Big Up 4 Big Data

Anleitung für das Stationsspiel zum Thema „Big Data“, Datenschutz und Überwachung (Stand 05.2017)

BIG UP ist ein Spiel.

Bei BIG UP kannst du zeigen, was du drauf hast.

Dabei nutzt du die Macht eines geheimnisvollen Rohstoffs, der unsere Welt für immer verändern wird.

Und bei BIG UP gewinnst du, was du dir im tiefsten Inneren wünschst.

Wenn wir Internetdienste wie *Google*, *Amazon* und Co. benutzen oder mit unserem Smartphone unterwegs sind, werden unweigerlich und oftmals sogar unbemerkt Daten über uns gesammelt, gespeichert, verknüpft und genutzt, um zum Beispiel Werbung anzuzeigen, die zu uns passt.

Aus diesem Grund ist es wichtig, ein Bewusstsein für den Wert und den Schutz persönlicher Daten zu entwickeln. Jugendliche, die mit diesen Internetdiensten selbstverständlich aufwachsen, müssen zunächst an dieses Thema herangeführt werden.

Die Medienfachberatung Schwaben hat deshalb ein Stationsspiel entwickelt, das – ohne erhobenen Zeigefinger – eine Möglichkeit bietet, sich mit der Bedeutung von „Big Data“ auseinanderzusetzen.

„Big Up 4 Big Data“ ist lizensiert unter einer Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz. Bei der Durchführung oder Adaption von Teilen des Spiels sind die Urheber des Materials wie folgt zu nennen: ***Big Up 4 Big Data wurde entwickelt von der Medienfachberatung Schwaben (Bezirk Schwaben / Bezirksjugendring Schwaben).*** ***(CC BY-SA 4.0)***

Das bearbeitbare Dokument der Spielanleitung (.doc) sowie ggf. Bildmaterial zum Erstellen des Memos und der Bildkarten stellt die Medienfachberatung Schwaben auf Anfrage zur Verfügung. Die Medienfachberatung Schwaben freut sich über Erfahrungsberichte und Feedback zum Material sowie über Rückmeldungen zum Spielverlauf unter info@medienfachberatung-schwaben.de.

Die Medienfachberatung Schwaben ist ein gemeinsames Angebot von:

In Zusammenarbeit mit:

Inhalt

1. Einleitung und Aufbau der Spielanleitung 1
2. Hintergrund 2
3. Ablauf 2
4. Die Datenkarten 5
5. Leitfäden für die Durchführung 5
5.1. Einführung 5
5.2. Duellgruppe 6
5.3. Beobachtungsgruppe 8
5.4. Zusammenführung und abschließende Preisverleihung 10
5.5. Reflexion 10
6. Stationen 12
6.1. Station 1: Recherche 12
6.2. Station 2: Sport und Bewegung 14
6.3. Station 3: Reisen und Urlaub 16
6.4. Station 4: Smartphone und Apps 18
6.5. Station 5: Bilderwahl 20
6.6. Station 6: Avatar 21
6.7. Station 7: Memo 23
6.8. Station 8: Quiz 25
6.9. Station 9: Positionierung 28
6.10. Stationspool und weitere Ideen 29
7. Material-Checkliste 31
8. Druckvorlagen 33

Legende: Druckvorlage Materialhinweis

CC BY SA

1. Einleitung und Aufbau der Spielanleitung

Bei „Big Up 4 Big Data“ handelt es sich um ein Stationsspiel, bei dem es darum geht, sich dem Thema „Big Data“ und damit einhergehendenThemen wie Datenschutz, Privatheit, Überwachung etc. bewusst zu werden. Die Teilnehmenden spielen unterschiedliche Stationen zu verschiedenen Schwerpunktthemen, die mit dem Oberthema „Big Data“ in Verbindung stehen. Hierbei werden Punkte gesammelt, die schlussendlich über den Sieg entscheiden und damit abbilden, wer wie (un-) sicher mit seinen persönlichen Daten in der vernetzen Welt umgeht.

Für wen?	Jugendliche **ab 14 Jahren** sowie Erwachsene.
Für wie viele?	**Ab 8 Personen**; das Spiel wird immer durch Vierergruppen erweitert (in Ausnahmefällen auch Dreiergruppen). So kann je nach Betreuungskapazität mit bis zu 20 oder sogar mehr Personen gespielt werden.
Wie lange?	Insgesamt **4 Stunden**, wobei die reine Spielzeit an den Stationen zwei Stunden beträgt und je nach Anzahl der Stationen variieren kann. Eine Stunde nimmt die Reflexionsphase am Schluss ein. Die restliche Zeit wird für die Spieleinführung, eine integrierte Pause sowie die Auswertung der Ergebnisse benötigt.
Betreuungsaufwand	Mindestens **2 unabhängige Personen**. Es kann zudem hilfreich sein, weitere Personen an den Stationen zu platzieren, falls Fragen bezüglich der Umsetzung auftreten.
Material	Das Material variiert je nach Form der Umsetzung. Hierzu stehen in den jeweiligen Kapiteln alle notwendigen Informationen. Außerdem ist jegliches Material am Ende nochmals in Form einer Checkliste (s. Kap. 7) aufgeführt.
Räumlichkeiten	Es werden in jedem Fall mindestens **2 Räume** für die Einführung benötigt. Diese sollten schalldicht getrennt sein. Ein **dritter Raum** bietet sich für die Quizstation an, damit parallelspielende Gruppen sich nicht stören.
Vorbereitungszeit	Vor Ort sollte mit ca. einer Stunde Aufbauzeit gerechnet werden. Die Spielvorbereitung insgesamt beträgt (je nach Aufwand für die Materialbeschaffung) etwa einen Arbeitstag.

CC BY SA

2. Hintergrund

Das Thema „Big Data“ ist für Jugendliche und auch Erwachsene schwer zu fassen. Viele sind sich der Tragweite des Themas nicht bewusst und geben deshalb häufig unabsichtlich Daten von sich preis. Die Teilnehmenden von „Big Up 4 Big Data“ erfahren im Spiel, was Datensammlung und die Analyse der eigenen Verhaltensweisen bedeuten. Sie werden dazu angehalten, ihr eigenes Online-Verhalten zu reflektieren und erkennen Verbindungen zwischen dem abstrakten Thema „Big Data“ und ihrem persönlichen Alltag.

Mit Bezug auf stereotype Zuordnungen dienen die Informationen, die die Teilnehmenden während des Spielverlaufs von sich preisgeben, der Erstellung eines analogen Datenprofils durch die Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen. Wer folglich das am stärksten ausgeprägte Datenprofil zugänglich macht, indem er oder sie (bewusst oder unbewusst) Informationen über sich herausgibt und somit wenig sorgsam mit persönlichen Daten umgeht, kann besser analysiert und kategorisiert werden – und gewinnt damit das Spiel. Neben der Menge spielt hier auch der Inhalt der preisgegebenen Daten eine Rolle. Die Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen denken sich auf der Basis dieses Datenprofils sowie beobachteter Interessen und Verhaltensweisen der Spielenden einen individualisierten Preis aus.

Bei der Preisverleihung werden die Teilnehmenden mit den Konsequenzen ihrer (unbewussten) Datenpreisgabe konfrontiert. In Verbindung mit dem anschließenden Reflexionsgespräch entwickelt sich ein Bewusstsein für den Themenkomplex „Big Data“. Jede Station stellt einen mehr oder weniger offensichtlichen Alltagsbezug dazu her, welcher je nach Interesse in das Reflexionsgespräch einfließen kann, z.B. Bewegungsprofile, Motiv-/ Gesichtserkennung, App-Berechtigungen, Recherche- und Onlineverhalten, die Selbstdarstellung im Netz usw. Auch der Wert von Privatheit im Allgemeinen kann hier in den Fokus genommen werden. Ziel ist es, dass die Teilnehmenden sich unterschiedlicher Aspekte des Themenkomplexes „Big Data“ bewusst werden und alternative Verhaltensweisen, wie zum Beispiel einfache Datensparsamkeit und Sicherheits- sowie Verschlüsselungstools, diskutieren.

3. Ablauf

Für die verschiedenen Phasen des Ablaufs sind in Kapitel 5 unterschiedliche Leitfäden für die Spielleitung vorbereitet. In diesem Kapitel wird der Gesamtablauf des Spiels erläutert.

Ankommen: Beim Ankommen werden der Gruppe bereits unterschiedliche Rollen zugeteilt. Diese werden durch 🗎 **verschiedenfarbige Namensschilder** deutlich gemacht, auf denen zusätzlich ein persönlicher Hashtag (#) eingetragen wird. Die Farben rot und gelb bezeichnen die späteren Duellgruppen, die weiteren Farben bezeichnen die Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen bzw. die Beobachtungsgruppe. Es müssen immer eine rote und eine gelbe Person auf zwei andersfarbige treffen, damit die Teams später vollständig sind.

CC BY SA

Einführung: Den ersten Teil der Einführung erlebt die ganze Gruppe gemeinsam. Im Vordergrund stehen die Begrüßung sowie anschließend die Aufteilung in die Duell- und die Beobachtungsgruppen anhand der farbigen Namensschilder. Hierbei wird betont, dass es sich bei diesem Spiel um keinen gewöhnlichen Wettstreit handelt, schließlich gehen die Siegerinnen und Sieger mit der Erfüllung ihres innigsten Wunsches nach Hause. Die Duellgruppe verlässt anschließend den Raum mit einer Spielleitung, die Beobachtungsgruppe verbleibt mit einer weiteren Spielleitung. Es ist wichtig, dass die Duellgruppe nichts von dem mithören kann, das in der Beobachtungsgruppe erklärt wird.

Spielanleitung Duellgruppe: Für die Duellgruppen wird der Schein des Spiels gewahrt. Sie kämpfen weiterhin um die Erfüllung ihres Lebenstraums und sind auserwählt, diesem Ziel im Rahmen des Spiels näher zu kommen. Die Einführung der Duellgruppe kann dabei sehr pathetisch und langatmig ausgestaltet werden. Im Einführungsraum sind ausreichend Stühle aufgebaut, die durch einen Mittelgang getrennt werden. Die Gruppen werden zunächst darum gebeten, sich in ihren Farben, rot und gelb, zusammenzustellen und auf jeweils einer Seite der Stuhlblöcke Platz zu nehmen. Nach der pathetischen Einführung, welche den groben Spielablauf beinhaltet, stellen sich die farblich homogenen Gruppen jeweils der Größe nach im Mittelgang zwischen den Stühlen auf. Die Kleinsten stehen dabei vorn, die größten hinten. Der Blick wird nun auf die gegnerische Mannschaft gerichtet. Jede Person müsste nun eine Person des andersfarbigen Teams gegenüberstehen haben. An dieser Stelle wird betont, dass der oder die Gegenüber nun als Konkurrent oder Konkurrentin betrachtet werden muss. Die jeweils einander gegenüberstehenden Personen bilden die Duellpaare. Nun werden die 🗎 **Datenkarten** (s. Kap. 4) erklärt und verteilt. Diese sind im Optimalfall in der jeweiligen Teamfarbe und stecken neben einem ✐ **Kugelschreiber** in einem ✐ **Briefumschlag**.

Spielanleitung Beobachtungsgruppe: Die Beobachtungsgruppe verbleibt im Raum vom Anfang. Sobald die Duellantinnen und Duellanten weg sind, werden das Spielprinzip und die Rolle der Beobachtungsgruppe erläutert. Die Gruppe teilt sich in Zweierteams. Gemeinsam werden der 🗎 **Beobachtungsbogen** und die Punktevergabe durchgegangen. Die Punkte stehen für den ungeschickten Einsatz oder die erhöhte Preisgabe persönlicher Daten. Je weniger Punkte eine Person hat, desto weniger Informationen gibt diese während des Spielverlaufs von sich preis. Diese Spielidee erfahren die Duellantinnen und Duellanten jedoch erst im Anschluss an das Spiel selbst. Offene Fragen zur Bewertung sollten in diesem Rahmen geklärt werden, damit die Duellgruppe in der Spielphase keinen Verdacht schöpft. Für die Aufzeichnung der Punkte und Beobachtung benötigen die Beobachterinnen und Beobachter ein ✐ **Klemmbrett**, ✐ **Stifte** und ggf. einen ✐ **Briefumschlag**, um die ausgefüllten 🗎 **Datenkarten** zu verstauen. Sobald keine Fragen mehr zu klären sind, treffen sich die beiden Gruppen im Einführungsraum der Duellgruppe.

Zusammenführung der Gruppen: Um den Eindruck zu erwecken, die Teams seien nicht zufällig zusammengestellt, ist es wichtig, dass die Zweierteams der Beobachtungsgruppe nacheinander den Raum

CC BY SA

betreten. So können durch das koordinierte Eintreten der Gruppen die Teams zusammengestellt werden. Die Spielleitung der Duellgruppen sortiert in diesem Fall einfach zwei Duellantinnen und Duellanten zu den eintretenden Beobachterinnen und Beobachtern. Diese bilden dann eine Vierergruppe.

Spielverlauf: Im Spielverlauf zieht sich die Spielleitung in den Hintergrund zurück, bleibt jedoch für Rückfragen zum Beobachtungsbogen oder zu einzelnen Stationen ansprechbar. Vor den Spielenden sollten keine Fragen in Bezug auf Beobachtungsaufgaben geklärt werden, um den Überraschungseffekt bei der Auflösung nicht zu gefährden.

Auswertung: Wurden alle Stationen absolviert oder endet die Spielzeit, geht es für die Beobachterinnen und Beobachter an die Auswertung der Ergebnisse. Währenddessen gehen die Mitglieder der Duellgruppe noch einmal die Stationen durch und notieren für die spätere Reflexion, zu welcher der Stationen sie Fragen haben und welche ihnen besonders im Gedächtnis geblieben sind, weil sie zum Beispiel (keinen) Spaß gemacht haben oder schwer nachvollziehbar waren. Bei der Auswertung der Spielergebnisse wird zunächst der Punktstand der beiden Duellantinnen und Duellanten ausgewertet. Hinzu kommen die Punkte für eventuell eingesetzte Datenkarten. Die Person, die am Ende die meisten Punkte erzielt hat, ist Sieger oder Siegerin des Duellteams. Nun werden alle Informationen und Beobachtungen über diese Person im Detail zu Rate gezogen, um einen individualisierten Preis festzulegen, der auf einem (möglichst überdimensionierten) 🗎 **Preisscheck** oder einer Urkunde eingetragen wird. Zudem überlegen sich die Beobachter und Beobachterinnen eine Laudation, in der sie die Auswahl ihres Preises begründen. Wichtig hierbei ist, den Beobachtungsgruppen ein Zeitlimit von maximal 15 Minuten in Aussicht zu stellen, damit die Duellgruppe nicht zu lange auf die Spielfortsetzung warten muss.

Preisverleihung: Die Preisverleihung kann mit **festlicher Musik** und/oder **Soundeffekten** untermalt werden und sollte, wie eine gewöhnliche Preisverleihung immer von Applaus begleitet sein. Die Spielleitung bittet das erste Beobachtungsteam nach vorne, um den Sieger oder die Siegerin des Teams zu verkünden und die Laudatio vorzutragen. Die Person kommt dazu nach vorne und erhält ihren 🗎 **Preisscheck**, auf dem der Preis eingetragen ist.

