

Actionbound

»Sicher unterwegs in Sozialen Medien«

Ziel

Das digitale, multimediale Spiel bietet insbesondere 14- bis 18-Jährigen in außerschulischer Bildung oder Schule einen niedrigschwelligen, spannenden, unterhaltsamen und lehrreichen Zugang zu den Themen Datenschutz, Privatsphäre und Sicherheit in Sozialen Medien wie Instagram und TikTok.

Innerhalb von maximal 90 Minuten beantworten die Teilnehmenden Quizfragen, erfahren interessante Fakten und erhalten praktische Tipps.

Folgende Themen stehen dabei im Fokus:

- Grundlagen des Datenschutzes und der Privatsphäre
- technologische und wirtschaftliche Hintergründe von Social-Media-Plattformen
- Cyberkriminalität und Cybersicherheit
- digitale Gewalt, insbesondere durch KI-generierte Deepfakes
- Informationskompetenz
- rechtliche Grundlagen

Inhalt

1. Benötigtes Material
2. Ablauf

- Alter: ab 14 Jahre
- Anzahl: ab 2 Personen
- Dauer: 30 bis 90 Minuten
- Zielgruppe des Konzepts: Pädagog*innen, Kulturarbeiter*innen, Multiplikator*innen
- Raum: drinnen, draußen, analog oder digital

Über die Autorinnen

Der Bound wurde von medienpädagogischen Fachkräften des Projekts **tumult media** in Zusammenarbeit mit Til Gerloff von der **Jugendredaktion Zündstoff** und der Illustratorin **Clara Girke** erstellt. Um möglichst viele Kinder und Jugendliche für Datenschutz, Privatsphäre und Sicherheit in Sozialen Medien zu sensibilisieren und sie in ihrer Urteilskraft und Handlungsfähigkeit zu stärken, stellt das Team den Actionbound auch anderen Interessierten in der Methodenmediathek der »Servicestelle für digitale kulturelle Bildung« zur kostenfreien Nutzung bereit.

Über das Projekt tumult

tumult ist ein Projekt für Menschen zwischen 12 und 27 Jahren der Stadt Halle (Saale), das ganz nah an der Zielgruppe ist und von ihr mitgestaltet wird. Wir schaffen Räume und Perspektiven für die persönliche Entwicklung junger Menschen und die Verwirklichung ihrer Ideen. Das machen wir mit den Schwerpunkten Beratung, digitale Jugendinformation und Medienkompetenzförderung.

Das Projekt wird vom **JFZ Sankt Georgen e. V.**, dem **Friedenskreis Halle e. V.** und dem **congrav new sports e. V.** getragen und von der Stadt Halle an der Saale finanziert.



Über die »Servicestelle digitale kulturelle Bildung«

Die »Servicestelle für digitale kulturelle Bildung« der .lkj) – Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e. V. ist eine Anlaufstelle für alle, die im Bereich der digitalen Kulturellen Bildung tätig sind – oder tätig werden wollen. Sie ist einerseits eine Plattform zum Austausch und zur Fortbildung von Kulturakteur*innen in Sachsen-Anhalt. Andererseits werden neue Methoden entwickelt, getestet und zur Verfügung gestellt. Es entsteht eine Mediathek an erprobten Methoden der digitalen Kulturellen Bildung, die für alle kostenfrei zugänglich ist. Die »Servicestelle für digitale kulturelle Bildung« wird gefördert vom Land Sachsen-Anhalt.



SACHSEN-ANHALT

#moderndenken

Benötigtes Material

Für die Nutzung wird Folgendes benötigt:

- Actionbound-Lizenz* für den Bildungsbereich über <https://de.actionbound.com/license/edu/index>
- Tablets oder Mobilgeräte der Teilnehmenden und entsprechende Ladekabel
- Actionbound-App auf allen verwendeten Geräten, kostenfrei für **iOS** oder **Android**
- Internetverbindung während des Spiels

*Hinweis: Die betreuende Fachkraft kann den Bound zuvor mit einem Edu-Trial-Account kostenfrei testen über <https://de.actionbound.com/signup/trial-edu>

Ablauf

Der Bound ist für Gruppen von zwei oder mehr Spieler*innen ausgeschrieben, kann aber auch allein gespielt werden. In Gruppensettings empfiehlt sich ein gemeinsamer Start aller Teilnehmenden.

Er richtet sich zwar insbesondere an Menschen zwischen 14 und 18 Jahren, ist aber bestimmt auch für Ältere interessant.

Vor der Durchführung sind die Hinweise zu Datenschutz und DSGVO zu beachten:

<https://de.actionbound.com/faq>

Um das Spiel zu laden, öffnen alle Teilnehmenden die App und scannen folgenden QR-Code:



Sicher unterwegs in Sozialen Medien

Scanne den QR-Code mit der Actionbound-App, um den Bound zu starten

Der Rest ist selbsterklärend.

Nach dem Spiel können die Teilnehmenden den Bound innerhalb der App bewerten. Gern kann eine ausführliche Reflexion angeschlossen werden.

Bei Fragen kannst du dich gern an uns wenden: l.wagenbrett@congrav.net