



Politik verstehen

*Eine Applikation zur spielerischen Erklärung
des politischen Systems in Deutschland*

Problemstellung
Seite 3

Zielgruppe, Medium & Umfang
Seite 4

Landing Page
Seite 5

Applikation
Seite 6

Gestaltung
Seite 18

Problemstellung

Politik ist ein Thema, das jeden Menschen in jedem Land betrifft. Oft ist es jedoch ein Thema mit dem wir uns nicht auseinandersetzen möchten.

Die Gründe dafür sind unterschiedlicher Natur: Zu kompliziert, zu langweilig, keine Zeit dafür... Aber wir dürfen unsere Augen nicht davor verschließen. Tun wir das doch, können wir am Beispiel Deutschland unsere Demokratie gefährden. Denn die Demokratie beruht auf einem Wahlsystem. Gehen wir nicht zur Wahl, bröckelt das Fundament der Demokratie.

Aus diesem Grund haben wir eine Applikation konzipiert und gestaltet. Politik soll ansprechend verständlich gemacht werden. Die Auseinandersetzung mit dem Thema soll nicht (mehr) langweilig sein, sondern Spaß machen. Inhalte sollen spielerisch interaktiv aufbereitet werden, damit sie im Gedächtnis des Anwenders verankert werden.

Zielgruppe

Zu unserer Zielgruppe zählen vor allem die jungen Menschen in Deutschland. Dazu gehören die jungen Wähler oder die, die dieses Jahr zur Bundestagswahl zum ersten Mal wählen dürfen und sich nur wenig mit dem Thema Politik beschäftigen und das ändern möchten. Dazu fehlt bisher eine attraktive Lösung.

Vor allem möchten wir Wähler und Wählerinnen ansprechen, um das Fundament unserer Demokratie zu stärken und um gegen die rückläufige Wahlbeteiligung vorzugehen. Eine mobile Applikation eignet sich gut, weil man oft ein mobiles Endgerät dabei hat und die Applikation dann zwischendurch nutzen kann. Zum Beispiel im Zug, Urlaub, etc.



Medium & Umfang

Da das Smartphone, Tablet und Co. nicht mehr aus dem Alltag wegzudenken sind, haben wir uns für eine mobile Applikation auf einem Tablet entschieden. Das ist auch das Medium, was unsere Zielgruppe gerne nutzt, immer dabei hat, um Wartezeiten zu nutzen.

Landing Page

Um Aufmerksamkeit zu generieren und ebenso hervorzuheben, wie wichtig es ist, sich mit Politik auseinanderzusetzen, schaffen wir auf der Landing Page eine Dystopie. Es wird darauf hingewiesen, was eintreffen könnte, wenn sich unsere Staatsform von der Demokratie entfernt.

Dazu sieht der Besucher im ersten Screen Videoclips **1**, die sich im Loop abspielen. Man sieht Szenen aus Krieg, Armut, Diktatur, dem Nazi-Regime, Gefängnissen und Polizeigewalt. Darüber steht das Logo unserer gestalteten App. Hier soll erreicht werden, dass der Besucher Ablehnung empfindet und das Logo als Mittel wahrnimmt, um zu verstehen, wie er sich dagegen wehren kann.

Im nächsten Schritt sieht der Nutzer eine Einleitung, in dem ihm der Kontext erklärt wird, welche Freiheiten wir in Deutschland genießen. Darauf hin wird zum nächsten Screen übergeleitet **2**.

Hier werden fünf Behauptungen aufgestellt, die der Nutzer befürworten oder ablehnen kann. Nach den fünf Behauptungen kommt ein Text der erklärt, dass es keine Selbstverständlichkeit ist, dass wir in Deutschland diese Rechte und Freiheiten genießen. Er erklärt, dass es wichtig ist diese zu bewahren indem wir aktiv an unserer Politik mitwirken. Der Besucher soll also aktiv mit dem Medium interagieren. Das kann er tun, indem er sich die App herunterläd **3**.

Der Clip und die Behauptungen schaffen hier also eine Dystopie, die als **Anchored Instruction** gilt. Der Besucher versteht das Problem und wird durch seine Fähigkeit zur Empathie in die Geschichte hineingezogen. Es liegt an ihm, die Geschichte zu beeinflussen. Er verspürt also selber das Verlangen in den Lernprozess einzusteigen.

