

Eigene Spielkarten erstellen

→ Kurzbeschreibung

Im Game "Act wisely" haben die Teilnehmenden Situations-, Analyse- und Aktionskarten kennengelernt – in dieser Methode sollen sie solche Karten nun selbst erstellen.

Dauer

- Je nach Gruppengröße etwa 60 bis 90 Minuten.

Technik und Material (Offline-Format)

- Computer oder mobile Endgeräte (Tablet, Laptop)
- Vorlagen der Situations-, Analyse- und Aktionskarten
- Eine der aufgeführten Lösungen oder vergleichbare Alternative: USB-Stick, Cloud-System & WLAN, Verbindungskabel, Beamer, Tablet

Technik und Material (Online-Format)

- Computer oder mobile Endgeräte (Tablet, Laptop)
- Vorlagen der Situations-, Analyse- und Aktionskarten
- Eine der aufgeführten Lösungen oder vergleichbare Alternative: USB-Stick, Cloud-System & WLAN, Verbindungskabel, Beamer, Tablet

Ziele

Durch das Erstellen der verschiedenen Karten wiederholen die Teilnehmenden das erlernte Wissen, beispielsweise Strategien von Cybergroomer*innen. Zudem haben sie die Möglichkeit, einzelne Themen aufzugreifen, die sie besonders interessant oder wichtig finden. Die Posts, beziehungsweise Chatverläufe, die erstellt werden sollen, entsprechen der Lebenswelt der Jugendlichen. Sie können das erlernte Wissen so gezielt auf ihren Alltag übertragen und festigen. Die Erstellung der Analyse- und Aktionskarten festigt ebenfalls das Gelernte, indem die Teilnehmenden ihre erstellten Situationen analysieren und reflektieren müssen. Durch das Bearbeiten von PDF-Vorlagen wird die technische Medienkompetenz gefördert, gleichzeitig können die Teilnehmenden bei der Entwicklung der Geschichte kreativ arbeiten.

Ablauf Offline-Format

Zu Beginn der Methode werden die Teilnehmenden in Kleingruppen von 3-4 Personen eingeteilt. Jeder Gruppe wird ein Computer oder ein mobiles Endgerät sowie die Vorlagen der Situations-, Analyse- und Aktionskarten zur Verfügung gestellt. Zudem sollte die pädagogische Fachkraft auf Quellen für kostenfrei nutzbares Bildmaterial hinweisen, damit die Kinder und Jugendlichen ihre Spielkarten mit Bildern bestücken können. Beispiele für solche Bildquellen sind pixabay.de, pexels.com oder unsplash.com.

Die Gruppen suchen sich eines der behandelten Themen aus (Hate Speech, sensible Daten, Cybergrooming, Onlinemobbing), zu dem sie eine oder mehrere Spielkarten erstellen möchten. Außerdem entscheiden sie sich für ein Format, also TikTok- oder Instagram-Post, WhatsApp- oder Discord-Chat. Sie haben 20 Minuten Zeit, sich einen Chatverlauf beziehungsweise Post zu dem ausgewählten Thema zu überlegen und diesen mithilfe der jeweiligen Vorlage zu visualisieren. Neben einer selbst erstellten Situationskarte kann im nächsten Schritt, passend zu dieser, eine Analyse- und/oder mehrere Aktionskarten erstellt werden.

Nachdem die Karten erstellt wurden, werden diese per USB-Stick oder Cloud-System auf das Gerät der pädagogischen Fachkraft übertragen, sodass sie darüber im Plenum gezeigt werden können. Beim Arbeiten mit Tablets können diese auch per Verbindungskabel direkt an den Beamer angeschlossen werden.

Jede Gruppe präsentiert ihre Karte(n) im Plenum und liest den Chat beziehungsweise Post vor. Die anderen überlegen gemeinsam, wie die Personen im Fallbeispiel reagieren könnten. Wurden ebenso Analyse- und/oder Aktionskarten erstellt, können diese im nächsten Schritt vorgestellt werden.

Darüber hinaus bietet sich die Möglichkeit, das Spiel mit der gesamten Klasse zu spielen. Eine Vorstellung der einzelnen Karten entfällt.

Umsetzung als Online-Format

Auch wenn die Teilnehmenden sich im eigenen Zuhause befinden, kann die Methode durchgeführt werden. Dafür benötigen sie WLAN sowie einen Computer oder ein mobiles Endgerät, mit dem sie sich in ein Videokonferenztool (zum Beispiel "BigBlueButton" oder "Whereby") einloggen können.

Die pädagogische Fachkraft erstellt für die Gruppenarbeit Breakout-Rooms und stellt den Teilnehmenden die Vorlagen für die Situations-, Analyse- und Aktionskarten über ein Cloud-System oder eine digitale Pinnwand, zum Beispiel "Padlet" oder "Conceptboard", zum Download zur Verfügung. Innerhalb jeder Kleingruppe wird eine Person bestimmt, die die Vorlagen in Absprache mit den anderen befüllt und währenddessen den Bildschirm teilt, damit alle in Echtzeit den Stand der Dinge verfolgen können. Sind die Gruppen fertig mit der Erstellung der Spielkarten, speichern sie die bearbeiteten Versionen ab und laden sie auf der digitalen Pinnwand oder im Cloud-System hoch.

Die pädagogische Fachkraft kann infolgedessen auf alle Dateien zugreifen und ihren Bildschirm zur Präsentation der Spielkarten teilen.