Alltag mit Sozialen Medien eröffnen, die über wenig technisches Verständnis der jeweiligen Plattformen und Systeme verfügen.

(2) Indem in der hier vorgeschlagenen Methode Menschen angehalten werden, eigene Beobachtungen anzustellen und diese fremden Beobachtungen, die sogar gegenläufig sein können, gegenüberzustellen, bietet die partizipative Form der Auseinandersetzung Potenzial zur Irritation gewohnter Vorannahmen. Wir halten die Methode der partizipativen Social Media Labs auch deshalb für einen geeigneten Zugang, weil sie dem Raum einer kontingenten und in Bewegung begriffenen digitalen Kultur gerecht wird, indem sie keine Bedeutungszusammenhänge voraussetzt, sondern die jeweiligen Bedeutungszuschreibungen, die von den Teilnehmer*innen geäußert werden, berücksichtigt.

(3) Da viele Menschen mit sehr unterschiedlichen Vorstellungen, Wünschen, Befürchtungen und Ideen Soziale Medien zur Kommunikation, zum (Selbst-)Ausdruck und der (Selbst-)Bildung verwenden, lässt sich nur schwer vorwegnehmen, welche Themen und Aspekte ein Social Media Lab sinnvoll adressieren kann. Stattdessen wird hier der Ansatz gewählt, die Teilnehmenden selbst zu befragen, mit welchen Teilaspekten der Nutzung Sozialer Medien sie sich befassen möchten, um geeignete Formen der gemeinschaftlichen Auseinandersetzung mit diesen Themen zu finden.

(4) Mit dem vorgestellten Ansatz lassen sich darüber hinaus nicht nur Phänomene aus Sozialen Medien in den Blick nehmen. Partizipative Social Media Labs lassen sich allgemeiner auf alle Bereiche der pädagogischen Arbeit übertragen, in denen soziale und kulturelle Fragen im Kontext gelebter Alltagserfahrungen im

Vordergrund stehen. Allgemeiner eröffnen sie die Möglichkeit, alltägliche Erfahrungen (z.B. Essgewohnheiten und -traditionen, Mobilität im öffentlichen Raum, Musikgeschmack, Erfahrungen im Bereich von Bildungseinrichtungen oder Arbeitskontexten etc.) adressieren und gegenüberstellen zu können, um gewohnte Sichtweisen zu befremden und durch neue Perspektiven zu bereichern.

Die Handlungsempfehlungen sind in drei Abschnitte untergliedert: Zunächst möchten wir darlegen, wie wir digitale Kultur verstehen, und warum es aus unserer Perspektive konsequent ist, dieser mit einer partizipativen Herangehensweise zu begegnen. Im zweiten Abschnitt beschreiben wir dann allgemeiner ein dreigliedriges Modell (Forschungsfrage, Dokumentation, Gruppendiskussion) zur Umsetzung von Social Media Labs. Abschließend wird anhand von fünf Szenarien illustriert, wie die Umsetzung der Labs in schulischen und außerschulischen Settings ablaufen könnte. Die beschriebenen Szenarien basieren dabei auf Erfahrungen, die wir in der aktiven Durchführung von partizipativen Social Media Labs gesammelt haben und liefern plastische Anwendungsbeispiele.



Soziale Medien thematisieren, aber wie?

Soziale Medien sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Sich über digitale Kommunikationsmittel mit anderen zu verknüpfen, auszutauschen und auszudrücken ist für eine Vielzahl von Menschen allen Alters bereits zur alltäglichen Realität geworden. Unter Sozialen Medien verstehen wir dabei digitale Plattformen und Anwendungen, mittels derer (1) Nutzer*innen eigene Inhalte für Andere bereitstellen, (2) sich auf für sie bedeutsame Weise mit anderen Nutzer*innen verknüpfen können und (3) die Möglichkeit haben, gemeinschaftlich zusammenzuarbeiten oder sich in Communities zu organisieren². Unter diese weite Definitionsform fallen unter anderem Chatangebote (z.B. WhatsApp, Telegram, Threema, Discord), Videoplattformen (z.B. YouTube, TikTok, Threema, Reels), Apps mit dem Fokus auf Bildinhalten (z.B. Instagram, Snapchat) aber auch andere Schauplätze des digitalen Austauschs (z.B. Pinterest, Wordpress-Blogs, Wikipedia, Yelp, Amazon-Rezensionen, Spieleplattformen wie Steam oder Epic). Sie sind Dreh- und Angelpunkt alltäglicher Kommunikation und bieten niedrigschwellig die Möglichkeit, sich auszudrücken. Solche Formen des Ausdrucks und der damit einhergehenden Positionierung lassen sich etwa als WhatsApp-Status, TikTok-Clips, selbstproduzierte Podcasts oder auch in Form von Kommentaren oder Rezensionen beobachten.

Trotz ihres alltäglichen Gebrauchs gibt es in pädagogischen Einrichtungen (Schulen, Jugendtreffs, Volkshochschulen, Projektangeboten für Personen allen Alters) bislang wenige Möglichkeiten, die Art, wie wir uns in Sozialen Medien ausdrücken, gemeinsam in den Blick zu nehmen und zu reflektieren. Das ist unter anderem dann ein Problem, wenn wir uns mit der Frage befassen, wie wir die Menschen, mit denen wir pädagogisch arbeiten, dazu befähigen können, sich mit eigenen Haltungen und Perspektiven aktiv an der Gestaltung einer (digitalen) Zukunft zu beteiligen, die wir selbst noch nicht antizipieren können.

Wieso brauchen wir gemeinsame Formen der Auseinandersetzung mit digitaler Kultur? Und was ist unter einer digitalen Kultur zu verstehen? Das Forschungsteam des Onlinelabors begreift Kultur als einen fortlaufenden und performativen Prozess sozial geteilter Bedeutungszuschreibungen, der zum einen Handlungsorientierung bietet, zugleich aber in gemeinschaftlichen Praktiken und Routinen immer wieder hergestellt werden muss³. Digitale Technologien wie Soziale Medien begreifen wir dabei nicht primär als Werkzeuge oder Gestaltungsräume,

die wahlweise für die Gestaltung von Kultur eingesetzt werden können, sondern sie sind derart in unsere alltäglichen Handlungen, Denkweisen und Ausdrucksformen eingeschrieben, dass wir unsere Kultur ohne den Blick auf digitale Medien nicht hinreichend begreifen können (diese Beobachtung lässt sich auch als „tiefreichende Mediatisierung“ beschreiben⁴). Deutlicher wird dies im Alltag beispielsweise anhand dessen, was Menschen als angemessene Kommunikationsformen beschreiben: vor dem alltäglichen und situativ vielfältigen Gebrauch von Text-, Bild- oder Sprachnachrichten auf Messengerdiensten verändert sich etwa unser Verhältnis zur Bedeutsamkeit der Face-To-Face-Kommunikation oder der Telefonie.

Als performativer Prozess ist die Gestaltung von digitaler Kultur nicht abschließbar und immer auch in Veränderung begriffen. Welche Fragen sich dabei durch soziale und technologische Veränderungen in Zukunft ergeben, können wir nicht hinreichend vorhersehen. Wir müssen uns trotzdem damit auseinandersetzen, wie wir uns gemeinsam darüber verständigen können, welche Formen des Miteinanders wir uns wünschen und wie wir diese auch in Zukunft gestalten können.⁵ Damit einher geht in pädagogischen Kontexten die Frage, wie wir andere dazu befähigen können, eigene Haltungen und Positionen zu entwickeln, um auch in Zukunft aktiv digitale Kultur mitgestalten zu können. Die kritische Reflexion von Digitalität in pädagogischen Kontexten bedeutet deshalb nicht nur, neue digitale Tools für Unterrichts-, Vermittlungs- und Präventionsangebote zu nutzen, sondern auch Räume zu schaffen, um über den digitalen Alltag zu sprechen und Haltungen zu diesem zu entwickeln.

„Leben in einer digitalen Kultur“ bedeutet nach diesem Verständnis nicht „Leben mit digitalisierten Kulturgütern“. Es geht nicht darum, mit digitalen Mitteln einen bereits praktizierten (Hoch-)Kulturkanon zu übersetzen (etwa Goethes Faust als E-Book oder Beethovens Sinfonien auf Youtube) oder um die Nutzung von digitalen Technologien als Aneignung von Kultur (z.B. indem Klassenräume mit Whiteboards oder Tablets ausgestattet werden, um sie dann wie Tafeln und Klassenhefte zu nutzen). Eine ganzheitliche und lebensweltliche Auseinandersetzung mit digitaler Kultur erkennt an, dass Digitalität ihre je spezifischen eigenen Ausdrucksformen mit sich bringt, mit denen wir einen Umgang finden müssen. Verstehen wir Kultur als performatives Herstellen von geteilten Sinnhorizonten, dann müssen wir in den Blick nehmen, welche Bedeutungszusammenhänge durch

digitale Ausdrucksformen hergestellt werden und wie sich Menschen, die sich am Prozess dieser Herstellung beteiligen, zu diesem verhalten können. Um zum Beispiel zu verstehen, welche geteilte Bedeutung Bewegtbilder wie GIFs oder Bild-Textkombinationen wie Memes in ihrem jeweiligen Kontext entfalten, braucht es eigene Formen des Beschreibens, Begriffe und Narrative, die die Spezifika der digitalen Kultur und der mit dieser einhergehenden Kommunikationsform abbilden. Einem besseren Verständnis können wir uns dabei nur annähern, indem wir über die alltägliche Nutzung digitaler Medien offen ins Gespräch kommen und die Vielfalt digitaler Ausdrucks- und Wahrnehmungspraktiken ernst nehmen.

Nach unserer Ansicht kann ein solches Projekt nur mit partizipativen Zugängen gelingen, in denen gemeinsam Phänomene des digitalen Alltags kritisch analysiert werden.

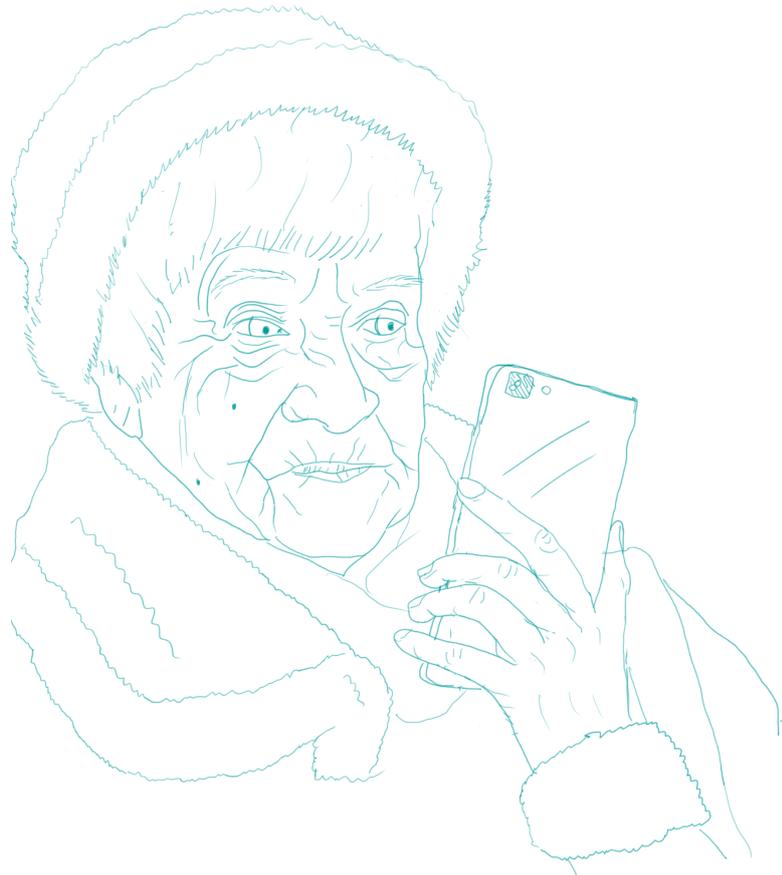
¹ Hörning, K. H. (2001). Experten des Alltags: Die Wiederentdeckung des praktischen Wissens. Velbrück Wissenschaft, S. 32.

² Vgl. Quan-Haase, A., & McCay-Peet, L. (2017). What is Social Media and What Questions Can Social Media Research Help Us Answer? In L. Sloan & A. Quan-Haase (Hrsg.), *The SAGE handbook of social media research methods* (S. 13–26). SAGE reference, S. 16ff. Sloan, L. & Quan-Haase, A. (2017). Introduction to the Handbook of Social Media Research Methods: Goals, Challenges and Innovations. In L. Sloan & A. Quan-Haase (Hrsg.), *The SAGE handbook of social media research methods* (S. 1–10). SAGE reference, S. 5.

³ Vgl. Volbers, J. (2014). *Performative Kultur: Eine Einführung*. Springer VS.

⁴ Vgl. Hepp, A. (2020). *Deep mediatization*. Routledge.

⁵ Vgl. Kammerl, R. (2014). Enkulturationshilfen in der digitalen Gesellschaft. Diskurse als/oder Orientierung? In R. Kammerl, A. Unger, P. Grell, & T. Hug (Hrsg.), *Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur* (S. 15–34). Springer VS.



Soziale Medien partizipativ erforschen

„In der partizipativen Forschung stehen die Menschen, die an ihr teilhaben, im Mittelpunkt – ihre Perspektiven, ihre Lernprozesse und ihre individuelle und kollektive (Selbst-) Befähigung.“⁶

Um sich digitaler Kultur in pädagogischen Kontexten zu nähern, braucht es spezielle Zugänge, die es allen Teilhabenden ermöglichen, über ihre persönlichen Erfahrungen und eigenen Perspektiven zu sprechen und sie sinnhaft gegenüberzustellen. Das Onlinelabor versucht dabei, insbesondere mit Methoden der partizipativen Forschung, Teilnehmende dazu zu befähigen, offen in den Austausch über ihren digitalen Alltag zu treten. Auf diese Weise gestalten die Teilnehmenden auf Basis ihrer eigenen Erfahrung Begegnungsräume, innerhalb derer es ihnen möglich wird, andere Perspektiven auf Aspekte ihres Alltags zu erfahren und eigene neue Sichtweisen zu entwickeln, indem sie über das vermeintlich Gewöhnliche ins Gespräch kommen. Eine solche partizipative Haltung erfordert von Seiten der anleitenden oder moderierenden pädagogischen Fachkräfte, dass diese sich als mitlernende und mitforschende Teilnehmer*innen in den gemeinsamen Prozess einbringen.