1

Politik
verstehen

2

Politik ist kein Selbstläufer.

In diesem Land genießen wir viele Freiheiten, die in anderen Ländern nicht selbstverständlich sind.

Wir können überall hin reisen, jeder hat hier die gleichen Rechte, sogar wenn wir nachts auf die Straße gehen sind wir sicher, wenn wir krank sind werden wir dorthin versorgt, wir haben Arbeit, außerdem bestimmen wir unsere Politiker selbst und bewahren sie, dass dies auch so bleibt. Bestimme selbst was Dir wichtig ist, indem du die folgenden Aussagen bewertest.

👍 Ende ich gut

👎 Ende ich nicht gut

Nur eine Person soll über mein Land regieren.

👍

👎

— Frage 1 von 5 —

3

Deine Rechte sind keine Selbstverständlichkeit.

In den wenigsten Ländern sind Menschen so frei wie wir.

Um diese Freiheit zu bewahren brauchen wir mündige Bürger, die verstehen wie wichtig es ist, Politik aktiv mitzugestalten. Damit Du aktiv mitbestimmen kannst haben wir eine App für Dich entwickelt mit der Du übersichtlich und spielerisch bestimme über unser politisches System informiert wirst.

herunterladen,
Politik verstehen
und aktiv mitbestimmen
was in deinem Land so geht.

→ App Herunterladen

Applikation

› WILLKOMMEN

Wenn sich der Nutzer die App heruntergeladen hat, wird er im Willkommensscreen (Abb. 1) begrüßt. Ihm wird der Nutzen der App erklärt und ein Ausblick auf das geboten, was er nach Nutzung der App gelernt hat.

Somit ist er ein **Advance Organizer**. Nach Benjamin Blooms Lerntaxonomie werden dem Nutzer sowohl kognitive, als auch affektive Ziele in Aussicht gestellt. Er wird Wissen anreichern, Zusammenhänge verstehen und dadurch aufmerksam sein, auf das was in politischen Zusammenhängen passiert und diese bewerten und darauf reagieren können.



Abb. 1

Applikation

› ÜBERSICHT: LEKTIONEN

Die Übersicht der Lektionen gilt als Hauptmenü (Abb. 2). Hier werden die Lektionen aufgezählt, die der Nutzer durch Tippen auf ein Icon starten kann. Um den **Cognitive Load** so niedrig wie möglich zu halten, wird nicht nacheinander von einer Lektion in die nächste übergeleitet, sondern getrennt voneinander bereitgestellt. Dabei wird die **Millersche Zahl** beachtet, sodass wir uns nur für sechs Lektionen entschieden haben.

Um der Unaufmerksamkeitsblindheit entgegen zu wirken, sind die Inhalte jeder Lektion in unterschiedlichen Formen aufbereitet und mit anderen Interaktionsmöglichkeiten ausgestattet.



Abb. 2

Applikation

› LEKTION: Die Demokratie

Bei der Lektion ‚die Demokratie‘ wird mit einem **Advance Organizer** gestartet (siehe Abb. 3), wie bei allen anderen Lektionen auch. So weiß der Nutzer schon vorher, was ihn erwartet ohne die Erkenntnis erst nach einer Lektion zu haben. In dieser Lektion ist der Inhalt in Form eines kurzen Animationsfilms interpretiert (Abb. 4). Somit wird der Inhalt dem Nutzer auditiv und visuell bereitgestellt. Durch das Trennen von Bild und Ton folgen wir der **Dual Coding Theory** nach Allan Paivio.

Der Nutzer muss nicht nur hinsehen, sondern auch hinhören. Durch diese beiden nebeneinander existierenden Informationskanäle bleibt das Gelernte eher in Erinnerung.

