

## **„Hacker Attack“: Medienpädagogischer Escape Room für Berufsschulen**



*Ein Hacker plant einen Angriff! In 45 Minuten soll sein großangelegter Shitstorm starten. Aber gegen wen? Die Fotos von 5 potentiellen Zielpersonen hängen an seiner Wand. Wer ist das Ziel seiner Attacke? Die Sportlerin? Der YouTuber? Die Musikerin? Der Journalist? Oder etwa die Politikerin? Findet die gut versteckten Informationen im Raum, seid clever, kombiniert – und zeigt, dass ihr euch im Internet auskennt. Nur so könnt ihr den Hacker stellen, bevor die Katastrophe eintritt.*

Im Rahmen des Projekts „Läuft bei Dir!“ steht Berufsschulen bei der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg ein neues, medienpädagogisches Angebot zur Verfügung: der Escape Room „Hacker Attack“. Ein Escape Room ist ein Spiel, bei dem eine Gruppe von Spieler\*innen innerhalb einer festgelegten Zeit einen abgeschlossenen, mit Requisiten bestückten Raum verlassen muss. Hierzu ist ein Rätsel zu lösen, indem viele kleine untergeordnete Aufgaben erledigt werden. Hinweise zur Lösung der Aufgaben sind überall im Raum versteckt und müssen von den Spieler\*innen gefunden und kombiniert werden. Der Escape Room schult die Medienkompetenz der Teilnehmenden und wird ab Oktober 2018 an Berufsschulen in Baden-Württemberg eingesetzt.

Mit Hilfe des Escape Rooms wird spielerisch ein Gruppenerlebnis geschaffen, bei dem sich die Spieler\*innen als wirkmächtig erleben. Die zu lösenden Aufgaben vermitteln Wissen, z. B. über Kommerzialisierung im Netz, Fake News und das Interesse an persönlichen Daten von vielen Akteuren. Die Teilnehmenden erlangen zusätzlich Informationskompetenz, indem sie lernen, Quellen kritisch zu prüfen und den Wahrheitsgehalt von Informationen im Netz zu bewerten.

Der Escape Room ist für Berufsschulen in Baden-Württemberg ab Oktober 2018 verfügbar. Der Escape Room kann zwischen 2-5 Tage an einem Ort angeboten werden. Während der Schulferien kann das Angebot auch von außerschulischen Einrichtungen für Jugendliche/junge Erwachsene gebucht werden.

Bitte beachten Sie folgende Informationen zum Ablauf und zeitlichen Aufwand sowie zu den räumlichen und technischen Anforderungen:

### Ablauf und Zeitaufwand

- Gruppengröße: jede Klasse durchläuft das Spiel in zwei Kleingruppen (10-15 Personen)
- Zeitaufwand: 3 Schulstunden pro Schulklasse (beide Kleingruppen)
- Auf- und Abbauzeit am jeweils ersten und letzten Tag beträgt ca. 45 Minuten und erfolgt durch Spielleiter\*innen der LpB in Absprache mit den Ansprechpartner\*innen
- Einführung, Leitung und Auswertung des Spiels erfolgt durch Spielleiter\*innen der LpB
- Eine Aufsichtsperson muss während der gesamten Zeit verfügbar sein
- Pro Tag können drei Schulklassen den Escape Room spielen

### Räumliche und technische Voraussetzungen

- 2 nebeneinander liegende Klassenzimmer oder ein Klassenzimmer und ein Mehrzweckraum (ideal sind 3 Räume)
- Der Spielraum sollte mindestens 25qm groß sein
- Keine Stühle und Tische im Hauptraum
- Stromanschluss vorhanden
- Wenn möglich W-LAN Zugang

Weitere Informationen zum Programm:

Stefanie.Beck@lpb.bwl.de oder 0711 164 099 -740

Weitere Informationen zur Buchung unter:

Susanne.Kluson@lpb.bwl.de oder 0711 164 099 -744 (Dienstag, Mittwoch und Freitag)

„Läuft bei Dir! Werte. Wissen. Weiterkommen.“ ist ein Projekt der Baden-Württemberg Stiftung, das in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg und der Stiftung Weltethos durchgeführt wird.

Ein Projekt der

In Kooperation mit

