

WIE KÖNNEN SORGSAME DATENPRAKTIKEN IN DER SCHULE GEFÖRDERT WERDEN?

Datenpraktiken beeinflussen Bildungswege zunehmend. Als Datenpraktiken verstehen wir den Umgang mit Daten im Bildungsprozess wie bspw. Lernplattformen. Es geht darum, wie das Erfassen und Verarbeiten von Daten sowohl das Unterrichten als auch das Lernen in der Schule beeinflussen. Datenpraktiken finden nicht in einem Vakuum statt, sondern sind von strukturellen Benachteiligungen, enggefassete, ausschließende Normen und Vorurteile geprägt und können Bildungsungleichheiten noch verstärken (Helsper 2021). Es sei denn, das dem entgegengesteuert wird. Hier setzt das Projekt Daten*bilden an.

Gemeinsam mit Schüler*innen und Lehrpersonen entwickeln wir Ideen für die Nutzung und Gestaltung von Lernplattformen, welche auf die vielschichtigen Bedürfnisse der Schüler*innen Rücksicht nehmen. Der Fokus liegt auf Lernplattformen, da durch die zunehmende Plattformisierung der Bildung die Beziehungen zwischen Schulakteur*innen immer stärker von Logiken der Digitalisierung, Standardisierung, Effizienz, Überwachung und Automatisierung geprägt werden (Perrotta 2024).

Im Projekt werden bewusst Kinder und Jugendliche eingebunden, deren Stimmen selten in wissenschaftlichen Projekten Gehör finden. So soll ein besseres Verständnis dafür entstehen, wie Lernplattformen einen Beitrag zu mehr Bildungsgerechtigkeit in Österreich leisten können.

Dabei suchen wir Antworten auf folgende Fragen:

- ? Wie ist aus der Perspektive von Schüler*innen die ideale Bildungsplattform gestaltet, wenn ein sorgsamer Umgang mit Daten im Zentrum steht?
- ? Welche Lehr- und Lernkonzepte bzw. Rahmenbedingungen braucht es, um im Schulalltag möglichst sorgsame Datenpraktiken leben zu können?
- ? Inwiefern kann die Auseinandersetzung mit sorgsamem Datenpraktiken dazu beitragen, digitale Klüfte zu verringern?

WORKSHOPS

Wir führen design-basierte, partizipative Forschung an drei Mittelschulen in herausfordernden Lagen durch. Gemeinsam mit betroffenen Personen entwickeln wir Interventionen und dadurch gleichzeitig theoretische Einsichten (McKenney & Reeves, 2021). Es werden fünf Design-Workshops pro Kohorte durchgeführt, in denen sich die Schüler*innen mit dem Konzept Daten auseinandersetzen, Plattformen kritisch untersuchen und Ideen für die Gestaltung bzw. die Nutzung von Lernplattformen entwickeln. Diese Workshops dienen – im Sinne des Computational Empowerments (Dindler et al., 2020, 2023) – nicht nur zur Entwicklung von Interventionen, sondern auch zur Reflexion aktueller Praktiken. Die Workshopergebnisse sowie das Geschehen im Workshop werden unmittelbar nach den Workshops dokumentiert.



FRAGEBOGEN & INTERVIEWS

Zusätzlich zu den Workshops füllen die Schüler*innen einen kurzen Fragebogen zu ihren Datenstrategien und dem Erlebnis im Workshop aus. Des Weiteren werden Gespräche mit den Lehrpersonen, mit ausgewählten Schüler*innen und Erziehungsberechtigten geführt.

Zur Kontextualisierung finden zudem Interviews mit Stakeholder*innen und Interessensvertreter*innen bzw. NGOs statt.