Reflexionsgespräch: Im Anschluss an die Preisverleihung folgt das gemeinsame Reflexionsgespräch. Hierbei können die Mitglieder beider Gruppen zunächst darüber sprechen, wie es ihnen in der jeweiligen Rolle ergangen ist. Hieraus ergibt sich die Auflösung des Spielkontextes, nämlich dass die Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter neben dem Spielverlauf auch die Spielenden selbst beobachtet und analysiert haben. Anschließend stellt die Duellgruppe vor, welche Gedanken sie sich zu den einzelnen Stationen notiert hat. Die Aussagen werden gesammelt und die einzelnen Stationen werden erläutert. Besonders die Beobachtungsaufträge sind dabei interessant. Gemeinsam wird diskutiert, welchen Bezug die jeweilige Station zum persönlichen Alltag und zum Thema „Big Data“ haben könnte. Zum

CC BY SA

Schluss können die Beobachtungsbögen im Hinblick auf den Schutz persönlicher Daten, gemeinschaftlich zerstört werden (z.B. mithilfe eines Aktenvernichters).

4. Die Datenkarten

Die 🗎 **Datenkarten** fungieren als eine Art Joker im Spiel. Die Spielenden können an jeder Station entscheiden, ob sie **eine** davon einsetzen möchten, um Punkte aufzuholen, oder nicht (einzig an der Quiz-Station können mehrere Datenkarten eingesetzt werden; s. Kap. 6.8). Die Datenkarten haben unterschiedliche Werte und werden gültig, sobald die geforderte Information auf der Karte eingetragen und diese dann den begleitenden Schiedsrichtern bzw. Schiedsrichterinnen ausgehändigt wurde. Die Spielenden müssen keine Datenkarten einsetzen. Um die Idee des Spiels jedoch zu verfolgen, sollten sie immer wieder mit Nachdruck darauf hingewiesen werden, dass der Einsatz einer Datenkarte dabei helfen kann, Punkte aufzuholen.

Natürlich besteht für die Teilnehmenden die Möglichkeit, die Datenkarten nicht wahrheitsgetreu auszufüllen und zu lügen. Die Person weigert sich somit die entsprechenden Daten über sich preiszugeben und verschleiert ihre Identität. Wird dies für die Beobachterinnen und Beobachter deutlich, verfallen die Punkte auf den eingesetzten Datenkarten. Der Punktabzug belohnt die bewusste Sparsamkeit von personenbezogenen Daten.

Die Datenkarten nehmen einen direkten Bezug auf den Handel mit persönlichen Daten. Stichwort: „Daten sind der Rohstoff der Zukunft“ (Angela Merkel, 2015). Viele vermeintlich kostenfreie Angebote, wie beispielsweise im Bereich des Online-Shoppings und bei bestimmten Apps, fordern eine Vielzahl an personenbezogenen Daten der Nutzerinnen und Nutzer ein. Es gilt ein Bewusstsein für mögliche Folgen, wie zum Beispiel den Missbrauch dieser Daten zu schaffen und auf den Wert von Privatheit hinzuweisen.

5. Leitfäden für die Durchführung

Die Leitfäden für die Durchführung helfen den Spielleitungen, sich im Spielablauf zu orientieren und die Spielregeln korrekt weiterzuvermitteln. Sie sind unterteilt in die Begrüßungsphase, teilen sich dann in die Einführung der Beobachtungsgruppe sowie der Duellgruppe auf und geben anschließend Hinweise auf die Zusammenführung sowie den Projektabschluss, inklusive Reflexion.

5.1. Einführung

Begrüßung	- *Ggf. pathetische Musik einspielen* - *Alle Teilnehmenden setzen sich auf die vorbereiteten Stühle* - **Herzlich willkommen** zum Spiel, bei dem Ihre **innersten Wünsche in Erfüllung gehen** können „Big Up 4 Big Data“

CC BY SA

	- Sie alle wurden **als würdig erachtet**, ihr Glück zu versuchen und heute vielleicht ihren sehnlichsten Wunsch erfüllt zu bekommen
Auswahl der Gruppe	- bereits im Vorfeld wurden **Analysen** unternommen, um die **Personen herauszufiltern**, die es würdig sind, ihre Chance auf diesen Preis zu versuchen
Stärke	- Nicht jeder ist **mental dazu in der Lage**, dieses Preises würdig zu sein. Schließlich geht es um die Erfüllung des tiefsten Herzenswunsches, was unter Umständen auch eine **Belastung** sein kann.
Gruppeneinteilung	- Sie alle sind nun zur **finalen Entscheidungsrunde** eingeladen worden. - Um **alle Talente gebührend zu fördern**, werden Ihnen im Folgenden **unterschiedliche Aufgaben** zuteil. - Die Personen, deren Namensschilder **rot oder gelb** sind, stehen bitte auf und **verlassen geschlossen den Raum.** - Die restlichen Personen bleiben hier.

5.2. Duellgruppe

Hinweis: Die Beobachtungsgruppe darf gegenüber der Duellgruppe niemals als solche bezeichnet werden. Dieser Name gilt lediglich der vereinfachten Beschreibung. Im Kontext des Spiels werden die Beobachtenden durchgängig als **Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen** oder „**Beurteilungsfachleute**“ bezeichnet.

Wiederholung	- *Die Stühle sind in zwei Blöcken, getrennt durch einen Mittelgang, aufgestellt.* - *Sehr förmlich um Ruhe bitten* - Diejenigen unter Ihnen, die ein rotes Namensschild tragen, finden sich bitte **auf der einen Seite der Stühle**, diejenigen mit einem gelben Namensschild **auf der anderen Seite der Stühle** ein und nehmen dort Platz. - Sie sind nun die **finalen Auserwählten** für den Preis der Preise. „Big Up“, das Spiel, das Ihnen ihre Wünsche von den Lippen abliest und den tiefsten Herzenstraum erfüllt.
Beurteilungsfachleute	- Eine **letzte Bewerbungsphase** liegt vor Ihnen. Bitte nehmen sie diese Bewerbungsrunde **sehr ernst**. Damit Ihre Wünsche optimal erfasst werden können, werden Ihnen gleich im Anschluss an diese Einführung ein bis **zwei Beurteilungsfachleute** an die Seite gestellt, die **parallel professionell geschult** werden. Diese notieren ihre erreichten Punkte und beurteilen die Erfüllung der Aufgaben.
Gruppeneinteilung	- **Nach zahlreichen Erprobungen** hat sich herausgestellt, dass die optimale Einschätzung ihrer Wünsche in **möglichst kleinen Einheiten** geschehen kann. - Auf der Grundlage Ihrer Bewerbungsunterlagen haben wir Sie bereits in **zwei Gruppen** unterteilt. Sie erkennen dies an den farblich unterschiedlichen Namensschildern, die Sie tragen. Zu Beginn dieser Einführung haben Sie sich **bereits in den Gruppen zusammengefunden**. Um nun die Spreu vom Weizen zu trennen möchten wir Sie bitten, sich im

CC BY SA

	Mittelgang **in den Farbgruppen wortlos nach der Größe zu positionieren.** Die kleinste Person steht vorne, die größte steht hinten. - Drehen Sie sich nun zu der Person des gegnerischen Teams, welches neben Ihnen steht und **reichen Sie sich die Hand**. Sie sind nun direkte Duellpartner. **Unter ihnen beiden** entscheidet sich heute, wer die Chance auf die Erfüllung des innigsten Wunsches bekommen wird. - Bitte sehen Sie die Ihnen zugeteilte Person als **Kontrahenten und Kontrahentinnen**.
Punktevergabe	- Im Folgenden werden Sie sich **an verschiedenen Stationen unterschiedlichen Herausforderungen stellen**. - An jeder Station können Sie **unterschiedlich hohe Punktzahlen** erreichen, die die Ihnen zugeteilten Beurteilungsfachleute notieren. - Die Punktvergabe basiert auf einem **komplizierten System**. Aus diesem Grund werden die Beobachtungsfachleute nebenan **speziell geschult**, um jede/-n von Ihnen optimal bewerten zu können. - Die Punkte werden nach Abschluss der Stationen zusammengerechnet. Hieraus ergibt sich der Sieger oder die Siegerin der Duellgruppe.
Datenkarten	- Wir möchten Ihnen die Möglichkeit bieten, selbst **verstärkt Einfluss auf den Punktestand** nehmen zu können. - Wenn Sie persönlich den Eindruck haben, einige **Punkte aufholen** zu müssen oder ihren **Vorsprung ausbauen** möchten, haben Sie an jeder Station die Möglichkeit **eine Datenkarte einzusetzen**. - *Umschläge mit Datenkarten in der jeweiligen Farbe austeilen* - Diese Karten sind mit **unterschiedlichen Werten** ausgezeichnet. Bitte glauben Sie nicht, dass Sie diese Punkte umsonst bekommen. Jede Datenkarte ist mit einer **Information** verknüpft, die Sie **zuvor darauf eintragen** müssen. Erst dann erhält die Karte **Gültigkeit**. - Sie können die Karten gern begutachten - *Sollte bereits eine Rückfrage kommen, ob die Karten ehrlich beantwortet werden müssen, kann erwidert werden:* **Das liegt ganz in Ihrem Ermessen.**
Stationen	- Absolvieren Sie bitte alle Stationen **nach bestem Gewissen**. - Jede Station dauert in etwa **5-10 Minuten** und sollte immer so **verlassen werden, dass die nächste Duellgruppe direkt mit der Station beginnen** kann bzw. so, wie Sie sie hoffentlich auch vorfinden. - Die **Erklärungen der Stationen** liegen immer in unmittelbarer Nähe zum **Stationsschild**. Zudem haben die fachlich geschulten **Beurteilungsfachleute einen Einblick in die Stationsverläufe**. - Wenn jemand eine Aufgabe an einer Station **nicht erfüllen** kann oder möchte, steht es ihm oder ihr frei, diese Aufgabe zu **verweigern** und ggf. durch den Einsatz einer **Datenkarte** Punkte auszugleichen. - Sobald Sie alle Stationen erfolgreich durchlaufen haben, **ziehen sich die Beurteilungsfachleute zurück**, um ihre **Leistungen auszuwerten**. Anschließend werden die Siegerinnen und Sieger gekürt und Sie erfahren, **was sie sich tief im Innersten wünschen**.

CC BY SA

Rückfragen	- *Rückfragen zulassen* - Bitte nehmen Sie die Aussagen ihrer zugeteilten **Beurteilungsfachleute ernst**. Sie wurden **inhaltlich und praktisch geschult** und wissen, was sie tun. **Sie haben immer Recht**.

5.3. Beobachtungsgruppe

Da die Beobachtungsgruppe an dieser Stelle des Spiels wichtige Hintergrundinformationen erhält, die die Duellgruppe noch nicht wissen darf, ist es besonders wichtig, dass die Gruppen räumlich und schalldicht getrennt werden.

Aufklärung	- Euch wird die **wichtigste Aufgabe des Spiels** zuteil. Ihr seid die Beurteilungsfachleute oder einfach die Schiedsrichter und Schiedsrichterinnen. - Die andere Gruppe wird **parallel in Zweiergruppen** eingeteilt. Diese spielen gegeneinander, immer eine Person mit einem roten und eine Person mit einem gelben Namensschild. Zu jeder Duellgruppe gehen ein bis zwei Schiedsrichter bzw. Schiedsrichterinnen dazu, um die Stationen und Personen zu bewerten.
Gruppeneinteilung	- Findet euch bitte jetzt **in Zweierteams zusammen**. Ihr werdet gemeinsam eine Duellgruppe begleiten.
Stationen	- Das Spiel basiert auf **unterschiedlichen Stationen mit verschiedenen Schwerpunkten**. Alle Stationen sind im Beobachtungsbogen aufgeführt.
Beobachtungsbogen	- *Austeilen der Beobachtungsbögen* - Auf dem Deckblatt gibt es eine **Übersicht über die Stationen**. Hier können direkt die jeweils erreichten **Punkte** eingetragen werden. Bitte tut dies **immer im Anschluss an eine Station**, um die Auswertung zu verkürzen. - Alle Stationen sind im Beobachtungsbogen gleich aufgebaut: Erklärung der Station, die auch an der Station selbst ausliegt. Ggf. ein Tipp, der, wenn nicht anders gekennzeichnet, **ausschließlich eurer Beobachtung** dient. - In der Tabelle werden die Punkte eingetragen. Die **erste Spalte** gibt einen Hinweis auf die Station, die **zweite** auf die Bewertung der Einheit. - In der letzten Spalte stehen **Beobachtungshinweise** und ihr habt Platz, **Beobachtungsnotizen** einzutragen. Achtet dabei darauf, die Duellantinnen und Duellanten nicht zu verwechseln.
Beobachtung	- An jeder Station kommt es **nicht nur auf die Erfüllung der Aufgabe** an, sondern auch darauf, wie sich die Spielenden **verhalten** und welche **Informationen** sie über sich preisgeben. - Jede Station hat zumindest entfernt etwas mit dem **Themenkomplex „Big Data“** zu tun. Also die massenhafte Speicherung und Analyse von Daten. - Hinter der Punktverteilung steht der Gedanke, dass das **unbewussteste Handeln in der (Medien-) Welt** die **meisten Punkte** bringt, denn über diese Personen könnt ihr **am meisten Informationen** sammeln.

CC BY SA

	- Wichtig ist, dass ihr nicht nur das Spiel, sondern auch die Spielenden selbst beobachtet. **Die Spielenden dürfen nicht erfahren, welche Beobachtungsaufgaben ihr habt**. - *Wichtigste Aspekte ggf. wiederholen lassen von der Gruppe*
Beobachtungsziel	- Die Person, die später die **meisten Punkte** erzielt, **gewinnt das Duell**. Eure Aufgabe ist es, einen **Preis** auszuloben auf der Grundlage all eurer Beobachtungen. - Hört also genau hin bei **Nebengesprächen**, achtet genau auf **Handlungsgewohnheiten, Verhalten und Äußerungen**. Anschließend analysiert ihr eure Notizen und legt auf dieser Basis einen Preis für die Person fest. Aber **seid dabei unauffällig**! - Zum **Beispiel** zeigt sich eine Person als besonders unsportlich an der Sportstation. Ihr erfahrt, dass sie jedoch immer mit dem Fahrrad zur Schule/Arbeit fahren muss. Also könntet ihr schließen, dass der tiefste Wunsch z.B. ein selbstfahrendes Fahrrad wäre.
Datenkarten	- Die Spieler haben **Datenkarten** zur Verfügung. An jeder Station dürfen sie, wenn nicht anders kommuniziert, **eine einzige** davon einsetzen, um weitere Punkte zu erhalten, müssen aber nicht. Hierzu müssen sie die verlangte Information auf der Karte eintragen und euch diese Karte abgeben. Ihr solltet die Spielenden dazu **ermutigen, diese Datenkarten einzusetzen**, denn dadurch erfahrt ihr mehr über sie. - Sollten die Spielenden für euch erkennbar **lügen**, wenn es um die Informationen auf den Datenkarten geht, **nehmt ihr sie trotzdem an**, nehmt sie am Schluss jedoch **nicht in die Wertung** mit auf.
Auswertung	- Wenn alle Stationen durchgespielt sind, zieht ihr euch zurück, um eure **Notizen auszuwerten und einen Preis festzulegen**. Hierbei dürft ihr gerne übertreiben und unrealistische Preise erfinden. - Herrscht am Ende **Gleichstand**, können die Spielenden entweder noch Datenkarten einsetzen oder ihr beurteilt subjektiv, welche Person Daten am unbewusstesten preisgibt. Bei der Auswertung könnt ihr euch wieder in diesen Raum zurückziehen. Ich werde euch unterstützen. - Überlegt euch anschließend eine kleine **Laudation**, warum gerade dieser Preis für die Gewinner ausgewählt wurde.
Rückfragen	- Blättert den Beobachtungsbogen gerne einmal durch und überlegt, ob noch Fragen bestehen. Diese dürfen im Anschluss **auf keinen Fall vor der Duellgruppe** geklärt werden!
Hinweise	- Für die Spielenden seid ihr **reine Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter**. Sie **wissen nicht**, dass ihr jede ihrer Aussagen und Handlungen **genau beobachtet** und notiert. Sie haben auch **keinen Einblick in die Punktevergabe**. Das ist sehr wichtig, damit sie am Ende einen Erkenntniseffekt erreichen. Ihr seid die **neutralen Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter**, die in diesem Moment die Spielregeln näher erläutert bekommen, um sie an den Stationen zu begleiten. **Betont immer wieder, dass es hier um die Erfüllung ihres sehnlichsten Wunsches geht**. - **Ihr habt immer Recht**.

