Stille Post: Kurzpitch

Folien und Sprechtext aus 15_Kurzpitch.pptx · Gruppe 4 · Seminar Digital Future Challenge, HHU

Roter Faden

SPREUWEIZEN hat Lücken bei sensiblen Daten. Das Spiel macht sie sichtbar, am Ende steht ein Plan, der sie schließt, und SPREUWEIZEN gibt das Spiel an andere NGOs weiter.

Ablauf

Folie	Inhalt	Zeit
1	QR-Code	0:10
2	SPREUWEIZEN	0:30
3	Wo es bei SPREUWEIZEN hakt	0:35
4	Stille Post: das Spiel	0:30
5	21 Schutzkarten in drei Bereichen	0:30
6	So wird gespielt	0:45
7	Ergebnis: Jetzt wissen wir, was zu tun ist	0:30
8	Von SPREUWEIZEN zu jeder NGO	0:45
	Summe (geschätzt bei 130 Wörtern pro Minute)	**ca. 4:15**

Folie 1: QR-Code

ca. 0:10



Holt bitte kurz euer Handy raus und scannt den Code. (Nicht warten, weitersprechen.) Wir sind Gruppe 4, unser Spiel heißt Stille Post, und unser Use Case ist SPREUWEIZEN.

Folie 2: SPREUWEIZEN

ca. 0:30



SPREUWEIZEN bringt Kindern und Jugendlichen bei, **Nachrichten kritisch zu lesen**, vor allem an Schulen auf dem Land. Mit Workshops wie „Fakt oder Fake“, aber auch mit **eigenen Planspielen**: „Eilmeldung“ zum Journalismus und dem Escape Game „Exit to Exile“ zur Pressefreiheit.

Die Workshops geben **über 500 Ehrenamtliche**, bundesweit, und erreichen rund **15.000 Jugendliche im Jahr**.

Weil SPREUWEIZEN selbst mit Planspielen arbeitet, haben **wir auch ein Spiel entwickelt**. Es spricht ihre Sprache.

Folie 3: Wo es bei SPREUWEIZEN hakt

ca. 0:35



Und wo hakt es? Die **Checklisten** der Lehrkräfte, mit Gesundheitsangaben und Einschätzungen zu einzelnen Kindern, gehen **per Mail** an die Ehrenamtlichen. Gelöscht wird irgendwann. Die **Adressen aller Ehrenamtlichen** stehen in **einer großen Liste**. Gearbeitet wird auf **über 500 privaten Geräten**, einen **Notfallplan** gibt es nicht.

Ihre eigene Einschätzung: IT-Sicherheit **absolut null komma null**. Angegriffen wurde bisher nichts, soweit sie wissen.

Aber was passiert, wenn jemand ein einziges Postfach übernimmt? Ausprobieren kann man das nicht. Spielen schon.

Folie 4: Stille Post: das Spiel

ca. 0:30



Das ist **Stille Post**, das seht ihr gerade auf dem Handy. Alles zum **Ausdrucken**: eine Anleitung für die Spielleitung, die Karten und der Spielplan, dazu Szenenblätter, Logbuch und Vorlagen.

Drei bis acht Leute setzen sich **zwei Stunden** an einen Tisch, nur mit Papier, kostenlos. Ein **erfundener Verein** wird angegriffen, Runde für Runde. Der Trick: **Schützen kann euch nur, was euer echter Verein heute schon hat.**

Folie 5: 21 Schutzkarten in drei Bereichen

ca. 0:30



Das Herz des Spiels sind **21 Schutzkarten** in drei Bereichen. Der stärkste ist der erste: **weniger Daten haben**. Was man nicht hat, kann niemand stehlen. Dann **gut absichern**, zum Beispiel mit einem Passkey fürs Postfach, und **vorbereitet sein**, mit einer Notfallkarte.

Auf jeder Karte steht: **Haben wir das schon?** Daran prüft das Team ehrlich, was es wirklich hat. Und auf der Rückseite: **So setzt ihr es um**, ohne IT-Abteilung.

Folie 6: So wird gespielt

ca. 0:45



Wie wird gespielt? Zuerst der **Check**: Das Team geht die Karten durch und fragt bei jeder: **Haben wir das schon?** Ja heißt Stapel **„Haben wir“**, sonst **„Noch nicht“**. Ehrlich, im Zweifel „Noch nicht“.

Dann der **Angriff**, sechs Runden. Runde 1: Eine Koordinatorin bekommt eine Mail von einer Partnerin, tippt auf den Link und gibt das **Passwort des Vereinspostfachs** ein.

Dann die **Auflösung**: Helfen kann nur, was auf **„Haben wir“** liegt. Hat der Verein den **Passkey**, ist der Angriff **gestoppt**. Fehlt die Karte, **geht der Angriff weiter**, und man sieht genau, wo die Lücke ist.

