

# DIGITAL? SICHER! – DAS KARTENSPIEL

## SPIELVERLAUFSINFORMATION FÜR LEHRPERSONEN

Dieses Kartenspiel wurde mit der Lernapp „Digital?Sicher!“ zum Thema Cybersecurity konzipiert. Ziel des Spiels ist es, Schüler\*innen einen verantwortungsbewussten und reflektierten Zugang zu Sozialen Medien näherzubringen und sie auf möglichen Gefahren im Netz vorzubereiten. In Gruppen von 6 Personen sollen die Schüler\*innen in Rollenspielen verschiedene Situationen, die im Umgang mit, vorwiegend, Sozialen Medien entstehen können, diskutieren um im besten Fall gemeinsam zu einer Lösungsfindung zu gelangen. Das Kartenspiel kann mit der Lernapp ([Digital? Sicher! \(digital-sicher.at\)](https://digital-sicher.at)) kombiniert werden, beides kann getrennt verwendet werden oder das eine als Vor- oder Nachbereitung des anderen genutzt werden.

Der folgende Spielverlauf ist für eine Unterrichtseinheit (50 Minuten) konzipiert und daher zeitlich knapp getaktet. Die Dauer der einzelnen Phasen kann aber beliebig angepasst werden (je nach Klasse, Schulstufe, Vorwissen der Schüler\*innen und zeitlichen Möglichkeiten). Auch die Gruppengröße kann erweitert werden. Dazu werden einfach Schüler\*innen ausgewählt und gebeten, ihre persönliche Meinung zu vertreten.

Um einen reibungslosen Spielablauf zu gewährleisten, ist eine klare Besprechung durch die Lehrperson im Vorfeld ratsam. Auch während der Phasen entsteht eventuelle Unterstützungsbedarf durch die Lehrperson. Besonders in Phase 5 (Reflexion) wird eine Begleitung durch die Lehrperson empfohlen. Diese Phase eignet sich auch ideal, um die einzelnen Erfahrungen und Ergebnisse der Gruppe im Plenum mit der gesamten Klasse zu besprechen und zu reflektieren.

**RAHMEN:** Für jedes Szenario wird eine Gruppe von in der Regel 6 Schüler\*innen benötigt. Dabei übernehmen 5 Schüler\*innen vordefinierte Rollen und 1 Schüler\*in ist Moderator\*in. Bei Bedarf (aufgrund der Klassengröße o.ä.) kann die Anzahl der zu besetzenden Rollen erhöht werden (oder auch durch Entfernen von Rollenkarten verringert), dazu werden Schüler\*innen zusätzlich eingesetzt, um ihre eigene Position zu vertreten. In jeder Challenge sollte es am Ende zu einer Entscheidung kommen. Generell können und sollen bei Bedarf alle Bedingungen des Spiels von der Lehrperson individuell angepasst werden (v.a. in Hinblick auf die Dauer des Spiels/der Phasen).

## ROLLENVERTEILUNG:

Zu Beginn wählt jede Gruppe eine/n Repräsentant\*in (kann auch der/die Moderator\*in sein) aus. Anschließend werden die *Deckkarten* jeder Challenge verkehrt am Tisch abgelegt und die Repräsentant\*innen ziehen jeweils eine Karte und legen so die Farbe der Challenge ihrer Gruppe fest. In den Gruppen wird nun ein/e Moderator\*in ausgewählt. Diese/r liest der Gruppe die *Challenge-Karte* mit der Farbe der Gruppe vor, legt sie offen am Tisch ab und reihum ziehen die restlichen Spieler\*innen eine Rollenkarte. Die *gezogene Rollenkarte* muss nun leise gelesen werden und die Spieler\*innen sollen sich in der 1. Phase (Vorbereitungsphase) mit ihrer Rolle vertraut machen.

## KARTENTYPEN:

**DECKKARTE:** Jede Challenge hat eine *Deckkarte*, die lediglich die Farbe und die Nummer der Challenge beinhaltet. Diese wird zu Beginn des Spiels von Gruppen-Repräsentant\*innen verdeckt gezogen.

**CHALLENGE-KARTE:** Auf dieser Karte wird die Situation beschrieben, die die Spieler\*innen lösen sollen. Diese wird zu Beginn von der/dem Moderator\*in vorgelesen und dann offen sichtbar und jederzeit für alle zugänglich abgelegt. Eventuell empfiehlt es sich auch, diese *Challenge-Karten* schon im Vorfeld mit der Klasse zu besprechen, um das Verständnis aller zu gewährleisten.