CC BY SA

5.4. Zusammenführung und abschließende Preisverleihung

Damit die Zusammenführung der Beobachtung- und Duellgruppen möglichst strukturiert vor sich geht, betritt die Beobachtungsgruppe nacheinander in Zweierteams den Raum, in dem die Duellgruppen ihre Einführung erhalten haben. Nach und nach werden die Gruppen einander zugeteilt und bekannt gemacht. Die Spielleitung fasst anschließend kurz die verschiedenen Stationen und deren Standorte zusammen. Dann gibt sie den Impuls zum Spielbeginn, indem sie die Kleingruppen beispielsweise einer bestimmten Station zuordnet.

Sobald die Kleingruppen alle Stationen durchgespielt haben oder eine zuvor bestimmte Spielzeit vergangen ist, zieht sich die Beobachtungsgruppe zur Auswertung zurück. Sie rechnet die an den Stationen erreichten Punkte zusammen und zählt die Punkte der eingesetzten (und gültigen) Datenkarten dazu. Nun kristallisiert sich die Person heraus, die während des Spielverlaufs am meisten Informationen über sich preisgegeben hat. Die Beobachtungsgruppe überlegt sich nun, auf der Grundlage der Spielnotizen und Informationen über die Person, einen individuellen Preis und trägt diesen auf dem 🗎 **Preisscheck** ein. Bei der Auswertung kann die Spielleitung ggf. unterstützen, muss jedoch auf die Zeit achten. Die Duellgruppe geht während dieser Pause nochmal alle Stationen durch und macht sich Notizen in Vorbereitung auf die Reflexion (Was war komisch/gut/doof? Was war unverständlich?). Neben dem Preis denkt sich die Beobachtungsgruppe eine kurze Laudation aus, die Bezug auf die Preisauswahl nimmt.

Die Preisverleihung kann anschließend kurz durch die Spielleitung anmoderiert werden. Dann halten die Beobachtungsgruppen nacheinander ihre Laudationen und überreichen die 🗎 **Preisschecks**, selbstverständlich unter tosendem Applaus.

5.5. Reflexion

Die Reflexionsphase kann auf unterschiedliche Weise eingeleitet und methodisch aufgearbeitet werden. Im Leitfaden zu dieser Projektphase stehen deshalb einige Impulsfragen, die den Austausch unter den Teilnehmenden anregen sollen. Besonders in Bezug auf die einzelnen Stationen gibt es spezifische Reflexionsimpulse, die in den entsprechenden Unterkapiteln (vgl. Kap. 6.x.4) aufgeführt sind. Es ist auch möglich, die Positionierungsaufgaben aus Kapitel 6.9 nach der Preisverleihung gemeinsam zu spielen und darüber das Reflexionsgespräch einzuleiten.

Spielgefühl	- Wie ging es euch während des Spiels? - Wie war es, die anderen so **zu beobachten**? - Wie war es, **beobachtet zu werden, ohne davon zu wissen?** - Wie war es, **der Macht der „Beurteilungsfachleute“ und ihrer zunächst nicht durchschaubaren Punkte- und Preisvergabe ausgesetzt zu sein?**
Preis und Aufklärung	- Wie **zufrieden** sind die Preisträger und Preisträgerinnen mit ihren **Preisen**?

CC BY SA

	- Wie sind die **Preise zustande gekommen**? *Hier muss die Spielleitung sensibel vorgehen. Die Preise sind selbstverständlich überzeichnet. Dies sollte allen Spielenden deutlich gemacht werden, damit sich niemand durch die Wahl des Preises beleidigt fühlt.* - Was wurde euch jeweils bei der Einführung **erklärt** – worauf habt ihr beim Spiel **geachtet**?
Stationen	- Welche Stationen sind euch besonders **im Gedächtnis geblieben**, weil sie **Spaß** gemacht haben? **Komisch** waren? Weil ihr nicht **verstanden** habt, worauf sie sich bezieht? - *Die Duellgruppe stellt ihre **Notizen** vor.* - *Die Beobachtungsgruppe beschreibt ihre **Beobachtungsaufgabe** bei den angesprochenen Stationen. Gemeinsam wird überlegt, welche **Alltagsbezüge** von den Stationen zum Leben der Teilnehmenden hergestellt werden können.*
Datenkarten	- Welche Datenkarten habt ihr **eingesetzt**? - Welche Inforationen waren für euch **einfacher/schwieriger** preiszugeben?
Abschlussdiskussion	- Stichwort: „**Ich hab doch nichts zu verbergen**“ (Wert von Privatheit / Wie ist es möglich, weniger Daten über sich preiszugeben?) - Kontroverse diskutieren: **„Mache ich mich verdächtig, wenn ich keine (Daten-) Spuren hinterlassen möchte?“** - Stichwort: „Die machen mit meinen Daten doch eh, was sie wollen“ (Machtverhältnisse hinterfragen / alternative Dienste nutzen / politisch aktiv werden)
Sammlung	- Welche Strategien und persönlichen Konsequenzen können aus dem Spiel gezogen werden?
Beobachtungsbögen	- *Im Sinne des Schutzes der persönlichen Daten bietet die Spielleitung an, die Beobachtungsbögen gemeinschaftlich zu zerstören.*

CC BY SA

6. Stationen

Die unterschiedlichen Stationen können variabel zusammengestellt werden und richten sich nach der Zielsetzung sowie der Ausstattung mit Materialien und Technik. Sie können flexibel durch neue Stationen erweitert werden, die einen Bezug zum Oberthema „Big Data“ haben (vgl. Kap. 6.10). Grundsätzlich können die Spielenden sich einzelner Stationen verweigern. Unter Umständen handeln sie damit sogar kompetenter, als wenn sie die Station einfach hinnehmen. Jede Stationsbeschreibung enthält einen Überblick, die Stationsanleitung, Informationen zur Vorbereitung sowie zum Ablauf und Hintergrundinformationen.

6.1. Station 1: Recherche

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten müssen innerhalb weniger Minuten so viel wie möglich über die konkurrierende Person herausfinden. Hierfür dürfen sie das Internet nutzen. Ein besonderer Fokus liegt auch auf der Recherche von Bildmaterial.

> Es bietet sich an, die Recherchestation an den Anfang der Stationsphase zu stellen, da Gruppen, die sich zuvor noch nicht kennen, so mehr übereinander erfahren können.

6.1.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für diese Station werden ✐ **zwei Notebooks/Computer, inkl. Mäuse** o.ä. mit **Internetzugang** benötigt. Die Rechner sollten mit den üblichen **Internetbrowsern**, wie z.B. *Windows Explorer*, *Firefox* und *Google Chrome* sowie mit dem *Tor-Browser* ausgestattet sein. Wenn möglich befinden sich keine weiteren Programme auf dem Desktop. Die Rechercheplätze sollten so angeordnet werden, dass die Beobachtungsgruppe der Duellgruppe beim Recherchieren über die Schulter gucken kann. Zusätzlich sollten die 🗎 **Steckbriefe** für beide Gruppen im Vorfeld ausgedruckt und bereitgelegt werden. Optional kann eine ✐ **Eieruhr** o.ä. zum Stoppen der Zeit aufgestellt werden. Außerdem werden ✐ **Stifte** zum Notieren der Informationen benötigt. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

6.1.2. Stationsbeschreibung

> „Die Duellantinnen und Duellanten dürfen für die folgende Station eine oder mehrere Suchmaschinen sowie soziale Netzwerke ihrer Wahl nutzen, um so viel wie möglich über ihre Konkurrentin bzw. über ihren Konkurrenten herauszufinden. Sie dürfen hierzu deren/dessen Namen nutzen und alle Informationen, die ihnen bisher über diese Person bekannt sind. Für diese Aufgabe stehen 10 Minuten Zeit zur Verfügung. Anschließend stellen die Duellantinnen und Duellanten sich gegenseitig vor. Die Beurteilungsfachleute nehmen die Steckbriefe an sich.“

CC BY SA

6.1.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellantinnen und Duellanten lesen zunächst die Stationsbeschreibung. Anschließend setzen sie sich an ihren Rechercheplatz und versuchen innerhalb von 10 Minuten so viel über ihren Konkurrenten / ihre Konkurrentin herauszufinden, wie möglich. Der Beobachtungsschwerpunkt liegt zum einen auf den eingesetzten Recherchemitteln, also Browser, Suchmaschinen und ggf. soziale Netzwerke, zum anderen auf der Quantität der Recherche-Ergebnisse. Hierbei erhält nicht die Person die meisten Punkte, die die meisten Informationen herausfindet, sondern diejenige, über die am meisten herausgefunden werden kann. Auch Kompetenzen im Bereich Rechtschreibung und Grammatik sowie die Tippgeschwindigkeit oder das 10-Finger-Schreiben können in die Beobachtung miteinfließen.

6.1.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Diese Station beruht auf zwei Schwerpunkten. Zum einen stehen die Recherchegewohnheiten der Teilnehmenden im Fokus. Es gilt zu hinterfragen, welche Browser sowie Suchmaschinen verwendet werden und welche sichereren Alternativen zur Verfügung stehen. Z.B. Tor-Browser, ixquick, duckduckgo. Bei Gruppen mit bereits fortgeschrittenem Wissen im Bereich „Big Data“ können zudem Aspekte des Tracking thematisiert werden sowie darauf basierende Verhaltensanalysen.

Zum anderen liegt der Fokus der Station darauf, ein Bewusstsein für die Öffentlichkeit bestimmter persönlicher Daten zu schaffen, die über die Teilnehmenden in Erfahrung gebracht werden können. Je nach Rechercheergebnis können hierbei zudem Sicherheits-/ Sichtbarkeitseinstellungen in Browsern (z.B. „Inkognito“-Modus bei *Google Chrome*) und sozialen Netzwerken thematisiert werden. Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit unterschiedliche Fragestellungen zu reflektieren:

- Wie geht es mir mit den Informationen, die über mich im Internet kursieren?
- Bin ich mir aller Informationen bewusst gewesen und wurden diese mit meinem Einverständnis online gestellt? Würde ich dieses Einverständnis heute wieder geben oder wer hat sich einfach erlaubt bestimmte Inhalte über mich zu veröffentlichen?
- Wie kann ich Informationen, wie zum Beispiel Bilder aus dem Internet löschen? An wen kann ich mich wenden?
- „Das Internet vergisst nie!“ – Habe ich ein Recht auf Vergessen(-werden)?
- Welche Auswirkungen können bestimmte persönliche Inhalte im Internet auf meine Zukunft, wie zum Beispiel mein späteres Berufsleben haben?

Weiterführend: Stopmotion-Clip zum Thema Youtube

http://jugendkonferenzen.de/act-on/kinder-und-jugendkonferenzen/trickfilmlab-frankfurt/

CC BY SA

6.1.5. Alternative Vorgehensweisen

Bei dieser Aufgabe besteht der besondere Anreiz in der Onlinerecherche. Aus diesem Grund macht es wenig Sinn, sie ohne Internetzugang durchzuführen. Unter Umständen ist es jedoch möglich einen detaillierten Steckbrief zu entwerfen, damit sich die Duellantinnen und Duellanten gegenseitig befragen können. Dieser könnte auch Bezug auf die Reflexionsfragen nehmen und zunehmend intimer werden. Es kommt dann darauf an, bis zu welchem Punkt die Duellantinnen und Duellanten bereit sind, die Fragen zu beantworten.

Es ist außerdem möglich, die bis zu dieser Station eingesetzten Datenkarten der Gegner und Gegnerinnen als Hilfsmittel zu nutzen. Diese könnten beispielsweise durch den Einsatz weiterer Datenkarten mit einem hohen Wert erkauft werden.

Als Zusatzaufgabe könnte die Vorgabe gemacht werden, bei der Recherche möglichst wenig Datenspuren zu hinterlassen und die Recherche nach Möglichkeit zu verschleiern. So könnten im Anschluss konkrete Strategien gesammelt werden, wie beispielsweise das regelmäßige Löschen von Cookies und das Ausloggen aus bestimmten Angeboten oder auch das Abwischen der Tastatur, um keine Fingerabdrücke zu hinterlassen.

6.2. Station 2: Sport und Bewegung

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten messen sich in ihrer körperlichen Fitness, indem sie Liegestützen machen, ihren Puls messen und ihren BMI errechnen (lassen).

> Bei Gruppen, in denen Teilnehmende mit gesundheitlichen Problemen oder bekannte Fälle von Essstörungen vertreten sind, sollte diese Station mit besonderer Sensibilität eingebunden oder weggelassen werden.

6.2.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für diese Station werden ein ✐ **Metermaß**, eine ✐ **Waage** sowie eine ✐ **Gymnastikmatte** bereitgelegt. Optional kann eine ✐ **Stoppuhr** oder eine Uhr mit Sekundenzeiger zur Verfügung gestellt werden. Für die Messung des Ruhepulses sollten **zwei** ✐ **Stühle** bereitgestellt werden sowie ggf. ein ✐ **Pulsmessgerät**. Zudem sollte ein ✐ **Mobilgerät** mit einer **BMI-Rechner-App** sowie ✐ **Papier und** ✐ **Stifte** vorbereitet werden und ggf. ein ✐ **Taschenrechner**, um den BMI mithilfe der Formel ausrechnen zu können. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

CC BY SA

6.2.2. Stationsbeschreibung

„An dieser Station geht es um die körperliche Fitness der Duellantinnen und Duellanten. Sie setzt sich zusammen aus zwei Schwerpunkten. Zunächst wird der Ruhepuls gemessen. Hierzu setzen sich die Duellantinnen und Duellanten zunächst auf die Stühle. Mit Zeige- und Mittelfinger messen sie dann ihren Puls am Handgelenk. Mit der Stoppuhr-Funktion des Tablets oder eines beliebigen Smartphones werden dann 30 Sekunden lang die Pulsschläge gezählt und anschließend auf eine Minute hochgerechnet ($Pulsschläge \times 2$). Anschließend bekommen die Duellantinnen und Duellanten einzeln 30 Sekunden Zeit, um so viele Liegestütze, wie möglich zu machen und erneut 30 Sekunden lang ihren Puls zu messen und wiederum auf eine Minute hochzurechnen. Sowohl die Anzahl der Liegestütze, als auch der anschließende Puls werden in die Beurteilung mitaufgenommen. Zusatzpunkte können erreicht werden, indem der BMI der Duellantinnen und Duellanten bestimmt wird. Hierzu steht die App „BMI Rechner“ zur Verfügung oder die Formel:

$$\frac{Körpergewicht\ (kg)}{Körpergröße\ (m)^2}.“$$

6.2.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellgruppe wird zunächst dazu aufgefordert, sich zu setzen und ihren Ruhepuls zu messen. Anschließend macht jeweils eine Person innerhalb eines bestimmten Zeitraums so viele Liegestütze wie möglich. Direkt nach der sportlichen Betätigung wird erneut der Puls gemessen. Dann ist die zweite Person an der Reihe. Die Zahlen werden abschließend verglichen. Bei der Beobachtung dieser Aufgabe kommt es auf den Einsatz digitaler Hilfsmittel an. Wird zum Stoppen der Zeit zum Beispiel ein Smartphone oder eine analoge Uhr genutzt? Der zweite Teil der Aufgabe besteht darin, den Body-Mass-Index (BMI) zu errechnen. Hierzu stehen einerseits eine App, andererseits die Formel zur Verfügung, um den BMI ohne technische Hilfe ausrechnen zu können. Es geht nicht darum, wer das idealere Ergebnis erzielt, sondern wer diese sensiblen Daten über sich preisgibt oder nicht. Die Duellantinnen und Duellanten dürfen sich dieser und allen anderen Stationen jederzeit verweigern. Im Hinblick auf die Preisverleihung am Ende des Spiels kann hier beobachtet werden, ob die Duellgruppe insgesamt sportlich und motiviert ist oder sogar Mitglied in einem Sportverein.