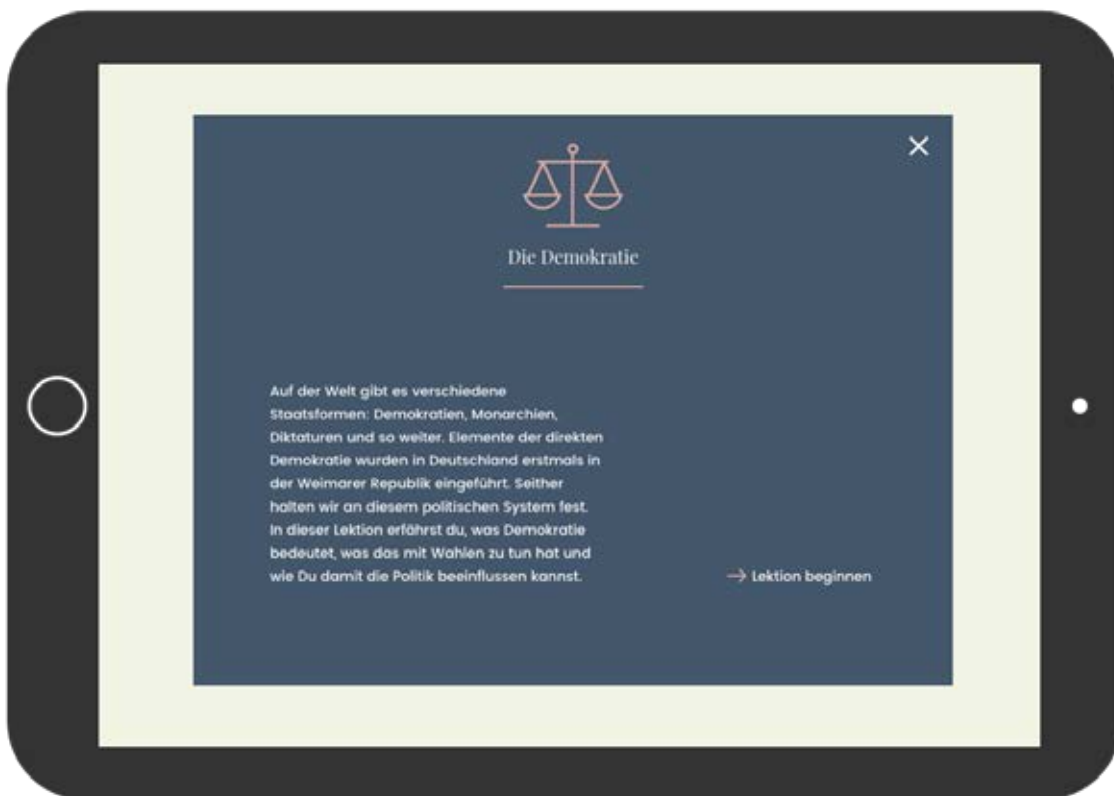


Abb. 3



Abb. 4

Applikation

› LEKTION: Die Parteien

Der Nutzer kann sich im Parteien-Grid (Abb. 6) einordnen. Hier sind die Parteien angeordnet nach links/rechts und fortschrittlich/traditionell. Verortet der Nutzer seine eigene politische Position im Grid bekommt er die Positionen der sieben wichtigsten Parteien angezeigt. So erhält er einen schnellen Überblick welche der Parteien seinen Ansichten entspricht und welche nicht. Beim Klick auf eine Partei kann der Nutzer mehr über sie erfahren.

Um die politischen Parteien in Deutschland unterscheiden zu können, sind relevante Informationen zu einer einzelnen Partei in wenige Stichpunkte reduziert. Angereichert wird diese Information mit einer Illustration des / der Vorsitzenden der Partei. Außerdem schwebt eine markante Eigenschaft der Partei in Form von Typografie im Hintergrund.

Die Reduktion der Inhalte sorgt für eine **geringere intrinsische kognitive Belastung** des Nutzers und somit für eine leichtere Erfassung des Inhalts. Ziel ist es, dass das träge Wissen der Nutzer in deklaratives Wissen umgewandelt wird, damit er zu einem mündigen Bürger erzogen wird.