Statt der Grundoperation des ‚Vermittelns‘ oder ‚Beibringens‘ geht es bei diesem Prozess verstärkt um Formen des ‚Beobachtens‘ und ‚Gegenüberstellens‘, die jeweils Anlässe produktiver Irritationen werden können. Es geht darum, die jeweiligen persönlichen Beobachtungen und Positionen zu erfassen und sie in ein Verhältnis mit möglicherweise sogar widersprüchlichen Auffassungen von anderen Teilnehmenden zu stellen. Auf diese Weise geraten angenommene Deutungs- und Erklärungsmuster ins Wanken, sodass gemeinsam nach neuen Wegen des gemeinsamen Bedeutens und Verstehens gesucht werden muss. Ein solches Vorgehen hat nicht zum Ziel eine neutrale (objektive) Beobachterposition einzunehmen oder einen intersubjektiven Konsens herzustellen, sondern die Vielfalt des alltäglichen Ausdrucks in Sozialen Medien sichtbar zu machen, indem durch die Gegenüberstellung der Beobachtungen, Perspektiven und Ausdrucksformen nach sich wiederholenden Mustern gesucht wird oder bedeutsame Unterschiede sichtbar gemacht werden. Im Mittelpunkt steht dabei nicht das bereits Bekannte und Verallgemeinerbare, sondern das Noch-Nicht-Bekannte und Einzigartige.

Sich forschend einem Gegenstand zu nähern, ihn zu beobachten, zu hinterfragen, eigene Erklärungen zu entwickeln und die daraus entstehenden Verständnisse kritisch miteinander zu diskutieren sind nicht nur Wege zur Generierung von Wissen, sondern auch wesentliche Formen der Auseinandersetzung mit Selbst- und Weltverhältnissen und bieten somit ein pädagogisches Bildungspotential.

Diese Auseinandersetzung kann nur gelingen, wenn die Teilnehmenden ganzheitlich in den Prozess des Forschens mit einbezogen werden und ihr Forschen nicht als Vehikel für einen vorab formulierten Lernprozess begriffen wird. Zu diesem Prozess gehört das Formulieren eigener Fragen, die Sammlung von Beobachtungen, Erfahrungen und eigenen Weltzugängen sowie die Gegenüberstellung und Verortung der eigenen Position. Ein solcher Prozess muss dabei konsequent ergebnisoffen sein. Wie sich diese einzelnen Schritte eines iterativen Forschungsprozesses verstehen lassen, soll in den folgenden Abschnitten näher beschrieben werden.

⁶ Unger, H. von (2014). Partizipative Forschung: Einführung in die Forschungspraxis. Springer VS.

Zugänge

Im Folgenden wird der Frage nachgegangen, wie sich ein partizipatives Vorgehen in verschiedenen pädagogischen Kontexten umsetzen lässt. Dazu haben wir die Idee von Social Media Labs entwickelt, die Orte der fragenden, gegenüberstellenden und produktiv befreienden Auseinandersetzung mit Sozialen Medien darstellen.

Im Wesentlichen ist die Durchführung von Social Media Labs in drei Phasen unterteilt, die jeweils Ausgangspunkt eines zyklischen Prozesses sein können:

- (1) Die Suche und Ausarbeitung von Fragen, die in Aufgaben operationalisiert werden,
- (2) das Dokumentieren von konkreten Beobachtungen beim Umgang mit Sozialen Medien, um Generalisierungen zu vermeiden, sowie
- (3) die ergebnisoffene und fallvergleichende Gegenüberstellung von Beiträgen in einem Gruppensetting.

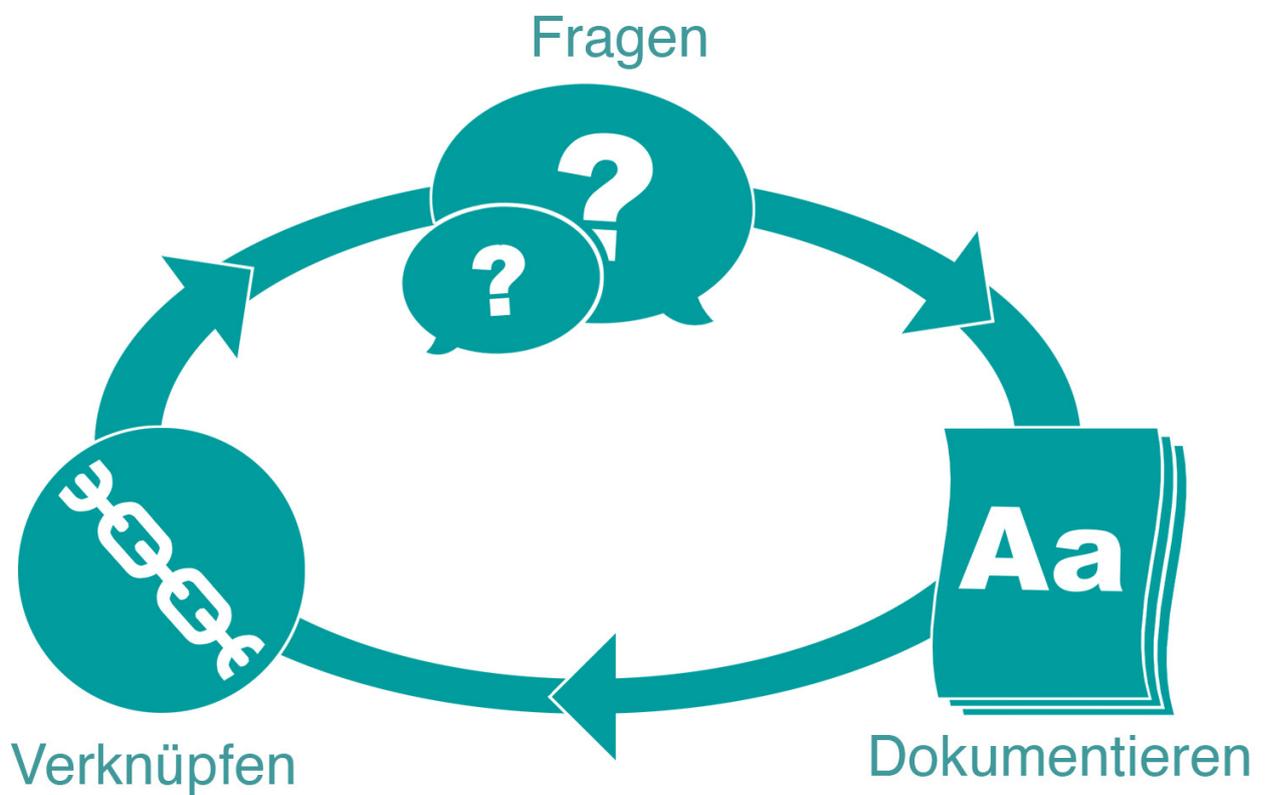
Idealtypisch startet der Prozess mit der Suche nach Fragen und wiederholt sich nach einer abschließenden Gegenüberstellung, in der eine neue Fragestellung aufgegriffen wird - es ist aber ebenfalls denkbar, die Prozesse je nach Einbindungskontext mit einer offenen Fallsammlung oder Gruppendiskussion zu beginnen.

Bei der Durchführung der Social Media Labs gilt es dabei, auf einige Rahmenbedingungen zu achten, die für eine erfolgreiche Auseinandersetzung in allen Phasen notwendig sind: Da es bei dieser Methode speziell um persönliche Erfahrung geht, ist es wichtig sicherzu-

stellen, dass die Teilnehmer*innen dies in einem geschützten und sicheren Raum tun können. Das Zusammentragen und Diskutieren geht von einer forschenden Zusammenarbeit aus, die eine vergleichende Reflexion persönlicher Erfahrungen beinhaltet. Sowohl die persönlichen Erlebnisse und Fragen als Ausgangspunkt als auch die konkreten Bearbeitungen im Forschungsprozess sind einzigartig. Das führt dazu, dass der Verlauf des Prozesses nicht vorhersehbar ist, sondern Möglichkeiten zu neuen Erkenntnissen und Perspektiven eröffnet. Eine Diskussion verfolgt damit keinen vorher schon konkret gesetzten Zielpunkt, sondern muss ergebnisoffen bleiben.

Eine sichere und respektvolle Umgebung ist dabei die Grundvoraussetzung dafür, persönliche Erfahrungen mit anderen zu teilen. Neben einer prinzipiell würdigen Haltung könnte ein solcher Raum zum Beispiel über einen gemeinsam erstellten Gruppenvertrag, eine Netiquette oder über das Aufstellen von Konversationsregeln zu Beginn der Zusammenarbeit gerahmt werden.

In jedem Beitrag können überraschende Aspekte digitaler Kultur in Erscheinung treten, die vorher nicht gesehen wurden. Gleichzeitig können sie zum Alltag der Teilnehmer*innen gehören, oder fragwürdige Grenzsituationen markieren. Eine würdige und wertschätzende Haltung ist nicht nur Teil einer sicheren Umgebung, sondern hilft darüber hinaus, das eigene Erfahrungsspektrum für die Auseinandersetzung mit digitaler Kultur ernst zu nehmen, sowie im Vergleich mit Anderen ein Gespür für nuancierte Unterschiede zu entwickeln.



Schematischer Forschungszyklus eines Social Media Labs

Forschungsfragen und Forschungsimpulse



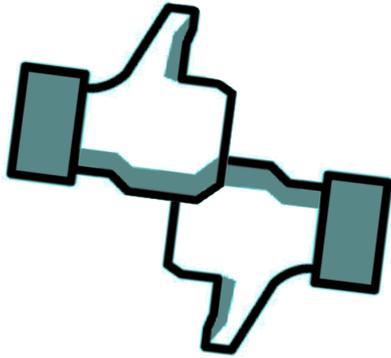
Ein erster möglicher Einstieg in einen partizipativen Forschungsprozess kann darin liegen, anhand des persönlichen Interesses, das eine Gruppe von Teilnehmer*innen miteinander teilt, eine Frage zu formulieren, die als Ausgangspunkt einer Untersuchung genutzt wird. Fragen können eine gemeinsame Perspektive schaffen, die wiederum zur Grundausrichtung einer Untersuchung werden kann. Ist eine Frage gut gestellt und hält sie genügend Interpretationsraum offen, hat sie ebenfalls das Potential, Gewohnheiten zu irritieren, Brüche aufzuzeigen und Anlass zur Auseinandersetzung zu schaffen. Während unserer Forschungsarbeit sind dabei drei Formen produktiver Irritation bei der Formulierung von Fragen sichtbar geworden:

Die erste Form der Irritation findet noch statt, bevor eine Frage gestellt wird, nämlich dann, wenn man etwas beobachtet, was sich vor dem Hintergrund des eigenen Verständnisses nicht erklären oder nachvollziehen lässt. Die Formulierung der Frage geschieht dann als Folge einer Irritation. Die zweite Form der Irritation ist die bewusste Hinterfragung von Gewohnheiten. Der Blick richtet sich dabei auf Routinen, die mit einer gezielten Hinterfragung (wieso ist etwas so und nicht anders?) aufgebrochen werden. Eine dritte Art der Irritation richtet sich an die Anderen. Hierbei geht es darum, in der Gegenüberstellung unserer Perspektiven produktive Irritationen füreinander zu schaffen, um im Prozess der Gegenüberstellungen danach fragen zu können, ob bestimmte Beobachtungen als gemeinsame Muster oder Unterschiede beschreibbar werden. Diese drei Formen der Irritation können uns helfen, Alltägliches befremdlich und fragwürdig zu machen. Damit Fragen gemeinschaftlich anhand von persönlichen Vorerfahrungen adressiert werden können, ist es zentral, dass Thema und Fragestellung gemeinsam von

allen Teilnehmenden definiert und formuliert werden. Eine Frage sollte dabei so formuliert sein, dass sie auf die persönliche Erfahrung jeder*os einzelnen abzielt, damit im Anschluss für alle Involvierten eine Motivation besteht, sich an Ausarbeitungen zu einem Thema zu beteiligen. Um dies zu gewährleisten, schlagen wir die Arbeit mit ‚Forschungsimpulsen‘ vor.¹ Forschungsimpulse sind Formen kreativer oder dokumentarischer Aufgabenstellungen, die auf die jeweiligen Erfahrungen der Teilnehmenden abzielen. Sie fordern Teilnehmende dazu auf, zu beschreiben, wie sie handeln, wie sie sich zu diesem Handeln positionieren und was für sie dabei bedeutsam ist. Im Sinne der Methode der Cultural Probes² sind sie thematisch fokussierte aber interpretationsbedürftige Arbeitsaufträge, die Teilnehmende dazu herausfordern sollen, auf Grundlage ihres eigenen Vorverständnisses Zugänge zu entwickeln. Angelehnt an die Methode kritischer Ereignisse³ zielen die Forschungsimpulse außerdem auf ein singuläres, nicht notwendigerweise generalisierbares Ereignis ab, von dem aus beobachtet werden kann, was in einer Situation bedeutsam war, ohne der Beobachtung eine Allgemeingültigkeit unterstellen zu können.