6.2.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Hintergrund dieser Station ist das „*Internet der Dinge*“ (engl. *internet of things*), welches in Form von „Wearables“ wie Fitnessarmbändern immer beliebter und einfacher zugänglich wird. In Verbindung mit Apps werden die Vitaldaten der Trägerinnen und Träger gemessen und statistisch aufgearbeitet. Die Anwendungen zählen Bewegungsschritte oder Steh- und Sitzzeiten und geben Hinweise auf zu geringe Aktivität. Fraglich werden diese Anwendungen dann, wenn nicht mehr ersichtlich ist, wer wann

CC BY SA

auf die gesammelten Daten zugreift und in welchen Kontext sie dann gestellt werden. Auch Bereiche der Gen-Analyse und -Manipulation können in diesem Bereich eine Rolle spielen. Die massenhafte Auswertung von Gesundheitsdaten ermöglicht es der heutigen Medizin sehr genaue Vorhersagen zu machen, was das Eintreffen von z.B. Erbkrankheiten oder Krankheiten in Bezug auf eine bestimmte Lebensweise betrifft. Interessante Reflexionsansätze könnten sein:

- Möchte ich gerne wissen, wann genau ich sterben oder ggf. an Demenz erkranken werde?
- Sollten die Krankenkassen Zugriff auf meine Fitnessdaten erhalten, damit ich ggf. einen geringeren Beitrag zahlen muss oder einen Bonus bekomme?
- Was könnten die Folgen hiervon sein?
- Sollten Menschen, bei denen eine höhere Wahrscheinlichkeit zu bestimmten Krankheiten besteht, einen höheren Beitrag für die Krankenkasse leisten?
- Das Internet der Dinge durchdringt mehr und mehr auch weitere Lebensbereiche. Automobile beispielsweise werden immer stärker mit künstlicher Intelligenz ausgestattet und vernetzt. Was halte ich davon, wenn anhand der Analyse meines Fahrverhaltens die Kosten für die Versicherung steigen oder sinken würden oder wenn das Auto nicht mehr auf meine Kommandos reagiert?

Weiterführend: Gehrs, Oliver: „Meine DNA kriegt ihr nicht“. URL: http://www.fluter.de/sites/default/files/8-10_meine_dna_kriegt_ihr_nicht.pdf (S. 9)

Ein weiterer Themenkomplex, der bei dieser Station in den Fokus rücken könnte, sind Schönheitsideale. Vergleiche hierzu Kapitel 6.6.4.

6.2.5. Alternative Vorgehensweisen

Die Liegestütze können durch unterschiedliche Fitnessaufgaben, wie beispielsweise Hampelmänner oder Sprints ersetzt werden.

6.3. Station 3: Reisen und Urlaub

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten tauschen sich darüber aus, wie viele Tage sie im Jahr im Urlaub verbringen und welche Urlaubsziele sie bereits besucht haben. Diese stecken sie auf einer Weltkarte ab, um die meisten und weitesten Urlaubsziele vergleichen zu können.

6.3.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für diese Station wird eine ✐ **Pinn- oder Magnetwand, inkl. Stecknadeln bzw. Magnete in zwei verschiedenen Farben** benötigt. Hier werden die ✐ **Weltkarte** und das 🗎 **Urlaubsbarometer** aufgehängt. Die 🗎 **Urlaubstage-Zeitstrahlen**, die an dieser Station mit einer ✐ **Schere** individuell zurechtgeschnitten werden, liegen in greifbarer Nähe. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

CC BY SA

Weiterführend: Weltkarte (ca. 70 x 100 cm) von bpb (1,50 €): http://www.bpb.de/shop/lernen/karten/34307/wandkarte-staaten-der-erde

6.3.2. Stationsbeschreibung

„An dieser Station stehen das Reiseinteresse und die Urlaubsvorlieben der Duellantinnen und Duellanten im Vordergrund. Zunächst nehmen sie sich einen Zeitstrahl und schneiden diesen der Tage nach zurecht, die sie im Jahr im Urlaub verbringen. Die Zeitstrahlen werden anschließend auf dem Urlaubsbarometer verglichen. Hierbei dürfen die Duellantinnen und Duellanten selbst entscheiden, ob die konkrete Anzahl der Urlaubstage auf der Vorderseite sichtbar ist oder verdeckt wird. Im zweiten Teil der Station nimmt sich jede/-r der Duellantinnen und Duellanten Markierungen in einer Farbe. Hiermit wird nun auf der Weltkarte gekennzeichnet, welche Reiseziele die Personen in der Welt bereits besucht haben. Nach Auswertung der Reiseziele bitte die Weltkarte wieder frei machen."

6.3.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Nachdem die Duellantinnen und Duellanten die Stationsbeschreibung gelesen haben, nehmen sie sich einen Urlaubstage-Zeitstrahl und schneiden die Anzahl der Tage ab, die sie jährlich im Urlaub verbringen. Diese Leiste befestigen sie dann auf dem Urlaubsbarometer, um die Ergebnisse vergleichen zu können. Die Beobachter und Beobachterinnen achten dabei darauf, ob die Anzahl der Tage offen oder verdeckt aufgehängt wird. Eine höhere Datensparsamkeit wird hier belohnt. Anschließend nehmen sich die Duellantinnen und Duellanten Stecknadeln bzw. Magnete und markieren auf der Weltkarte die Orte, welche sie bereits besucht haben. An dieser Stelle wird beobachtet, wer die meisten Reiseziele bereist und wer dabei die weiteste Strecke zurückgelegt hat. Von der Vielfalt der Reiseziele her kann sehr oberflächlich auf die interkulturelle Offenheit und das Interesse an fremden Kulturen geschlossen werden.

6.3.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Diese Station legt den Fokus zum einen auf die vielfältigen Reisemöglichkeiten, die es heutzutage gibt. Zudem kann thematisiert werden, wodurch das Reisen ggf. erleichtert oder erschwert wird. Auch Interkulturalität und Toleranz können als Thema in den Fokus gestellt werden. Die Stichpunkte „Bewegungsprofile" und „Standortverlauf" spielen an dieser Station ebenfalls eine bedeutende Rolle. Gemeinsam kann überlegt werden, wozu Reisedaten dienen und wie das digitale Bewegungsprofil eingeschränkt werden kann. Zum anderen kann der Schwerpunkt darauf gelegt werden, wie mit Reisen in sozialen Netzwerken umgegangen wird. Während Urlaub früher *„Abschalten"* hieß, sind viele Leute

CC BY SA

heute vernetzter denn je, wenn sie im Urlaub sind. Bilder teilen, Statusupdates posten und die Flugdaten live durchgeben. Gerade die Freigiebigkeit mit Informationen ist an dieser Station ein bedeutender Aspekt. Reflexionsfragen könnten sein:

- Mache ich Urlaub für mich oder für andere?
- Was poste ich aus dem Urlaub? Kann ich mir und anderen damit vielleicht sogar schaden?
- Bin ich manchmal neidisch, wenn ich sehe, was andere in den Ferien erleben?
- Glaube ich das, was ich auf den Urlaubsbildern anderer sehe?

Weiterführend: Niederländerin täuscht Indienreise vor (2014)
http://www.stern.de/panorama/studentin-taeuscht-familie-und-freunde-auf-facebook-im-asien-urlaub-3612388.html

Urlaubsgrüße in sozialen Netzwerken locken Verbrecher an (2015)
https://www.heise.de/newsticker/meldung/Urlaubsgruesse-an-Einbrecher-wie-Selfies-Kriminelle-anlocken-2749649.html

Selfie-Gangster- Werbekampagne Telekom (2016)
https://www.youtube.com/watch?v=m90r_KqjdOw

Erklärvideo zum Thema „Bewegungsprofil“ von handysektor.de:

https://www.handysektor.de/mediathek/videos/erklaervideo-bewegungsprofil.html

6.3.5. Alternative Vorgehensweisen

Sofern keine Weltkarte in Papierform zur Verfügung steht, kann diese auch über einen Beamer an die Pinn- bzw. Magnetwand projiziert werden. Wichtig ist hierbei, dass die Pinnwand weiß ist oder mit einem weißen Papier abgedeckt wird, um die Weltkarte gut ablesen zu können.

6.4. Station 4: Smartphone und Apps

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten lösen unterschiedliche Aufgaben zum Thema Smartphones und Apps. Dabei geht es darum, wie bewusst oder unbewusst Angebote genutzt werden, sowie um Datenschutz und Privatsphäre-Einstellungen in bestimmten Apps.

6.4.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für die Vorbereitung müssen die verschiedenen 🗎 **Arbeitsaufträge als Karten** ausgedruckt werden (am besten auf etwas festerem Papier). Diese werden dann auf einem Tisch in einer kleinen Sitzecke o.ä. verdeckt ausgelegt. Die Duellantinnen und Duellanten nutzen an dieser Station vorwiegend **ihre eigenen** ✐ **Smartphones**. Für die Rechercheaufgaben ist es von Vorteil, wenn den Teilnehmenden ein **Zugang zum Internet** (W-LAN oder Computer mit Internetanschluss) zur Verfügung gestellt wird. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

CC BY SA

6.4.2. Stationsbeschreibung

„An dieser Station stehen verdeckte Arbeitsaufträge auf Karten. Eine/-r der Duellanten bzw. Duellantinnen beginnt und deckt eine Karte auf. Beide versuchen nun die Aufgabe zu lösen und vergleichen anschließend ihre Ergebnisse. Anschließend darf der/die Konkurrentin oder Konkurrent eine weitere Karte aufdecken, die beide lösen. Die Station geht so lange, bis insgesamt 6 Aufgaben erfüllt wurden. Die Karten müssen am Ende wieder verdeckt auf dem Tisch abgelegt werden."

6.4.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellgruppe liest zunächst die Stationsbeschreibung. Anschließend wird entschieden, wer die erste Karte aufdeckt. Abgesehen von den Jokern, gilt die Aufgabe auf der Kartenrückseite immer beiden Teilnehmenden. Die erste Karte wird also aufgedeckt und beide versuchen die Aufgabe zu lösen. Anschließend werden die Punkte laut Beobachtungsbogen vergeben. Die Duellantinnen und Duellanten wechseln sich beim Ziehen ab, bis insgesamt sechs Karten aufgedeckt und die Aufgaben gelöst wurden. Hierbei achtet die Beobachtungsgruppe auf den Umgang mit den Geräten und verschafft sich einen Eindruck über Nutzungsgewohnheiten und Erfahrungen der Duellantinnen und Duellanten im Umgang mit den Geräten.

6.4.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Die Teilnehmenden beschäftigen sich an dieser Station bewusst mit ihren eigenen Smartphones und ihrem täglichen Nutzungsverhalten. Sie können unter Beweis stellen, wie sehr oder wie wenig sie im alltäglichen Gebrauch auf Datenschutz- und Privatsphäre-Themen eingestellt sind. Zudem lernen sie u.U. interessante Möglichkeiten des Selbstschutzes kennen, die ihnen zuvor noch nicht präsent waren. Hierbei kann auf die einzelnen Aufgaben eingegangen werden, die die Teilnehmenden lösen mussten.

- Welche Aufgaben empfand ich als leicht/schwierig?
- Welche Ergebnisse haben mich gewundert/erschreckt?
- Warum sollte man das Smartphone, W-LAN, Bluetooth und GPS auch mal abschalten?

Weiterführend: Schaubilder und Erklärvideos zum Thema Smartphone (-sicherheit) https://www.handysektor.de/

6.4.5. Alternative Vorgehensweisen

Wenn in der Gruppe noch nicht alle Teilnehmenden ein Smartphone besitzen, können diese Aufgaben auch gemeinsam gelöst werden. Es ist laut aktueller JIM-Studie jedoch davon auszugehen, dass der Großteil der Jugendlichen Zugriff auf ein (eigenes) Smartphone hat (vgl. mpfs 2016, S. 6-8).

CC BY SA

Die Anzahl der Aufgaben an dieser Station kann variiert werden. Es können (auch im Hinblick auf den technischen Fortschritt) Arbeitsaufträge hinzugefügt oder weggelassen werden. Die Aufgaben können auch geclustert und unterschiedlich bewertet werden.

Steht für die Recherche-Aufgaben kein W-LAN zur Verfügung, können die Fragen ausgelassen werden.

Weiterführend: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs): JIM 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media.

6.5. Station 5: Bilderwahl

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten suchen sich jeweils ein Bild nach ihrem persönlichen Geschmack aus und begründen ihre Wahl.

6.5.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für die Bilderwahl müssen keine speziellen Vorbereitungen getroffen werden. Es müssen lediglich ✐ **Bilder (Fotos, Bildkarten)** auf einem Tisch oder dem Boden ausgelegt werden. Diese sollten nach Möglichkeit mit einer Emotion gekoppelt werden. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

6.5.2. Stationsbeschreibung

„Die Duellantinnen und Duellanten suchen sich aus der Bilderauswahl auf dem Tisch das Bild aus, das ihnen am besten gefällt und begründen ihre Entscheidung. Anschließend werden die Bilder wieder zurückgelegt.“

6.5.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellantinnen und Duellanten lesen zunächst die Stationsbeschreibung. Anschließend nehmen sie sich Zeit, die ausgelegten Bilder zu betrachten und sich eines davon auszusuchen. Ihre Wahl müssen sie anschließend begründen und auf sich selbst beziehen. Zum Schluss legen die Duellantinnen und Duellanten ihre Karten wieder zurück in die Auswahl. Die Beobachtungsaufgabe liegt darin, die Emotion, die mit dem gewählten Bild verbunden wurde, zu notieren und ggf. Rückfragen zur Begründung zu stellen. Bei dieser Aufgabe werden keine Punkte vergeben, sondern ausschließlich die personenbezogenen Informationen aus den Begründungen im Hinblick auf Vorlieben und Stimmung gedeutet.

6.5.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Diese Station verdeutlicht im Kleinen, worauf das Stationsspiel im Großen abzielt: die Analyse von Verhaltensmustern im Internet, anhand derer auf die Persönlichkeit, die Interessen und den Gemütszustand einzelner Nutzerinnen und Nutzer geschlossen wird.

CC BY SA

Die Bilder, die bevorzugt angeschaut, die Musikgenres, die in einem bestimmten Zeitraum gehört werden oder auch die Filme, die gesehen und Texte, die gelesen werden, lassen Rückschlüsse auf bestimmte Stimmungen und Lebenseinstellungen zu. Bereits das Zögern bei der Auswahl bestimmter Internetinhalte kann hier Hinweise geben. Und nicht zuletzt trägt man selbst zur Schaffung eines Benutzerprofils bei, indem man eigene Vorlieben und Abneigungen durch Bilder, Texte oder „Gefällt-mir"-Angaben ausdrückt.

