

## Zeichenreflexion

### Kurzbeschreibung

Bei der Zeichenreflexion verarbeiten die Spieler\*innen ihre Erfahrungen auf kreative Weise. In mehreren Runden werden Reflexionsfragen aufgeworfen, die die Teilnehmenden zeichnerisch beantworten.

### Dauer

- ❖ Je nach Anzahl der Runden 15 bis 30 Minuten.

### Technik und Material (Offline-Format)

- ❖ Digitale Durchführung: Ein Tablet pro Teilnehmer\*in mit der App "Tagtool" oder "Jamboard", WLAN
- ❖ Analoge Durchführung: Stifte und Papier für alle Teilnehmenden oder Kreide und eine Tafel

### Technik und Material (Online-Format)

- ❖ Computer oder mobiles Endgerät sowie WLAN für alle Teilnehmenden
- ❖ Videokonferenztool mit Zeichenfunktion (z. B. "Big Blue Button")

### Ziele

Durch die Methode sind die Teilnehmenden in der Lage, die Spielerfahrung aufzuarbeiten. Daraus entstandene Erkenntnisse und Fragen werden bewusst gemacht und können bearbeitet werden. Gleichzeitig werden die Kinder und Jugendlichen kreativ und verbessern, je nach Format, ihre technische Medienkompetenz.

### Ablauf Offline-Format

Die Zeichenreflexion sollte direkt im Anschluss an das Spiel "Act wisely" durchgeführt werden.

Im Vorfeld der Methode wird die App „Tagtool“ auf die Geräte der Teilnehmenden heruntergeladen. Jede Person benötigt ein Tablet mit der App sowie eine WLAN-Verbindung. Leider funktioniert "Tagtool" lediglich auf iPads. Stehen keine iPads, aber Tablets anderer Hersteller\*innen, Smartphones oder Computer zur Verfügung, kann stattdessen das Tool "Jamboard" genutzt werden. Sind keine Tablets vorhanden, kann die Methode analog entweder mit Papier und Stiften umgesetzt werden, oder alle Teilnehmenden zeichnen mit Kreide an die Tafel, sodass ein großes Tafelbild als Kunstwerk entsteht, an dem alle mitgearbeitet haben.

Zur Durchführung der Methode wird die App "Tagtool" bzw. "Jamboard" von den Teilnehmenden gestartet. Beide Anwendungen sind in der Basisversion kostenfrei und in der Regel für Kinder und Jugendliche einfach und intuitiv nutzbar. Je nach Vorwissen ist gegebenenfalls eine kurze Einführung in das Tool durch die pädagogische Fachkraft nötig. Alternativ legen die Teilnehmenden Papier und Stifte bereit, beziehungsweise erhalten Kreide, und werden in Kleingruppen von etwa 5 Personen aufgeteilt, die nacheinander an der Tafel zeichnen.

Nun starten die Reflexionsrunden. Pro Runde wird eine Reflexionsfrage an die Teilnehmenden weitergegeben. In Runde eins lautet die Frage: "Was nimmst du aus dem Spiel mit?" Die Kinder und Jugendlichen beantworten die Frage visuell, indem sie ihre Antworten mithilfe der Apps "Tagtool" oder "Jamboard" im Tablet beziehungsweise analog zeichnen. Dafür haben sie, je nach Gruppengröße und Zeitplanung, 3-5 Minuten Zeit. Da alle Teilnehmenden in der gleichen Datei zeichnen, entsteht ein gemeinsames, großes Kunstwerk. Dann erklären einzelne Teilnehmende mündlich, was sie gemalt haben und wofür das steht. Im Anschluss kann die nächste Reflexionsrunde mit einer anderen Frage gestartet werden.

Die Durchführung von bis zu drei Reflexionsrunden ist möglich. Die pädagogische Fachkraft entscheidet je nach Gruppe, wie viele Reflexionsrunden sinnvoll sind. Die Reflexionsfragen können bei Bedarf ebenfalls angepasst werden. Mögliche Fragen für die Runden zwei und drei sind: "Was hat dich überrascht?" oder "Wo hattest du Fragen im Kopf?"

## Umsetzung als Online-Format

Die Zeichenreflexion kann auch als Online-Format umgesetzt werden.

Eine einfache Möglichkeit hierfür besteht darin, ein Videokonferenztool mit Zeichenfunktion auszuwählen, zum Beispiel "Big Blue Button". Im Vorfeld können von der pädagogischen Fachkraft leere Präsentationsfolien erstellt werden, die als eine Art digitales Blatt Papier dienen. Zur Durchführung der Methode wird den Teilnehmenden der Zugriff auf die Zeichenfunktion gewährt. Sie können nun auf der Präsentationsvorlage für alle sichtbar malen.

Voraussetzung ist natürlich, dass alle Teilnehmenden über WLAN sowie einen Computer oder ein mobiles Endgerät verfügen, mit dem sie sich in das Videokonferenztool einloggen können.