Voll daneben

Schüler*innen spielen Frechdachse: Im geschützten Rahmen benehmen sie sich daneben. Damit legen sie gesellschaftliche Codes und Algorithmen offen.

Motto
Der Alltag ist ein Regelwerk.

Abstract
Unser Alltag ist von Regeln bestimmt. Wir erkennen sie, wenn wir sie brechen.

Fächer
- Medien und Informatik (MI)
- Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG)
- Bildnerisches Gestalten (BG)

Stufe
- Primarstufe

Digikult-Modul
#1 Zeichen, Codes & Etikette

Ziele

1. Die Kinder erkennen, wie sehr das gesellschaftliche Leben von Routinen, Algorithmen und Codes *strukturiert* ist.
2. Die Schüler*innen suchen nach kulturelleren *Unterschieden* zwischen Codes in der Schweiz und anderen Kulturen.
3. Die Kinder erkennen, wie sie mit abweichendem Verhalten eine *Krise* auslösen können.
4. Die Schüler*innen können Codes „biegen“.

Expert*innenwissen

Ob wir online shoppen, elektronische Briefe schreiben oder Termine mit Outlook koordinieren – all diese Tätigkeiten beruhen auf Kommunikationsprotokollen und Algorithmen, die Routinen aus dem Alltag abgeschaut sind. Als zumeist unbewusste Konventionen sorgen sie dafür, dass wir bestimmte Verhaltensweisen vom Gegenüber erwarten: dass es bei einer Begrüßung nicht den Kopf schüttelt etwa.

Auch ein Computer folgt Konventionen. Bilddaten etwa interpretiert er nicht als Text und Text nicht als Bilddaten. Doch auch diese Konvention lässt sich brechen.

Pippi Langstrumpf in der Schule. Filmstill aus *Pippi geht von Bord* (1969).

Lektion 1
Voll daneben

Bezug zu Lehrplan 21

MI 2.2.c: Die Schülerinnen und Schüler können Abläufe mit Schleifen und Verzweigungen aus ihrer Umwelt erkennen, beschreiben und strukturiert darstellen.

Anknüpfungen:
NMG 11.3.b: Die Schülerinnen und Schüler können verschiedene Normen und ihre Geltungsbereiche unterscheiden und über ihren Sinn nachdenken.

Zeitbedarf
120 Minuten

Material
- Filme (vgl. Weitere Informationen)

Arbeitsform
- Gruppenarbeit
- Plenum

Idee

Was geschieht, wenn ich meine Eltern sieze? Wie wir uns begrüssen, Einkäufe bezahlen, telefonieren, etwas bestellen – all das folgt *Routinen* und *Skripts*. Diese differieren zwar von Kultur zu Kultur und verändern sich mit der Zeit, doch innerhalb einer Gemeinschaft sind sie erstaunlich starr.

Um das zu zeigen, erfand der amerikanische Soziologe Harold Garfinkel in den 1960er-Jahren sogenannte *Krisenexperimente*. Dabei verstieß er absichtlich gegen soziale Normen: Im Restaurant sprach er etwa einen Gast an, als sei er der Kellner.

Ablauf

1. Einstieg mit Filmauswahl.
2. Die Kinder tauschen sich über Regeln und Routinen in ihrem Alltag und in verschiedenen Kulturen aus.
3. Die Kinder analysieren die typischen Routinen, Skripts und Regeln von alltäglichen Handlungsfolgen und halten sie fest:
   - An der Kasse bezahlen
   - Telefonieren
   - Eine Bestellung aufgeben
   - Begrüßungsrituale
4. Die Schülerinnen überlegen sich Situationen, in denen sie gezielt einzelne Regeln in ihrem Alltag brechen.
5. Sie spielen in Gruppen einzelne Situationen durch, wobei einzelne Kinder Regeln zu brechen versuchen. Die Kinder überlegen sich, welche Reaktionen dies hervorruft.

Lektion 2
Voll daneben

Bezug zu Lehrplan 21

MI.2.1.d: Die Schülerinnen und Schüler kennen analoge und digitale Darstellungen von Daten (Text, Zahl, Bild und Ton) und können die entsprechenden Dateitypen zuordnen.

