

Inhalt

Abkürzungsverzeichnis.....	IV
Abbildungsverzeichnis	V
Tabellenverzeichnis	VII
Kurzdarstellung.....	1
1 Ausgangssituation	3
2 Zielsetzung von SecAware4school	4
3 Methodische Grundlagen	6
3.1 Security Awareness	6
3.2 Game-based Learning	6
4 Meilensteine des Projektes	8
4.1 Umfrage zur Themenfindung	9
4.2 Informationsveranstaltungen	19
4.3 Awareness Trainings	20
4.4 Kreativworkshops.....	24
4.5 Gametest.....	30
5 Serious Games – analoge und digitale spielbasierte Lernszenarien.....	32
5.1 Informationssicherheit: Schnelles Begriffseraten	33
5.2 Digital sozial – Internetregeln erkennen	34
5.3 Security Surfer – Gefahren und Schutzmaßnahmen erkennen.....	38
5.4 Verhalten in sozialen Netzwerken – Internetregeln erkennen.....	43
5.5 Storytelling und Storytelling digital	46
5.6 Fake or real? Fake News erkennen.....	50
5.7 Security Duell – Informationssicherheit im Unternehmen	52
5.8 Fake News. Mit Fake News richtig umgehen	53
5.9 Datenspionage – Sicherer Raum (digital)	55
5.10 Bildrechte (digital)	57
5.11 Hacker Terminal (digital).....	59
5.12 Sketch – Secure Passwords (digital)	60
6 Informationssicherheit als Unterrichtsfach.....	61
6.1 Vorbereitung.....	61
6.2 Durchführung	62
6.3 Ergebnisse und Erkenntnisse.....	62

6.4	Erfahrungsberichte zum SecAware4school-Projekt und zur Informationssicherheitsbeauftragten Ausbildung (IT-SiBe)	63
7	Sicherheitsberaterinnen und -Beraterausbildung ICDL	67
8	Bekanntmachung des Projektes und der Projektergebnisse	68
8.1	Öffentlichkeitsarbeit	68
8.2	Wissenschaftliche Konferenzen und Publikationen	70
9	Ausblick	73
	Literatur	VI
	Projektmitarbeitende	IX
	Anhang	XI