

Rollenkarte: Schüler



Sam Schlaukopf

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 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.

Das Problem

- Neue Technik verändert das Lernen. Wie?
- Ist das gut oder schlecht für dich?
- Macht dir die Technik Sorgen? Zum Beispiel:
 - Um deine privaten Daten?
 - Wie du mit anderen Schülern redest?

Was bedeutet das für dich?

- Wie kann dir die Technik beim Lernen helfen?
- Was brauchst du, um gut zu lernen?
- Wie kannst du mit der Technik:
 - Gute Noten erreichen?
 - Neue Sachen lernen?
 - Mehr Spaß in der Schule haben?

Mehr Infos

- Was ist an dieser Technik besonders?
- Warum kommt sie in die Schule?
- Wie kannst du mit Lehrern und anderen Schülern arbeiten?
- Wie nutzt ihr die Technik am besten?

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 jede Person tun kann, um gute Ergebnisse zu erreichen oder Schwierigkeiten zu verhindern.

-
-
-
-
-
-