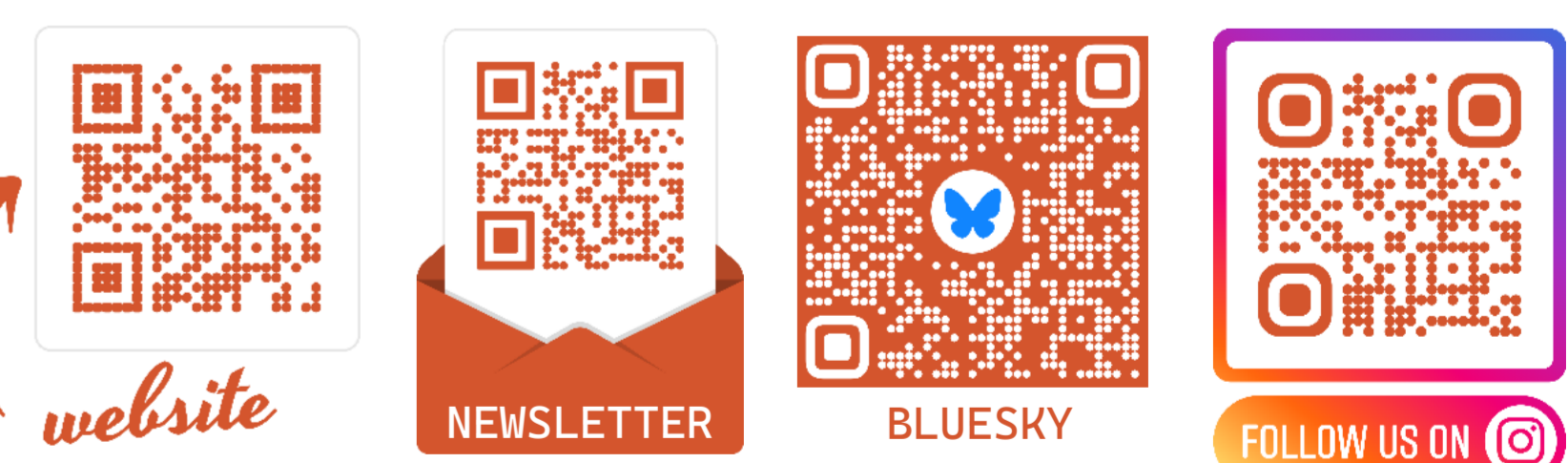
ERSTE, VORLÄUFIGE ERGEBNISSE

(Stand Ende Projektjahr 1)

Bedürfnisse an den digitalen und an den analogen Raum überlagern sich (Austausch, Safe Space, Personalisierbarkeit, ...).

Es gelingt sehr gut auch „trockene“ Themen mit kreativen Methoden zu vermitteln, wenn eine ausgewogene Balance zwischen Freiraum und Vorgabe herrscht und es Abwechslung im Setting und im Zugang gibt.

Schüler*innen haben ein starkes Interesse daran, ihr Lernen und ihre Lernumgebung aktiv mitzugestalten. Das beinhaltet, den digitalen Lernraum auf die eigenen Bedürfnisse anpassen zu können genauso wie spielerische Elemente.



Für Informationen aus dem Projekt, Tipps und Tricks für die Vermittlung von Datenkompetenzen und Ergebnisse aus dem Projekt, abonnieren Sie unseren Newsletter (vierteljährlich), folgen Sie uns auf Social Media oder schauen Sie auf unsere Website.

Quellen:

- Dindler, C., Smith, R., & Iversen, O. S. (2020). Computational Empowerment: Participatory Design in Education. *CoDesign* 16(1): 66-80.
- Helsper, Ellen J. 2021. *The Digital Disconnect: The Causes and Consequences of Digital Inequalities*. Sage Publications.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2021). Educational design research: Portraying, conducting, and enhancing productive scholarship. *Medical Education*, 55(1), 82-92.
- Perrotta, C. (2024). *Plug-and-Play Education: Knowledge and Learning in the Age of Platforms and Artificial Intelligence* (1. Aufl.). Routledge.

Bilder:

- Fragezeichen: Image by Marcin from Pixabay
- Stiftebox: Image by FiveFlowersForFamilyFirst from Pixabay
- Microphone: Image by Kaity from Pixabay
- Pfeile: Images by Mrunal Deshpande from Noun Project
- Fotos und Schüler*innen-Prototypen aus den Daten*bilden-Workshops

Das Projekt ist im Rahmen von „Sparkling Science 2.0“ gefördert vom Bundesministerium f. Frauen, Wissenschaft und Forschung.