

## Wenn ich an Digitalisierung denke ...

### Eine spielerische Assoziationsübung

#### Kurzbeschreibung

Mit der Methode können erste Gedanken der Gruppe zum Thema Digitalisierung gesammelt werden und es entsteht ein Eindruck davon, welche Aspekte/Zugänge die Teilnehmenden dazu im Kopf haben. Ausgehend vom Begriff Digitalisierung bilden die Teilnehmenden Assoziationsketten. Aus zwei spontanen Assoziationen zu einem Begriff wird immer eine ausgewählt und diese für die nächste Runde in die Gruppe gegeben. Zu dieser wird dann weiter assoziiert.

**Gruppengröße**  
ab 6 Teilnehmenden

**Zeit**  
ca. 25 Minuten

**Material**  
- drei Stühle  
- Flipchart und Stifte

#### Lernziele

Die Teilnehmenden ...

- finden/erkennen einen Zugang zum Thema Digitalisierung über ihre eigenen und über die Gedanken/Erfahrungen der Gruppe.
- entwickeln spielerisch ein Interesse am Thema Digitalisierung.
- erkennen Digitalisierung als ein weites und komplexes Thema, mit dem viele Aspekte und Fragen verbunden sind.



#### Ablauf

##### Vorbereitung

Für alle zugänglich werden drei Stühle nebeneinander im Raum aufgestellt (als »Assoziationssofa«). Auf ein Flipchart wird die Überschrift »Digitalisierung« geschrieben.

##### Durchführung **ca. 25 Min**

Eine anleitende Person erklärt den Ablauf des Spiels wie unten beschrieben.

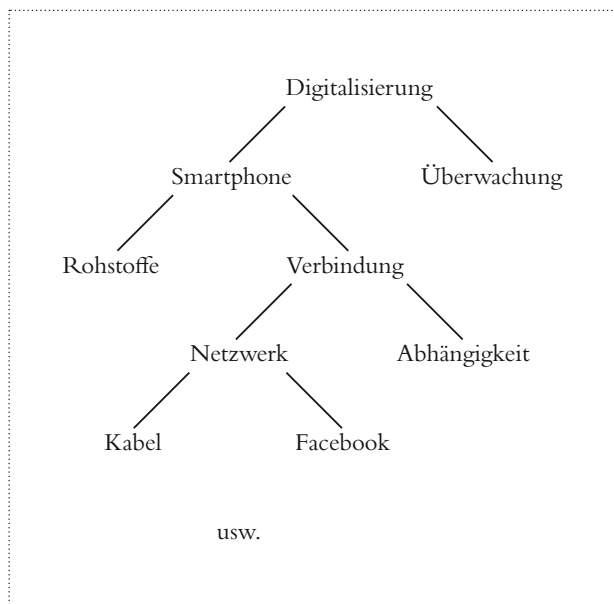
Ein\*e Teilnehmende\*r wird dann gebeten, Startspieler\*in zu sein und sich auf den mittleren der drei Stühle zu setzen. Sie nennt den Begriff »Digitalisierung«.

Dann können zwei weitere Teilnehmende direkt nach vorne kommen und sich wie oben beschrieben mit ihren eigenen Assoziationen auf die zwei äußeren Stühle setzen und diese nennen.

Die Person in der Mitte wählt einen der beiden Begriffe aus, mit dem weitergemacht wird. Die entsprechende Person rutscht in die Mitte und die anderen beiden gehen zurück auf ihre Plätze, dann sind die äußeren beiden Stühle wieder frei. Die Person in der Mitte nennt noch einmal ihren Begriff und es geht weiter wie in der ersten Runde.

Die Anleitenden schreiben in einem Baumdiagramm alle Assoziationen mit, die genannt werden, so dass der Verlauf des Spiels darin abgebildet wird.

## Beispiel



Das Spiel wird etwa zehn Runden gespielt.

Dann können ggf. noch weitere Spiele gespielt werden ausgehend von einem anderen Begriff aus dem Themenfeld, z. B. Technik, Kapitalismus, Macht oder Zukunft. Nach ca. 15 Minuten Spielzeit beenden die Anleitenden das Spiel.

Anschließend blicken sie zusammen mit den Teilnehmenden auf die Assoziationsbäume und nennen ggf. nochmals die Begriffe, die gefallen sind.

Dann können folgende Impulsfragen in der Gruppe besprochen werden:

- Wie einfach oder schwierig war es für euch, Assoziationen/Begriffe zu finden?
- Was fällt euch auf, wenn ihr auf die gesammelten Begriffe schaut? Was überrascht euch?
- Welche Aspekte tauchen öfter auf?
- Welche Aspekte, die ebenfalls zu dem Überbegriff gehören, kommen nicht vor, sind aber auch wichtig? (Diese können von den Anleitenden auf dem Flipchart dazu geschrieben werden.)

## Tipps für Anleitende

Das Spiel lebt davon, dass zügig und spontan Begriffe genannt werden. Es ist wichtig, den Teilnehmenden zu sagen, dass es dabei kein Richtig oder Falsch gibt.

Wenn das den Teilnehmenden schwerfallen sollte, kann auch eine erste Runde zu irgendeinem Begriff gespielt werden, der von den Teilnehmenden kommt, sei es Ball, Baumhaus oder Butterbrot. Es darf auch skurril und lustig werden.

Im Abschlussgespräch der Methode können die Anleitenden selbst noch Themen oder Aspekte einbringen,

die bisher nicht gefallen sind oder zu denen auch weiter gearbeitet wird.

## Möglichkeiten zur Weiterarbeit

Die Methode ist als Einstiegsübung in das Thema gedacht und bietet Anschlussmöglichkeiten zu allen weiteren Methoden. Sie kann es erleichtern, sich in folgenden Methoden bewusst zu sein, welche gesellschaftlichen Fragen mit dem Thema Digitalisierung verbunden sind.