**ROLLENKARTE:** Es gibt insgesamt 6 *Rollenkarten*, wobei eine davon immer die *Moderationskarte* ist.

**MODERATION:** Die Aufgabe der/s Moderators/Moderatorin ist es, das Rollenspiel anzuleiten und durchzuführen. Er/sie soll ggf. das Wort verteilen oder die Diskussion lenken. Er/Sie überwacht die Dauer der Phasen und bringt ggf. im Phasenwechsel neue Informationen ein oder rekapituliert die vorangegangene Phase für die Gruppe. Am Ende des Spiels liegt es an dem/der Moderator\*in das Spielergebnis zusammenzufassen und zu präsentieren.

**PHASENBESCHREIBUNG:** Diese dient der Lehrperson um die Spiele zu überwachen und dem/der Moderator\*in, um das Spiel zu takten und das Spiel so zeitgerecht durchzuspielen.

## SPIELVERLAUF:

**GRUPPENBILDUNG:** Eine Gruppe besteht in der Regel aus 6 Schülerinnen. Die Gruppe einigt sich entweder, wer die Moderation übernehmen soll, oder die *Moderationskarte* wird unter die *Rollenkarten* gemischt und jede/r Spieler\*in zieht sich so zufällig seine/ihre Rolle.

**SPIELORGANISATION:** Haben alle Spieler\*innen ihre Karte gezogen, erhält der/die Moderator\*in die *Challenge-Karte* und liest sie der Gruppe vor. Danach wird diese *Challenge-Karte* offen für alle in der Mitte des Tisches abgelegt.

Das Spiel ist in 5 Phasen unterteilt. Der/die Moderatorin bekommt dazu eine Übersicht der Phasen, durch die er/sie leiten soll. Der/die Moderatorin eröffnet nun die erste Phase: Vorbereitungsphase.

**PHASE 1 VORBEREITUNGSPHASE:** Die Spieler\*innen ziehen sich zurück und machen sich individuell mit ihren Rollen vertraut. Dabei können sie auch jederzeit auf der *Challenge-Karte* erneut nachlesen, in welche Situation sie sich nun versetzen sollen. Nach ca. 5 Minuten Vorbereitungszeit beendet der/die Moderator\*in diese Phase und bereitet die Gruppe auf die nächste vor: Diskussionsphase 1.

**PHASE 2 DISKUSSIONSPHASE 1:** Die Spieler\*innen beginnen zu diskutieren. In jeder Challenge gibt es eine Rolle die von der beschriebenen Situation besonders betroffen ist. Im Regelfall startet diese/r Spieler\*in die Diskussion. Sollte kein/e Spieler\*in das Wort ergreifen, soll der Moderator jemanden auswählen, um dies zu tun. Während die Spieler\*innen nun diskutieren und mögliche Lösungen ausverhandeln, macht sich der/die Moderator\*in Notizen. Nach ca. 10 Minuten beendet der/die Moderatorin diese Phase und ruft die nächste aus: Rekapitulationsphase.

**PHASE 3 NACHBEREITUNGSPHASE:** Der/die Moderator\*in fasst für die Gruppe anhand seiner/ihrer Notizen die wichtigsten Erkenntnisse der Diskussion zusammen. Die Spieler\*innen ziehen sich daraufhin erneut zurück, evaluieren ihre eigenen Positionen und bereiten sich auf die letzte Diskussionsphase vor. Wichtig ist, dass die Spieler\*innen in dieser Phase auch ihre Meinung ändern dürfen, sollten sie von Argumenten von anderen Spieler\*innen überzeugt worden sein. Nach ca. 5 Minuten leitet der/die Moderator\*in die nächste Phase ein: Diskussionsphase 2.

**PHASE 4 DISKUSSIONSPHASE 2:** Die Spieler\*innen knüpfen an ihre vorherige Diskussion an und verfolgen nun das Ziel, sich gemeinsam auf eine Lösung zu einigen. Bei Problemen während der Diskussion greift wieder der/die Moderator\*in ein und nimmt oder verteilt das Wort bei Bedarf. Nach ca. 10 Minuten bittet der/die Moderator\*in die Gruppe um ein Ergebnis. Dieses Ergebnis sollte in der Regel der/die Spieler\*in vortragen oder endgültig beschließen, der/die von der Challenge am meisten beeinflusst wird. Ist dieses erreicht, wird diese Phase beendet.

**PHASE 5 REFLEXIONSPHASE:** Diese Phase kann in unterschiedlicher Weise durchgeführt werden. Wichtig ist hier, dass eine Reflexion über die diskutierten Inhalte und das Erleben und die Gedanken der Schüler\*innen stattfindet. Dies kann entweder innerhalb der Gruppe in Form eines Gesprächs stattfinden, wobei eine zumindest gelegentliche Unterstützung durch die Lehrperson von Vorteil wäre, oder im Plenum mit allen anderen Gruppen gemeinsam passieren.

