

Unterrichtsentwurf

für



Botty

Datenschutz-Chatbot

Dauer: 90 Minuten

Themenkomplex: Datenschutz

Inhaltliche Schwerpunkte

- Persönliche Motivation
- Datenschutz-Grundverordnung
- Datenschutz im schulischen Kontext

Zeitliche Ausgestaltung:

Abschnitt	Dauer
Begrüßung, Einleitung	15 Minuten
Kapitel 1: Intro-Umfrage	5 Minuten
Kapitel 2: Grundlagen	20 Minuten
Kapitel 3: Racing Game	15 Minuten
Kapitel 4: „Bottys erster Schultag“/RPG	15 Minuten
Kapitel 5: Outro-Umfrage, Selbstreflexion	10 Minuten
Abschluss, Gruppenreflexion	10 Minuten

Hinweis: Selbstverständlich dienen die oben genannten Zeiten lediglich als Hilfestellungen. Abweichungen sind ausdrücklich erwünscht.

Einleitung

Grundfrage: „Was ist Datenschutz?“, „Was verbindet ihr mit Datenschutz“; Impulsdiskussion;
Sammeln von Inhalten an der Tafel/digital

Währenddessen/Anschließend: Download der App

Kapitel 1: Intro-Umfrage

Einige kurze Fragen um Schüler*innen um unsere Auswertung zu unterstützen.

Hinweis: Kann übersprungen werden. Dazu direkt nach dem Start der Umfrage oben rechts in der App „cancel“ auswählen

Kapitel 2: Grundlagen

Vermittlung von Grundlagen & Definitionen, in Einzelarbeit (evtl. mit Sitznachbarn)

Kapitel 3: Zusammentragen in Gruppen, Racing Game

- Gruppen formen (~5 Personen)
- In Gruppen kurz Ergebnisse zusammentragen
- Nächstes Kapitel starten. Team-Mitglieder unterstützen sich gegenseitig im Spiel (Fragen sind randomisiert).
- Team mit der niedrigsten Zeit (eines individuellen Spielers) hat gewonnen

Kapitel 4: Bottys erster Schultag

Zurück in Einzelarbeit, Schüler*innen üben die Anwendung von Datenschutz im schulischen Kontext.

Kapitel 5: Outro-Umfrage

Einige kurze Fragen um Schüler*innen zur Selbstreflexion anzuhalten und um unsere Auswertung zu unterstützen.

Hinweis: Kann übersprungen werden. Dazu direkt nach dem Start der Umfrage oben rechts in der App „cancel“ auswählen

Kapitel 6: Abschluss, Zusammentragen von Ergebnissen, Reflexion

Ergebnisse, Meinungen und Gesamtstimmung im Plenum zusammenfassen

Allgemein

Cheat-Codes um Kapitel zu überspringen:

- Level:-1 um Spiel zurückzusetzen
- Level:0 um Intro-Umfrage zu überspringen
- Level:1 um Grundlagen zu überspringen
- Level:2 um Racing Game zu überspringen
- Level:3 um RPG zu überspringen
- Level:4 um Outro-Umfrage zu überspringen (Spiel erfolgreich beendet)