

Spielerisch zu mehr Datenkompetenz

»Stadt | Land | DatenFluss« erklärt die Welt der Daten

CLAUDIA ZANKER (DVV)

Online-Shopping, Video-Chats, soziale Netzwerke oder Navigationssysteme – mit der zunehmenden Digitalisierung des Alltags sind auch immer mehr Daten im Umlauf. Täglich produzieren wir riesige Datenmengen und hinterlassen Spuren mit zum Teil sensiblen, persönlichen Informationen. Die Fähigkeit, Daten souverän zu nutzen und bewusst zu teilen, wird daher immer wichtiger. Und obwohl digitale Neuerungen unser Leben prägen, weiß ein Großteil der Bevölkerung laut D21Digital Index nicht genau, was sich hinter zentralen Begriffen dieser Entwicklung, wie Künstliche Intelligenz, Internet der Dinge oder Algorithmus, verbirgt. Dies möchte der Deutsche Volkshochschul-Verband (DVV) ändern und hat daher die App »Stadt | Land | DatenFluss« entwickelt. Die Selbstlern-App unterstützt Menschen jeglichen Alters und mit unterschiedlichen Vorkenntnissen dabei, sich grundlegende Datenkompetenz anzueignen und ein vertieftes Verständnis für datengestützte Technologien aufzubauen.

Die App nutzt dazu einen spielerischen Ansatz, der am Alltag der Nutzerinnen und Nutzer anknüpft: Beim Start der App betritt man eine virtuelle Stadt, deren Gebäude verschiedene, von der Digitalisierung geprägte Lebensbereiche – Arbeit, Mobilität und Gesundheit – repräsentieren. Navigieren die Nutzerinnen und Nutzer auf ein Gebäude, etwa den Bahnhof, betreten sie die jeweilige thematische Lernwelt. Hier begegnen sie in kurzen animierten Geschichten unterschiedlichen Menschen, die sich mit der Verwendung von datenbasierten Technologien in ihrem Alltag auseinandersetzen. Sie treffen etwa Timm und Martin, die sich bei einer Radtour mit dem Tracking und Teilen von Fitnessdaten beschäftigen, oder Mara, die sich Gedanken über Datenschutz und -sicherheit im Homeoffice macht.

Geschichten, Informationen und verschiedene interaktive Aufgaben wechseln sich ab. So zeigt die App die vielfältigen Verbindungen zwischen digitalen Daten und der eigenen Lebenswelt auf und regt an, eine eigene klare Haltung zum Thema Daten zu entwickeln. Um mehr über die Hintergründe der digitalen Datenwelt zu erfahren, können Nutzerinnen und Nutzer der App jederzeit in die Wissensbasis wechseln, die in der virtuellen Volkshochschule verortet ist. Künstliche Intelligenz, Big Data und das Inter-

Im Zentrum der App steht eine virtuelle Stadt, die immer bunter wird, je mehr Wissen die Nutzerinnen und Nutzer erwerben.

net der Dinge werden hier grundlegend thematisiert; ein Glossar ermöglicht das weitere Nachschlagen.

Die Inhalte der App sind in kleine, zehnminütige Einheiten verpackt und können immer dann, wenn zwischen-durch mal wieder Zeit ist, er-spielt werden. Aber nicht jeder möchte sich die digitale Datenwelt auf eigene Faust erschließen. Beim gemeinsamen Lernen in einem Kurs können Themen vertieft, Erfahrungen ausgetaucht und die Vor- und Nachteile der digitalen Entwicklungen diskutiert werden. Daher hat der DVV passend zur App Unterrichtsmaterialien erarbeitet, die den Kursleitungen an Volkshochschulen und anderen Trägern der Erwachsenenbildung für ihre Kurse zur Verfügung stehen. Sechs Module à 90 Minuten, die in bestehende Kurse integriert oder als Veranstaltungsreihe angeboten werden können, wurden konzipiert, darunter Einheiten wie »Smart altern«, »Zukunft der Arbeit« und Fitnesstracking.

Zudem finden regelmäßig 90-minütige Online-Schulungen statt, in denen Lehrkräfte und Programmplanende sich über Konzept und Aufbau der App informieren können und gemeinsam Ideen für den Einsatz der App sammeln. Ansatzpunkte gibt es viele: vom Smartphone-Kurs für Seniorinnen und Senioren über Gesundheitskurse bis hin zu Medienprojekten für Jugendliche.

Weitere Informationen zu Konzept, Inhalten und Begleitmaterial unter

→ WWW.VOLKSHOCHSCHULE.DE/APP-DATENFLUSS



Stadt | Land | DatenFluss

Die App ist kostenlos im Google Play Store und im App Store erhältlich. Sie funktioniert ohne Registrierung und Login. Es werden keine persönlichen Daten abgefragt und keine Benutzerprofile oder Lernstände übertragen.

Gefördert wurde die Entwicklung der App vom Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF). Bundeskanzlerin Angela Merkel hat die Schirmherrschaft für die App übernommen.