



Spielideen und Lektionsvorschlag zum Kartenspiel «NetLa-Quiz»

| | |
|--|---------|
| Informationen zur Unterrichtseinheit | Seite 2 |
| Vorbereitung, Material | Seite 2 |
| Tipps für die Lehrperson | Seite 3 |
| Ablauf der Unterrichtseinheit | Seite 4 |
| Erweiterungsmöglichkeiten der Unterrichtseinheit | Seite 5 |
| Anhang, Links | Seite 5 |



Kampagne für Persönlichkeitsschutz

Seite 2

Informationen zur Unterrichtseinheit

Die vorliegende Unterrichtseinheit zeigt Möglichkeiten auf, wie das Kartenspiel «NetLa-Quiz» im Unterricht eingeführt und mit der Klasse gespielt werden kann. Es besteht auch die Möglichkeit das Spiel einzeln online zu spielen und sich für die Datenschutz-Meisterschaft zu qualifizieren. Gespielt wird online in drei Etappen; jeweils am 22. des Monats werden 36 neue Multiple-Choice-Fragen in den Kategorien M und L lanciert.

Zielgruppen

Lehrpersonen, Schülerinnen und Schüler der Primar-Mittelstufe und Sekundarstufe I.

Arbeitsformen und Zeitfenster

Die Schülerinnen und Schüler arbeiten im Klassenplenum oder in Gruppen. Das Kartenspiel kann auch einzeln gespielt werden.

Wenn die Lehrperson entscheidet, das Spiel in der Schule online zu spielen, empfiehlt es sich, in der Halbklass zu arbeiten, damit jede Schülerin, jeder Schüler selbständig an einem Gerät arbeiten kann.

Die online-Version eignet sich auch sehr für den Einsatz in den erweiterten Lehrformen, zum Beispiel im Werkstattunterricht oder in Wochenplan.

Je nach Aufbau und Inhalt des Unterrichts kann das Spiel in einer Lektion erklärt und gespielt werden. Es ist jedoch auch möglich, neue Spielformen über einen längeren Zeitraum (z.B. eine Woche) zu entwickeln und mehrere Lektionen dafür zu verwenden. Die online-Version kann sogar über den Zeitraum von drei Monaten gespielt werden..

Das Kartenspiel könnte auch Bestandteil einer (verregneten) Lagerwoche sein.

Lernziele

Schülerinnen und Schüler festigen ihr Wissen über die Sicherheit im Internet.

Sie nutzen ihr Vorwissen zum Persönlichkeitsschutz und erweitern es auf spielerische Weise.

Sie kennen wichtige Sicherheitsregeln zum Verhalten im Chat und auf sozialen Netzwerken (z.B. Facebook).

Sie lernen, wie man sich im Internet anderen gegenüber korrekt verhält.



Kampagne für Persönlichkeitsschutz

Seite 3

Vorbereitung, Material

Für die Klasse werden genügend NetLa-Kartensets benötigt. Ein Set pro Schülerin / Schüler ist optimal, es kann aber auch mit weniger Sets in kleinen Gruppen gearbeitet werden.

Falls das Spiel am Computer online gespielt werden soll, ist an die rechtzeitige Reservierung der Computer oder des Computerraumes zu denken.

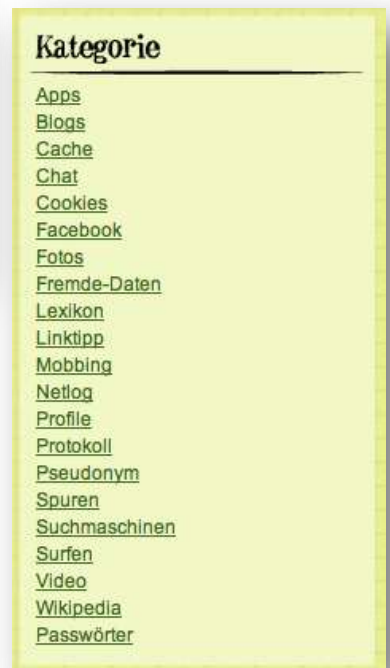
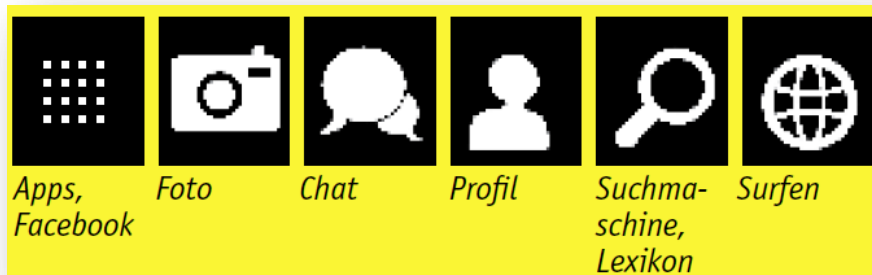
Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler die NetLa-Seite (www.netla.ch) mit den Tipps und Tricks kennen und wissen, wie man dort nach Informationen suchen kann.