Hierzu ein Beispiel: Dem Forschungsimpuls *Jenseits von Like und Dislike* lag die in einem Workshop geäußerte Frage zu Grunde, wieso Menschen in Sozialen Medien bestimmte Inhalte mit einem sogenannten ‚Like‘ ausstatten und andere nicht. Der Forschungsimpuls fragt nun aber ganz bewusst nach Inhalten auf Sozialen Medien, von denen Teilnehmende nicht eindeutig aussagen können, ob sie diese ‚ liken‘ oder ‚dislikten‘ sollen. Diese produktive Irritation der eigentlichen Frage machte in der anschließenden Diskussion mit den Teilnehmenden deutlich, dass ‚Likes‘ in verschiedenen Kontexten unterschiedliche Funktionen einnehmen: Etwa Solidarität, freundschaftlicher Zuspruch, Applaus oder das Aufzeigen einer Erwartungshaltung. Eine einfache Beobachtung des eigenen Like-Verhaltens hätte möglicherweise nicht zu einer Differenzierung von Like-Kontexten geführt, die im Anschluss neue Fragen mit sich brachte.

Wenn wir nicht wissen, ob uns etwas gefällt oder nicht gefällt, müssen wir uns damit intensiver auseinandersetzen, als wenn wir ein einfaches „Like“ oder „Dislike“ abgeben.



Impuls

Suchen Sie nach einem Beispiel für einen Beitrag in Sozialen Medien, bei dem Sie sich unsicher sind/waren, ob Sie ihn mögen oder nicht mögen. Erläutern Sie kurz, was Sie an dem Beitrag irritiert, überrascht, erstaunt oder in anderer Weise verunsichert hat.

Anmerkung

Es geht nicht um die Relevanz eines Inhalts, sondern darum, warum es Ihnen schwerfällt, ihn mit Kategorien wie „Like“ und „Dislike“ zu bewerten. Dokumentieren Sie die Beispiele in anonymisierter Form.

Hintergrund

Soziale Medien bieten für gewöhnlich die Möglichkeit, Inhalte durch einfache und quantifizierbare Formen des Feedbacks zu bewerten. Wir können unser Gefallen oder Missfallen durch ein einfaches „Mag ich / Mag ich nicht“ oder auch durch die Vergabe von Punkten oder Sternen zum Ausdruck bringen. Diese Mechanismen setzen aber stets voraus, dass wir uns eine „eindeutige“ Meinung gebildet haben. Gleichzeitig ließe sich aber argumentieren, dass uns gerade die Inhalte am meisten beschäftigen, die wir nicht eindeutig einordnen können.

Forschungsimpuls *Jenseits von Like und Dislike*, Ausschnitt

Die Entwicklung eines Forschungsimpulses kann gemeinsam mit der gesamten Gruppe oder durch eine moderierende Instanz erfolgen. Wir unterscheiden zwischen zwei grundlegenden Zugängen: Während ‚dokumentarische‘ Impulse darauf abzielen, Alltagssituationen oder -phänomene in Sozialen Medien zu beschreiben, haben ‚experimentelle‘ Forschungsimpulse ein kreatives oder generatives Anliegen, um Möglichkeitsräume zu explorieren.

„Beschreibe, was dein digitaler Assistent können, was er für dich tun sollte und welche Entscheidungen er dir vielleicht abnehmen könnte, um dein Leben angenehmer zu gestalten. Welche Informationen würdest du ihm dafür geben?“

Beispiel für einen experimentellen Impuls: *Der Algorithmus, der mich wirklich kennt*

„Wie verändert der Coronavirus deinen Umgang mit digitalen Technologien? Suche nach einer Situation, in der du aufgrund der räumlichen Distanzierung von anderen neue Technologien oder Nutzungsformen für dich entdeckst und ausprobierst.“

Beispiel für einen dokumentarischen Impuls: *Analoge Quarantäne, Digitale Möglichkeiten*

Ausgehend von einer zuvor gemeinsam formulierten Frage lässt sich überlegen, ob ein bereits vorliegender dokumentarischer oder experimenteller Forschungsimpuls zu einer produktiven Auseinandersetzung führen könnte oder ob es nötig ist, einen neuen Forschungsimpuls auszuformulieren. Wichtig ist dabei, dass ein Forschungsimpuls schriftlich fixiert wird, damit sich die Teilnehmenden im Verlauf ihrer Beobachtungen weiter an der konkreten Aufgabenstellung orientieren können und in einer sich anschließenden Gegenüberstellung auf die gemeinsame Aufgabe Bezug genommen werden kann. Der Arbeitsauftrag sollte dabei so formuliert sein, dass er es ermöglicht, die Praktiker*innen über ihre Erfahrungen und Beobachtungen sprechen zu lassen. Ergänzt werden kann dieser Handlungsauftrag durch Hintergrundinformationen zu den jeweiligen Themenkomplexen, wobei man sich an den (niedrigschwiligen) Fragen ‚Worum geht’s?‘ und ‚Was steckt dahinter?‘ orientieren kann.

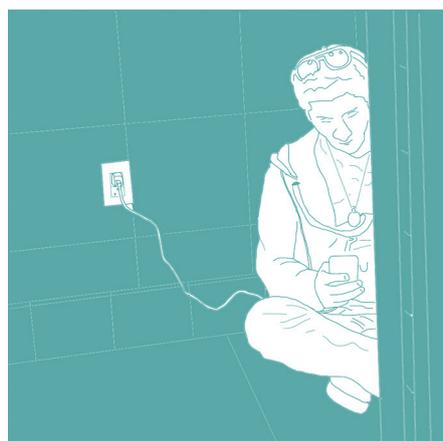
Am Ende der Generierung von Forschungsimpulsen steht ihre Bearbeitung durch die einzelnen Teilnehmenden, die in Form der bereits vorgestellten Methoden erfolgen kann. Allein die Generierung solcher Impulse gemeinsam mit den Teilnehmenden kann selbst aber auch schon ein Prozess forschenden Lernens sein, der zu einer vertiefenden Auseinandersetzung mit Praktiken des digitalen Alltags führt.

¹ Eine Reihe von mehr als 40 Forschungsimpulsen zu verschiedenen Teilaspekten Sozialer Medien steht dabei bereits unter einer Creative-Commons-Lizenz zur Verfügung: <https://bit.ly/3Ffw0Jx> (Website der Abteilung für Medienpädagogik/Bildungsinformatik der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel)

² Vgl. Gaver, B., Dunne, T., & Pacenti, E. (1999). Design: Cultural Probes. *Interactions*, 6(1), 21-29. Graham, C., Rouncefield, M., Gibbs, M., Vetere, F., & Cheverst, K. (2007). How Probes Work. In *OzCHI 2007* (pp. 29–37). Adelaide: ACM.

³ Bott, G., Tourish, D. (2016). The critical incident technique reappraised: Using critical incidents to illuminate organizational practices and build theory. *Qualitative Research in Organizations and Management: An International Journal*, 11(4), 276-300. Collins, N.M., & Pieterse, A.L. (2017). Critical Incident Analysis Based Training: An Approach for Developing Active Racial/Cultural Awareness. *Journal of Counseling & Development*, 85, 14- 23.

Forschungsimpulse



Alle Forschungsimpulse unter
https://www.medienpaedagogik.uni-kiel.de/de/hinweise_links/impulse

Wie ein gewöhnliches Posting entsteht
Alternative Schreibweisen
Jenseits von Like und Dislike
Warum wird sowas denn geliked?
Mein Leben in 160 Zeichen
Wie „influenced“ bin ich?
Meiner Meinung nach
Ich sehe was, was Du nicht siehst
Das könnte Ihnen auch gefallen
Idealerweise
Schönheit im „Auge“ des Algorithmus
Rotweinflecken entfernt man mit Salz
Die Zukunft der Sozialen Medien
Attraktivität in Sozialen Medien
Remix!
Abhängig?
Like Deinen Nächsten
Freundschaft in Sozialen Medien / Soziale Medien
in der Freundschaft
Behutsamer Eingriff
Gemischte Gefühle
Pop, Poetry or Crap?

Heute schon „influenced“ worden?
#behindthescenes
Digitale Rituale
#klimawandel
Digitale Tricks und Kniffe
Analoge Quarantäne, Digitale Möglichkeiten
Ich und meine Sozialen Medien
Ort 2.0
I want YOU!
Home
+++ BREAKING FAKENEWS +++
Der digitale Lernraum – Unendliche Weiten
Bitte (nicht) füttern
Du bist, was du klickst
1000 Mal berührt
Der Algorithmus, der mich wirklich kennt
Die Welt durchs Objektiv
Mein Feed! Meine Fotos! Meine Form?
Ich doch nicht!
#photooftheday
Bildlich gesprochen
Was aus dem Rahmen fällt

Dokumentation und Experiment



Die Dokumentation einer eigenen konkreten Erfahrung hilft dabei, das, was man wahrnimmt oder selber tut, für andere erfahrbar zu machen. Beiträge zu Forschungsimpulsen können konkrete Fälle dokumentieren und vergegenständlichen, um das Nachdenken über die eigenen Erfahrungen anzuregen und anderen Teilnehmenden einen Einblick zu geben. Auf dieser Grundlage wird vermieden, dass in den Social Media Labs verallgemeinert über die ‚Anderen‘ gesprochen wird. Stattdessen stehen die individuellen Ausarbeitungen zu Forschungsimpulsen und damit persönliche Erfahrungen im Fokus der gemeinsamen Auseinandersetzung. Unter der Voraussetzung, dass in der Gruppe ein sicherer und geschützter Raum etabliert wurde und sich die Teilnehmenden darauf einigen, wertungsfrei über die zusammengetragenen Erfahrungen der anderen zu sprechen, kann das Sammeln von Beobachtungen im Sinne eines ‚Show and Tell‘ zum Ausgangspunkt anregender Diskussionen werden.

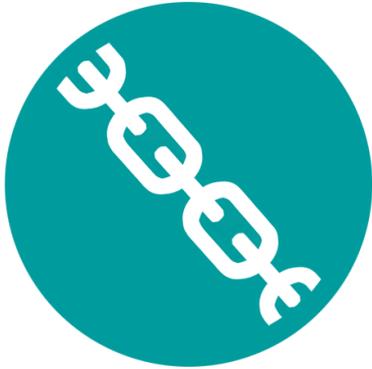
Die Dokumentation kann verschiedenste Formen annehmen. Teilnehmende können Screenshots von den verschiedenen Schritten der Erstellung eines eigenen Beitrags machen, wenn es um die Frage geht, wie ein gewöhnliches Posting entsteht. Oder es können Beiträge Anderer mit Screenshots festgehalten werden, wenn sich Teilnehmende z.B. damit beschäftigen, was die Postings Anderer mit einem selbst machen. Auch die Sammlung von Links ist eine gute Möglichkeit, um zu dokumentieren, auf welche Inhalte ich mich beziehe. Bearbeitungen können sowohl im digitalen als auch im analogen Raum, bspw. in Form einer Collage, eines Lerntagebuchs oder einer künstlerischen Ausarbeitung, erfolgen.

Wenn es um die Auseinandersetzung mit Bildern in Sozialen Medien geht, eignet sich beispielsweise ein Screenshot oder je nach Format auch ein Ausdruck eines Bildes, das als Beispiel im Fokus steht. Wenn ein Forschungsimpuls zur kreativen Arbeit mit Texten einlädt, steht der selbst verfasste Text als Beispiel im Fokus, bedarf aber auch einer Erläuterung, wie dieser zustande gekommen ist.

Dabei ist wichtig, dass beide Komponenten gleichermaßen in die Dokumentationen und Ausarbeitungen einfließen: (1) Ein Screenshot, Video, Foto oder ein anderweitig konkretes Beispiel ist zum einen nötig, um nachvollziehen zu können, worum es den jeweiligen Teilnehmer*innen geht. (2) Ein schriftlicher oder mündlicher Kommentar ist zum anderen ebenso wichtig, um offenzulegen, welche Bedeutung dem gewählten Gegenstand beigemessen wird und wie dieser vor dem Hintergrund des Forschungsimpulses verstanden wird. Ein Beispiel ohne Erläuterung bleibt für andere Teilnehmende zu bedeutungslos, während eine ausführliche Beschreibung ohne einen dokumentierten, erfahrbaren Gegenstand kaum nachzuvollziehen ist.

Forschungsimpulse sollen immer auch zur kritischen Auseinandersetzung anregen und gehen damit oft über die reine Dokumentation einer Beobachtung hinaus. Gedanken und Fragen, die sich mir bei der Auseinandersetzung mit einer Forschungsfrage stellen, können ebenso dokumentiert werden. Manche Fragen kann man gut mit Textformaten wie Stichpunkten, kurzen Essays o.ä. beantworten, andere wiederum können vielleicht mit einer Zusammenstellung von Bildern, einem Video oder einer Zeichnung bearbeitet werden. Wie jede*r ihre Dokumentation zusammenstellt, ist immer abhängig von der Forschungsfrage und dem -impuls sowie den persönlichen Präferenzen und sollte somit möglichst den Teilnehmenden überlassen werden. Je nach Forschungsimpuls sollte sich die Gruppe allerdings auf bestimmte Formate und Dokumentationsmethoden einigen, damit sich die gesammelten Beiträge für eine Gruppendiskussion sinnvoll gegenüberstellen lassen. Dabei kann sich ein produktives Spannungsfeld aus individueller Ausarbeitung und den gemeinsamen Vorgaben ergeben, welches wiederum Grundlage der sich anschließenden Diskussion sein kann, in der Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar werden.

Gegenüberstellung und Diskussion



Um die zusammengetragenen Beobachtungen und Ausarbeitungen gegenüberstellen zu können, eignen sich Formen der moderierten Gruppenarbeit, in der alle Beteiligten die Möglichkeit haben, ihre fallorientierten Ausarbeitungen zu präsentieren. Innerhalb dieser Gegenüberstellung geht es zentral darum, Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen den Beiträgen in den Blick zu nehmen, nach sich wiederholenden Mustern zu suchen und neue Perspektiven auf den zuvor definierten Gegenstand zu entwickeln. Formen der Visualisierung mit Pinnwandkarten, an einer Tafel, einem Whiteboard oder auf einer Papiertischdecke können dabei helfen, die gesammelten Eindrücke zu sortieren und neu zueinander ins Verhältnis zu setzen. Damit ein solcher ergebnisoffener Austausch möglich wird, wird, wie eingangs bereits beschrieben, ein sicherer Raum benötigt, innerhalb dessen anerkennend mit den Ausarbeitungen aller Teilnehmer*innen umgegangen wird.