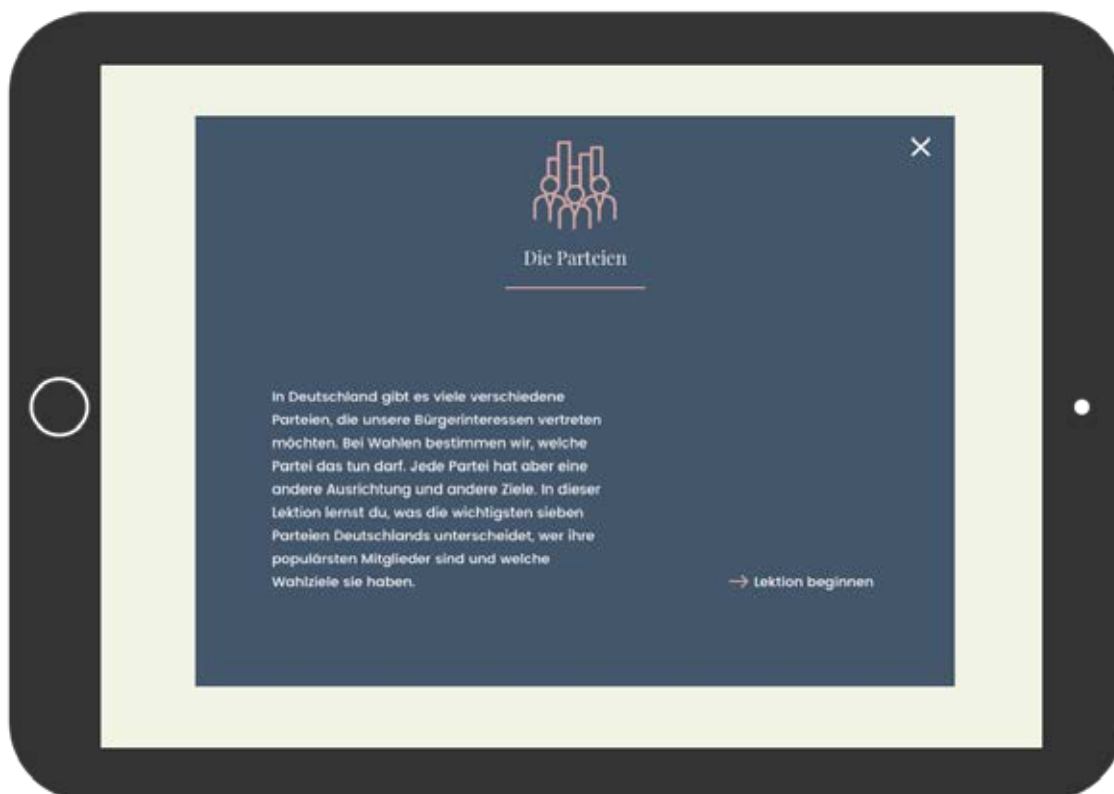


Abb. 5

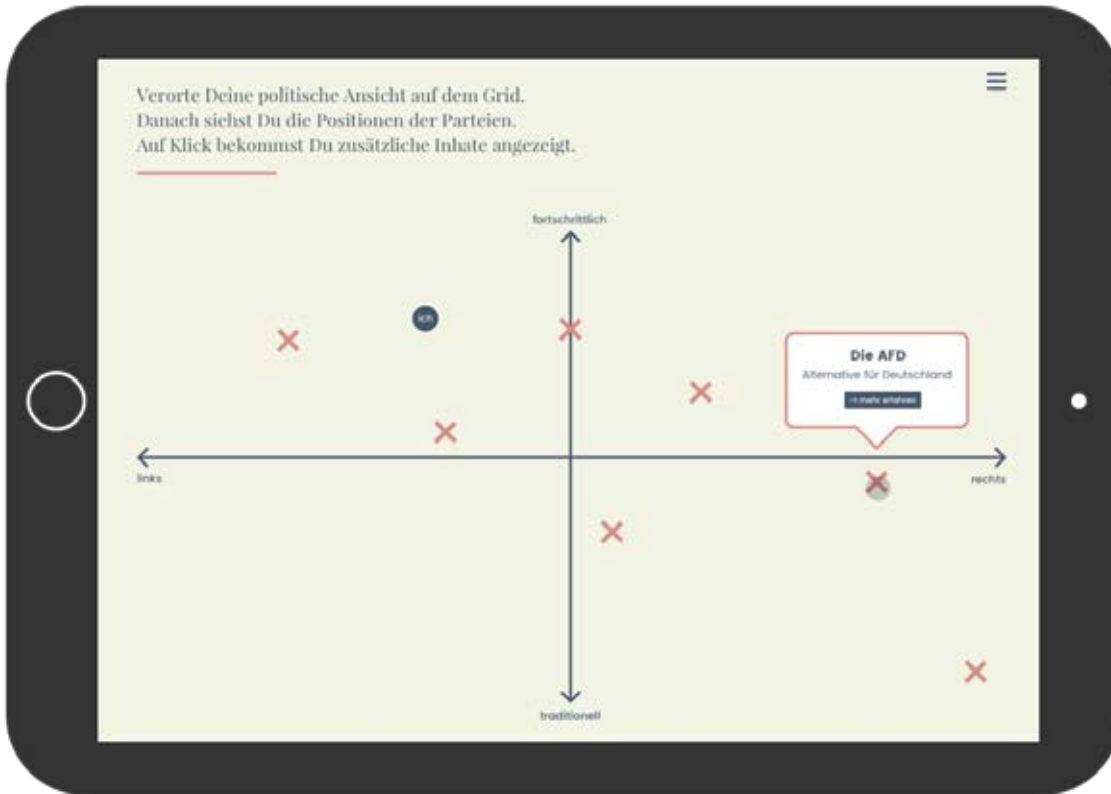


Abb. 6

CDU SPD LINKE GRÜNE **AFD** FDP NPD X

antifeministisch

Die AFD
Alternative für Deutschland

Mitglieder: 26.000
Vorsitz: Frauke Petry, Jörg Meuthen
Grundwerte: direkte Demokratie, Gewaltenteilung, Tradition dt. Kultur
Wirtschaftspolitik: Einkommensbeihilfen vom Staat, soziale Absicherung
Familienpolitik: konservativ-antifeministisch
