

## **Rollenkarte: Schüler\*in**



### **Sam Sonnenschein**

Du bist Sam Schlaukopf, 15 Jahre alt und in der 9. Klasse. Du hast kurze Haare und trägst am liebsten weite Pullover und Cargohosen. Deine Mitschüler\*innen schätzen dich für deinen Humor und deine Hilfsbereitschaft. In der Schule bist du neugierig und lernst gerne, aber du magst es auch, die Dinge zu hinterfragen. Technologie findest du spannend, besonders wenn es um Videospiele und soziale Medien geht. Du schwankst oft zwischen Begeisterung für neue Möglichkeiten und Sorgen um Datenschutz. In deiner Freizeit spielst du in einer Band und engagierst dich in der Schülervertretung. Dein Lieblingsfach ist Kunst, weil du dort deine Kreativität ausleben kannst.

### **Problemstellung**

- Wie könnte diese neue Technologie deine Art zu lernen verändern? Siehst du mehr Vorteile oder Nachteile?
- Gibt es Bedenken bezüglich deiner Privatsphäre oder wie du mit anderen Schüler\*innen interagierst?

### **Persönliche Betroffenheit**

- Überlege, wie die Technologie dir beim Lernen helfen könnte. Was ist für dich am wichtigsten, um gut lernen zu können?
- Wie könntest du die Technologie nutzen, um deine Ziele zu erreichen oder neue Dinge zu entdecken?

### **Hintergrund**

- Denke darüber nach, was diese Technologie besonders macht. Warum wird sie in der Schule eingeführt?
- Wie könntest du mit Lehrkräften und Mitschüler\*innen zusammenarbeiten, um das Beste aus der Technologie herauszuholen?

## **Argumente**

### **Pro**

- 
- 
- 
- 

### **Contra**

- 
- 
- 
- 

## **Entscheidung: Chance oder Risiko?**

### **Action Plan**

Ideen und Schritte, die helfen, das Beste aus der Situation herauszuholen und Probleme zu vermeiden. Dabei geht es auch darum, was jeder tun kann, um gute Ergebnisse zu erreichen oder Schwierigkeiten zu verhindern.

- 
- 
- 
- 
- 
-