## DIE 5 SPIELPHASEN (FÜR LEHRER\*INNEN)

### 1. VORBEREITUNGSPHASE (5 MINUTEN):

Rollenverteilung (inkl. Moderator), Darstellung der Ausgangssituationen und individuelles Vorbereiten auf die gezogenen *Rollenkarten*

### 2. 1. DISKURSPHASE (10 MINUTEN):

Die Spieler\*innen gehen in Dialog, der Moderator kann bei Bedarf das Wort verteilen oder das Gespräch leiten/umlenken sollten hier Probleme auftreten.

### 3. NACHBEREITUNGSPHASE (5 MINUTEN):

Die SuS beenden die Diskussion und rekapitulieren die vorläufigen Ergebnisse. In dieser Phase bereiten sie die Rollen entweder auf eine weitere, klärende Diskursphase vor oder der Moderator führt neue Bedingungen für die zweite Diskursphase ein.

### 4. 2. DISKURSPHASE (10 MINUTEN):

Die Spieler\*innen gehen erneut in Dialog, klären noch zu klärendes, schließen an der vorherigen Diskussion an oder bearbeiten die neuen Bedingungen. Der Moderator kann bei Bedarf das Wort verteilen oder das Gespräch leiten/umlenken sollten hier Probleme auftreten.

### 5. REFLEXIONSPHASE (10 MINUTEN):

Diese Phase kann innerhalb der Gruppen oder im Plenum mit der Lehrperson durchgeführt werden. Die Ergebnisse der Diskursphasen werden besprochen und reflektiert und etwaige Fragen können geklärt werden. Ergebnisse können auch schriftlich festgehalten werden, Die zumindest teilweise Unterstützung durch die Lehrperson wird angeraten.

Die Zeit pro Phase sollte mit mindestens 10 Minuten pro Diskurs- und 5 Minuten pro Vor-/Nachbereitungsphase veranschlagt werden – insgesamt würde dies eine Spieldauer von mindestens 40 Minuten bedeuten.

---

## DIE 5 SPIELPHASEN (FÜR SCHÜLER\*INNEN)

### 1. Vorbereitungsphase (5 Minuten):

Rollenverteilung (inkl. Moderator\*in), gemeinsames Durchlesen der *Challenge-Karte* und Zeit für jede/n Spieler\*in, um sich auf die gezogene Rolle vorzubereiten

### 2. 1. Diskursphase/Gesprächsphase (10 Minuten):

Die Spieler\*innen diskutieren! Der/die Moderator\*in soll, wenn es nötig ist, weil keiner etwas sagen will oder alle gleichzeitig sprechen, vorgeben, wer wann spricht.

### 3. Nachbereitungsphase (5 Minuten):

Die Spieler\*innen beenden die Diskussion. Der/die Moderator\*in fasst die Ergebnisse der Diskussion kurz zusammen. Die Spieler\*innen können sich ihre eigene Meinung nochmal neu bilden und bereiten sich so auf die nächste Phase vor.

### 4. 2. Diskursphase/Gesprächsphase (10 Minuten):

Die Spieler\*innen diskutieren erneut. Es soll noch geklärt werden, was noch unklar ist oder neu diskutiert werden, sollte jemand etwas an seiner Meinung verändert haben. Der/die Moderator\*in greift wieder ein, sollte dies nötig sein und am Ende der Phase fordert er/sie ein Ergebnis von der Gruppe ein.

### 5. Reflexionsphase (10 Minuten):

Diese Phase kann innerhalb der Gruppen oder mit der Lehrperson in der Klassengemeinschaft durchgeführt werden. Die Ergebnisse der Gesprächsphasen werden besprochen und reflektiert und etwaige Fragen können geklärt werden. Ergebnisse können auch schriftlich festgehalten werden. Egal, wie diese Phase durchgeführt wird, die Lehrperson muss informiert werden!

---

## REFLEXIONSFRAGEN (VORSCHLÄGE FÜR LEHRPERSONEN):

Was genau war ausschlaggebend für eure Entscheidung?

Ich nehme mit, dass ...

Gibt es noch offene Fragen oder Anmerkungen? Wenn ja, welche?

Wäre ich in dieser Situation würde ich ...

Hattet ihr privat schon ähnliche Erlebnisse und wenn ja, zu welcher Lösung seid ihr da gekommen?

Wenn die LernApp schon gespielt wurde: Konnte das Vorwissen daraus genutzt werden?

Das war neu für mich ...

Dazu hatte ich schon Vorwissen ...