Bildungspolitik: bundesweit einheitliche Bildungsstandards
Innenpolitik: grundsätzliche Ablehnung von Klimaschutzpolitik
Außenpolitik: Auflösung des Euroraums

Jörg Meuthen

Abb. 7

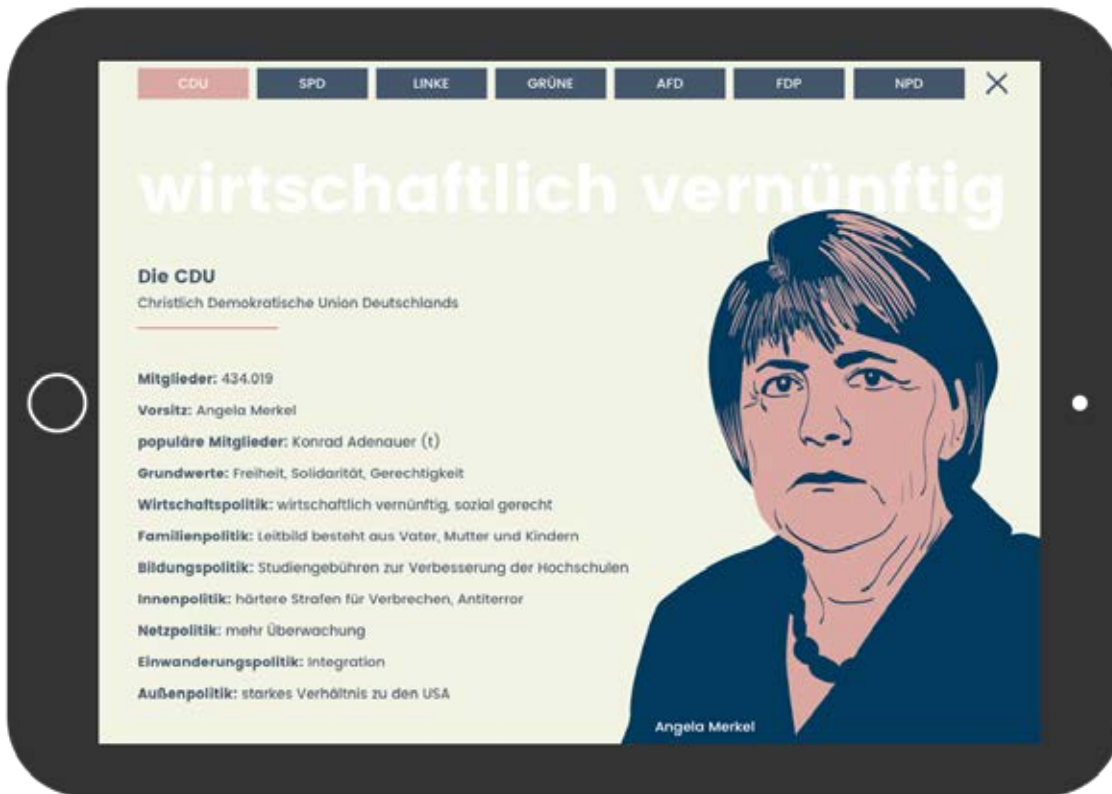


Abb. 8

Applikation

› LEKTION: Das Wahlsystem

In dieser Lektion lernt der Nutzer wie Wahlen funktionieren, was er direkt und indirekt durch das Wählen beeinflussen kann und in welchem Rhythmus Wahlen stattfinden.

