



## Unterrichtseinheit 11

### «NetLa-Quiz»

---

Informationen zur Unterrichtseinheit .....	2
Grundlagen für die Lehrperson .....	3
Vorbereitung .....	4
Ablauf der Unterrichtseinheit .....	4
Erweiterungsmöglichkeiten der Unterrichtseinheit .....	6
Anhang, Links .....	7



## 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, alleine das Spiel online oder als App zu spielen und sich für die Schweizer Datenschutz-Meisterschaft zu qualifizieren.

## Zielgruppen

Zur Zielgruppe gehören Schülerinnen und Schüler des zweiten und dritten Zyklus im Alter von 8 bis 15 Jahren.

## 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 kann jede Schülerin und jeder Schüler selbständig an einem Gerät arbeiten. Die Online- und die App-Version eignen sich auch sehr gut für den Einsatz in den erweiterten Lehr- und Lernformen, zum Beispiel im Werkstattunterricht oder im 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- und die App-Version können sogar über den Zeitraum von mehreren Wochen gespielt werden. Das Kartenspiel kann 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).

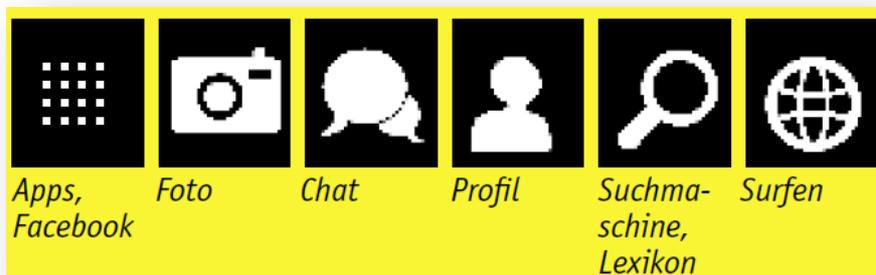
Sie lernen, wie man sich im Internet anderen gegenüber korrekt verhält.



## Grundlagen für die Lehrperson

Die Lektionseinheit basiert auf dem Kartenspiel «NetLa-Quiz». Es kann als Spielkartenset auf der NetLa-Seite bestellt werden: <http://www.netla.ch>.

Die Kategorien der Spielkarten finden sich auch auf der Webseite von NetLa, unter der Rubrik «Tipps und Tricks». Die Schülerinnen und Schüler finden dort die nötigen Informationen.



Die Online-Version des Spiels (ohne Kartenbestellung) präsentiert sich wie folgt:



Zusätzlich besteht die Möglichkeit, das Quiz in der App-Version (Apple- und Android-Geräte) zu spielen.



## Vorbereitung

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. Soll es in der App-Version gespielt werden, kann das App auf die privaten Geräte der Schülerinnen und Schüler oder auf die Tablet Computer der Schule geladen werden.

Wichtig ist, dass die Schülerinnen und Schüler die NetLa-Seite ([www.netla.ch](http://www.netla.ch)) mit den Tipps und Tricks kennen und wissen, wie sie dort nach Informationen suchen können. Nützlich ist es auch, wenn ein Plakat mit den sechs Fragekategorien auf A3-Papier vorbereitet wird.

## 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.

Phase	Inhalte	Material
Einstieg	<p>Als Einstieg eignet sich das Spielen von «Wandtafelfussball» 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 den Schülerinnen und Schülern 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 Lehrperson das Spiel an.</p> <p>Die Lehrperson wählt die Art und Weise, wie die Schülerinnen und Schüler die Antworten geben, selbst: z.B. durch Rufen und Erklären oder mittels Aufschreiben der Antworten auf Karten.</p>	Wandtafel, Magnet, aufgezeichnetes Spielfeld



<p>Vorstellen des Kartenspiels</p>	<p>Im zweiten Schritt wird das Kartenspiel vorgestellt. Das Augenmerk gilt dabei den Symbolen auf der Karte: Die sechs Symbole sind an der Wandtafel angepinnt, aufgemalt oder werden mit dem Beamer gezeigt. Die Schülerinnen und Schüler versuchen herauszufinden, was die Symbole bedeuten.</p> <p>Die richtigen Bedeutungen werden zu den Symbolen geschrieben.</p>	<p>A3-Blatt mit den Symbolen, Wandtafelzeichnung oder Beamer</p>
<p>Spielteil</p>	<p>Die Kartensets werden verteilt und die Schülerinnen und Schüler spielen in Gruppen. Die Punkte werden gemäss der Spielanleitung notiert. Es kann daraus ein Gruppensieger oder eine Klassensiegerin gekürt werden.</p> <p>Wird das Spiel online gespielt, werden die Schülerinnen und Schüler über die NetLa-Seite (<a href="http://www.netla.ch">www.netla.ch</a>) zur Online-Version geführt.</p> <p>Wird das Spiel als App gespielt, verwenden sie ihre privaten Mobiltelefone oder Tablet Computer der Schule.</p>	<p>Genügend Kartensets, am besten eines pro Schülerin/Schüler</p> <p>oder Computer mit Internetzugang</p> <p>oder Mobiltelefone/Tablet Computer mit der NetLa- App</p>
<p>Hausaufgabe</p>	<p>Eine mögliche Weiterführung kann das selbstständige Üben zu Hause sein. Dies kann alleine, mit der Familie oder mit Freundinnen und Freunden passieren.</p>	



## Erweiterungsmöglichkeiten der Unterrichtseinheit

Zeit	Inhalte	Material
<p>2. Lektion (evtl. auch 3. Lektion)</p>	<p>In einer zweiten Lektion erfinden die Schülerinnen und Schüler selber Spielformen zum Kartenspiel. Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ein Brettspiel mit einem aufgezeichnetem Weg mit den Symbolen -&gt; würfeln -&gt; Frage der obersten Karte auf dem Stapel zum passenden Symbol beantworten -&gt; nochmals würfeln -&gt; nächste Spielerin</li> <li>- 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.</li> <li>- usw.</li> </ul>	<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 mit den NetLa-Spielen: [www.netla.ch](http://www.netla.ch).
- NetLa Tipps und Tricks: <http://www.netla.ch/de/tipps-und-tricks.html>
- Die App-Version des Quiz' ist für Mobiltelefone und Tablet Computer downloadbar, für Apple- und Android-Geräte: <http://www.netla.ch>.
- Würfel-App für Apple-Geräte und Android: Dice