Um über die verschiedenen Nutzungspraktiken der Teilnehmer*innen eines Social Media Labs ins Gespräch kommen zu können, und diese gleichzeitig als Expert*innen ihres digitalen Alltags ernstzunehmen, liegt der Fokus auf den eigenen Erfahrungen und nicht auf dem Versuch, allgemeine Einschätzungen vorzunehmen oder zu einer objektiven Aussage zu gelangen. Konkrete Beispiele erlauben dabei eine fundierte Auseinandersetzung, mit deren Hilfe Unterschiede und Gemeinsamkeiten in den Erfahrungen der Teilnehmenden sichtbar werden können. Vorschnelle Generalisierungen können dazu führen, dass eine Gegenüberstellung konkreter Beobachtungen kaum möglich wird und es zu Verkürzungen oder Vorurteilen kommt. Stattdessen können allgemeine Aussagen, die in der Diskussion auftauchen, zum Ausgangspunkt neuer Fragen werden, mit denen sich die Gruppe befassen kann. Aus der Aussage ‚Instagram-Bilder sehen doch

eh alle gleich aus‘ könnten etwa beobachtungsleitende Fragen erwachsen: ‚Sind Instagram-Bilder alle gleich? Finden wir Ähnlichkeiten? Gibt es Unterschiede?‘

Für die gemeinsame Arbeit mit Impulsen und dokumentierten Beobachtungen bietet sich ein zyklischer Ablauf an, innerhalb dessen sich persönliche Arbeitsphasen und Gruppenphasen abwechseln können. Hier erwiesen sich Formate, die über mehrere Sitzungen verlaufen, als besonders günstig. Für einmalige Treffen wird (aus unserer Erfahrung) wenigstens ein halber Tag benötigt, um ein Thema sinnvoll mit den eigenen Erfahrungen in Beziehung zu setzen und im Gruppenkontext (über Vergleiche) Perspektiven zu entwickeln. Werden darüber hinaus auch Fragehorizonte erkundet und Impulse gemeinsam erarbeitet, intensiviert sich der Zeitaufwand.

Eine abschließende Diskussion, in der Beobachtungen gegenübergestellt und neue Perspektiven generiert werden, muss dabei nicht das Ende des Prozesses bedeuten. In der Regel ergeben sich in der Auseinandersetzung weitere spannende Fragen, die zur Grundlage eines weiteren Beobachtungszyklus genutzt werden können. Es bietet sich dabei an, über den gesamten Prozess hinweg auftretende Fragen zu notieren und sie zum Ausgangspunkt neuer Forschungsimpulse zu nutzen.

Szenarien

Zur Illustration und Orientierung bei der Gestaltung von Social Media Labs möchten wir eine Reihe von fiktiven Szenarien vorstellen, die auf den Erfahrungen der Durchführung interaktiver und partizipativer Formate im Forschungskontext basieren. Neben den hier dargestellten schulischen und außerschulischen Anwendungen von Social-Media-Labs sind weitere Anwendungsfelder denkbar, auf die wir im Rahmen der

vorliegenden Handlungsempfehlungen nicht einzeln verweisen können. Wir hoffen, dass die vorgeschlagenen Szenarien dazu einladen, eigene Gestaltungsmöglichkeiten zu entwickeln, um mit bereits bestehenden und neu gestalteten Forschungsimpulsen lebendige Räume der Diskussion und Reflexion beim Umgang mit Sozialen Medien zu eröffnen.

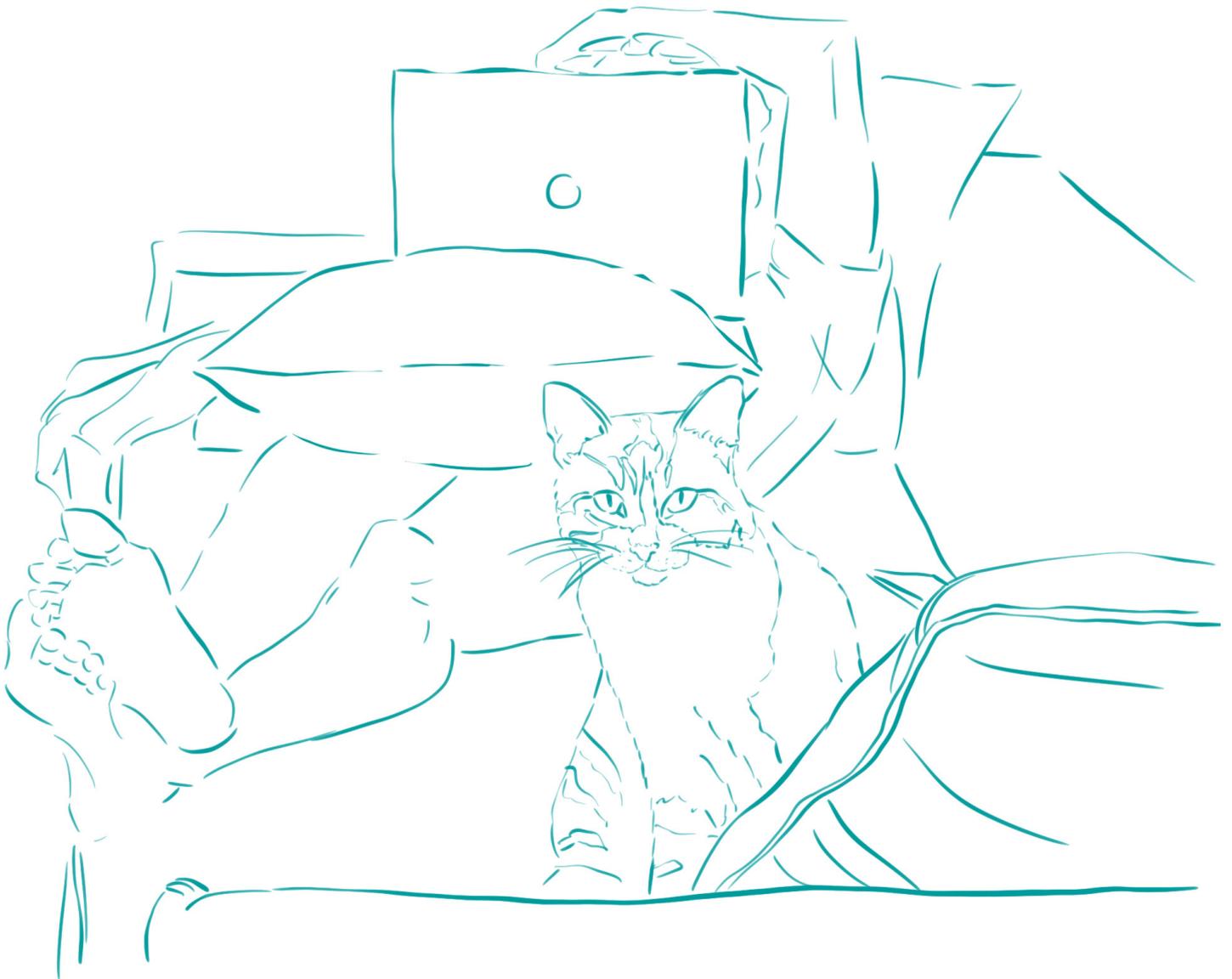
Social Media Labs im Unterricht
12

Social Media Labs an einem Schulaktionstag
16

Social Media Labs im Klassenmanagement
20

Social Media Labs als außerschulisches Angebot
24

Selbstangeleitete Arbeit mit Social Media Labs
28



Social Media Labs im Unterricht

Soziale Medien lassen sich als konkreter Inhalt in wenigen Fachanforderungen und -curricula finden. Wenn Lehrkräfte alltägliche Themen rund um digitale Medien in die jeweiligen Fachkontexte einbetten wollen, um den Alltag der Schüler*innen stärker zu berücksichtigen oder curriculare Inhalte zeitaktuell zu kontextualisieren, bietet die Arbeit mit Social Media Labs vielfältige Möglichkeiten.

Schüler*innen können so zum Beispiel im Deutsch- und Fremdsprachenunterricht sprachliche Mittel in Social-Media-Textformaten wie Tweets untersuchen oder sich im Kunstunterricht analytisch vergleichend mit den Bildkompositionen von Instagram-Bildern auseinandersetzen. Verschiedenste Fragestellungen, die sich aus der Nutzung Sozialer Medien ergeben, bieten Anlass, im Philosophieunterricht hinsichtlich ethischer, partizipatorischer oder sogar aus erkenntnistheoretischer Perspektive Diskussionen zu führen und sie an Elemente aus dem Curriculum anzuschließen. In Fächern wie Geschichte, Erdkunde, Sozialkunde oder Wirtschaftspolitik ist es ebenfalls möglich, die Entstehung digitaler Kultur soziohistorisch einzuordnen und sich über sozialpolitische Dimensionen der Digitalisierung auszutauschen. In naturwissenschaftlichen Fächern lässt sich ebenfalls adressieren, wie sich unser Verständnis von Natur und Welt durch unsere alltäglichen Erfahrungen in Sozialen Medien verändert. Ebenso ließe sich thematisieren, welchen Einfluss Inhalte in Sozialen Medien auf unser Umweltbewusstsein haben (wie etwa im Forschungsimpuls *#klimawandel* beschrieben). Allgemein spielen mediendidaktische Fragen des Unterrichtens in allen Fächern eine Rolle, etwa indem neue oder sich verändernde Wissenspraktiken entstehen, die beispielsweise an Youtube-Tutorials, Wikipedia-Recherchen und die generelle Suchbarkeit von Informationen mit digitalen Mitteln geknüpft sind. Dabei lassen sich auch anregende Synergien zwischen den Unterrichtsfächern vorstellen, wenn sich Kolleg*innen über ihren eigenen Unterricht hinaus zusammenschließen, um den digitalen Alltag der Schüler*innen zu adressieren oder auf aktuelle Entwicklungen im Social Web zu reagieren.

Zentraler als die jeweilige fachliche und thematische Ausrichtung ist bei der Durchführung von Social Media Labs aber die grundlegende Haltung, Schüler*innen als Expert*innen ihrer eigenen digitalen Nutzungspraktiken zu adressieren und diese möglichst bezüglich ihrer alltäglich gelebten Praktiken in Sozialen Medien anzusprechen.

Szenario

Durchführungsdauer

4 (+/-2) Schulstunden im Deutschunterricht

Moderation

Deutschlehrer*in

Adressiert an

Schüler*innen der 8. Klasse

Mögliche Materialien

Zettel, Stifte, Plakate, Plankarten, Eddings

Mögliche Geräte

Smartphones, Tablets

Mögliche Themen

Sozialer Umgang in Sozialen Medien, Argumentieren im Internet, Anonymität im Netz, Meinungsbildung durch Soziale Medien, Sortierungsalgorithmen, Influencing, Fake News, etc.

*Im Deutschunterricht einer 8. Klasse befasst sich eine Lehrerin mit der Frage, welche Medien und Kommunikationskanäle die Schüler*innen in ihrem Alltag häufig nutzen, um Meinungen zu bilden und sich auszutauschen. Die Lehrerin möchte sich ausgehend von den Beobachtungen der Jugendlichen der Textgattung der Erörterung nähern, die im Curriculum verankert ist. Viele Jugendliche geben an, dass sie viel über ChatApps kommunizieren, sich in ihrer Freizeit aber auch für Erklärungen zu bestimmten Fächern Youtube-Videos anschauen und Instagram und TikTok nutzen, um Fotos und Stories von anderen anzuschauen oder selbst Bilder und Videos zu posten.*

*Die Lehrerin überlegt, wie sie einen passenden Ansatz findet, um den Schüler*innen einerseits die Textgattung der Erörterung vorzustellen und jenseits einer einfachen Abwägung ‚für‘ oder ‚wider‘ die Nutzung Sozialer Medien spannende Punkte der Auseinandersetzung zu finden, an denen die Jugendlichen sich beteiligen können. Bei einer Suche stößt sie auf die Arbeit mit Forschungsimpulsen und findet in einer Sammlung den Impuls Meiner Meinung nach, der sich mit der Frage befasst, wie Menschen in Sozialen Medien z.B. in Kommentarzeilen, Twitterfeeds oder in anderen Textformen diskutieren und argumentieren. Sie möchte sich mit Ihrer Klasse den Fragen annähern, welche sprachlichen Mittel helfen können, um andere zu überzeugen.*

Forschungsfragen und Forschungsimpulse

Die Fragestellung, die diesem Social Media Lab zugrunde liegt, ist bereits durch das Curriculum des Deutschunterrichts sowie die textsprachliche Rahmung des Forschungsimpulses vorgegeben. Allerdings ist der Gegenstand einer Erörterung, um den es im Folgenden gehen soll, noch nicht festgelegt. Als Hausaufgabe bittet die Lehrerin deshalb die Schüler°innen, ein Problem oder problematisches Thema in Sozialen Medien zu suchen, das in der kommenden Stunde diskutiert werden kann. Viele Schüler°innen adressieren das Thema Cybermobbing, einige finden Influencing als Werbemasche problematisch und andere machen sich Gedanken um den Umgang mit Nacktbildern in Sozialen Medien (dieses Thema kam in anderen Präventionsmaßnahmen schon vor). Die Lehrerin bildet Gruppen von jeweils zwei Schüler°innen, die ähnliche Themen und Probleme mitgebracht haben. In einer Tandemarbeit sollen die Schüler°innen nun eine diskutierbare Frage an ihr Thema stellen, zu der es mindestens zwei eindeutige Positionen gibt (z.B. ‚Ist Influencing eine gefährliche Form der Werbung?‘ oder ‚Sollte man das Teilen von Nacktfotos auch in privaten Chats verbieten, um problematische Folgen zu vermeiden?‘) Wenn die Schüler°innen mit der Formulierung einer guten Frage Schwierigkeiten haben, erhalten sie von der Lehrerin Unterstützung.