Die Inhalte werden in einem Quiz bereitgestellt, um ein **situiertes Lernen** zu ermöglichen. Nach Scheitern, Wiederholen und Erfolg prägt sich das Gelernte im Gedächtnis des Nutzers ein.

Durch das Gestalten eines Lernspieles beziehen wir uns auf eine typische **Mnemotechnik** nach der bedeutungsarme Informationen mit Bedeutung angereichert werden.

› LEKTION: Die Verfassungsorgane

In einer Infografik kann der Nutzer die Verfassungsorgane und ihre Aufgaben kennenlernen. Diese Lektion hat einen **explorativen Charakter**. Es geht darum Zusammenhänge und Hierarchien zwischen den Organen zu erkennen, um zu verstehen an welchen Stellen die Politik wie reguliert wird.

Die Infografik ist eine **Verstehensstrategie**, die den Lehrinhalt durch grafische Organisation näher bringt.

Hinweis:

Diese Lektionen wurden von uns nur konzeptionell erarbeitet aber nicht grafisch umgesetzt.

Applikation

› LEKTION: Die Bundeskanzler

Die Bundeskanzler in Deutschlands Geschichte sind in einem scrollbaren Zeitstrahl angeordnet.

Die Illustrationen der Bundeskanzler sorgen für einen Wiedererkennungswert beim Nutzer in Bezug auf andere Medien. Die zeitliche Einordnung und die Auflistung der Errungenschaften eines Kanzlers in seiner Amtszeit sorgen für einen **politisch-geschichtlichen Kontext** (Abb. 9).

Die Zusatzinformation zur jeweiligen Errungenschaft des Kanzlers fährt ein, sobald auf den + Button daneben getippt wird (Abb. 11). Mit der zusätzlichen Information, was diese für uns heute bedeuten, schaffen wir eine Klammer (Abb. 10, 11). Diese Synthese gilt als **kognitives Ziel der Lerntaxonomie nach Benjamin Bloom**.