Zeitbedarf
45 Minuten

Material
- Texteditor (vgl. Downloads)
- Bilder (vgl. Downloads)

Arbeitsform
- Teamarbeit und Plenum

Idee

Voll daneben können sich nicht nur Menschen, sondern auch elektronische Geräte benehmen. In solchen Fällen spricht man von einem „Glitch". Der Begriff ist neueren Datums und tauchte in den 1960er Jahren in der US-amerikanischen Raumfahrt auf. Wahrscheinlich stammt er vom Deutschen „glitschen" („Die Seife glitscht mir aus den Händen") ab. In elektronischen Schaltkreisen kommt es zu Glitches, wenn Resultate weitergegeben werden, obwohl die Berechnungen in einzelnen Komponenten noch nicht beendet worden ist.

Glitches lassen sich aber auch bewusst erzeugen und kreativ nutzen. Liest man Bilddaten etwa als Text ein und manipuliert geringfügig diesen Text, lassen sich eindrückliche Glitches kreieren.

Ablauf

1. Via Beamer öffnet die Lehrperson ein Bild in einem Texteditor wie Notepad++ oder Textpad. Sie zeigt, wieviel Text nötig ist, um ein Bild darzustellen und wie schwer die Orientierung in der Datei fällt.
2. Die Lehrperson nimmt eine erste kleine Manipulation am Bildtext vor (bitte die ersten Zeilen nicht verändern), speichert den Text und zeigt das veränderte Bild.
3. Die Kinder fertigen mit „Kopieren" (Ctrl + C) und „Einfügen" (Ctrl + V) Kopien der Bilddateien an.
4. Anschließend manipulieren die Kinder mithilfe der Texteditoren die Bilddaten, speichern die Datei ab und schauen sich das Ergebnis in der Bildvorschau an.
5. Sie vergleichen die Resultate und drucken gelungene Glitches aus.

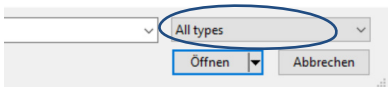
Ein „geglichter" Lehrer

Lektion 2
Hilfestellung

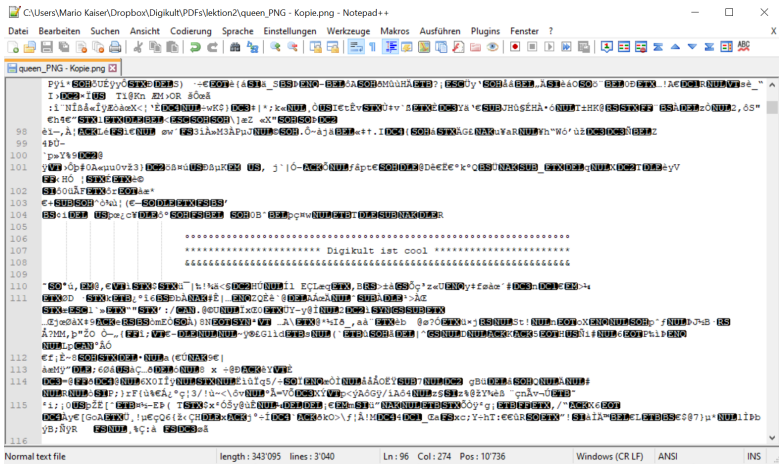
Texteditoren wie Notepad++ können auch Dateien zu öffnen, die sie nicht „verstehen“. In solchen Fällen interpretieren sie die Daten als Text und stellen sie entsprechend dar. Manipuliert man diesen Text, verändert man entsprechend auch die Bilddaten.

Das Vorgehen ist simpel:

1. Texteditor (Notepad++ oder Textpad) installieren.
2. Kopie der fraglichen Bilddatei erstellen – mit der Tastenkombination Ctrl + C und Ctrl + V oder mit „Kopieren“ und „Einfügen“.



3. Im Editor die kopierte Bilddatei öffnen. Dabei ist darauf zu achten, dass beim Öffnen „alle Dateien“ angezeigt werden.
4. Anschließend können irgendwo in der Datei Text eingefügt oder gelöscht werden.



Dieser eingefügte Text verändert die Queen erheblich ...

5. Bei der Manipulation ist lediglich darauf zu achten, dass die ersten Zeilen nicht verändert werden. Sie enthalten Hinweise darauf, wie Bildprogramme die Daten zu interpretieren haben.
6. Die Glitches unterscheiden sich je nach Typus der Bilddatei. Besonders dramatische Effekte erzielt man bei Bildern im PNG-Format.

Original

glitched Queen