Das hierdurch generierte Bild basiert dabei nicht auf der analysierten Person selbst, sondern auf dem Vergleich mit den Daten anderer Nutzer und Nutzerinnen. Das Bild ist entsprechend mitunter stark stereotyp geprägt, d.h. eine Persönlichkeit wird gewissermaßen in Schubladen einsortiert.

Mögliche Reflexionsfragen:

- Welche Foto-Communities oder -Dienste nutze ich?
- Was ist mir bei Fotos wichtig? Nach welchen Kriterien suche ich Bilder aus?
- Wundere ich mich manchmal über Werbung oder Vorschläge im Internet? Habe ich manchmal das Gefühl, dass jemand meine Gedanken/Gefühle mitliest?

6.5.5. Alternative Vorgehensweisen

Die Bilder können auch digital zur Verfügung gestellt werden und müssen nicht unbedingt in gedruckter Form vorliegen. Bildkarten dieser Art eignen sich zudem über den Spielkontext hinaus gut als Einstieg in Kennenlern- und oder Reflexionsphasen und sind vielseitig einsetzbar.

6.6. Station 6: Avatar

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten werden kreativ und erstellen mithilfe einer App einen eigenen Avatar, den sie anschließend vorstellen.

6.6.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für diese Aufgabe müssen **zwei** ✐ **Tablet-PCs** zur Verfügung gestellt werden. Hierauf sollte die App „*FaceQ*" oder eine andere **Avatar-App** installiert sein. Bei der App ist es wichtig zu beachten, dass die Bedienung intuitiv ist, da nur wenig Zeit zur Einarbeitung zur Verfügung steht und dass die entstehenden Bilder in der Galerie gespeichert werden können. In-App-Käufe sollten auf den Geräten deaktiviert werden. Nach Möglichkeit ist die App zu Spielbeginn bereits geöffnet. Ein Bildschirmcode sollte nicht aktiv sein. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

6.6.2. Stationsbeschreibung

„An dieser Station erstellen die Duellantinnen und Duellanten einen Avatar mithilfe der App „FaceQ“. Der Avatar soll als Profilbild in einem Sozialen Netzwerk eingesetzt werden können. Hierzu stehen 5 Minuten Zeit zur Verfügung. Im Anschluss wird der Avatar vorgestellt. Wenn gewollt, kann der Avatar zum Schluss in der Galerie gespeichert werden. “

6.6.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellantinnen und Duellanten erstellen innerhalb der vorgegebenen Zeit einen Avatar. Hierzu nutzen sie die ihnen angebotene App auf den Tablets. Diese Kreativaufgabe ermöglicht viele Deutungen im Hinblick auf den Charakter der Duellantinnen und Duellanten. Es besteht die Möglichkeit, sich so detailgetreu wie möglich darzustellen, sich zu idealisieren oder auch einen Avatar zu erschaffen, der hässlich ist und/oder überhaupt nichts mit der Person gemeinsam hat, die oder der ihn erstellt hat. Zudem lassen beigefügte Artefakte und Symbole, wie z.B. Herzen, Schwerter, Bücher etc. Rückschlüsse auf die Duellantinnen und Duellanten zu. Außerdem kann beobachtet werden, mit wie viel Ernsthaftigkeit die Aufgabe verfolgt wird. Wichtig ist, die vorgegebene Zeit im Blick zu behalten.

6.6.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Bei dieser Station steht die Selbstdarstellung im Netz im Fokus. Profilbilder enthalten oftmals besonders viele persönliche Informationen über die abgebildeten Personen, da sie der Selbstdarstellung auf der jeweiligen Plattform dienen. Ästhetisches Empfinden, Vorlieben, Hobbies und Freundschaften können häufig von einem einfachen Bild abgelesen werden.

Dabei stehen die Selbstdarstellung und das Selbstbild der Nutzerinnen und Nutzer nicht für sich, sondern im Kontext der Selbstdarstellung/-inszenierung von Vorbildern und Peers sowie im Kontext des Feedbacks, das gegenseitig für die Selbstdarstellung in Form von Kommentaren und „Likes“ vergeben wird. Ein wichtiger Aspekt, der im Rahmen dieser Station behandelt werden kann, ist deshalb die Thematisierung von Schönheitsidealen und diesbezüglichen Internettrends, wie beispielsweise die „*Paper Waist Challenge*“.

Durch die Erstellung eines alternativen Profilbilds lernen die Teilnehmenden an der Station eine einfache Möglichkeit kennen, wie sie sich auch ohne ein Foto von sich selbst im Netz darstellen können. In diesem Zuge kann auch das Thema „Safer Selfie“ angesprochen werden, also Selfies, auf denen man sich zum Beispiel hinter Masken versteckt oder anderweitig unkenntlich macht (nicht zu verwechseln mit der russischen „Safer-Selfie“-Kampagne, bei der es darum geht, sich beim „Selfie“-Machen nicht in Lebensgefahr zu begeben).

CC BY SA

Impulsfragen für die Reflexion könnten sein:

- Wie stelle ich mich selbst im Internet dar und warum?
- Wie oft stelle ich Bilder ein?
- Welche Bilder von anderen Menschen (Stars) gefallen mir besonders?
- Was halte ich von Schönheits-Challenges im Internet?

Weiterführend: *„Paper Waist Challenge“*

http://www.bento.de/style/paper-waist-challenge-neuer-schoenheits-trend-auf-instagram-439685/

Weitere Stichworte für Körpertrends im Internet: *„Thig Gap Challange“*, *„Belly Button Challange“*, *„Collarbone Challange“*, *„Bikini Bridge Challange“* oder die *„Kylie Jenner Challenge“*

Riediger, Daniela / Winter, Tamara (2015): Safer Selfie. In: Anfang, Günther / Demmler, Kathrin / Lutz, Klaus / Struckmeyer, Kati (Hrsg.): wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern.

6.6.5. Alternative Vorgehensweisen

Sollten keine Tablets zur Verfügung stehen, gibt es alternative Umsetzungsmöglichkeiten dieser Station. Die weniger elegante Lösung wäre, die Jugendlichen zu bitten (im Vorfeld) eine Avatar-App auf dem eigenen Smartphone zu installieren. Die Teilnehmenden können ihre Avatare aber ebenso gut in Form von Collagen erstellen. Hierzu müssen alte Zeitschriften, Prospekte und Zeitungen sowie Klebestifte und Scheren zur Verfügung gestellt werden.

Sollte nur ein Tablet zur Verfügung stehen, können sich die Duellantinnen und Duellanten in der Erstellung abwechseln. Wichtig ist hierbei, dass sie sich bei der Erstellung nicht gegenseitig über die Schulter gucken und die Ergebnisse erst nach Ablauf der Zeit vergleichen und kommentieren. Selbstverständlich können auch andere Avatar-Apps für die Umsetzung verwendet werden.

Wenn die Möglichkeit besteht, ist es für die Teilnehmenden sicher ein besonderer Anreiz, die erstellten Avatare anschließend mit einem ✐ **Fotodrucker** auszudrucken, sodass sie mitgenommen werden können. Hierfür müsste die Station jedoch betreut werden.

6.7. Station 7: Memo

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten spielen gegeneinander eine dynamische Variante des bekannten Spielklassikers *„Memory“*. Was sie nicht wissen, ist, dass sich die Paare zwar ähneln, jedoch nicht genau gleich sind.

6.7.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Für die Vorbereitung müssen die ✐ **Bildkarten** verdeckt auf einem **Tisch** ausgelegt werden. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die

CC BY SA

Station. Außerdem kann ein ✐ **Film mit der Spielanleitung** (auf einem ✐ **Tablet** oder mittels eines 🗎 **QR-Codes**) zur Verfügung gestellt werden.

6.7.2. Stationsbeschreibung

„Diese Station funktioniert nach dem „*Klatsch-Memory*"-Prinzip, einer Variante des normalen „*Memory*"-Spiels.* Zunächst sind alle Karten verdeckt. Eine Person beginnt und deckt nacheinander zwei Karten auf. Bildet die zweite Karte mit der ersten ein Paar, haben beide die Chance das Paar für sich zu beanspruchen. Hierzu müssen sie mit der flachen Hand auf die erste Karte klatschen. Die Person, deren Hand die Karte zuerst berührt hat, gewinnt das Paar. Sie beginnt nun mit dem nächsten Zug. Nacheinander werden wieder zwei Karten aufgedeckt. Sind die Karten verschieden, wird eine von ihnen wieder zugedeckt. Die andere bleibt offen liegen. Die nächste Person ist an der Reihe. Sie deckt zunächst eine Karte auf. Beide Spieler überprüfen, ob die neue Karte mit der noch offenen Karte ein Paar bildet. Wenn nicht, wird die zweite Karte aufgedeckt und wieder mit allen offenliegenden Karten verglichen. Lässt sich kein Paar bilden, wird wieder eine der Karten zugedeckt, die andere bleibt offen liegen. Bei einem Paar müssen beide Spieler versuchen, auf die zuerst aufgedeckte Karte des Paares zu klatschen. Wer das Duell für sich entscheidet, ist als nächstes an der Reihe, selbst wenn der Spieler zuvor erst eine Karte aufdecken konnte.

Bildet die zweite Karte mit einer anderen offenliegenden Karte ein Paar, muss die erste Karte nicht wieder verdeckt werden. Das Spiel geht weiter, bis alle Karten einander zugeordnet werden konnten. Wer die meisten Paare sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bitte legt die Karten anschließend wieder verdeckt auf den Tisch.

*Die Erklärung des Spiels gibt es auch als kurzes Video."

6.7.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Spielenden lesen zunächst die Stationsbeschreibung oder schauen sich das Erklärvideo an. Anschließend beginnt eine Person mit dem Aufdecken der ersten beiden Karten. Die Karten müssen immer nacheinander aufgedeckt werden, damit die Möglichkeit besteht, bei einem Paar zu reagieren. Bildet die zweite Karte mit der ersten ein Paar, müssen beide versuchen so schnell wie möglich mit der Hand auf die erste Karte zu schlagen. Bilden die beiden Karten kein Paar, entscheidet die aufdeckende Person, welche der beiden offenliegenden Karten wieder verdeckt und welche liegen bleibt. Nun ist die zweite Person an der Reihe. Deckt eine Karte auf, beide gleichen mit der noch offen liegenden Karte ab, ob es sich um ein Paar handelt. Ist dies der Fall, versuchen beide auf die bereits offenliegende Karte zu schlagen, um das Paar für sich zu beanspruchen. Anschließend ist die Person an der Reihe, die das Paar gewonnen hat. Bilden die Karten jedoch kein Paar, darf die zweite Person eine weitere Karte aufdecken und der Vergleich beginnt von neuem. Kann wieder kein Paar gebildet werden, wird eine der

CC BY SA

frisch aufgedeckten Karten wieder verdeckt, die andere bleibt offen und die erste Person ist wieder an der Reihe. Besonders der Spieleifer und Ehrgeiz zu gewinnen können hier beobachtet werden. Doch auch die Erkenntnis, dass es sich bei den Bildpaaren um verschiedene Abbildungen handelt, kann interessant sein. Häufig legen die Spielenden unterschiedliche Maßstäbe an, um die ungleichen Paare zu beurteilen.

6.7.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Hinter dieser Station steht der große Themenkomplex der automatisierten Bilderkennung und (Daten-)Zuordnung. Anhand bestimmter Merkmale können die Teilnehmenden die Bilder einander zuordnen, obwohl diese – anders als bei gewöhnlichen *„Memory“*-Spielen – nicht identisch sind. Sie wenden ein intuitives Vergleichssystem an und versuchen dieses schnellstmöglich umzusetzen. Dieses Verhalten kann auf Techniken wie die Bildersuche im Internet oder auch Gesichtserkennungssoftware und Überwachung an öffentlichen Plätzen übertragen werden. Impulsfragen könnten sein:

- Wie funktioniert eigentlich eine Bilder-(Rückwärts-)Suche im Internet?
- Wie funktioniert eine Gesichts- oder Motiverkennung?
- In welchen Kontexten werden Techniken der Gesichts- oder Motiverkennung angewendet?
- Finde ich es okay, wenn ich potentiell überall wiedererkannt werden könnte?

Ein weiterer Aspekt ist das Spielen selbst. Viele Jugendliche haben Spiele-Apps auf dem Smartphone installiert. Häufig beanspruchen diese viele Berechtigungen auf den Geräten und sind kostenlos. Hierbei könnte thematisiert werden:

- Welche Spiele habe ich auf dem Smartphone installiert?
- Wie kann es sein, dass so viele Spiele oder andere Apps kostenlos sind? Von wem oder wie werden sie finanziert?
- Was bedeutet: „Daten sind der Rohstoff der Zukunft?“
- Welche Daten gebe ich durch die Nutzung bestimmter Spiele-Apps preis?

6.7.5. Alternative Vorgehensweisen

Natürlich kann für diese Station auch ein gewöhnliches *„Memory“*-Spiel verwendet werden. Auch andere Varianten sind möglich. Die Kombination von unterschiedlichen Bildern und der Dynamik des *„Klatsch-Memorys“* verleihen dieser Station jedoch besonderen Spielcharakter. Die Spielanleitung kann als Text und/oder als (Online-) Video zur Verfügung gestellt werden.

6.8. Station 8: Quiz

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten beantworten Wissensfragen zum Thema „Big Data“. Hierzu stehen ihnen jeweils vier Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Als Joker können Datenkarten eingesetzt werden.

CC BY SA

6.8.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Damit anderen Gruppen, die parallel spielen, keine Antworten vorweggenommen werden, macht es Sinn, diese Station an einem **separaten Ort** aufzubauen. Neben der ✐ **Präsentation** mit den Quizfragen werden ein ✐ **Laptop** sowie ggf. ein ✐ **Beamer** und eine ✐ **Fernbedienung** für die Folien benötigt. Außerdem müssen die 🗎 **Antwortkarten** der Teilnehmenden auf etwas festerem Papier ausgedruckt werden. Hierbei ist es wichtig, dass die Antwort auf der Rückseite der Karte nicht durchscheinen kann. Da an dieser Station bevorzugt Datenkarten eingesetzt werden können, sollten zusätzlich **mindestens zwei** ✐ **Stifte** bereitliegen. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

6.8.2. Stationsbeschreibung

„Die Duellantinnen und Duellanten spielen gemeinsam das Quiz. Für jede Frage stehen vier Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Für jede dieser Antwortmöglichkeiten erhalten die Duellantinnen und Duellanten eine Karte. Um eine Antwort einzuloggen, werden diese Karten auf das dafür vorgesehene Feld gelegt. Als Joker können Datenkarten eingesetzt werden. Die Duellantinnen und Duellanten dürfen dann zwei Antwortmöglichkeiten einloggen. Dabei gilt der Joker immer nur für die Person, die die Karte spielt. In jeder Runde können beide eine Datenkarte als Joker einsetzen. Beim Beantworten der Fragen kommt es nicht auf die Zeit an, jedoch sollten die Teilnehmenden ihre Antwortkarten immer gleichzeitig einloggen. Die Antwort zur jeweiligen Frage wird immer in der anschließenden Folie dargestellt.“

6.8.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellantinnen und Duellanten bekommen ihre Antwortkarten in der jeweiligen Farbe ausgeteilt und lesen die Stationsbeschreibung durch. Im Grunde geht es darum, die Quizfragen richtig zu beantworten. Es gibt immer eine richtige Antwort und drei falsche Antworten. Auch in der Beobachtung der Duellgruppe kommt es darauf an, wer die meisten Fragen richtig beantwortet und damit sein Wissen zum Themenkomplex „Big Data“ unter Beweis stellt bzw. wer die meisten Fragen falsch beantwortet und dadurch Defizite erkennen lässt. Besondere Aufmerksamkeit ist dann geboten, wenn die Duellantinnen und Duellanten versuchen, über Internetrecherchen die richtigen Antworten herauszufinden. Als Joker dürfen sie bei jeder Fragestellung eine Datenkarte einsetzen. Dies erlaubt ihnen, zwei Antworten abzugeben. Der Joker gilt nur für die Person, die diesen auch einsetzt und auf diesem Wege eine Information über sich preisgibt. Zunächst ist für die Beantwortung der Fragen kein Zeitlimit angesetzt. Dauert dieser Schritt allerdings außergewöhnlich lange, steht es der Beobachtungsgruppe frei, eigenständig ein Zeitlimit von ca. 30 Sekunden festzulegen.