Folie 7: Ergebnis: Jetzt wissen wir, was zu tun ist

ca. 0:30

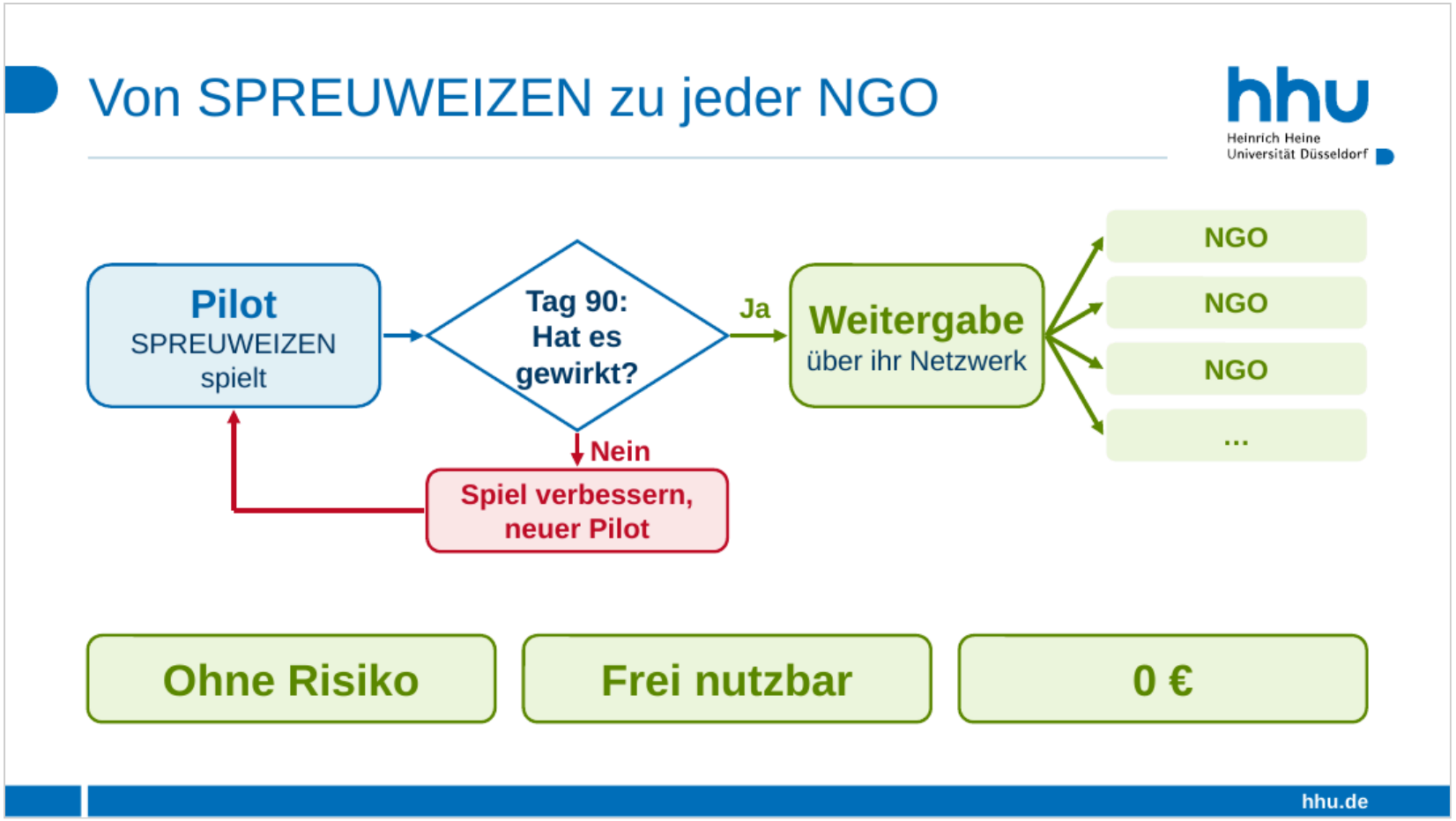


Und was kommt am Ende heraus? Nach dem Spiel ist klar, welche Karten aus **„Noch nicht“** gefehlt haben. Daraus wählt das Team die Karten, die es zuerst angeht, zum Beispiel diese drei: ein **Passwort-Manager**, eine **Sicherungskopie** und **Betrugs-Mails erkennen**.

Jede Karte bekommt einen **Namen und ein Datum**. Hinten auf der Karte steht, wie man sie umsetzt. **Jetzt wissen wir, was wir machen müssen.**

Folie 8: Von SPREUWEIZEN zu jeder NGO

ca. 0:45



Wie geht es weiter? **SPREUWEIZEN spielt zuerst**, als Pilot. Nach **90 Tagen** spielt das Team noch einmal und sieht, ob es gewirkt hat. Wenn nicht, verbessern wir **zuerst das Spiel** und starten einen neuen Pilot. Weitergegeben wird erst, was funktioniert.

Wenn ja, gibt SPREUWEIZEN das Spiel **über sein Netzwerk an andere NGOs** weiter, so wie heute schon seine eigenen Planspiele. Das ist **ohne Risiko**, weil im Spiel keine echten Systeme und keine Lücken eines echten Vereins stehen. Es ist **frei nutzbar** und kostet **nichts**.

Daten, die ihr nicht habt, kann euch niemand stehlen. Danke.