Dokumentation und Experiment

Als Materialien zur Bearbeitung hat die Lehrerin in den kommenden Stunden große A2-Blätter vorbereitet, die von jeweils einem Schüler°innen-Tandem gestaltet werden. Auf kleinen ausgedruckten Sprechblasen (im Stil von klassischen ChatApps) haben die Schüler°innen Raum im Sinne des Forschungsimpulses *Meiner Meinung nach* Argumente in weniger als 280 Zeichen zu ihrem Thema und ihrer eingenommenen Position festzuhalten. Dabei arbeiten die Schüler°innen zunächst für sich, suchen nach eigenen Argumenten, können mit einer Onlinerecherche auch nach Argumenten anderer suchen und halten diese Argumente dann auf den Sprechblasen fest. Dann zeigen sich die Schüler°innen ihre Thesen und Argumente und können auf ihren eigenen Sprechblasen Reaktionen zu den Aussagen der/des jeweiligen Anderen verfassen. Abschließend gilt es, die Argumente auf dem Plakatpapier so zu sammeln, dass eine Art Chatverlauf entsteht.

Gegenüberstellung und Diskussion

In der nächsten Stunde stellen die Schüler°innen ihr Thema und die daraufhin entwickelten Chatverläufe vor. Dabei dürfen die Schüler°innen jeweils ihre eigenen Argumente ausführen und erläutern und können auf Nachfragen der Mitschüler°innen reagieren. Nachdem alle Argumentationsstränge dargelegt wurden, überlegt die Klasse gemeinsam, welche Argumente für sie besonders nachvollziehbar und wirksam sind. Dann wird versucht, allgemeiner zu beschreiben, wann ein Argument als besonders überzeugend gilt und wann nicht. Es wird differenziert, welche Rolle dabei das Expert°innenwissen spielt, auf das sich bezogen wird, und welche Rolle die sprachlichen Mittel spielen, die zum Einsatz gekommen sind. Daraus entsteht eine Diskussion über den gezielten Einsatz von Sprache in Medien und die Bedeutung von geteilten und wiederholten Vorannahmen, die z.B. auch durch das Sichtbarmachen durch Sortierungsalgorithmen hergestellt werden. Die Lehrerin schließt sich im Kollegium mit Lehrkräften aus anderen Fächern zusammen und beschreibt, welche offenen Fragen sich aus der gemeinsamen Diskussion ergeben haben. So wäre es beispielsweise denkbar, im Informatikunterricht darüber zu sprechen, was Algorithmen sind und wie diese Informationen ordnen und im Anwendungsbereich sichtbar machen.



Social Media Labs an einem Schul-Aktionstag

In vielen Schulen gehören Veranstaltungen jenseits des Schulunterrichts wie Aktionstage, AGs oder Projektwochen, die sich im Turnus eines Schuljahres oder in regelmäßigen Abständen wiederholen, zum festen Programm. Diese bewertungsfreien und ergebnisoffenen Kontexte bieten vielfältige Möglichkeiten einer thematischen Auseinandersetzung mit Digitalität und Sozialen Medien. Ein Social Media Lab kann dabei den passenden Raum schaffen, um gemeinschaftlich Fragen zu sammeln, Beobachtungen zu machen, Perspektiven gegenüberzustellen und die alltägliche Nutzung Sozialer Medien in den Blick zu nehmen und produktiv zu irritieren. Ein solches Social Media Lab kann dabei von ganz unterschiedlichen schulischen oder außerschulischen Akteur*innen gestaltet werden: Neben Lehrer*innen, die entweder mit einem fachspezifischen Hintergrund oder jenseits ihres eigenen Curriculums ein partizipatives Social Media Lab beispielsweise in einer Projektwoche anbieten wollen, wäre es auch denkbar, dass ältere Schüler*innen sich selbst mit der Idee der Social Media Labs vertraut machen und diese für gleichaltrige oder jüngere Schüler*innen z.B. als Nachmittags-AG anleiten. Für Aktionstage, die sich dezidiert mit dem Thema der Digitalisierung befassen, können auch Referent*innen von medienpädagogischen Trägern außerhalb der Schule eingeladen werden.



Szenario

*Eine Mitarbeiterin eines öffentlichen medienpädagogischen Trägers wird von einer Gesamtschule angefragt, ob sie bei einem Aktionstag zu Digitalen Medien ein Angebot für Schüler*innen der 9. Klasse zu einem aktuellen medienpädagogischen Thema gestalten kann. Die Medienpädagogin ist mit dem Konzept der Social Media Labs vertraut und möchte auf Basis dieses Konzepts einen Workshop gestalten. Auf diese Weise kann sie möglichst nah an den Alltagserfahrungen der Schüler*innen Zugänge vorbereiten und die Schüler*innen zu eigenen Beobachtungen und Perspektiven anregen.*

Durchführungsdauer
Ein Schultag

Moderation
Schüler*innen, Lehrer*innen oder eingeladene Medienpädagog*innen

Adressiert an
Schüler*innen ab der 8. Klasse

Mögliche Materialien
Papiere, Pappe, Plakate, Stifte, Klebe, Schere

Mögliche Geräte
Bluetoothdrucker, eigene Smartphones, Whiteboard oder Leinwand mit Laptop

Mögliche Themen
Algorithmizität, Fake News, Selbstinszenierung, Digitale Lebenswelten, Gaming, Influencing, etc.

Forschungsfragen und Forschungsimpulse

Bei einem einmaligen Workshop über einen Schultag steht leider in der Regel nicht genügend Zeit zur Verfügung, um gemeinschaftlich Themen zu identifizieren und Forschungsfragen zu formulieren. Stattdessen nimmt die Moderatorin des Workshops im Vorlauf über die Schulleitung vermittelt Kontakt zu den interessierten Teilnehmer*innen auf, um in Kürze anhand einer Leitfrage (z.B. ‚Was beschäftigt Dich an Sozialen Medien?‘) zu explorieren, welche Vorinteressen die Gruppe einbringt. Im Anschluss versucht die Moderatorin Forschungsimpulse zu den angegebenen Interessen herauszusuchen und entscheidet sich als Einstieg für den Impuls Ich und meine Sozialen Medien sowie Schönheit im „Auge“ der Algorithmen, da bei der Abfrage häufiger das Thema ‚Algorithmen‘ und ‚Bilder in Sozialen Medien‘ angegeben wurden und dieser Impuls das Thema der Erkennung und ästhetischen Bewertung von Bildern in Sozialen Medien durch Algorithmen thematisiert.

Die Moderatorin plant für die zweite Hälfte des Workshops ein, dass die Schüler*innen selbst aus ihren Perspektiven und Interessen Forschungsimpulse generieren. Sie bricht dazu die zentralen Elemente eines Forschungsimpulses herunter (Forschungsfrage, irritierendes Moment, Ausrichtung in experimentelle oder dokumentarische Impulse, Möglichkeit, mit eigenen Beobachtungen auf den Impuls zu reagieren) und bereitet eine Einheit vor, in der die Schüler*innen in Gruppen selber Forschungsimpulse entwickeln. Auf diese Weise können die Schüler*innen eigenständig noch unbehandelte Themenfelder in eine Fragestellung weiterentwickeln und damit Forschungsprozesse mit ihren Mitschüler*innen initiieren.

Am Tag des Workshops rahmt die Moderatorin das Thema Soziale Medien, indem sie mit den Schüler*innen zunächst sammelt, welche Medien sie nutzen, und was genau sie dort tun. Dann erklärt die Moderatorin den Schüler*innen zunächst das Vorgehen bei der Arbeit mit den Forschungsimpulsen und die forschende Haltung, aus der heraus die Schüler*innen ihre Alltagserfahrungen beschreiben. Dabei wird deutlich gemacht, dass es nicht um eine Beurteilung und Verortung dieser alltäglichen Erfahrungen durch die Anleitung geht, sondern dass die Schüler*innen selbst untersuchen sollen, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede sie vorfinden und wie sie diese Beobachtungen verorten.

Dokumentation und Experiment

Am Vormittag des Schultags befassen sich die Schüler*innen mit zwei Forschungsimpulsen zu verschiedenen Themen. Der Forschungsimpuls Ich und meine Sozialen Medien rahmt in Kürze, welche Sozialen Medien von den Schüler*innen genutzt werden. Dazu erhalten die Schüler*innen ein Arbeitsblatt, auf der sie die Häufigkeit der Nutzung der von Ihnen genutzten Medien abbilden sollen. Dieser Forschungsimpulse dient insbesondere als allgemeiner Einstieg in Soziale Medien.

Da sich die Schüler*innen in der Klasse besonders für Bildästhetik und Bilderkennungsalgorithmen interessieren, wird in einer zweiten Einheit der Impuls Schönheit im „Auge“ der Algorithmen verwendet. Nach einer kurzen beispielhaften Einführung, wo uns Bilderkennungsalgorithmen in Sozialen Medien alltäglich begegnen, befassen sich die Schüler*innen mit der Frage, wie Bilderkennungsalgorithmen sich in die Bewertung von Bildästhetik einmischen und nähern sich dieser Fragestellung experimentell mit dem Forschungsimpuls. Die Schüler*innen sammeln oder machen Bilder dazu, die sie als besonders ästhetisch wahrnehmen. Sie werden in einem passenden Dateiformat gespeichert und der Moderatorin zur Verfügung gestellt. Mit Einverständnis der Schüler*innen speist die Moderatorin die Bilder in einen Bilderkennungsalgorithmus ein und präsentiert die Ergebnisse den Schüler*innen. In mehrfachen Versuchen bekommen die Schüler*innen in den Blick, welche Bilder als ‚schön‘ bewertet werden und können kritisch hinterfragen, ob diese Bewertung ihrem eigenen Verständnis von Schönheit entspricht.

Gegenüberstellung und Diskussion

Für diese Gegenüberstellung wird die klassische Raumaufteilung des Klassenraums aufgelöst und ein Stuhlkreis gebildet. Ausgehend von der Dokumentation der einzelnen Schüler*innen wird zum Impuls Ich und meine Sozialen Medien auf einem Plakat gesammelt, welche Sozialen Medien häufiger oder seltener genutzt werden. Dabei wird ebenfalls beobachtet, ob in der Klassengruppe auch Muster oder bedeutsame Unterschiede bei der Nutzung digitaler Plattformen und Programme erkennbar werden. Die Vergleichsdimensionen und Unterscheidungskriterien werden dabei nicht von der Moderator*in festgelegt, sondern es wird möglichst versucht, dass die Schüler*innen eigenständig beschreiben, welche Muster für sie sichtbar werden.

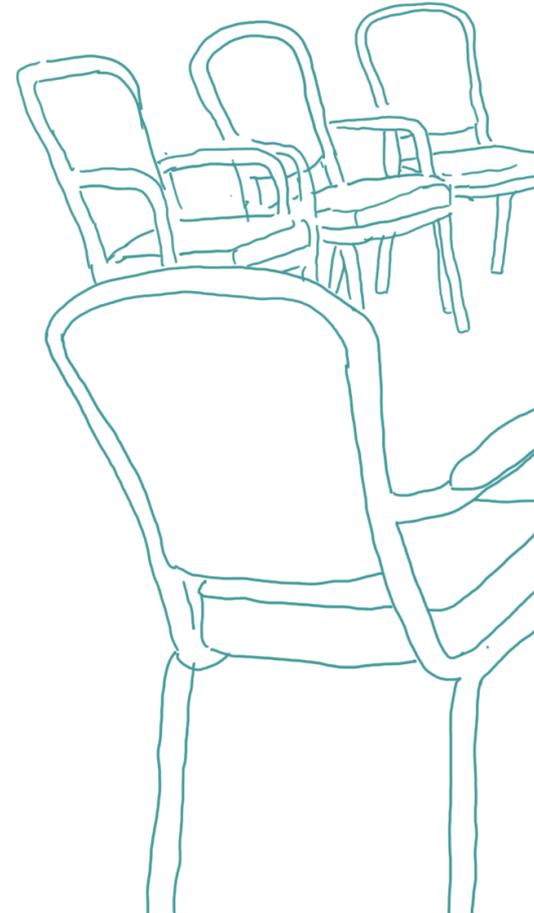
Darüber hinaus werden Vermutungen angestellt, wie die jeweiligen Unterschiede und Gemeinsamkeiten erklärt werden könnten.