CC BY SA

6.8.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Diese Station greift gezielt Begriffe aus dem Themenkomplex „Big Data“ heraus. Die Teilnehmenden erfahren in der Duellsituation, was unter Phishing, Filterblasen, *Dash Buttons*, dem Internet der Dinge und beispielsweise Tracking zu verstehen ist. Sie lernen Fachbegriffe kennen und thematisieren Datensicherheit durch Verschlüsselung und Passwörter. Je nach Fragestellung können hier unterschiedliche Reflexionsimpulse hervorgehen:

- Wie sicher sind meine Passwörter?
- Habe ich mein Smartphone / meine Daten gegen fremden Zugriff abgesichert?
- Was bedeutet das, wenn alle möglichen Daten über mich gesammelt und zusammengeführt werden?
- Stecke ich vielleicht schon in einer Filterblase? Welche Werbung bekomme ich im Internet angezeigt?

Weiterführend: Passwort-Check im Internet https://checkdeinpasswort.de/

Auch der Aspekt des Online-Shoppings kann anhand des *Amazon Dash Buttons* thematisiert werden.

- Wo kaufe ich am häufigsten ein?
- Welche Dinge bestelle ich lieber über das Internet?
- Wird es irgendwann einmal keine Läden mehr geben, sondern nur noch Online-Shops?

Weiterführend: *Amazon Dash Button* https://www.amazon.de/b?ie=UTF8&node=10852572031

6.8.5. Alternative Vorgehensweisen

Das Quiz muss nicht unbedingt in Form einer Präsentation am Computer bzw. über Beamer gespielt werden. Zur Veranschaulichung der Fragestellungen ist dies sinnvoll, jedoch können auch gewöhnliche Fragekarten gedruckt werden. Die Station wird dadurch nicht beeinträchtigt. Es ist auch möglich auf ein Online-Quiztool zurückzugreifen, wie beispielsweise Kahoot.

Der Einsatz der Datenkarten als Joker kann so variiert werden, dass pro Frage nur die Person eine Karte einsetzen darf, die mehr Punkte einsetzt (Die Datenkarten haben einen Wert von 1 bis 5 Punkte). So wird die Konkurrenzsituation noch gesteigert: Wer kennt die Antwort bereits? Wer darf einen Joker einsetzen und wer nicht?

6.9. Station 9: Positionierung

Überblick: Die Duellantinnen und Duellanten positionieren sich zu unterschiedlichen Situationen und Dilemmata je nach Zustimmung oder Ablehnung im Raum.

> Es bietet sich an, die Positionierungsstation an die Preisverleihung anzuschließen und so die Reflexionsphase einzuleiten. Entstehende Diskussionen können einfach in die Reflexionsrunde übertragen und auf die restlichen Stationen bezogen werden. Die Reflexion sollte dann am selben Ort stattfinden wie die Positionierung.

6.9.1. Vorbereitung (Material, Aufbau)

Diese Station benötigt **freien Raum**, um die Positionierungsbereiche klar voneinander abgrenzen zu können. Auf der einen Seite wird die Positionierung 🗎 **„ich stimme zu“** kenntlich gemacht. Hierzu können Ausdrucke verwendet werden oder beispielsweise ✐ **Klebeband bzw. Kreide**, wenn draußen gespielt wird. Auf der anderen Seite des Raums wird die Positionierung 🗎 **„ich stimme nicht zu“** veranschaulicht. Auf dem Boden kann zudem mit Klebeband oder Kreide eine Positionierungslinie zwischen den beiden Polen gezogen werden, auf der sich die Teilnehmenden anschließend positionieren können. Die 🗎 **Positionierungsaufgaben** können als Karten ausgedruckt oder als Liste bereitgelegt werden. Hinzu kommen eine ausgedruckte 🗎 **Stationsbeschreibung** sowie ein 🗎 **Stationsschild** mit Hinweis auf die Station.

6.9.2. Stationsbeschreibung

> „Die aufgeklebte Linie am Boden markiert eine Leiste, auf der sich die Duellantinnen und Duellanten positionieren können. Dabei steht eine Seite für Zustimmung, die andere für Ablehnung. Die Positionierungsaufgaben werden von den Beurteilungsfachleuten vorgelesen. Anschließend nehmen die Duellantinnen und Duellanten ihre Position auf der markierten Leiste ein. Nach sechs Positionierungsaufgaben ist die Station beendet.“

6.9.3. Ablauf und Beobachtungsaufgaben

Die Duellantinnen und Duellanten lesen zunächst die Stationsbeschreibung und machen sich mit den Positionierungsseiten „ich stimme zu“ und „ich stimme nicht zu“ vertraut. Anschließend lesen die Beobachterinnen bzw. Beobachter eine Situation vor, zu der sich die Duellgruppe positioniert. Nachdem diese sich festgelegt haben, werden die Punkte notiert und eine weitere Situation wird vorgelesen. Die Beobachtenden bewerten dabei das (un-)bewusste Datenhandeln der Duellgruppe. Zudem kann bereits auf entstehende Gegenpole und Diskussionen reagiert werden.

6.9.4. Hintergrund und Reflexionspotential

Die Positionierungsstation beinhaltet vielfältige Ansatz- und Reflexionspunkte. Jede einzelne Situation, jedes einzelne Dilemma kann dabei individuell behandelt werden (eine Ausführung von jeder Situation würde den Rahmen dieser Spielanleitung sprengen). Es ist sinnvoll, im Vorfeld bestimmte Situationen

CC BY SA

auszuwählen, besonders auch im Hinblick auf das Alter und die Vorerfahrung der Teilnehmenden. Bei gegensätzlichen Positionierungen der Duellantinnen und Duellanten kann es interessant sein, nachzuhaken, welche Gedanken hinter der jeweiligen Entscheidung stehen. Bei dieser Station gibt es kein „Richtig“ oder „Falsch“. Die Punktverteilung konzentriert sich einzig auf das Datenbewusstsein der Duellgruppe.

6.9.5. Alternative Vorgehensweisen

Die Positionierungssituationen und Dilemmata können individuell zusammengestellt, aussortiert und durch eigene / aktuelle Ansätze ergänzt werden. Je nach den zeitlichen Voraussetzungen können weniger oder mehr Beispiele ausgewählt werden.

Für die Positionierungsseiten können unterschiedliche Formen der Darstellung gewählt werden. Neben Schildern mit den Aufschriften „Ich stimme zu“ und „Ich stimme nicht zu“ können auch Symbole wie „Daumen hoch“ und „Daumen runter“ eingesetzt werden.

Die Positionierungsstation kann zudem auch außerhalb der Stationsphase mit der gesamten Gruppe gespielt werden. So kann auch die Beobachtungsgruppe Position beziehen. Die Teilnehmenden werden sich bei den unterschiedlichen Situationen nicht einheitlich positionieren können. So werden automatisch Diskussionen über die Gewichtung unterschiedlicher Wertebereiche angeregt, die die Reflexionsphase einleiten können.

6.10. Stationspool und weitere Ideen

Die Stationen können je nach zeitlichen Voraussetzungen und technischen Bedingungen noch erweitert werden. In diesem Kapitel werden einige Ideen und Begriffe zusammengefasst, die ebenfalls Potential für eine eigene Station bieten könnten:

- **Passwortsicherheit**: möglichst sicheres Passwort ausdenken und auf checkdeinpasswort.de prüfen / Strategien für die Passwortsicherheit entwickeln (wie kann man sich sein Passwort am besten merken? Wo bewahrst du deine Passwörter auf? Wie oft wechselst du deine Passwörter?)
- **Umfrage**: Welchen Begriff hast du zuletzt gegoogelt? Was hast du zuletzt online gekauft? Was hast du zuletzt geliked? Welche Musik hast du zuletzt online gehört? (die Informationen lassen auf die Stimmung, den Lebensstil, Alter und ggf. Geschlecht schließen)
- **Einkaufen**: *Amazon Dash Button*, Internet der Dinge, personalisierte Werbung, Payback, Bonuskarten etc.
- **„Think before you post“**: fiktiven „Post“ an der Veranstaltungs-Pinnwand oder ein Bild von der Veranstaltung machen, das man posten würde (sozialer Umgang im Netz und Recht am eigenen Bild)
- **Likes**: Schmerzgrenze erfühlen (Was tust du für ein Like?)

CC BY SA

- **Chancen von „Big Data“**: Vorhersage von z.B. Regenwahrscheinlichkeit oder das Eintreten einer Grippewelle / einer Erbkrankheit
- **Individualisierte Dienste**: Auto- und Krankenversicherung mit Bezug auf die Gesundheit, Ernährung, Bewegung und Risikofreude / Kreditwürdigkeit (könnte auch als Endergebnis anstelle eines personalisierten Preises stehen)

7. Material-Checkliste

Station		Material	✓	Anmerkung
Allgemein		Namensschilder in gelb, rot und zwei bis drei weiteren Farben		
		Leitfäden für die Durchführung		s. Kap. 5
		Klebeband		Wird auch für *Station 9 Positionierung* benötigt
		Klemmbretter		1 Klemmbrett à 4 Personen
		div. Permanentmarker, Kugelschreiber		Pro Teilnehmer/-in ein Kugelschreiber sowie zusätzlich an jeder Station.
		Datenkarten in zwei verschiedenen Farben (2 à 4 Personen)		Es gibt einen Satz für Berufstätige und einen Satz für Schülerinnen und Schüler (muss individuell eingeschätzt werden)
		Briefumschläge		
		Beamer und Projektionsfläche		
		div. Tische und Stühle		
		Moderationskarten, Plakate		Je nach Art der Aufbereitung
		Soundeffekte/Musik, Abspielgerät, Lautsprecher		
Station 1: Recherche		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Steckbriefe		
		2x Rechnerarbeitsplatz mit 2x Laptop/Computer, Maus, Netzteile		Inkl. *Windows Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome und Tor Browser*
		Internetzugriff		
		Eieruhr		optional
Station 2: Sport und Bewegung		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Waage		
		Metermaß (mind. 2m)		
		Gymnastikmatte		optional
		Stoppuhr		optional
		Tablet mit BMI-Mess-App		Optional, Akku geladen
		Pulsmessgerät		optional
		2x Stühle		
		Stifte und Papier		Zum Errechnen des BMI
Station 3: Reisen und Urlaub		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Urlaubsbarometer und Zeitstrahl		
		Scheren (im Optimalfall eine für Rechts- und eine für Linkshänder/-innen)		

CC BY SA

		Weltkarte		
		Magnet- oder Pinnwand		
		Magnete oder Stecknadeln in zwei verschiedenen Farben		
Station 4: Smartphone und Apps		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Smartphones der Teilnehmenden und W-LAN-Zugriff		
		Arbeitsaufträge als Karten		
Station 5: Bilderwahl		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Bilderauswahl/Fotos/Stimmungskarten		
Station 6: Avatar		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		2 Tablets mit Avatar-App (z.B. FaceQ; kostenlos für iOS und Android)		
Station 7: Memo		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		Ggf. eine Person zum Erklären der Spielregeln
		Memory-Karten		Alternativ: Memory-Spiel
		Tisch		
		Tablet/Notebook/… mit Spielanleitung als Film		Optional: zum Anschauen des Erklärvideos
		QR-Code zur Spielanleitung als Film		optional: zum Anschauen des Erklärvideos im Internet
Station 8: Quiz		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Quizfragen als Fragekarten oder Präsentation (Notebook, Beamer)		optional: Presenter
		Antwortkarten A, B, C, D in zwei verschiedenen Farben		optional: „Einloggen-Feld“ für die Antwortkarten
		Kugelschreiber		
Station 9: Positionierung		Stationsbeschreibung , Stationsschild und Beobachtungsbogen		
		Klebeband/Kreide		
		Positionierungskarten		Alternativ als Liste anstatt als Karten
		Positionsseiten „Ich stimme zu“ und „ich stimme nicht zu“		Alternativ mit Kreide oder Klebeband schreiben
Preisverleihung		Preisscheck		
		Soundeffekte/Musik, Abspielgerät, Lautsprecher		
Reflexion		Moderationskarten, Permanentmarker		
		Aktenvernichter		optional

CC BY SA

8. Druckvorlagen

8.1. Namensschilder

Die Namensschilder bestimmen über die Einteilung der Gruppen, deshalb müssen sie in den Farben gelb und rot ausgedruckt werden sowie einer anderen Farbe, die für die Beobachtungsgruppe steht. Ein Team besteht aus einer Person Team ROT, einer Person Team GELB und zwei Beobachtenden.

Name: ..... #	Name: ..... #	Name: ..... # .....
Name: ..... #	Name: ..... #	Name: ..... # .....

CC BY SA

8.2. Datenkarten – Berufstätige

Die Datenkarten werden einmal auf gelbem und einmal auf rotem Papier ausgedruckt, um die Gruppenzuordnung kenntlich zu machen. Es gibt einen Kartensatz für Schülerinnen und Schüler sowie einen für Berufstätige. Sie unterscheiden sich in den Informationen, die gegeben werden sollen.

Was hast du zuletzt online gekauft? …… **3 Punkte**	Welchen Begriff hast du zuletzt gegoogelt? …… **2 Punkte**	Welchen Ort hast du zuletzt in dein Navi eingegeben? …… **2 Punkte**
Geburtsdatum …… **5 Punkte**	Alter …… **2 Punkte**	Höchster Bildungsabschluss …… **3 Punkte**
Derzeitiger Beruf …… **3 Punkte**	Krankenversicherungsbeitrag …… **4 Punkte**	Wohnort …… **2 Punkte**

CC BY SA

Adresse …… **5 Punkte**	Beziehungsstatus …… **3 Punkte**	Lieblingstier …… **1 Punkte**
Zahnpasta-Sorte …… **2 Punkte**	Wie trinkst du am liebsten deinen Kaffee? …… **2 Punkte**	Frühaufsteher oder Langschläfer? …… **1 Punkte**
Telefonnummer …… **4 Punkte**	Geschätztes Jahreseinkommen …… **4 Punkte**	Vorstrafen …… **4 Punkte**

CC BY SA

8.3. Datenkarten – Schülerinnen und Schüler

Die Datenkarten werden einmal auf gelbem und einmal auf rotem Papier ausgedruckt, um die Gruppenzuordnung kenntlich zu machen. Es gibt einen Kartensatz für Schülerinnen und Schüler sowie einen für Berufstätige. Sie unterscheiden sich in den Informationen, die gegeben werden sollen.

