

Smart Sims

Beim Entwickeln eines Smart-City-Konzepts über die Digitalisierung öffentlicher Infrastruktur lernen

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmer*innen erstellen in einer kleinen Simulation eine Smart-City-Lösung. Die Lösung wird unter Einbeziehung der Perspektive verschiedener wichtiger Interessengruppen und unter verschiedenen Voraussetzungen entwickelt und bewertet.

Lernziele:

- Verstehen des Konzepts einer Smart City
- Erforschen der Auswirkungen der Digitalisierung öffentlicher Infrastruktur
- Vertraut werden mit verschiedenen Ansätzen und Einstellungen zur Datafizierung und KI-Anwendung in öffentlichen Kontexten

Lerninhalte

- Datafizierung
- Aktivismus
- Beteiligung

Ablauf

Einführung: Smart-City-Philosophien

Wir schlagen zwei verschiedene Videos vor, die zwei unterschiedliche Smart-City-Ansätze darstellen. Eines könnte eine technologieoptimistische, technologiegetriebene Perspektive darstellen, zum Beispiel „What is a smart city?“ von CNBC Explains:

<https://youtu.be/bANfnYDTzxE>

Die andere könnte den anderen Ansatz einführen, bei dem die Einbeziehung der Bürger*innen und offene Daten im Vordergrund stehen, wie die von Francesca Bria geäußerten Ideen:

<https://youtu.be/2SaQDWmbN1Q>

Benötigte Zeit

90 Minuten

Zielgruppe

über 15 Jahren

Gruppengröße

15-30 Personen

Benötigtes Material

Standardmaterialien in einem außerschulischen Bildungskontext

Autor*in/ Organisation

Nils-Eyk Zimmermann,
die Autor*innen des
Handbuchs Learning the
Digital/DIGIT-AL Projekt

1. Wählen Sie Ihre Gruppe (5-10 Minuten)

Würfeln Sie, um Ihr Team zu wählen. Die gewürfelte Zahl bestimmt dann, wen Sie spielen werden:

- 1: Bürger/Organisationen aus dem zu digitalisierenden Bereich;
- 2: Verwaltung;
- 3: ethnische Minderheit;
- 4: große Internetplattform;
- 5: autoritäre Regierung;
- 6: freie Wahl.

2. Was soll „smart“ werden? (5 Minuten)

Die Moderator*innen entscheiden im Voraus oder die Teilnehmer stimmen ab, an welchem Thema sie arbeiten wollen. Vorschläge: Mobilität, Gesundheit, Umweltfragen, Bürgerdienste, Bildung.

3. Vorbereitende Sammlung und Diskussion (10 Minuten)

- Welche Art von Daten könnten und sollten gesammelt werden?
- Welche konkreten Vorteile bietet die Digitalisierung zu diesem Thema?
- Welche Art von Hardware würden Sie benötigen?

4. Daten (15 Minuten)

- Wie könnten die Daten verarbeitet werden?
- Wie werden die Daten in Informationen umgewandelt?
- Was wird mit ihnen gemacht (entwerfen Sie Ihren Algorithmus)?

5. Beteiligung und Kontrolle (10 Minuten)

- Wo gibt es Bedarf für digitale Überwachung?
- Wer sollte teilnehmen?
- Wie kann das System überwacht werden?

6. Erstellen Sie ein Konzept (30 Minuten)

Erstellen Sie ein Konzept und eine Präsentation mit Antworten:

- Was soll getan werden?
- Warum ist es notwendig, in diese Lösung zu investieren?
- Was wird dafür benötigt?
- Wie werden die Daten genutzt?
- Wer ist an der Überwachung und Kontrolle der Systeme beteiligt?
- Woran erkennt man, dass es erfolgreich funktioniert?

7. Präsentation (jeweils 5 Minuten)

Die Ansätze der verschiedenen Gruppen werden vorgestellt.

Auswertung, Reflexion und Ergebnissicherung

- Was können wir aus den Beiträgen für die Entwicklung einer rechesensiblen und menschenzentrierten Lösung lernen?
- Was wären die sozialen Auswirkungen? Was sind die Herausforderungen?
- Betrachten Sie die verschiedenen Bereiche, zum Beispiel Effizienz, Demokratie, Wohlstand, Lebensqualität und Autonomie.
- Überlegen Sie, wer am meisten davon profitieren wird: konkrete Einzelpersonen und gesellschaftliche Gruppen.

Transfer

- Wie hängt diese Aufgabe mit den Smart-City-Konzepten zusammen, von denen Sie gehört haben?

Inspiration: Baukraft: Stadtplanung mit Minecraft

Im Jahr 2016 wurden junge Menschen aufgefordert, neue Visionen für ungenutzte Flächen im Berliner Blockquartier Gropiusstadt zu entwickeln. Dieser Ansatz lässt sich leicht auf andere städtische Kontexte oder auf andere Spielplattformen übertragen.

- [Baukraft bei der Interactive Media Foundation](#)

Competendo Digital Toolbox

In englischer Sprache erstveröffentlicht in [Competendo Digital Tolbox](#)



Kontakt

Nils-Eyk Zimmermann, [Email](#)
Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten

Learning the Digital - Facilitator Handbook

A Competendo Handbook.
Digital transformation and digital competence from the practice of Education for Democratic Citizenship and Human Rights Education.

M. Oberosler (ed.), E. Rapetti (ed.),
N. Zimmermann (ed.),
G. Pirker, I. Carvalho, G. Briz,
V. Vivona.

<https://competendo.net/>

Entstanden im Projekt DIGIT-AL
Digital Transformation in Adult
Learning for Active Citizenship.



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union