Nützlich ist es auch, wenn ein Plakat mit den sechs Fragekategorien auf A3-Papier vorbereitet wird.



Tipps für die Lehrperson

Die Kategorien der Spielkarten finden sich auch auf der Webseite von NetLa. Dafür klicken Sie die Rubrik «Tipps und Tricks» an. Auf der rechten Seite scrollen Sie nach unten, dort sind die Rubriken aufgelistet. Ihre Schülerinnen und Schüler finden dort die nötigen Informationen.



Die online-Version präsentiert sich wie folgt:





Ablauf der Unterrichtseinheit

In der folgenden Unterrichtseinheit wird davon ausgegangen, dass die Schülerinnen und Schüler bereits über ein Vorwissen betreffend Sicherheit im Internet verfügen.

Zumindest sollten sie ein Grundwissen zum richtigen Verhalten in Chats und sozialen Medien (z.B. Facebook) haben.

| Zeit | Inhalte | Material |
|-----------------------|--|--|
| 1. Lektion 15 min. | <p>Als Einstieg eignet sich das Spielen von „Wandtafel Fussball“ in zwei Gruppen. Dazu reicht es, ein Fussballfeld an die Wandtafel zu zeichnen. Ein Wandtafelmagnet stellt den Ball dar. Die Klasse bildet zwei Ratemannschaften.</p> <p>Abwechslungsweise stellt die Lehrperson (LP) den Schülerinnen und Schülern (SuS) Fragen aus dem Kartenset, welche es zu beantworten gilt.</p> <p>Richtig beantwortete Fragen führen dazu, dass der Ball (Wandtafelmagnet) einen Schritt in Richtung gegnerisches Tor gezogen wird. Kniffligere Fragen der Stufe L haben einen Doppelschritt zur Folge. Je nach Alter und Vorwissen der Klasse passt die LP das Spiel an.</p> <p>Die LP wählt die Art und Weise, wie die SuS die Antworten geben, selbst: z.B. durch Rufen und Erklären oder mittels Aufschreiben der Antworten auf Karten.</p> | Wandtafel, Magnet, aufgezeichnetes Spielfeld |
| 5 min. | <p>Im zweiten Schritt wird das Kartenspiel vorgestellt. Der Augenmerk gilt dabei den Symbolen auf der Karte: Die sechs Symbole sind an der Wandtafel angepinnt, aufgemalt oder werden mit dem Beamer gezeigt. Die SuS versuchen herauszufinden, was die Symbole bedeuten.</p> <p>Die richtigen Bedeutungen werden zu den Symbolen geschrieben.</p> | A3-Blatt mit den Symbolen, Wandtafelzeichnung oder Beamer |
| 25 min. | <p>Die Kartensets werden verteilt, die SuS spielen das Spiel in Gruppen. Die Punkte werden gemäss der Spielanleitung notiert. Es kann daraus ein/e Gruppensieger/in oder ein/e Klassensieger/in gekürt werden.</p> <p>Wird das Spiel online gespielt, werden die Schülerinnen und Schüler über die www.netla.ch – Seite zur online-Version geführt.</p> | genügend Kartensets; am besten eines pro SuS oder Computer mit Internetzugang |
| Hausaufgabe | Eine mögliche Weiterführung zu Hause kann das selbstständige Üben sein: allein, mit der Familie oder unter Freundinnen und Freunden. | |



Erweiterungsmöglichkeiten der Unterrichtseinheit

| Zeit | Inhalte | Material |
|---|--|---|
| 2. Lektion (evt. auch 3. Lektion) | <p>In einer zweiten Lektion erfinden die SuS selber Spielformen zum Kartenspiel. Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ein Brettspiel mit einem aufgezeichnetem Weg mit den Symbolen -> würfeln -> Frage der obersten Karte auf dem Stapel zum passenden Symbol beantworten -> nochmals würfeln -> nächste Spielerin - Die Karten werden mit den Fragen nach oben in einem rechteckigen Raster ausgelegt. Jeder Spieler setzt einen Spielstein auf eine Karte. Es wird reihum gewürfelt und gemäss Augenzahl in eine mögliche Richtung gezogen. Wird die Frage richtig beantwortet, darf der Spieler die Karte behalten. - usw. | <p>Papier, Stifte, Würfel, Spielsteine ...</p> <p>Lustig kann es auch sein, mit einem «Schüttel-App» die Augen zu erwürfeln</p> |

Anhang, Links

- NetLa-Seite: www.netla.ch; NetLa-Spiele: www.netla-games.ch;
- Tipps und Tricks: <http://www.netla.ch/de/tipps-und-tricks.html>
- Würfel-App für iPhone: Dice
- Würfel-App für Android: Dice:
<http://www.androidpit.de/de/android/market/apps/app/com.teazel/Dice>

