

IT-Sicherheit für Kinder und Jugendliche spielerisch vermitteln

Steffi Rudel, Robin Marth¹

Abstract: In diesem Workshop wird ein Kartenspiel vorgestellt, welches Kinder und Jugendliche im Alter von 9-12 Jahren spielerisch für IT-Sicherheit sensibilisieren soll. Das Kartenspiel SINvoll entstand als studentische Arbeit an der Universität der Bundeswehr München und ist angelehnt an beliebte Sammelkartenspiele. Im Rahmen des Workshops wird das Spiel in Theorie und Praxis vorgestellt und kann vor Ort ausprobiert werden. Zukünftig soll das Kartenspiel im Rahmen von Workshops in Schulen angeboten werden.

Keywords: IT-Sicherheit; Kinder und Jugendliche

1 IT-Sicherheit für Kinder und Jugendliche

Für Heranwachsende ist die alltägliche Nutzung von digitalen, vernetzten Technologien heute selbstverständlich. Jedoch fehlt Kindern häufig sowohl das *Bewusstsein der Notwendigkeit* als auch die *Kompetenz* zum Schutz ihrer IT.

In Schulen ist die Digitalisierung bereits zunehmend ein Thema – jedoch geht es hier eher um die Nutzung Digitaler Medien im Unterricht oder die Schüler „fit in der Nutzung der digitalen Welt“ (Stichwort: Soziale Medien etc.) zu machen. Teilweise wird noch Datenschutz oder Cyber-Mobbing besprochen (vgl. z.B. Lehrplan Informatik für bayerische Gymnasien unter <https://www.lehrplanplus.bayern.de/fachprofil/gymnasium/informatik>). IT-Sicherheit wird dagegen kaum thematisiert, auch weil die Lehrkräfte keine Expertise auf diesem Gebiet besitzen und sich daher möglicherweise unsicher fühlen. Hier setzt das in der Universität der Bundeswehr entwickelte Kartenspiel SINvoll an. Mit diesem motivierenden Kartenspiel sollen Schulkinder an das Thema IT-Sicherheit spielerisch herangeführt werden. So soll sowohl das Bewusstsein für Gefahren geweckt werden („Warum und wo muss ich etwas tun?“) als auch die Kompetenz zum richtigen Verhalten („Was kann ich tun?“) vermittelt werden. Das Spiel stellt handelnde Akteure, Bedrohungen im Internet sowie technische und organisatorische Maßnahmen vor. Das Kartenspiel wird durch Lehrinhalte zu IT-Sicherheit, welche nach dem Spiel im Unterricht vermittelt werden können, ergänzt.

¹ Universität der Bundeswehr München, Institut für Schutz und Zuverlässigkeit, Werner-Heisenberg-Weg 39, 85579 Neubiberg, Deutschland, steffi.rudel@unibw.de, robin.marth@unibw.de

2 Das Kartenspiel SINvoll

Das Kartenspiel SINvoll umfasst 42 Karten, ein Spielfeld sowie zahlreiche zusätzliche Spielmaterialien, um 9-12 Jährigen ein motivierendes, rundenbasiertes Kartenspiel zu ermöglichen. Das Kartenspiel soll testweise im Unterricht der Sekundarstufe I im Rahmen eines Workshops angeboten werden. Die Lehrkräfte werden dabei von erfahrenen, pädagogisch geschulten Fachkräften für IT-Sicherheit begleitet und so fachlich entlastet. Von den Fachkräften wird nach den Spielen zielgruppengerecht Fachwissen zu IT-Sicherheit vermittelt sowie in Zusammenarbeit mit der Lehrkraft eine Sicherung des Wissens durchgeführt. Die folgende Abbildung 1 zeigt eine Spielszene. Zu sehen ist der Prototyp des Spielfeld (in grau, aufgeteilt in angreifende Partei in der unteren Hälfte sowie verteidigende Partei in der oberen Hälfte) sowie die Spielkarten der beiden Parteien (Angreifer: rot, Verteidiger: blau). Serverpunkte und Mana stellen weitere wichtige Spielmaterialien dar.

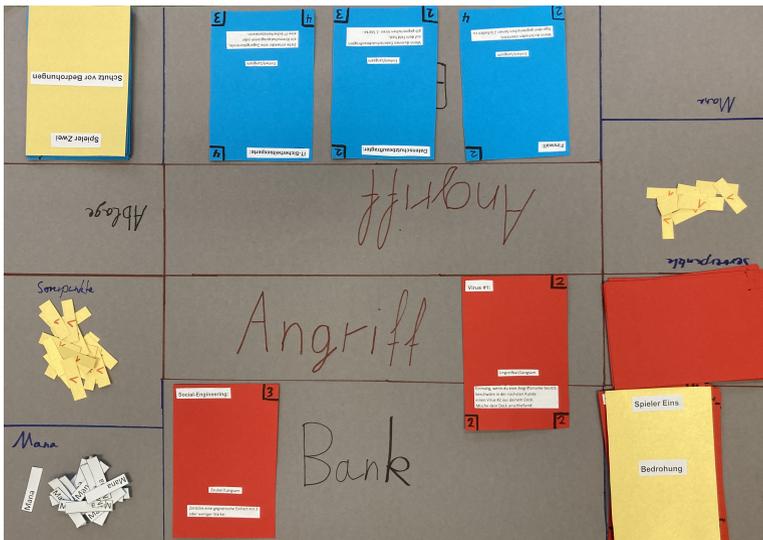


Abb. 1: Spielszene des Kartenspiels SINvoll

3 Ausblick

Im Frühjahr 2023 werden die Spielkarten sowie das weitere Spielmaterial von einer professionellen Designerin zielgruppenorientiert illustriert. Anschließend soll das Spiel mit der Zielgruppe mehrfach gespielt, evaluiert und so schrittweise weiterentwickelt werden. Ziel ist es darüber hinaus, einen Partner sowie eine Förderung zu finden, so dass das Kartenspiel im Rahmen von Workshops für Schulen kostenlos angeboten werden kann.