

Digital Passport

Bildungspotential

Die Digital Passport Web Edition ist kostenlos erhältlich.

Die Edition enthält fünf Spiele, die sich mit den wichtigsten Problemen von Kindern in der heutigen digitalen Welt befassen. Sie lernen, wie man sicher und verantwortungsvoll agiert, wenn man online ist oder mobile Geräte benutzt.

1. In Twalkers erfahren die SchülerInnen, warum es wichtig ist, Multitasking mit dem Handy zu vermeiden, und welche Vorteile es hat, sich auf eine Aufgabe zu konzentrieren.
2. In Share Jumper bewerten die SchülerInnen Beispiele für Online-Meldungen. Sie entscheiden, welche Informationen wann weitergegeben werden sollen. Sie werden auch daran erinnert, dass nichts wirklich "privat" oder "löschar" im Internet ist.
3. In E-volve entscheiden die SchülerInnen, was sie tun sollen, wenn sie oder ihre Freunde online gemoppt werden. Sie werden ermutigt, sich jemandem anzuvertrauen, der Maßnahmen ergreift, um Cybermobbing zu stoppen.
4. In Search Shark lernen die SchülerInnen, wie man effektive Keywords für die Online-Suche auswählt. Sie üben die Auswahl von Keywords, die für eine Suchanfrage am relevantesten sind. Auf dem Weg dorthin entdecken die SchülerInnen Hinweise zur Eingrenzung ihrer Suchergebnisse.
5. In Mix-n-Mash remixen die SchülerInnen Medieninhalte, um ein neues kreatives Stück zu erstellen. Sie lernen die Bedeutung von Urheberrechten kennen und wissen sie anzuwenden.

Zusammenfassend sind die Themen, die in den Spielen angesprochen werden:

- Passwörter
- Datenschutz
- Cybermobbing
- Suche im Web
- Kommunikation
- Urheberrecht

Jedes der fünf Spiele beinhaltet auch Videos, drei Ebenen des Gameplays, kollaborative Offline-Aktivitäten, Lehrmaterialien und Lektionen zur digitalen Bürgerschaft.

Das Spiel gibt es leider nur auf Englisch und Spanisch.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

Jedes der fünf Digital Passport-Module (z.B. Video, Spiel, Offline-Aktivitäten usw.) ist für eine Dauer von etwa 45 Minuten ausgelegt. Es wird jedoch empfohlen, dass Lehrende ihre SchülerInnen einladen, zuerst die interaktiven Komponenten des Moduls - das Video und das Spiel - zu erleben, was etwa 15 Minuten dauert.

Darüber hinaus (falls die Bandbreite ein Problem ist) könnten Lehrende die Videos der gesamten Klasse zeigen, gefolgt von einer Klassendiskussion. Anschließend sollen die SchülerInnen die Spiele selbstständig zu Hause spielen. Da es sich um eine webbasierte Anwendung handelt, können sich die SchülerInnen mit einem Benutzernamen und Passwort von jedem Computer mit Internetzugang aus

bei Digital Passport anmelden. Wenn die SchülerInnen das Spiel zu Hause spielen, könnte dadurch auch die Diskussion mit ihren Eltern zu diesen Themen angeregt werden und die Eltern könnten für diese Themen ebenfalls sensibilisiert werden.

In einem zweiten Schritt könnten die Lehrenden die angebotenen Offline-Aktivitäten nach Abschluss des Spiels nutzen.