

DLGI mbH · Am Bonner Bogen 6 · 53227 Bonn

KS-Heidenheim  
Dipl.-Hdl. Axel Marterer  
Heckentalstr. 86  
89518 Heidenheim

14.02.2017

Sehr geehrter Herr Marterer,

4.000 SchülerInnen kämpften beim Gipfelspiel „Bist du sicher?“ um Punkte im Highscore. Mit über 400.000 gespielten Fragen haben sich die SchülerInnen fit gemacht. Wir danken Ihnen und Ihren SchülerInnen herzlich für Ihre Teilnahme und übersenden Ihnen anbei gerne eine Urkunde darüber sowie einen Rückblick auf das Gipfelspiel.

Für Fragen oder weitere Informationen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

  
Natascha Pilger  
DLGI



Bist du  
sicher?

Das Spiel zum IT-Gipfel



# URKUNDE

über die Teilnahme am vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Online-Spiel zu den Themen IT-Sicherheit und Datenschutz im Rahmen des 10. Nationalen IT-Gipfels 2016.

KS-Heidenheim  
Heckentalstr. 86  
89518 Heidenheim

**Thomas Michel,**  
Direktor ECDL Deutschland

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

Nationaler IT Gipfel  
Saarbrücken 2016



DLGI DIENSTLEISTUNGSGESELLSCHAFT  
FÜR INFORMATIK MBH



## Fakten zum „Gipfelspiel“ Datenschutz macht Schule

Das Gipfelspiel – Datenschutz macht Schule – ist ein Spiel für Schülerinnen und Schüler zur Sensibilisierung des Wissens zu den Themen IT-Sicherheit und Datenschutz und wurde durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) gefördert.

### Wettbewerb VOR dem IT-Gipfel

Als Vorfeldaktivität zum 10. Nationalen IT-Gipfels 2016 haben Anfang November bundesweit ca. 4000 Schülerinnen und Schüler das Gipfelspiel der DLGI gespielt. In einem einwöchigen Wissenswettbewerb konnten Klassen aus ganz Deutschland gegeneinander antreten und spielerisch ihr Datenschutzwissen messen und verbessern. In zufällig gewählten Spielgruppen konnten die Schülerinnen und Schüler entweder gegen „fremde“ Schülerinnen und Schüler anderer Schulen spielen oder gezielt Mitschülerinnen und Mitschüler des eigenen Klassenverbundes einladen.

Das Lernspiel ist eine sinnvolle Lernmethode zur Auseinandersetzung mit den Themen im Unterricht – und darüber hinaus, denn die Lerntipps, die Schülerinnen und Schüler zu falsch beantworteten Fragen erhalten, dienen dem individuellen Wissens- und Kompetenzzuwachses des Einzelnen.

Grundlage der Fragen bilden die Inhalte des Europäischen Computerführerscheins (ECDL).

### Auszeichnung und Ehrung der Besten

Die drei besten Schulen werden im Rahmen des 4. Nationalen MINT-Lehrer-Kongresses in Berlin durch Herrn Matthias Graf von Kielmansegg (Leiter der Abteilung Grundsatzfragen; Strategie; Digitaler Wandel, Bundesministerium für Bildung und Forschung) ausgezeichnet und mit Preisen geehrt.

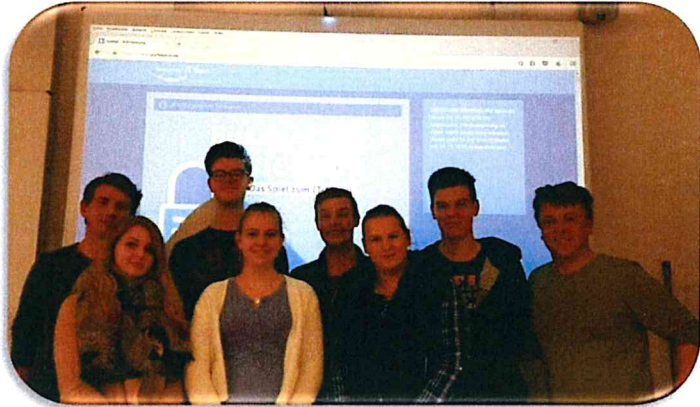
#### Eckdaten der Spielwoche:

- 100 Schulen
- 4000 Schülerinnen und Schüler
- 300 aktive Klassen
- 180 Lehrerinnen und Lehrer
- 106 Fragen zum Thema Datenschutz und IT-Sicherheit
- 448.000 gespielte Antworten

## Feedback der Schulen

**Das Gipfelspiel war ein voller Erfolg wie das Feedback der Lehrerinnen und Lehrer und Schülerinnen und Schüler zeigt:**

*Schüler der Berufsbildenden Schulen I Lüneburg: „Durch einige Aufgaben bin ich erst auf Probleme und Gefahren beim Umgang mit meinen Daten aufmerksam geworden“*



*Schüler der Berufsbildenden Schulen I Lüneburg: „Durch das Spiel habe ich auf alle Fälle etwas zum Thema Datensicherheit gelernt“*

**Nicht nur die Schülerinnen und Schüler waren begeistert, auch die Lehrerinnen und Lehrer wünschen sich eine Fortsetzung des Gipfelspiels:**

*Lehrer an der THS Baunatal: „An der THS Baunatal empfanden wir das Gipfelspiel als einen vollen Erfolg und sind traurig, dass es nur eine Woche ging. Das Quiz war wirklich sehr motivierend und stellte für den Lehrer keinen Mehraufwand dar. So etwas kann man sich nur wünschen.“*

*MINT-Beauftragter an der Mädchenrealschule St. Josef Schwandorf: „Ich persönlich finde diese Art des Wettbewerbs und gleichzeitigen Lernens sehr gut! Bitte veranstalten Sie öfter solche Events!“*

**Gespielt und gelernt wurde über Kontinente hinaus:**

*German European School Singapur: „Durch das sich teilweise wiederholenden Fragen wird sicher ein gewisser Lerneffekt in den Bereichen Datenschutz und IT-Sicherheit erzielt und die Schüler werden für diese Themen sensibilisiert.“*

### **Erste Ergebnisse:**

- Lehrerinnen und Lehrer spielen gemeinsam mit ihren Schülerinnen und Schülern
- Lehrer puschen ihre Schülerinnen und Schüler
- Gespielt wurde überwiegend vormittags

## Wettbewerb AUF dem IT-Gipfel

Am 16. November konnten Schülerinnen und Schüler im Rahmen des Auftaktprogramms „Digitale Bildung für alle“ auf dem Campus der Universität Saarbrücken ebenfalls ihr Wissen zu den Themen Datenschutz und IT-Sicherheit testen und einen Laptop gewinnen.



## Über Yeepa

Yeepa ist die soziale Netzwerklösung für motivierende Wissensspiele. Aus der Kombination von Wissen, Strategie und Zufall werden spannende Lern-Ereignisse erzielt.

Kontaktdaten:

DLGI - Dienstleistungsgesellschaft für Informatik mbH

Tel.: 022868844810

E-Mail: [info@dlgi.de](mailto:info@dlgi.de)