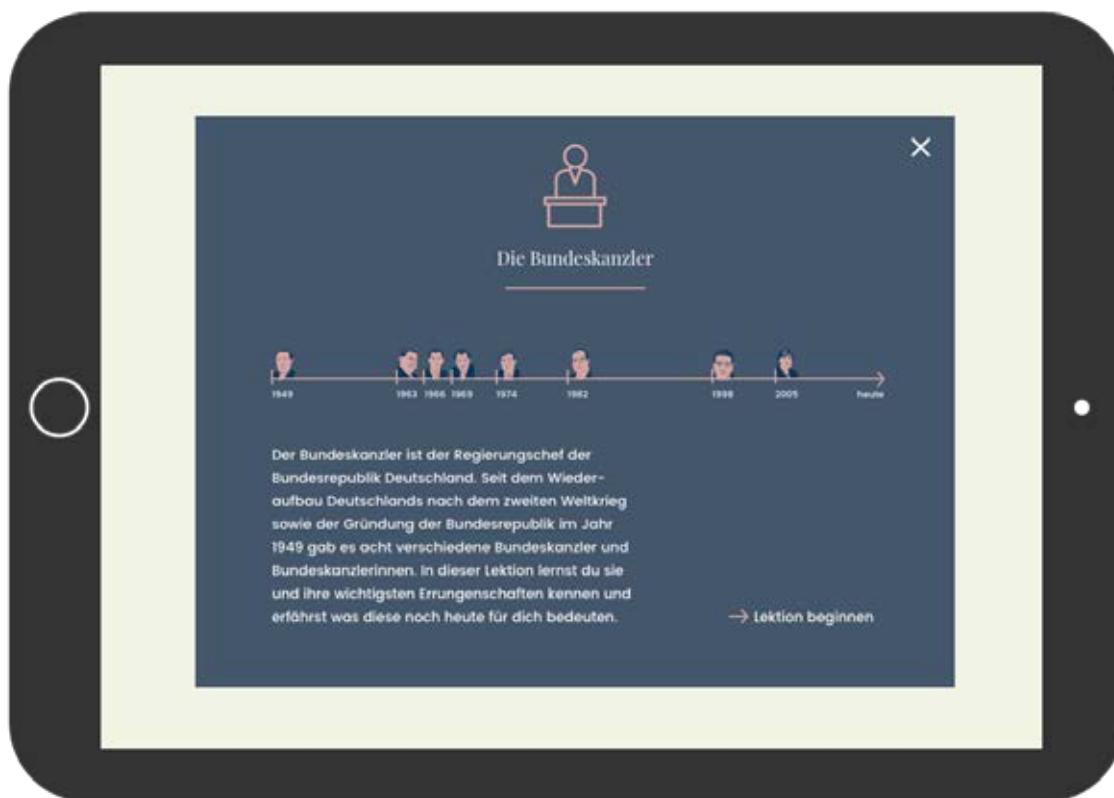


Abb. 9

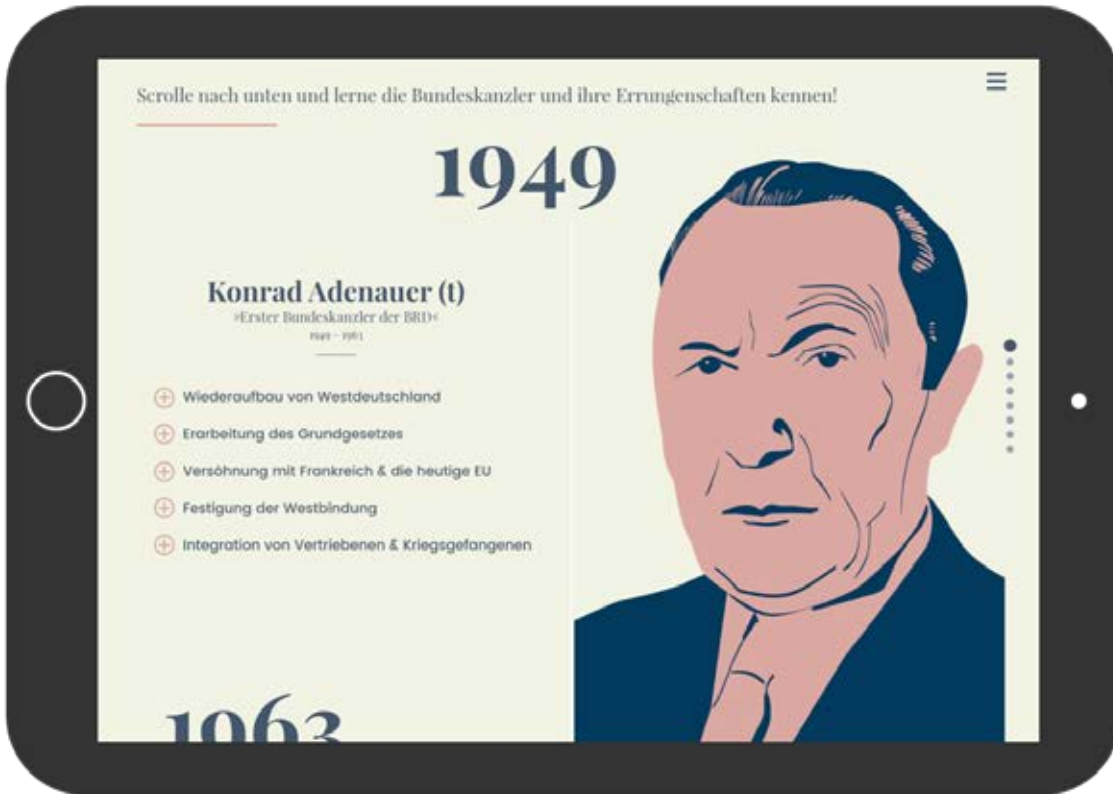


Abb. 10



Abb. 11

Applikation

› LEKTION: Die Bundesministerien

In einem Memory werden die verschiedenen Bundesministerien und deren Aufgaben vorgestellt. Dabei gelten nicht zwei gleiche Karten als Paar, sondern zwei zusammengehörende Karten: eine Illustrationskarte und eine Textkarte (Abb. 13). Beide drücken das gleiche aus, sind jedoch unterschiedlich kodiert. Hier sorgen wir für ein intensiveres Lernerlebnis durch die **Dual Coding Theory**. Das Spiel ist Ausdrucksform einer Mnemotechnik (Abb. 14). Wird ein zusammenpassendes Paar im Memory gefunden wird dem Nutzer der Name des Bundesministeriums und eine Information über dessen Aufgaben angezeigt.

