**UV 9.3 Mein digitaler Fußabdruck – wo hinterlasse ich Daten und was kann daraus geschlossen werden?**

|  |  |
| --- | --- |
| Leitfragen:   * *Aus welchen Quellen werden Informationen über Personen zusammengestellt?* * *Zu welchem Zweck werden personenbezogene Informationen aus verschiedenen Quellen verknüpft?* * *Welche Probleme ergeben sich aus der unkontrollierten Nutzung verknüpfter Datenbestände?* * *Welche rechtlichen Aspekte spielen im Zusammenhang mit Datenerhebungen und -verknüpfungen eine Rolle?* | Ausschärfung der Inhaltsschwerpunkte:   * Rollenspiel zur Sammlung personenbezogener Daten * Thematische Einführung und Konzeption des Planspiels * Private und geschäftliche Rollenverteilung * Spielphase mit den Rollen als Lieferant, Sammler und Nutzer von personenbezogenen Daten * Spielphase zur Auswertung der Daten * Opfer der Auswertung, Verknüpfung und Neuinterpretation von Daten * Vorstellung, Diskussion und Bewertung der Ergebnisse aus dem Planspiel * Aspekte der Vorratsdatenspeicherung |

**Vorhabenbezogene Konkretisierungen:**

Durch die dynamischen Entwicklungen in der Informationstechnologie insbesondere durch die Vernetzung immer größerer Bereiche, durch zunehmende Speicherkapazitäten und höhere Rechengeschwindigkeit werden nicht nur Arbeitsplätze und Berufsbilder verändert, sondern es ergeben sich auch Probleme im sozialen und individuellen Umfeld. Durch die zunehmenden Kontrollmöglichkeiten in den vernetzten Systemen wird u.a. das Grundrecht auf „informationelle Selbstbestimmung" tangiert. Durch die Datenschutzgesetzgebung soll jede Person vor Datenmissbrauch, Datenmanipulation, Wirtschaftskriminalität und unkontrollierter Machtausübung auf der Basis großer Datenansammlungen geschützt werden.

Um das Thema altersgerecht aufzubereiten, hat die Fachkonferenz beschlossen, über ein einfaches Rollenspiel den Schülerinnen und Schüler erfahrbar zu machen, dass die uneingeschränkte Sammlung von personenbezogenen Daten und deren unkontrollierte Nutzung Probleme nach sich ziehen kann. Im Planspiel werden Daten, die bei Bezahl- und Ausleihvorgängen, die über einen Personenausweis/EC-Karte bzw. dessen Nummer ausgeführt werden, zweckfremd beispielsweise zur Aufspürung von Verbrechen verwendet. Während des Planspiels nehmen die Schülerinnen und Schüler über ihre Rollenkarten verschiedene Perspektiven ein, indem sie als "Lieferanten von Daten", "Erfasser von Daten", "Nutzer von Daten" und "Opfer von Auswertungen" fungieren. So werden sie beispielsweise als Käufer normaler Alltagsgegenständen (Farbe, Kleidung) unschuldig verdächtigt, eine Schulwand mit Graffiti versehen zu haben. Sie erfahren dabei, was es heißt Opfer von Datenauswertung in vernetzten Systemen zu sein. Das Rollenspiel geht auf Hammer/Pordesch zurück und wird in der Umarbeitung von Brichzin/Hölzel benutzt.

Das Rollenspiel wird eingebettet in eine Einstiegsphase, in der zunächst Informationen zu bestimmten Personen gesammelt und aufbereitet werden und einer Reflexionsphase, in der Datensammlungen in vernetzten Informationssystemen und Rasterfahndungen unter rechtlichen und sozialen Aspekten problematisiert werden.

**Zeitbedarf: 6** Stunden

**Sequenzierung des Unterrichtsvorhabens:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Unterrichtssequenzen** | **Zu entwickelnde (inhaltsfeldbezogene konkretisierte) Kompetenzen** | **Beispiele, Medien, Materialien** |
| Einstiegsphase   * Wer weiß und findet was über…? * Wo findet man was über mich? * Wo hinterlasse ich Datenspuren? | Die Schülerinnen und Schüler   * erläutern den Zusammenhang und die Bedeutung von Information und Daten (A), * erläutern unterschiedliche Dienste in Netzwerken (KK), * analysieren anhand ausgewählter Beispiele, wie personenbezogene Daten verarbeitet und genutzt werden können (DI), * bewerten auf Grundlage ihrer im Informatikunterricht erworbenen Kenntnisse Möglichkeiten der Datenverarbeitung hinsichtlich Chancen und Risiken in ausgewählten Kontexten (A). * benennen ausgewählte rechtliche Rahmenbedingungen des Einsatzes von Informatiksystemen (DI), * beurteilen an ausgewählten Beispielen die gesellschaftlichen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen und berücksichtigen das Recht auf informationelle Selbstbestimmung (A). | Beispiele:   * HTML-Seite zu einer bekannten Person * Sammlung von Daten zur eigenen Person aus dem Internet |
| Durchführung des Planspiels   * Thematische Einführung und Konzeption des Planspiels * 1. Spielphase * Thematische Einführung in die Fahndung * 2. Spielphase * Vorstellung der Gruppenergebnisse | Materialien:  Die Materialien zum Rollenspiel in Papierform, mit den zugehörigen Anleitungen für den organisatorischen Ablauf und den Dokumenten sind auf dem Schulrechner im Lehrerordner zu finden. |
| Reflexionsphase   * Waren diese Datensammlungen und -auswertungen rechtens? * Warum bzw. warum nicht? * Waren die Datenerhebungen und -auswertungen überhaupt zielführend? * Waren sie verhältnismäßig? | weiteres Beispiel: Verbindungsdaten des Mobiltelefons  In der Materialdatenbank zu den Kernlehrplänen finden sich unter den Stichworten  *„Datenschutz, Alternative Rollen- und Planspiele“*  Hinweise auf andere Konzeptionen von Rollenspielen, unter anderem diverse Onlineversionen zur gleichen Thematik. |
| Lernerfolgsüberprüfung durch eine Aufgabe in einer Klassenarbeit. | | |