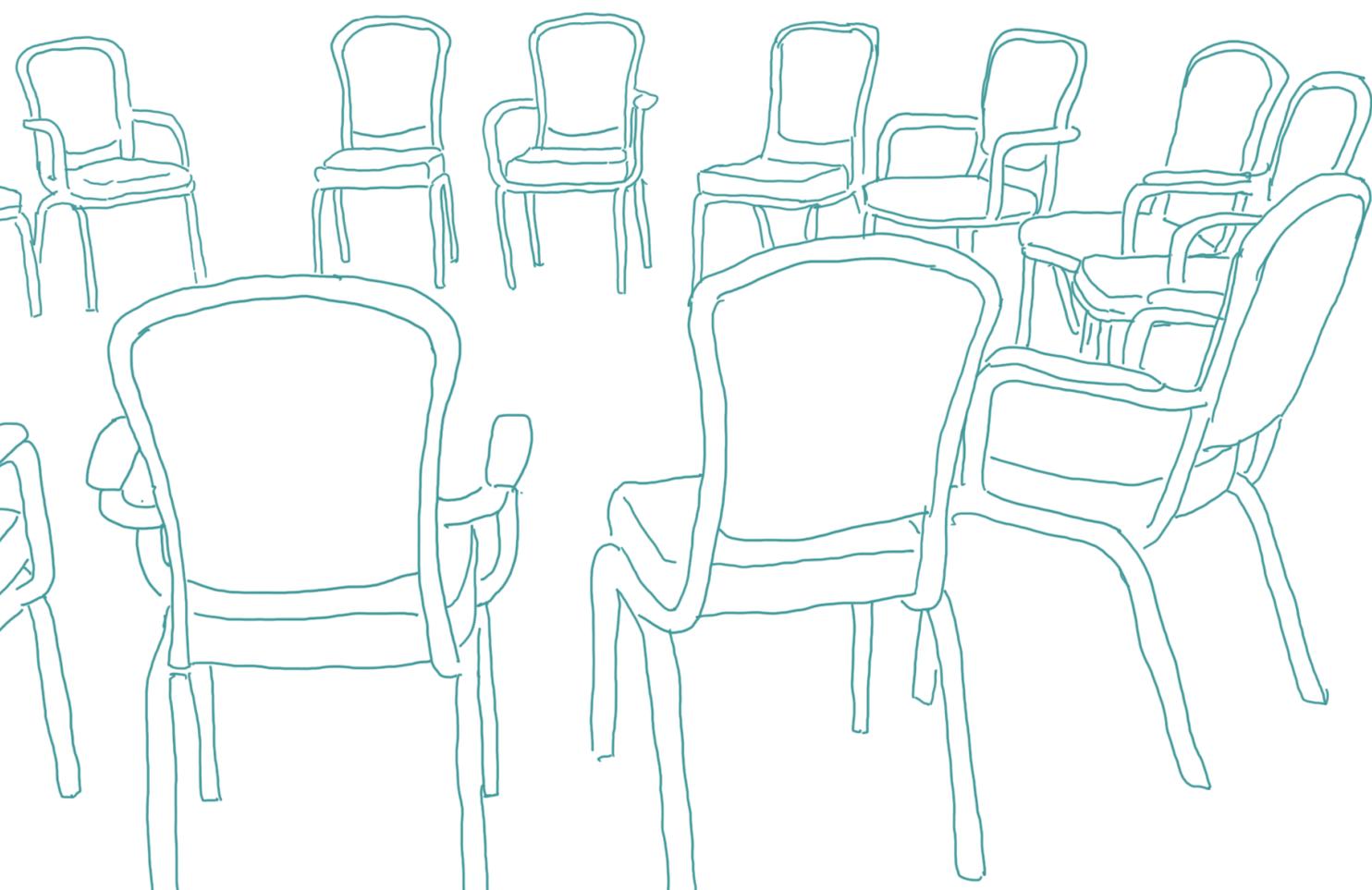
Für den Impuls Schönheit im „Auge“ der Algorithmen werden die von den Schüler*innen gesammelten oder erstellten Bilder in eine Bilderkennungssoftware eingespeist, die das Bild mit einem ‚Ästhetik-Score‘ bewertet. Gemeinsam werden Beobachtungen und Interpretationen darüber gesammelt, zu welchem Ergebnis verschiedene algorithmische Softwares zur Bilderkennung gelangen. Zentral sind dabei auch die Annahmen der Schüler*innen, die über ihr Verständnis sprechen, was die Software mit den Bildern macht. Dabei werden kritische Bruchpunkte sichtbar und benennbar: Wieso beurteilt ein Bilderkennungsalgorithmus ein Urlaubsfoto mit blauem Himmel und Strand nicht als besonders ästhetisch, während die Person, die das Foto aufgenommen hat, mit dem Bild eine besondere Situation verbindet? Kann man den Algorithmus überlisten, indem man einfache Bilder mit bestimmten Bildrelationen anlegt? Findet der Algorithmus eigentlich Menschen mit einer bestimmten Hautfarbe ästhetischer als andere? Im gemeinsamen Experiment wird diesen Fragen nachgegangen.

Entwicklung neuer Forschungsimpulse

Am Nachmittag haben die Schüler*innen die Möglichkeit, ihre eigenen Fragestellungen in Gruppen zu Forschungsimpulsen zu operationalisieren, um sich über die bereits ausgewählten Forschungsimpulse hinaus noch mit eigenen Themen befassen zu können. Die Moderatorin erklärt dafür, wie ein Forschungsimpuls aufgebaut ist und leitet die Schüler*innen an, ihre eigenen Fragen als offene Impulse zu formulieren, die von anderen Schüler*innen bearbeitet werden können. Die so ausgearbeiteten Fragestellungen und Impulse werden abschließend von den Gruppen präsentiert.

Die so entstandenen Forschungsimpulse werden in Absprache mit der Schulleitung ausgestellt und können je nach Fragestellung in verschiedenen Fachcurricula weiterverwendet werden. Gleichzeitig regen die so generierten Forschungsimpulse auch jenseits von Unterrichtskontexten dazu an, sich an Fragestellungen zu beteiligen und eigene Beobachtungen zu dokumentieren.





Social Media Labs im Klassenmanagement

Eine zentrale Aufgabe von Klassenlehrer*innen ist das Klassenmanagement. Viele Klassen verfügen über eine regelmäßig stattfindende Klassenlehrer*innenstunde, die dazu dient, soziale Themen und Anliegen der Klassengemeinschaft anzusprechen und miteinander auszuhandeln. In den letzten Jahren dürften immer wieder auch Digitale Medien thematisch Einzug in diese Aushandlungsgespräche gehalten haben. Unserer Ansicht nach kann das in dieser Handlungsempfehlung vorgestellte, methodische Vorgehen einen präventiven Beitrag zum Klassenmanagement leisten. Ein Social Media Lab kann dabei helfen, einen Raum zu eröffnen, in dem digitale Themen außerhalb curricularer Bestimmungen angesprochen und so relevante Themen sichtbar und bearbeitet werden können.

Lehrkräften kommt dabei die Funktion zu, darauf zu achten, dass die Schüler*innen über ihre Erfahrungen sprechen und keine Mythen (re-)produzieren, die zu vorschnellen Verallgemeinerungen oder undifferenzierter Ablehnung kultureller Alltagspraktiken führen. Auf dieser Grundlage kann eine Auseinandersetzung mit Erlebnissen und ein Miteinander in Sozialen Medien stattfinden, die ohne Vorurteile und mit dem Blick auf konkrete Situationen die Möglichkeit bietet, miteinander ins Gespräch zu kommen und Haltungen zu entwickeln.

Indem die konkreten Erfahrungen der Schüler*innen im Fokus stehen, kann die Arbeit mit Forschungsimpulsen gegenseitiges Verständnis und Offenheit für individuelle Zugänge, Beobachtungen, Beurteilungen und Praktiken und somit das soziale Miteinander befördern. Das Konzept des Labors ist dabei so ausgerichtet, dass die Themen aus dem Horizont bedeutsamer Anliegen der Klasse selbst erzeugt werden (vgl. Forschungsfragen und Forschungsimpulse ab S. 8). Auf klassische Themen präventiver Medienkompetenz, die nicht selten erst an die Klassen herangetragen werden müssen, muss dazu nicht zwingend zurückgegriffen werden. Wenn nicht von der Klasse selbst als Betroffenheit thematisiert, kann so auf häufig einseitig problematisierende oder gar pathologisierende Rahmungen, wie z.B. Digital Detox, Cyber-Mobbing oder Sexting verzichtet werden. Der Fokus wird auf das konkrete Tun innerhalb der Klasse gelegt und die Präventionsform an deren Lebenswelt gekoppelt. Auf diese Weise kann auf den Alltagsbezug der Klasse eingegangen werden.

Wir halten es für sinnvoll, das Social Media Lab im Kontext einer strategischen Adaption zur problemorientierten Arbeit auf den Präventionsfall einzuschränken. Für eine Intervention in vorliegende Konflikte würde die Methode in einen anderen Kontext gebracht, der die Ausgangslage drastisch veränderte. Einerseits muss davon ausgegangen werden, dass Konflikte die Beteiligten daran hindern, sich unvoreingenommen und mit kontrollierbarem Risiko an ihren Erfahrungen teilhaben zu lassen. Andererseits können weder die Modi der Aushandlung noch die Ergebnisse eines solchen Prozesses gänzlich offen gelassen werden. Das Social-Media-Lab allein wäre auf Grund seiner partizipativen Ausrichtung mit der Bearbeitung von Konflikten überfordert und bedürfte hier der Ergänzung durch weitere Konzepte und Methoden (z.B. der Mediation), die den vorgestellten Grundideen widersprechen können.

Szenario

Durchführungsdauer
mindestens Zwei Schulstunden

Moderation
Lehrer*innen

Adressiert an
Schüler*innen mit zumindest ersten Erfahrungen mit sozialen Medien

Mögliche Materialien
Papiere, Pappe, Plakate, Stifte, Kleber, Schere

Mögliche Geräte
(Bluetooth-)Drucker, eigene Smartphones, Whiteboard oder Leinwand mit Laptop

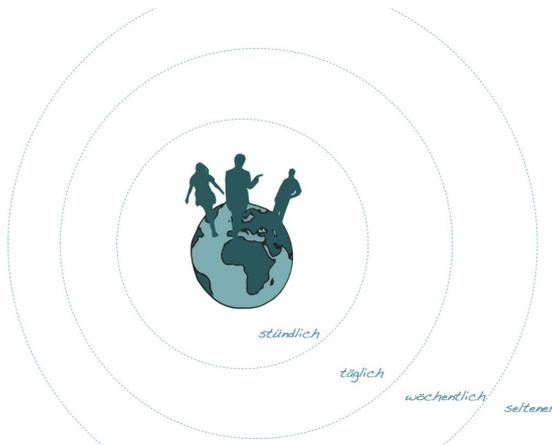
Mögliche Themen
Soziale Anliegen der Klassengemeinschaft

*Am Beginn eines Schuljahres setzt sich eine Klasse neu zusammen. Die Schüler*innen der Klasse einigen sich darauf, die digitale Lernumgebung der Schule zum Austausch für unterrichtsbezogene Inhalte zu nutzen. Die Klassenlehrerin nimmt das zum Anlass, unterschiedliche und geteilte Erfahrungen in der schriftlichen Kommunikation auf digitalen Plattformen zu thematisieren. Im Rahmen eines Social Media Labors möchte sie dabei einer Aushandlung gemeinsamer normativer Horizonte für die Kommunikation auf der von der Schule zur Verfügung gestellten, digitalen Lernumgebung Raum geben.*

Forschungsfrage und Forschungsimpulse

Dafür werden zwei Treffen eingeplant. Das erste Treffen soll der Erkundung der Räume/ Plattformen und beobachteter Praxismuster dienen, mit denen die Schüler°innen bereits in Berührung kamen. Hier eignen sich neben anderen die dokumentarisch ausgerichteten Impulse *Ich und meine sozialen Medien* und *Ich doch nicht!*

Der erste Impuls ermöglicht eine niedrigschwellige Annäherung an das Thema. Hier verorten sich die Schüler°innen in einer individuell entstehenden Landschaft, indem sie kartographieren, in welchen Sozialen Medien sie sich wie häufig aufhalten. Wichtig ist hier, den Blick dafür zu öffnen, was als Soziales Medium gelten kann, sprich wo Möglichkeiten des sozialen Austauschs, der Vernetzung und Artikulation gegeben sind (vgl. die Ausführungen zum Verständnis Sozialer Medien auf S.3).



Der Impuls *Ich doch nicht!* könnte genutzt werden, um den Schüler°innen die Gelegenheit zu geben, sich ganz konkret von Verhaltensweisen zu erzählen, die sie in der Vergangenheit belastend oder inspirierend empfanden.

Der gemeinsamen Arbeit an Spielregeln des Miteinanders auf der Kommunikationsplattform der Schule ist die zweite Stunde gewidmet. Die Klassenlehrerin entscheidet sich für den Impuls *Home*, als Einstieg in die Arbeit. Hier werden Beiträge gesammelt und sichtbar gemacht, in denen die Schüler°innen digitale Orte beschreiben, in denen sie sich wohl bzw. zu Hause fühlen. Der Impuls kann sowohl dokumentarisch, als auch experimentell angelegt werden. Bei letzterem wäre bspw. die Frage denkbar:

„Wie müsste ein digitaler Ort aussehen, in dem Du dich zu Hause fühlst?“

Die Prozessgestaltung erfolgt hier über die kontextsensible Auswahl der Impulse und Festlegung der Reihenfolge, während die Deutungshoheiten in der Klasse verbleiben. Da die Impulse in ihren Ansprüchen an Sprache und Reflexionsprozesse unterschiedlich gelagert sind, müssen sie ggf. an die Voraussetzungen der jeweiligen Klasse, z.B. die Altersstufe, angepasst werden. Es ist aber auch denkbar, zu diesem und anderen Anlässen, die sich situativ ergeben oder von der Klasse hervorgehoben werden, eigene Impulse zu erarbeiten (vgl. *Forschungsimpulse*, beschrieben auf S. 8-9).

Nachdem in diesem Fall anlassbezogen Impulse von der Lehrkraft ausgewählt wurden, wird der Plan der Klasse vorgestellt. Die Klassenlehrerin legt dar, weshalb ein *Social Media Lab* aus ihrer Sicht einen sinnvollen Zugang zum Thema darstellt und macht die Schüler°innen zunächst mit den methodischen Besonderheiten vertraut. Besonderes Gewicht erhält dabei die veränderte Position der Beteiligten als miteinander Forschende, und das Ansetzen an den Beobachtungen aus eigener Erfahrung. Das Vorhaben wird als thematische Auseinandersetzung gerahmt, die eine erfahrungsgesättigte und reflektierte Grundlage zur Erarbeitung der gemeinsamen *Netiquette* bilden soll.

Dokumentation von Beobachtungen

Für jeden Impuls werden zunächst individuelle Beobachtungen gesammelt, Beispiele dokumentiert und die Schüler°innen wählen aus ihren Beiträgen solche aus, die sie der Klasse zur Sichtung zur Verfügung stellen möchten. Zur Dokumentation der Beobachtungen brauchen die Schüler°innen geeignete Mittel, wie Geräte und Programme bei digitaler, oder Bastelutensilien und passendes Bildmaterial bei analoger Bearbeitung. Besonders in analoger Form muss in der Planung berücksichtigt werden, dass die Schüler°innen ggf. ihren Beobachtungen entsprechendes, eigenes Bildmaterial suchen und dann ausdrucken können müssen.

