



Steckbrief für den Workshop „Invasion der Cybertrolle“

Argumente gegen Trolle - ihr verwandelt euch in diesem Workshop in digitale

Abenteuer-Gruppen, die bewaffnet mit Smartphone und Tablet sowie der helfenden Stimme des Spielleiters, Licht in die dunklen Gewölbe sozialer Plattformen bringen müssen. Gegen die dort lauernden Trolle helfen aber weder Schwerter noch Zauber, sondern nur gute Argumente und Redegeschick!

Thema: Diskussionskultur im Netz

Dauer: 2 Stunden

Ziele: Stärkung der Argumentationsfähigkeit und Wehrhaftigkeit bei Provokationen, Anerkennung anderer Meinungen, Teamarbeit, Strategieentwicklung

Inhaltlicher Ablauf

Die Teilnehmenden werden nach einem WarmUp in Gruppen eingeteilt und suchen sich je eine von vier möglichen Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten aus. Anschließend startet das Abenteuer: Im Brettspiel "Invasion der Cybertrolle" gilt es, das digitale Königreich von den Trollen zu befreien. Spielort sind die sozialen Plattformen und Netzwerke. Dort gilt es Aufgaben zu lösen und Gegnern zu trotzen, die die Spielenden mit (leider) alltäglichen Anfeindungen konfrontieren. Statt klassischer Kämpfe sind diese jedoch nur durch passende Verhaltensweisen zu besiegen: Dafür ist es zunächst wichtig herauszufinden, wie man heutige "Trolle" im Netz erkennt und mit ihnen umgeht, Hate Speech verhindert und in Debatten argumentativ punkten kann.

Das System des Brettspiels ist simpel genug, um sehr schnell erlernt und verstanden zu werden, aber dennoch Anreize und einen Rahmen für die Handlungsmöglichkeiten der Spielenden schafft. Es kann sich daher ganz auf die gemeinsame Geschichte konzentriert werden. Eine App führt durch das Spiel und die Begegnungen, in der mehrere Lösungsstrategien möglich sind, welche zum Abschluss gegenseitig vorgestellt und auf reale Wirksamkeit untersucht werden sollen.

Voraussetzungen und Vorkenntnisse

Teilnehmer*innen: Deutsche Sprache

Pädagogische Fachkräfte: Interesse an Brett- und Rollenspielen, erste Erfahrungen mit Hate Speech im Internet

KONTAKT

Sebastian Seitz | Projektleiter Demokratielabore

Mail: sebastian.seitz@okfn.de

Tel.: 030 577 036 660

www.demokratielabore.de

Zielgruppe

Junge Menschen im Alter von 12-21 Jahren

Anzahl Teilnehmer*innen (min/max)

6-24 (3-4 Jugendliche pro Gruppe) + 1 Gamemaster / Spielleiter*in

Materialien/Tools/Ausstattungen

Veranstaltungsort	Open Knowledge Foundation Deutschland
<ul style="list-style-type: none"> - Möglichst 1 kleiner Raum pro 4er Gruppe, oder leicht abtrennbare Bereiche in größerem Raum - Internetverbindung oder vorinstallierte App - Tische und Stühle - Beamer - Getränke, Snacks 	<ul style="list-style-type: none"> - Tablets + App - Spielmaterial - Moderationsmaterial (Papier, Stifte, Marker, Tape, Klebepunkte, etc.)

Kommunikation

Veranstalter	Open Knowledge Foundation Deutschland
<ul style="list-style-type: none"> - Bereitstellung von Kontakten zu lokalen Multiplikatoren, Schulen, Presse, etc. (sofern vorhanden) - Bewerbung der Veranstaltung auf eigenen Kanälen & Plattformen (sofern vorhanden) - Einholung von Fotoerlaubnissen minderjähriger Teilnehmender 	<ul style="list-style-type: none"> - Design und Bereitstellung von individualisierbaren Plakaten & Flyern - Erstellung von Presseeinladungen (und ggf. Pressemitteilungen) mit Versand an Lokalpresse - Erstellung von Pressemappen für Berichterstattung vor Ort - Bewerbung auf OKF-Kanälen: Veranstaltungskalender (u.a. Demokratie

KONTAKT

Sebastian Seitz | Projektleiter Demokratielabore

Mail: sebastian.seitz@okfn.de

Tel.: 030 577 036 660

www.demokratielabore.de

leben!), Blog, Social-Media-Plattformen,
Webseite, etc.

- Vorlage zur Fotoerlaubnis

KONTAKT

Sebastian Seitz | Projektleiter Demokratielabore

Mail: sebastian.seitz@okfn.de

Tel.: 030 577 036 660

www.demokratielabore.de

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