Was hast du zuletzt online gekauft? …… **3 Punkte**	Welchen Begriff hast du zuletzt gegoogelt? …… **2 Punkte**	Wie kommst du zur Schule? …… **2 Punkte**
Geburtsdatum …… **5 Punkte**	Alter …… **2 Punkte**	Name deiner Schule …… **3 Punkte**
Berufswunsch …… **2 Punkte**	Lieblingsfach …… **4 Punkte**	Wohnort …… **2 Punkte**

CC BY SA

Adresse …… **5 Punkte**	Beziehungsstatus …… **3 Punkte**	Lieblingstier …… **1 Punkte**
Zahnpasta-Sorte …… **2 Punkte**	Hassfach …… **2 Punkte**	Frühaufsteher oder Langschläfer? …… **1 Punkte**
Telefonnummer …… **4 Punkte**	Wie viel Taschengeld bekommst du im Monat? …… **3 Punkte**	In welchen Vereinen bist du aktiv? …… **3 Punkte**

CC BY SA

8.4. Vorlage Preisscheck

Der Preisscheck dient lediglich als Vorlage und kann individuell gestaltet werden. Besonders eindrucksvoll wirkt die Verleihung, wenn der Scheck in einem übergroßen Format auf etwas festerem Papier gedruckt wird.

Preis-Scheck des Big Up 4 Big Data Analysis Centers

Als Gewinner / Gewinnerin (bitte Unzutreffendes streichen) von Big Up 4 Big Data wird

_____

Name, Vorname

sein/ihr innigster unterbewusster Wunschtraum erfüllt. Er/Sie erhält als Preis:

_____

_____

_____

Datum, Ort Unterschrift der Beurteilungsfachleute

CC BY SA

8.5. Beurteilungsbogen Deckblatt

Gesamtpunktzahl – Big Up 4 Big Data

Name Duellant/-in GELB: …….

Name Duellant/-in ROT: ……

	GELB	ROT	Anmerkungen
Station 1 Recherche			
Station 2 Sport und Bewegung			
Station 3 Reisen und Urlaub			
Station 4 Smartphone und Apps			
Station 5 Bilderwahl			
Station 6 Avatar			
Station 7 Memo			
Station 8 Quiz			
Station 9 Positionierung			
Zusatzpunkte für Datenkarten			**Lügen die Duellantinnen und Duellanten für euch ersichtlich bei den Informationen auf den Datenkarten, werden die Punkte hierfür anschließend nicht gewertet.**
Gesamtpunkte:			**Gesamtsieger:**

CC BY SA

8.6. Station 1: Recherche – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 1: Recherche

„Die Duellantinnen und Duellanten dürfen für die folgende Station eine oder mehrere Suchmaschinen sowie soziale Netzwerke ihrer Wahl nutzen, um so viel wie möglich über ihre Konkurrentin bzw. über ihren Konkurrenten herauszufinden. Sie dürfen hierzu deren/dessen Namen nutzen und alle Informationen, die ihnen bisher über diese Person bekannt sind. Für diese Aufgabe stehen 10 Minuten Zeit zur Verfügung. Anschließend stellen die Duellantinnen und Duellanten sich gegenseitig vor. Die Beurteilungsfachleute nehmen die Steckbriefe an sich.“

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	
Recherche – Informationen	Die Person, die die meisten Informationen findet, erhält **3 Punkte**.			
	Die Person, über die am meisten Informationen im Internet herausgefunden werden können, **erhält 5 Punkte**.			
	Die Person, die sich weigert, ihren Namen ganz preiszugeben, erhält **-5 Punkte**.			
	Bonus: können besonders sensible Daten von einer Person über das Internet gefunden werden, erhält die gesuchte Person nochmals **2 Punkte**.			
	Für jedes Bild, das von den Teilnehmenden gefunden werden kann, erhalten diese **einen Punkt**.			
Recherche – Methoden	Wer für die Suche den *Tor-Browser* einsetzt erhält **-5 Punkte**.			Alternativ stehen *Windows Explorer, Firefox* und *Google Chrome* zur Verfügung.
	Werden *Google, Bing, Yahoo* o.ä. als Suchmaschinen verwendet, erhalten die Teilnehmenden **2 Punkte**.			
	Werden soziale Netzwerke als Suchmaschine verwendet, erhalten die Teilnehmenden **2 Punkte**.			
	Werden *DuckDuckGo* oder *ixquick* als Suchmaschinen eingesetzt, erhalten die Teilnehmenden **-2 Punkte**.			
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

Station 1: Recherche

Name	
Alter	
Wohnort	
Arbeitsplatz	
Schulische Laufbahn	
Berufliche Laufbahn	
Weitere Informationen	
Bildmaterial	

CC BY SA

8.7. Station 2: Sport und Bewegung – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 2: Sport und Bewegung

„An dieser Station geht es um die körperliche Fitness der Duellantinnen und Duellanten. Sie setzt sich zusammen aus zwei Schwerpunkten. Zunächst wird der Ruhepuls gemessen. Hierzu setzen sich die Duellantinnen und Duellanten zunächst auf die Stühle. Mit Zeige- und Mittelfinger messen sie dann ihren Puls am Handgelenk. Mit der Stoppuhr-Funktion des Tablets oder eines beliebigen Smartphones werden dann 30 Sekunden lang die Pulsschläge gezählt und anschließend auf eine Minute hochgerechnet ($Pulsschläge \times 2$). Anschließend bekommen die Duellantinnen und Duellanten einzeln 30 Sekunden Zeit, um so viele Liegestütze, wie möglich zu machen und erneut 30 Sekunden lang ihren Puls zu messen und wiederum auf eine Minute hochzurechnen. Sowohl die Anzahl der Liegestütze, als auch der anschließende Puls werden in die Beurteilung mitaufgenommen. Zusatzpunkte können erreicht werden, indem der BMI der Duellantinnen und Duellanten bestimmt wird. Hierzu steht die App „BMI Rechner“ zur Verfügung oder die Formel: $\frac{Körpergewicht\ (kg)}{Körpergröße\ (m)^2}$.“

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	Einschätzung der gesamten Fitness/ sportliche Motivation / Mitgliedschaft in einem Verein…
Ruhepuls	Der niedrigste Puls erhält **-2 Punkte**.			
	Wählt jemand eine Armbanduhr, um die Sekunden zu messen erhält **-2 Punkte**.			
Anzahl der Liegestützen	Die höchste Anzahl an Liegestützen erhält **-2 Punkte**.			
Puls nach sportlicher Betätigung	Der niedrigste Puls erhält **-2 Punkte**.			
Body Mass Index (BMI)	Sind die Teilnehmenden einverstanden, ihren BMI zu berechnen, erhalten sie **3 Punkte** zusätzlich.			
	Wird für die Bestimmung des BMI die App genutzt, erhalten die Teilnehmenden nochmals **2 Punkte**.			
	Wer eine Aufgabe nicht machen kann/möchte, erhält automatisch **-2 Punkte**.			
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

8.8. Station 3: Reisen und Urlaub – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 3: Reisen und Urlaub

„An dieser Station stehen das Reiseinteresse und die Urlaubsvorlieben der Duellantinnen und Duellanten im Vordergrund. Zunächst nehmen sie sich einen Zeitstrahl und schneiden diesen der Tage nach zurecht, die sie im Jahr im Urlaub verbringen. Die Zeitstrahlen werden anschließend auf dem Urlaubsbarometer verglichen. Hierbei dürfen die Duellantinnen und Duellanten selbst entscheiden, ob die konkrete Anzahl der Urlaubstage auf der Vorderseite sichtbar ist oder verdeckt wird. Im zweiten Teil der Station nimmt sich jede/-r der Duellantinnen und Duellanten Markierungen in einer Farbe. Hiermit wird nun auf der Weltkarte gekennzeichnet, welche Reiseziele die Personen in der Welt bereits besucht haben. Nach Auswertung der Reiseziele bitte die Weltkarte wieder frei machen.“

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	Interkulturelle Offenheit einschätzen / bevorzugte Reiseregionen
Anzahl der Urlaubstage	Wer die meisten Urlaubstage hat, gewinnt **2 Punkte**.			
	Wer die Anzahl seiner Urlaubstage verdeckt aufhängt, erhält **-2 Punkte**.			
Reiseprofil	Wer die meisten Reiseziele besucht hat, gewinnt **2 Punkte**.			
	Wer die weitesten Reisestrecken zurückgelegt hat, gewinnt **2 Punkte.**			
	Wer eine Aufgabe nicht machen kann/möchte, erhält automatisch **-2 Punkte**.			
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5
6	6	6	6	6	6	6	6
7	7	7	7	7	7	7	7
8	8	8	8	8	8	8	8
9	9	9	9	9	9	9	9
10	10	10	10	10	10	10	10
11	11	11	11	11	11	11	11
12	12	12	12	12	12	12	12
13	13	13	13	13	13	13	13
14	14	14	14	14	14	14	14
15	15	15	15	15	15	15	15
16	16	16	16	16	16	16	16
17	17	17	17	17	17	17	17
18	18	18	18	18	18	18	18
19	19	19	19	19	19	19	19
20	20	20	20	20	20	20	20
21	21	21	21	21	21	21	21
22	22	22	22	22	22	22	22
23	23	23	23	23	23	23	23
24	24	24	24	24	24	24	24
25	25	25	25	25	25	25	25
26	26	26	26	26	26	26	26
27	27	27	27	27	27	27	27
28	28	28	28	28	28	28	28
29	29	29	29	29	29	29	29
30	30	30	30	30	30	30	30
31	31	31	31	31	31	31	31
32	32	32	32	32	32	32	32
33	33	33	33	33	33	33	33
34+	34+	34+	34+	34+	34+	34+	34+

CC BY SA

Urlaubsbarometer

GELB		ROT	

CC BY SA

8.9. Station 4: Smartphone und Apps – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 4: Smartphone und Apps

„An dieser Station stehen verdeckte Arbeitsaufträge auf Karten. Eine/-r der Duellanten bzw. Duellantinnen beginnt und deckt eine Karte auf. Beide versuchen nun die Aufgabe zu lösen und vergleichen anschließend ihre Ergebnisse. Anschließend darf der/die Konkurrentin oder Konkurrent eine weitere Karte aufdecken, die beide lösen. Die Station geht so lange, bis insgesamt 6 Aufgaben erfüllt wurden. Die Karten müssen am Ende wieder verdeckt auf dem Tisch abgelegt werden."

Hinweis: Auf jeder Aufgabenkarte steht links oben im Eck ein Buchstabe. Dieser soll das Eintragen der Punkte erleichtern.

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	Welches Smartphone/Betriebssystem (Android / iOS) wird verwendet?
Joker	Die Person, die einen Joker aufdeckt erhält **2 Punkte**.			
A – Snapchat	Wer schon einmal einen Screenshot von einem Snap gemacht hat, **gewinnt 3 Punkte**.			
B – WhatsApp online	Einstellung „jeder" = **3 Punkte**, „nur Kontakte" = **1 Punkte**, „niemand" = **0 Punkte**			
	Wer die entsprechende Einstellung zuerst findet oder gar nicht erst suchen muss, weil die Angabe bekannt ist, erhält **-1 Punkt**.			
C – WhatsApp Profilbild	Einstellung „jeder" = **3 Punkte**, „nur Kontakte" = **1 Punkt**, „niemand" = **0 Punkte**			
	Wer die entsprechende Einstellung zuerst findet oder gar nicht erst suchen muss, weil die Angabe bekannt ist, erhält **-1 Punkt**.			
D – Abschalten	Wer sein Smartphone am längsten nicht mehr bewusst abgeschaltet hat, erhält **2 Punkte.**			
E – Meistgenutzte App	Messenger/Soziale Netzwerke = **3 Punkte**, Pokémon Go = **3 Punkte**, Cloud-Dienste =**2 Punkte**, alle anderen = **1 Punkt**			Die Punktevergabe liegt im persönlichen Ermessen.
F – Story / Status	**Keine Punktevergabe.**			Was sagen die Bilder über die Teilnehmenden aus?

CC BY SA

G – Berechtigung	Standort = **3 Punkte**, Kontakte = **3 Punkte**, Speicher = **2 Punkte**, Telefon= **2 Punkte**, SMS = **2 Punkte**.			
H – Selten genutzte Apps	Die Person mit den meisten selten genutzten Apps erhält **2 Punkte**.			
I – Anzahl Apps	Die Person mit den meisten Apps erhält **2 Punkte**.			
J – Clueful	Für diese Aufgabe gibt es keine Punkte.			Die App „Clueful“ dient dazu, einen Überblick über Berechtigungen von installierten Apps zu erhalten und eventuelle Gefährdungen der Privatsphäre herauszufiltern.
K – Berechtigung	Standort = **3 Punkte**, Kontakte = **3 Punkte**, Speicher = **2 Punkte**, Telefon= **2 Punkte**, SMS = **2 Punkte**.			
L – Bluetooth	Aktiviert = **2 Punkte**, ansonsten **0 Punkte**			
M – W-LAN	Aktiviert = **2 Punkte**, ansonsten **0 Punkte**			
N – Standort	Aktiviert = **2 Punkte**, ansonsten **0 Punkte**			
O – Sicherheit	Installiert = **-2 Punkte**, nicht installiert = **2 Punkte**			
	Hat jemand kein Smartphone (zur Verfügung) erhält diese Person **-3 Punkte**.			Einige Aufgaben können auch ohne Smartphone beantwortet werden. Hier erhalten die Teilnehmenden entsprechend die zugeordneten Punkte.
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

Joker **Die Person, die diese Karte aufgedeckt hat, erhält einen Bonus.**	**Joker** **Die Person, die diese Karte aufgedeckt hat, erhält einen Bonus.**	**Joker** **Die Person, die diese Karte aufgedeckt hat, erhält einen Bonus.**
A **Wer von euch hat schon einmal einen Screenshot von einem Snap gemacht?**	**B** **Findet heraus, wer in WhatsApp sehen kann, wann ihr zuletzt online wart.**	**C** **Findet heraus, wer euer WhatsApp Profilbild sehen kann.**
D **Wie lange ist es her, seitdem ihr euer Smartphone das letzte Mal bewusst abgeschaltet habt?**	**E** **Was ist eure meistgenutzte App auf dem Smartphone?**	**F** **Was für Bilder stellst du in deine Snap-chat-Story bzw. deinen What's App-Status?**

CC BY SA

G **Findet heraus, welche Berechtigungen die meistgenutzte App auf eurem Smartphone innehat. Sind alle Berechtigungen gerechtfertigt?**	H **Wie viele Apps habt ihr auf dem Smartphone, die ihr weniger als einmal im Monat verwendet?**	I **Wie viele Apps habt ihr auf eurem Smartphone installiert?**
J **Für Android-Nutzer: Findet heraus, wozu die App „Clueful“ gut ist.**	K **Was ist die überflüssigste App auf eurem Smartphone? Findet heraus, auf welche Berechtigungen sie zugreift**	L **Schaut nach, ob Bluetooth aktiviert ist.**
M **Schaut nach, ob W-LAN aktiviert ist.**	N **Darf euer Smartphone auf euren Standort zugreifen?**	O **Habt ihr einen Virenschutz oder eine andere Sicherheits-App auf eurem Smartphone installiert?**

CC BY SA

8.10. Station 5: Bilderwahl – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 5: Bilderwahl

„Die Duellantinnen und Duellanten suchen sich aus der Bilderauswahl auf dem Tisch das Bild aus, das ihnen am besten gefällt und begründen ihre Entscheidung. Anschließend werden die Bilder wieder zurückgelegt."

Hinweis: Für diese Aufgabe gibt es keine Punkte. Die Auswahl der Teilnehmenden soll auf ihre Stimmung und Vorlieben schließen. Die Buchstaben stehen als Zuordnungshinweis jeweils auf der Rückseite der Bilder. Es ist möglich Rückfragen zur Auswahl zu stellen.