Für *Ich und meine Sozialen Medien* gibt es auf der Projektseite des Onlinelabors (Ressourcen finden Sie im Impressum auf der letzten Seite dieses Dokuments) einen Arbeitsbogen zur Dokumentation, der digital bearbeitet, aber auch ausgedruckt werden kann. Die Klassenlehrerin entscheidet sich dafür, die Arbeitsbögen auszudrucken. Die Schüler°innen malen Symbole oder schreiben die Namen ihrer genutzten Medien in die Karte.

Ich doch nicht! *fragt nach Beispielen für unterschiedliche, beobachtbare Verhaltensformen, die je positiv oder negativ bewertet werden. Hier können Beispiele schriftlich festgehalten, oder Screenshots gezeigt werden. Die Beispiele sind wichtig für eine Diskussion darüber, inwieweit die Schüler°innen die beobachteten Praxismuster auch bei sich selbst feststellen, sich bei etwas ‚erwischen‘, oder davon abweichen. Hier muss darauf geachtet werden, dass es nicht zu verallgemeinernden Aussagen über Andere kommt, oder gar einzelne Schüler°innen bloßgestellt werden, sondern je eigene Beiträge zu Situationen in sozialen Medien thematisiert und diskutiert werden. Wichtiger als die Frage nach Befürwortung oder Distanzierung ist hier zunächst, inwiefern sie daran teilhaben oder nicht. Es geht um die eigene Verwicklung in digitale soziale Prozesse. Vorbereitete Sprechblasen aus Papier oder ähnlich gestaltete, digitale Dokumente helfen, die Überlegungen zu diesem Impuls festzuhalten, sodass später ggf. darauf zurückgegriffen werden kann.*

In der zweiten Stunde wird der Blick auf größere Kontexte gerichtet. Home macht den Aufschlag für die Arbeit an einer Netiquette für die gemeinsame WhatsApp-Gruppe. Vorbereitet durch eine Kartierung der genutzten Sozialen Medien und der eigenen Teilnahme an den dort beobachtbaren Praktiken, sollen jetzt Orte vorgestellt werden, die die Schüler°innen gern aufsuchen und eine Art zu Hause darstellen. Die Dokumentation der Beispiele kann auch hier wieder über Screenshots, Fotos und nähere Ausführungen aber auch über Zeichnungen oder Collagen erfolgen.

Gegenüberstellung und Diskussion von Beobachtungen

Nach jeder Impulsbearbeitung durch die Schüler°innen, in denen Beispiele identifiziert und dokumentiert wurden, stellen diejenigen Schüler°innen, die sich freiwillig dazu entscheiden, ihre Beiträge vor. Auch Gallery Walks, in denen alle erstellten und für das Plenum freigegebenen Beiträge ausgehängt werden, stellen eine geeignete Methode zur Sichtung der Beobachtungen dar. In der Klasse können die Beiträge nun miteinander verglichen und Bemerkenswertes hervorgehoben werden. Feine Unterschiede sind genauso wichtig wie Analogien, breiter angelegte Gemeinsamkeiten oder sich ergebende Fragen. Die Anmerkungen sollten im ersten Schritt kommentarlos zugelassen und ernst genommen werden. Die Lehrkraft kann in der Klasse artikuliert Themen sammeln, die zu Diskussionen an-

regen können und im Anschluss an die jeweilige Sichtung ein Gespräch moderieren, das sich mit Fragen auseinandersetzt, die sich aus der Bearbeitung der ursprünglichen Fragestellung ergeben haben.

In unserem Szenario lenkt die Klassenlehrerin am Ende des zweiten Treffens erneut die Aufmerksamkeit auf die Kommunikationsplattform der Schule. Sie weist auf einige der stärker diskutierten Impulsbeiträge in der Ausstellung hin und bittet die Schüler°innen um Themen, die sich daraus für die Gruppe ergeben. Sie stellt auch ihre eigenen Beobachtungen zur Diskussion. Diese Themen werden erst auf Karten gesammelt und dann im Plenum überlegt, ob und inwiefern sie Teile der Netiquette bilden sollen.





Social Media Lab als außerschulisches Angebot

Es bieten sich vielzählige pädagogische Institutionen und Kontexte an, um gemeinschaftlich die alltägliche Nutzung Sozialer Medien in den Blick zu nehmen. Ob in Jugendtreffs, in Vereinen, Ferienangeboten, in FabLabs, DigitalCafés, Volkshochschulen oder Senior°innentreffen: An vielen Stellen lohnt sich eine forschende Auseinandersetzung anhand eigener Erfahrungen, um neue Zugänge und Verständnisse zur digitalen Kultur zu erlangen. Social Media Labs stellen dabei interessante und niedrigschwellige Freizeit- und Bildungsangebote für pädagogische Einrichtungen dar, da sie auf ein bereits bestehendes Grundinteresse an Themen rund um Digitalität aufbauen, aber keine speziellen Vorkenntnisse erfordern. Das hier beschriebene, sich wiederholende Vorgehen hat dabei den Vorteil, dass es sich stark an den jeweiligen Erfahrungswelten der Teilnehmenden orientiert. Auf diese Weise können beispielsweise Jugendliche, die mit Sozialen Medien aufgewachsen und mit vielen der neu erscheinenden Anwendungen vertraut sind, ebenso über ihre Beobachtungen, Wünsche und Probleme sprechen wie Senior°innen, für welche die Verwendung eines Smartphones nicht selten selbst schon eine neuartige Herausforderung darstellt.

Dabei muss sich insbesondere mit der Frage befasst werden, wie sich bei der Vorbereitung eines gemeinsamen Forschungsangebots die relevanten Themenfelder und Fragestellungen möglicher Teilnehmer°innen binnen eines (möglicherweise zeitlich begrenzten) thematischen Angebots sammeln und adressieren lassen. Wenn es sich bei einer Social Media Labs um ein einmaliges Angebot wie eine Tages- oder Nachmittagsveranstaltung handelt, sollte eine Themensammlung durch die Teilnehmer°innen bereits vorher erfolgen, da die Sammlung und Gegenüberstellung von Beispielen bereits den Großteil der Zeit ausfüllt. Wird ein regelmäßig (z.B. wöchentlich) stattfindendes Social Media Lab geplant, so sollte für die Sammlung neuer Themen und Fragestellungen genügend Zeit eingeplant werden, damit diese in zukünftigen Sitzungen adressiert werden kann.

Szenario

Durchführungsdauer

Nachmittag oder ganzer Tag

Moderation

Betreuer°innen im Jugendtreff

Adressiert an

Besucher°innen des Jugendtreffs (ab 16 Jahren)

Mögliche Materialien

Fotopapier (ggf. Fotoentwicklung), Scheren, Pins, Stellwände, Kleber

Mögliche Geräte

Smartphones, Laptops, Tablets, Drucker, 3D-Drucker, Aufnahmegeräte / Kameras

Mögliche Themen

Offene Themensuche rund um Soziale Medien. Die Themen werden im Vorfeld bei den angemeldeten Teilnehmer°innen erfragt

Ein Jugendtreff möchte ein Angebot zur Nutzung Sozialer Medien anbieten, das sich jenseits von Medienpräventions- und Medienkompetenzangeboten mit Themen des digitalen Alltags der Jugendlichen auseinandersetzt. Zu diesem Anlass gestalten die Mitarbeiter°innen ein Social Media Lab an einem Aktionstag. Vorab machen die Mitarbeiter°innen über Mundpropaganda und Plakataushänge für dieses Angebot im eigenen Treff Werbung. Das Angebot richtet sich an interessierte Jugendliche ab 16 Jahren. Bei 5-10 Anmeldungen für ein derartiges Angebot ist die Gruppe sehr gut arbeitsfähig. Bei zu vielen Anmeldungen könnte eine Gegenüberstellung aller ausgearbeiteten Forschungsbeiträge zu umfangreich werden. Hier bietet sich die Arbeit in Kleingruppen an.

Forschungsfrage und Forschungsimpulse

Damit die jeweiligen Interessen und Fragen der Jugendlichen für den Aktionstag eingeholt werden können, ohne dass Einzelne sich für ihre Fragen rechtfertigen müssen, wird eine Liste an einem diskreten Ort aufgehängt. Auf diese Liste können interessierte Jugendliche Themen schreiben, die ihnen bei der Nutzung Sozialer Medien wichtig sind. Das könnten u.A. plattformspezifische Ausdrucksformen (TikTok-Videos, Let's-Plays, Schmink-Tutorials, Instagram-Fotos), rechtliche oder technische Fragen (Wie funktioniert personalisierte Werbung? Wie erkennt ein Algorithmus ein Bild? Was darf ich posten und was nicht?) oder Fragen allgemeinerer Art (Was macht Anonymität in Sozialen Medien mit uns? Machen Soziale Medien abhängig?). Bereits bei der Ausschreibung für den Aktionstag wird dabei den Jugendlichen kommuniziert, dass sie sich aktiv forschend an einer Auseinandersetzung beteiligen und dass deshalb die Wahl des Themas und der damit verbundenen Fragestellungen ebenso zentral ist wie das Sammeln von Beobachtungen.

Die Leiter*innen des Jugendtreffs setzen sich schon frühzeitig mit den Themenfeldern auseinander und überlegen, welche bereits vorliegenden Forschungsimpulse an diese anschließen, welche Impulse modifiziert werden können oder wie ein neuer Forschungsimpuls aussehen müsste, damit sich die Jugendlichen im Rahmen des Angebotes damit sinnvoll auseinandersetzen können. (Für eine Aufführung aller Forschungsimpulse vgl. S. 9) Oft helfen für die Einführung in die Arbeit mit den Einstiegsimpulsen einfachere und allgemeinere Impulse, wie Ich und meine Sozialen Medien oder Wie ein gewöhnliches Posting entsteht, die verdeutlichen, wie aus der Gegenüberstellung einfacher Beobachtungen neue Fragen hervorgehen können.

Für den geplanten Aktionstag wählen die Mitarbeiter*innen zwei bereits bestehende Forschungsimpulse aus und verfassen einen weiteren, um ein von den

Jugendlichen vorgeschlagenes Thema zu adressieren. Wie viele Forschungsimpulse am Ende bearbeitet werden können, hängt von der eingeplanten Zeit ab: in der Regel sollten für Ausarbeitungen je nach Komplexität des Impulses mindestens eine halbe Stunde Zeit zur Verfügung stehen, für die Besprechung der Ausarbeitungen sollte je nach Gruppengröße sogar mehr Zeit eingeplant werden. Bei einer einmaligen Veranstaltung sollten 3-4 Forschungsimpulse ausreichen, um über einen Nachmittag intensiv beschäftigt zu sein.



Dokumentation von Beobachtungen

Je nach Forschungsimpuls ist eine passende Form der Dokumentation nötig, mit der die Jugendlichen über ihre Beobachtungen sprechen können. Im vorliegenden Szenario entscheiden sich die Mitarbeiter*innen des Jugendzentrums dafür, dass die Jugendlichen ihr eigenes Smartphone verwenden können, um Beispiele (nur auf eigenen Wunsch) direkt präsentieren zu können. Ein leicht zu verbindender Fotodrucker hilft dabei, plastische Eindrücke wie Collagen zu gestalten und Beobachtungen aus direkten Zusammenhängen (Chatverläufe, Social-Media Posts, Memes etc.) schnell gegenüberzustellen. Für einige experimentelle Impulse werden Bastelmaterialien (Zettel, Knete, Stifte, Pappe, Holz, Werkzeuge) sowie ein Tablet zur Verfügung gestellt, um verschiedene Möglichkeiten zur Ausgestaltung zur Verfügung zu stellen (z.B. kurze Filme, Grafiken, Stop-Motion-Animationen, digitale Collagen, digitale Avatare, Minecraft-Welten etc.). Der Forschungsimpuls Der Algorithmus, der mich wirklich kennt fordert beispielsweise dazu auf, ein digitales Produkt oder Programm zu gestalten, das zur alltäglichen Unterstützung persönlicher Bedürfnisse taugt. Hier ließe sich ein Verpackungsdesign oder eine App-Store-Rezension erstellen, um das ‚Produkt‘ auszugestalten und im Nachgang gemeinsam zu besprechen.

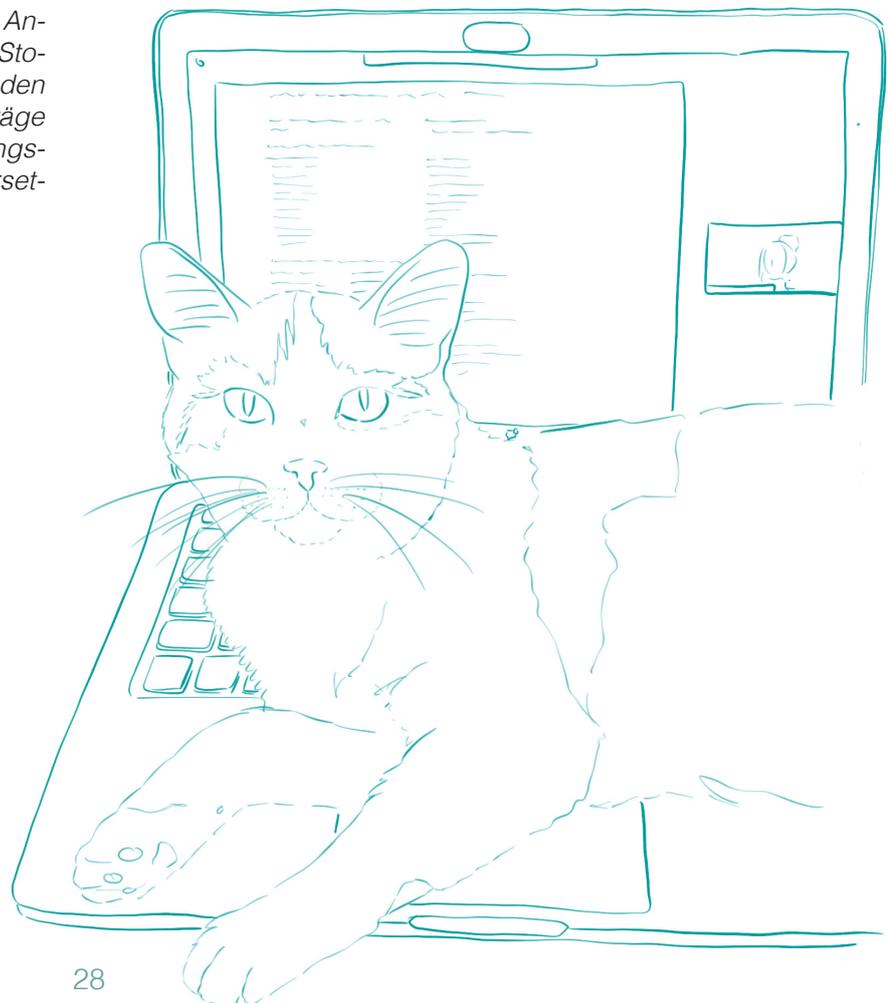
Gegenüberstellung und Diskussion von Beobachtungen

Nachdem die Jugendlichen einen Forschungsimpuls erhalten haben, sich Rückzugsräume gesucht und eigenständig Beiträge gesammelt, bzw. kreative Ausarbeitungen zu den Aufgabestellungen generiert haben, treffen sich alle Beteiligten in einem dafür vorbestimmten Raum, um die so dokumentierten Beobachtungen gegenüberzustellen. Hier erzählen die Jugendlichen zuerst bewertungsfrei, was sie zum ausgewählten Forschungsimpuls beobachtet, erzeugt und reflektiert haben. Hin und wieder werden Verständnisfragen gestellt.