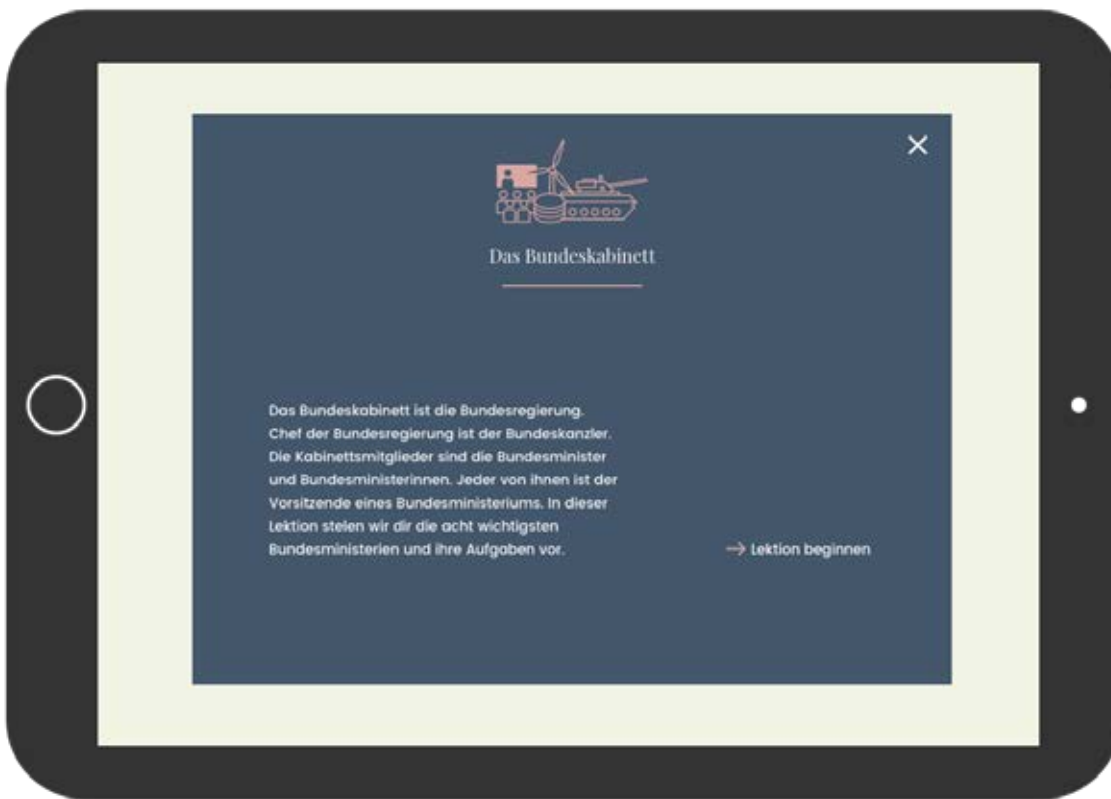


Abb. 12



Abb. 13



Abb. 14

Gestaltung

› LOGO

Das Logo ist eine Wolke, die die Begriffe „Politik verstehen“ teilweise verdeckt. Das ist eine Metapher für den Ausgangspunkt des Wissens der Nutzer. Sie sind wahlberechtigt, aber noch nicht mündig.



Gestaltung

› FARBE

Wir haben uns für Farben entschieden, die uns in ihrer Anzahl Spielraum in der Gestaltung gewähren und außerdem harmonisch miteinander und nebeneinander funktionieren. Ebenso haben wir darauf geachtet, dass die Farben partei-frei sind, um keine Assoziationen hervorzurufen.

Helle und dunkle Töne sind wichtig, um auf Bildschirmen Kontraste verwenden zu können und die Augen des Nutzers zu schonen.



Gestaltung

› ILLUSTRATION

Wir haben uns entschieden keine Fotos zu verwenden, sondern Illustrationen zu entwickeln um eine konsistente Gestaltung durch alle Ebenen der App zu gewährleisten

Die Illustrationen sind reduziert, jedoch mit so vielen Details versehen, dass die abgebildeten Personen wiedererkannt werden.