Aufgabe	Realer Wert			Realer Wert		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
	GELB	**ROT**		**GELB**	**ROT**	
A – Abenteuer			**R – Hoffnung**			
B – Abschied			**S – Kindliche Freude**			
C – Angst			**T – Lust**			
D – Aufrichtigkeit			**U – Musikalität**			
E – Besinnlichkeit			**V – Mut**			
F – Beständigkeit			**W – Neuanfang**			
G – Einsamkeit			**X – Ordnung**			
H – Eitelkeit			**Y – Romantik**			
I – Ekel			**Z – Stress**			
J – Entspannung			**AA – Unfreundlichkeit**			
K – Fehlender Durchblick			**BB – Versagen**			
L – Fernweh			**CC – Verwirrung**			
M – Freiheit			**DD – Wut**			
N – Freude			**EE – Zufriedenheit**			
O – Genuss			**FF – Zuversicht**			
P – Glaube			**GG – Zweisamkeit**			
Q – Heimatliebe						
						Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

8.11. Station 6: Avatar – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 6: Avatar

„An dieser Station erstellen die Duellantinnen und Duellanten einen Avatar mithilfe der App „FaceQ“. Der Avatar soll als Profilbild in einem Sozialen Netzwerk eingesetzt werden können. Hierzu stehen 5 Minuten Zeit zur Verfügung. Im Anschluss wird der Avatar vorgestellt. Wenn gewollt, kann der Avatar zum Schluss in der Galerie gespeichert werden. “

Hinweis: Für diese Aufgabe gibt es keine klaren Vorgaben zur Punktvergabe. Ihr habt aber ggf. die Möglichkeit, etwas mehr über die Bewerberinnen und Bewerber herauszufinden, indem ihr die Gestaltung der Avatare deutet. Achtet besonders auf die Einhaltung der Zeit.

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	
Ähnlichkeit	Die Person, deren Avatar am meisten Ähnlichkeiten zur realen Person aufweist, erhält **2 Punkte**.			
	Erstellt eine Person einen Avatar, der vollkommen seiner Fantasie entspringt und nichts mit der realen Person zu tun hat, erhält diese Person **-2 Punkte.**			
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

8.12. Station 7: Memo – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 7: Memo

„Diese Station funktioniert nach dem „*Klatsch-Memory*“-Prinzip, einer Variante des normalen „*Memory*“-Spiels.* Zunächst sind alle Karten verdeckt. Eine Person beginnt und deckt nacheinander zwei Karten auf. Bildet die zweite Karte mit der ersten ein Paar, haben beide die Chance das Paar für sich zu beanspruchen. Hierzu müssen sie mit der flachen Hand auf die erste Karte klatschen. Die Person, deren Hand die Karte zuerst berührt hat, gewinnt das Paar. Sie beginnt nun mit dem nächsten Zug. Nacheinander werden wieder zwei Karten aufgedeckt. Sind die Karten verschieden, wird eine von ihnen wieder zugedeckt. Die andere bleibt offen liegen. Die nächste Person ist an der Reihe. Sie deckt zunächst eine Karte auf. Beide Spieler überprüfen, ob die neue Karte mit der noch offenen Karte ein Paar bildet. Wenn nicht, wird die zweite Karte aufgedeckt und wieder mit allen offenliegenden Karten verglichen. Lässt sich kein Paar bilden, wird wieder eine der Karten zugedeckt, die andere bleibt offen liegen. Bei einem Paar müssen beide Spieler versuchen, auf die zuerst aufgedeckte Karte des Paares zu klatschen. Wer das Duell für sich entscheidet, ist als nächstes an der Reihe, selbst wenn der Spieler zuvor erst eine Karte aufdecken konnte.

Bildet die zweite Karte mit einer anderen offenliegenden Karte ein Paar, muss die erste Karte nicht wieder verdeckt werden. Das Spiel geht weiter, bis alle Karten einander zugeordnet werden konnten. Wer die meisten Paare sammeln konnte, gewinnt das Spiel. Bitte legt die Karten anschließend wieder verdeckt auf den Tisch.

*Die Erklärung des Spiels gibt es auch als kurzes Video.“

Hinweis: Die Kartenpaare sind nicht genau gleich, sie stellen lediglich den gleichen Gegenstand (in unterschiedlichen Ausführungen oder Perspektiven) dar. Dieser Tipp kann den Teilnehmenden weitergegeben werden, sobald klar wird, dass sie dieses Prinzip nicht von allein verstehen.

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	Beobachtet, wie lange die teilnehmenden brauchen, um das Prinzip der Bildzuordnung zu verstehen (Zuordnung von zwei verschiedenen Bildern, die aber das gleiche Motiv abbilden).
Paare	Wer die meisten Paare für sich sammeln konnte, erhält **3 Punkte**.			
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

QR-Code führt zur Video-Anleitung für die Memo-Station. Sofern den Spielenden Internet zur Verfügung steht, können sie das Video über diesen Code abrufen.

Video Anleitung Station 7: Memo

CC BY SA

8.13. Station 8: Quiz – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 8: Quiz

„Die Duellantinnen und Duellanten spielen gemeinsam das Quiz. Für jede Frage stehen vier Antwortmöglichkeiten zur Verfügung. Für jede dieser Antwortmöglichkeiten erhalten die Duellantinnen und Duellanten eine Karte. Um eine Antwort einzuloggen, werden diese Karten auf das dafür vorgesehene Feld gelegt. Als Joker können Datenkarten eingesetzt werden. Die Duellantinnen und Duellanten dürfen dann zwei Antwortmöglichkeiten einloggen. Dabei gilt der Joker immer nur für die Person, die die Karte spielt. In jeder Runde können beide eine Datenkarte als Joker einsetzen. Beim Beantworten der Fragen kommt es nicht auf die Zeit an, jedoch sollten die Teilnehmenden ihre Antwortkarten immer gleichzeitig einloggen. Die Antwort zur jeweiligen Frage wird immer in der anschließenden Folie dargestellt.“

Hinweis: Dauert das Beantworten zu lange, kann ein Zeitlimit von beispielsweise 30 Sekunden eingesetzt werden.

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe	Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
		GELB	**ROT**	
	Richtige Antwort = **0 Punkte**, falsche Antwort = **1 Punkt**			
Frage 1 – Phishing	Antwort b) ist richtig.			
Frage 2 – Datenkrake	Antwort d) ist richtig.			
Frage 3 – Filterblase	Antwort c) ist richtig.			
Frage 4 – *Dash Button*	Antwort c) ist richtig.			
Frage 5 – IdD	Antwort a) ist richtig.			
Frage 6 – Cookies	Antwort d) ist richtig.			
Frage 7 – Tracking	Antwort b) ist richtig.			
Frage 8 – Ende-zu-Ende	Antwort c) ist richtig.			
Frage 9 – Passwort	Antwort a) ist richtig.			
	Wer versucht, die Antwort über das Smartphone mithilfe einer Suchmaschine herauszufinden, erhält **3 Punkte** zusätzlich.			
				Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

Quizfragen

1. Was versteht man unter dem Begriff „Phishing“?
   a) Phishing ist eine besondere Art des Angelsports, bei dem es darum geht, die Fische nicht mit Insekten, sondern mit Pflanzen (engl. „plants“) zu ködern.
   b) *Phishing* bezeichnet den Versuch, über gefälschte Webseiten, E-Mails oder Kurznachrichten an persönliche Daten eines Internet-Benutzers zu gelangen und damit Identitätsdiebstahl zu begehen.
   c) *Phishing* ist personalisierte Werbung, die auf der Grundlage von Algorithmen auf Individuen zugeschnitten wird.
   d) Unter *Phishing* versteht man die Vernetzung von Menschen über soziale Netzwerke.
2. Ein System, das in großem Maße personenbezogene Daten sammelt, auswertet und an Dritte weitergibt, bezeichnet man …
   a) …als „Datenmaus“
   b) …als „Datenspinne“
   c) …als „Datenhamster“
   d) …als „Datenkrake“
3. Welche Gefahren können durch sog. Filterblasen (engl. filter bubble) entstehen?
   a) Es könnte Kaffeepulver vom Filter in den Kaffee gelangen, da Filterblasen die Durchlässigkeit des Kaffeefilters beeinflussen.
   b) Der Begriff bezeichnet das Phänomen der Sammlung von personenbezogenen Daten. Da noch nicht absehbar ist, wo dieses Verfahren hinführen wird, besteht die Gefahr, dass die Blase mit unbekannten Konsequenzen platzen könnte.
   c) Die Informations- und Meinungsfreiheit von Menschen wird gefährdet, da ihnen nur noch bestimmte Informationen zur Verfügung gestellt werden.
   d) Die Filterblase ist ein gesundheitliches Phänomen, welches negative Auswirkungen auf die Gallenblase haben kann.
4. Im September 2016 hat *Amazon* mit dem *Dash Button* die Zukunft des Einkaufens auch in Deutschland eingeführt. Wie äußert sich diese ‚Revolution‘?
   a) Produkte können via Knopfdruck reklamiert werden. So kann ohne zeitliche Verzögerung ein neuer Artikel versandt werden, während der alte Artikel in Ruhe zur Post gebracht werden kann.
   b) Produkte können via Knopfdruck bewertet werden. Da der *Dash Button* eine Auszeichnung für Premiumkunden ist, wird dieses Feedback direkt an das entsprechende Unternehmen weitergeleitet.
   c) Produkte können via Knopfdruck bestellt werden. Diese werden dann nach Hause geliefert.
   d) Per Knopfdruck werden die Inhaltsstoffe und Produktionsbedingungen der entsprechenden Produkte an das Smartphone gesendet.

CC BY SA

5. Was bezeichnet das sog. Internet der Dinge?
   a) Das *Internet der Dinge* bezeichnet den Wandel vom PC hin zu intelligenten Gegenständen, die mit dem Internet verbunden sind und helfen den Alltag zu organisieren.
   b) Unter dem Begriff wird der Zeitpunkt bezeichnet, zu dem für technische Prozesse keine Kontrolle durch Menschen mehr notwendig sein wird und die Maschinen alles übernehmen.
   c) Unter dem *Internet der Dinge* werden alle Websites gefasst, bei denen der Verkauf von gebrauchten Waren im Fokus steht (z.B. ebay, rebuy, Kleiderkreisel etc.).
   d) Das *Internet der Dinge* bezeichnet alle Gegenstände, die über das Internet gekauft wurden.
6. Dateien, die dem Internet ein Gedächtnis geben, indem sie Informationen über besuchte Websites speichern, nennt man wie?
   a) Man bezeichnet sie als *Rookies*.
   b) Man bezeichnet sie als *Wookies*.
   c) Man bezeichnet sie als *Dookies*.
   d) Man bezeichnet sie als *Cookies*.
7. Wenn man heute den Begriff Tracking benutzt, meint man damit …?
   a) … eine Wanderung durch die Natur, mit dem Ziel einige Zeit fernab von der Zivilisation zu leben.
   b) … die Verfolgung von Bewegungsschritten mithilfe von z.B. GPS mit dem Ziel, diese Daten auszuwerten und Standorte zu bestimmen.
   c) … eine Kolonne von Lastkraftwagen, die eine Autobahnausfahrt versperrt.
   d) … das Lesen von Landkarten (z.B. *Google Maps*) mit dem Smartphone.
8. Wer kann bei der sog. *Ende-zu-Ende-Verschlüsselung* Nachrichten mitlesen?
   a) Niemand.
   b) Jeder.
   c) Nur der Sender und der Empfänger bzw. die Senderin und die Empfängerin.
   d) Jeder, dessen Nummer du in deinem Smartphone eingespeichert hast.
9. Welches ist das sicherste Passwort (lt. https://checkdeinpasswort.de/)?
   a) Schw!mmBadTorte265
   b) 17.06.1983
   c) Af26=#mlKut
   d) Bello

CC BY SA

Die Antwortkarten müssen jeweils einmal in Gelb und einmal in Rot auf etwas festerem Papier ausgedruckt werden.

a)	**b)**
c)	**d)**

CC BY SA

Antwort GELB	Antwort ROT

CC BY SA

8.14. Station 9: Positionierung – Material und Beobachtungsbogen

Beurteilungsbogen Station 9: Positionierung

„Die aufgeklebte Linie am Boden markiert eine Leiste, auf der sich die Duellantinnen und Duellanten positionieren können. Dabei steht eine Seite für Zustimmung, die andere für Ablehnung. Die Positionierungsaufgaben werden von den Beurteilungsfachleuten vorgelesen. Anschließend nehmen die Duellantinnen und Duellanten ihre Position auf der markierten Leiste ein. Nach sechs Positionierungsaufgaben ist die Station beendet."

Hinweis: Wer sich bei einer Frage nicht in die eine oder andere Richtung positionieren kann, erhält **keine Punkte.** Im Anschluss an diese Station zieht ihr euch zurück, um den oder die Gewinnerin herauszufiltern und einen Preis für diese Person festzulegen. Hilfestellung bieten euch hierbei alle Beobachtungen, die ihr während der vergangenen Stationen gemacht und notiert habt.

Aufgabe	Bedingungen für die Punktvergabe		Punktstand		Notizen zu den Duellantinnen und Duellanten
	Zustimmung	**Ablehnung**	**GELB**	**ROT**	Hier könnt ihr auch gerne Rückfragen (Warum?) zu den Positionen der Teilnehmenden stellen.
A – Datenschutz	**-1 Punkt**	**1 Punkt**			
B – *Amazon*	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
C – Fachgeschäft	**-1 Punkt**	**1 Punkt**			
D – Daten als Rohstoff	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
E – Straftaten	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
F – überall	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
G – zu Hause	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
H – Schrittzähler	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
I – Pokémon Go	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
J – Berechtigungen	**-1 Punkt**	**1 Punkt**			
K – Nichts zu verbergen	**3 Punkte**	**-1 Punkt**			
L – verdächtig	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
M – Informationen	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
N – *Google Maps*	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
O – neue Bekannte	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
P – Auto	**1 Punkt**	**-1 Punkt**			
					Gesamtpunktzahl am Ende der Station

CC BY SA

Positionierungskarten

A. Ich lese immer die Datenschutzbestimmungen von Websites oder Apps, wenn ich personenbezogene Daten eingeben muss.

B. Ich finde es gut, dass *Amazon* mir Produkte vorschlägt, die mir tatsächlich gefallen.

C. Ich kaufe eher in einem Fachgeschäft bei mir in der Nähe als im Internet.

D. Daten sind „der Rohstoff der Zukunft“ (Angela Merkel). Wir müssen sie nutzen, damit unsere Wirtschaft weltweit mithalten kann.

E. Der Staat soll im Internet alle Möglichkeiten nutzen dürfen, um schwere Straftaten zu verhindern und aufzuklären.

F. Ich habe mein Smartphone immer und überall dabei.

G. Ich kann mein Zuhause, z.B. die Heizung oder das Licht mithilfe einer App regulieren.

H. Der Schrittzähler in meinem Smartphone ist mir wichtig.

I. Seitdem ich „Pokémon Go“ spiele, gehe ich viel häufiger raus und bewege mich an der frischen Luft.

J. Wenn eine App zu viele Berechtigungen verlangt, verzichte ich lieber darauf, sie zu nutzen.

K. Wieso Datenschutz und Verschlüsselung? Ich hab‘ doch nichts zu verbergen.

L. Das Verschlüsseln von Daten macht mich verdächtiger, als das Offenlegen.

M. Ich weiß genau, welche Informationen es im Internet über mich zu finden gibt.

N. „*Google Maps*“ bringt mich immer ans Ziel.

O. Wenn ich eine neue Person kennenlerne, schaue ich in *Facebook* oder mit *Google*, was ich über sie herausfinden kann.

P. Manchmal fände ich es schön, wenn mein Auto mich automatisch ans Ziel bringen könnte.

CC BY SA

„Ich stimme zu.“

CC BY SA

„Ich stimme nicht zu.“

CC BY SA