Nachdem alle ihre Beiträge vorgestellt haben, werden die Beobachtungen in abstrakterer Form auf Moderationskarten notiert und an einer Pinnwand befestigt. Nun wird geschaut, ob zwischen den gesammelten Beobachtungen Unterschiede oder Gemeinsamkeiten vorliegen und sie werden dementsprechend auf der Pinnwand geclustert. Die durch die Anleiter*innen des Jugendtreffs moderierte Gruppe nimmt sich genügend Zeit, ihre Beobachtungen zu diskutieren und Anschlussfragen zu stellen. Wenn die Diskussion ins Stocken gerät, suchen die Anleiter*innen nach leitenden Fragen, anhand derer man die gesammelten Beiträge diskutieren kann. Danach wird ein neuer Forschungsimpuls vorgestellt, der zu einer neuen Auseinanderset-

zungsschleife führt.

Zum Abschluss des Aktionstages werden die Jugendlichen selbst befragt, wie die gesammelten Beobachtungen, Ergebnisse und Diskussionen dokumentiert und präsentiert werden. Dafür wäre es beispielsweise denkbar, dass die Jugendlichen Plakate gestalten und im Jugendtreff aufhängen, an geeigneten Orten offene Fragen aushängen (z.B. auf der Toilette, wo jeder auf einem Zettel eine eigene, anonyme Position festhalten kann), oder ob in Form einer Ausstellung oder einer anderweitig medial aufbereiteten Form die Ergebnisse auch einer über das Jugendtreff hinausgehenden Öffentlichkeit präsentiert werden sollen. Die Jugendlichen entscheiden sich in diesem Fall, eine Dokumentation für eine Website zu gestalten, die bereits im Rahmen des Jugendtreffs eingerichtet wurde und auf der über aktuelle Projekte berichtet wird. Sie verabreden sich zur Aufarbeitung und Veröffentlichung zu Nachfolgeterminen und planen in diesem Rahmen, ein vergleichbares Angebot mit neuen Fragestellungen zu wiederholen.



Selbstangeleitete Arbeit mit Social Media Labs

Die (Forschungs-)Arbeit in Social Media Labs muss sich nicht auf dezidiert pädagogische Institutionen beschränken, sondern kann auch darüber hinaus von Gruppen und Vereinen genutzt werden, deren primäres Interesse thematisch oder durch eine gemeinsame Tätigkeit begründet ist. Auch hier kann der Umgang mit Sozialen Medien in vielerlei Hinsicht eine alltäglich gewordene Tatsache darstellen, mit der sich eine dezidierte Beschäftigung lohnen kann. Auch Gruppen, die ohne eine konkrete Anleitung oder Moderation arbeiten und sich gemeinschaftlich organisieren, können die hier beschriebenen forschenden Zugänge nutzen. Wenn die jeweiligen Interessen der Teilnehmenden im Mittelpunkt stehen und eine allgemeine Bereitschaft für eine Auseinandersetzung besteht, kann es helfen, eine Person als Moderator*in der jeweiligen Sitzung zu benennen und sich bestimmte Zeiträume einzurichten, in denen Fragen gesammelt, Forschungsaufträge definiert und Beobachtungen zusammengetragen werden.

Szenario

*In einem Bürgerzentrum trifft sich regelmäßig eine Gruppe von Senior*innen, die einen Fotografiekurs organisiert haben. Seit einiger Zeit spielt bei den Treffen das Fotografieren mit dem Smartphone eine immer größer werdende Rolle. Zunächst wird über die Bildqualität und die Zugänglichkeit des Smartphones als Fotoapparat gesprochen. Über eigene Recherchen und von der Familie angeregt, stoßen einige Senior*innen auf Instagram und Pinterest, wo sie neue Umgangsweisen mit Bildern finden. Während einigen Teilnehmer*innen diese Sozialen Medien befremdlich wirken, finden andere in den hier vorgefundenen Bilderwelten neue Inspiration und möchten sich selbst weiter mit dem Thema befassen. Sie beschließen daher, sich gemeinsam auf forschende Weise diesen neuen Fotokontexten zuzuwenden und widmen einen Teil ihrer gemeinsamen Treffen Bildern in Sozialen Medien.*



Durchführungsdauer

Über mehrere Wochen jeweils eine halbe Stunde

Moderation

Einzelne Teilnehmende eines Fotografiekurses

Adressiert an

Teilnehmende eines Fotografiekurses

Mögliche Materialien

Fotopapier (ggf. Fotoentwicklung), Scheren, Pins, Stellwände

Mögliche Geräte

Smartphones, Foto-Apparate, Drucker

Mögliche Themen

Bilderwelten in Sozialen Medien, Ästhetik, Fotografie, Bilderkennung (Algorithmen)

Forschungsfrage und Forschungsimpulse

Die thematische Rahmung ist in diesem Beispiel durch die gemeinschaftliche Tätigkeit der Teilnehmer*innen gegeben. Im Fokus steht dabei das gemeinsame Interesse an Fotografie und die Frage, wie diese in den Sozialen Medien praktiziert wird und wie sich das MFotografieren in diesem Zuge verändert. Nach einer Annäherung an den Gegenstand Sozialer Medien und ersten Beobachtungen im Feld sammeln die Teilnehmer*innen Fragen und Beobachtungen zu dem Thema. Dabei kann es auch hilfreich sein, Vorannahmen zu dem Thema zu sammeln und im Prozess einer eigenen Auseinandersetzung kritisch zu reflektieren. Die Teilnehmer*innen des Kurses nehmen sich in jeder Sitzung 20 Minuten, um eine neue Thematik zu eröffnen (z.B. ‚Wie sortiert der Algorithmus auf Instagram Bilder?‘ ‚Welche Einstellungen nimmt eine Handykamera automatisch vor?‘ ‚Wie funktioniert Gesichtserkennung?‘) und definieren Aufgaben, die die Teilnehmer*innen dazu anleiten, eigene Beobachtungen zu machen.

Dokumentation von Beobachtungen

Im vorliegenden Setting bietet es sich an, die Forschungsimpulse so zu gestalten, dass die Teilnehmer*innen sich mit fotografischen Mitteln dem Thema annähern können. Anstatt auf Ausarbeitungen abzu zielen, die textlastiger sind und tagebuchartigen Beobachtungen näher stehen, könnten die hier definierten Forschungsaufgaben durch die Produktion von Fotos in digitalen Kontexten gelöst werden. Ein Forschungsimpuls könnte beispielsweise dazu auffordern, ein Bild zu machen, das auf Instagram eine hohe Reichweite erzielen könnte. In diesem Prozess müssen die Teilnehmer*innen sich mit der Frage auseinandersetzen, welche Postings auf Instagram ansprechend sind und wie die Fotos gestaltet sein müssen, damit sie einer passenden Ästhetik entsprechen. Es ist dennoch geboten, die dazu angestellten Gedanken und Prozesse in aller Kürze zu dokumentieren, damit die anderen Teilnehmer*innen auf diese konkret Bezug nehmen können.

Gegenüberstellung und Diskussion von Beobachtungen

Die Teilnehmer*innen des Fotografiekurses nehmen sich in jeder Sitzung eine halbe Stunde Zeit, um über ihre Ausarbeitungen zu den vorangegangenen Beobachtungsaufgaben zu sprechen. Die so entstandenen Fotos werden präsentiert und von den Fotograf*innen kommentiert. Dann können die Teilnehmer*innen anhand einer wie oben formulierten Beobachtungsfrage (Welche Beiträge sind auf Instagram erfolgreich und wie müsste ein Foto aussehen, das dort hineinpasst?) vergleichen, ob sich die Ausarbeitungen formal ähneln oder bedeutsame Unterschiede in der Wahrnehmung einer Instagram-Ästhetik innerhalb der Gruppe zu erkennen sind. Aus der resultierenden Diskussion werden möglicherweise Brüche in der Darstellung deutlich, die neue Fragen aufwerfen. Gemeinsam kann sich die Gruppe dann überlegen, wie ein Forschungsimpuls die im Raum stehenden Fragen gut adressieren könnte. Zum Abschluss des Jahres organisiert die Gruppe eine Ausstellung im Bürgerhaus, in der die fotografischen Arbeiten vor dem Hintergrund der ausgearbeiteten Forschungsimpulse präsentiert werden. Zur Eröffnung der Ausstellung wird eine Führung durch die Fotograf*innen organisiert, bei der interessierte Bürger*innen des Ortes in den Dialog mit der Gruppe treten können. Familien und Jugendliche tauschen sich neugierig mit den Senior*innen über ihre Wahrnehmung von Bildern in Sozialen Medien aus. Über mehrere Monate regt die Ausstellung an diesem öffentlichen Ort zum Nachdenken und zur eigenen Auseinandersetzung an.

Impressum

Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung

Institut für Pädagogik
Abteilung Medienpädagogik/Bildungsinformatik
Olshausenstraße 75, 24118 Kiel
Telefon: 0431/880-5572
Mail: onlinelabor@paedagogik.uni-kiel.de

Die vorliegende Publikation untersteht einer Creative Commons Lizenz (CC-BY-SA 4.0)

Autor*innen & Redaktion

Christoph Schröder
Helena Hintz
Wolfgang Berns
Christoph Richter
Dr. Nick Böhnke
Prof. Dr. Heidrun Allert

Gestaltung

Helena Hintz

Bilder

Umschlagabbildung: Digitale Bildcollage erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0]. Bildquelle: joeblack564 (<https://pixabay.com/de/illustrations/die-erschaffung-adams-michelangelo-4889767/>) [Pixabay Lizenz].

Seite 1: Kleines Mädchen mit Smartphone: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0]. Bildquelle: Andrea Piacquadio (<https://www.pexels.com/de-de/foto/ruhiges-kleines-ingwermadchen-das-auf-tisch-sitzt-und-smartphone-im-hellen-wohnzimmer-be-nutzt-3755620/>) [Pexels Lizenz]

Seite 2: Kleiner Junge, Smartphone Selfiestick: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Julia M Cameron (<https://www.pexels.com/de-de/foto/smartphone-internet-technologie-stehen-4145250/>) [Pexels Lizenz].

Seite 4: Dame mit Smartphone: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: o.A. (<https://www.pxfuel.com/en/free-photopob>) [DMCA, free for commercial use].

Seite 7 ff.: Forschungszyklus: Grafik erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0]

Seite 9: „Jenseits von Like und Dislike“: Text und Digitale Grafik erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2019) [CC BY-SA 4.0]

Seite 13: Katze Laptop Sofa: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Monica Silvestre (<https://www.pexels.com/de-de/foto/person-die-auf-sofa-mit-katze-liegt-909620/>) [Pexels Lizenz]

Seite 15: Schreibender Junge auf Boden: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021)

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Alle Forschungsimpulse unter
https://www.medienpaedagogik.uni-kiel.de/de/hinweise_links/impulse



[CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Monstera (<https://www.pexels.com/de-de/foto/notizbuch-stift-bleistift-idee-7352893/>) [Pexels Lizenz]

Seite 16: Zwei Jugendliche mit Smartphone: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Yan Krukow (<https://www.pexels.com/de-de/foto/menschen-freunde-sitzung-suche-8199219/>) [Pexels Lizenz]

Seite 18 & 19: Stuhlkreis: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Basher Eyre: Circle of chairs within St Ethelburga's Centre for Peace and Reconciliation (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Circle_of_chairs_within_St_Ethelburga%27s_Centre_for_Peace_and_Reconciliation_-_geograph.org.uk_-_1708787.jpg) [CC BY-SA 2.0]

Seite 21: Arbeitsmaterialien zum Forschungsimpuls "Ich und meine Sozialen Medien": Digitale Grafik erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2019) [CC BY-SA 4.0]

Seite 22 & 23: Gruppenselfie: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2019) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Yan Krukow (<https://www.pexels.com/de-de/foto/menschen-sitzung-gruppe-studenten-8199201/>) [Pexels Lizenz]

Seite 26 & 27: Schlafende Katze auf Laptop: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: eigene Fotografie

Seite 28: Videokonferenz mit Kindern: Digitales Tracing erstellt vom Onlinelabor für Digitale Kulturelle Bildung (2021) [CC BY-SA 4.0] Bildquelle: Katerina Holmes (<https://www.pexels.com/de-de/foto/schwarzer-tutor-der-videoanruf-mit-schulern-macht-5905741/>) [Pexels Lizenz]