

Amt für Lehrerbildung (AFL)

Publikationsmanagement

Stuttgarter Straße 18 - 24

60329 Frankfurt am Main

Fon: (069) 38989-213

Fax: (069) 38989-222

Mail: publikationen@afl.hessen.de

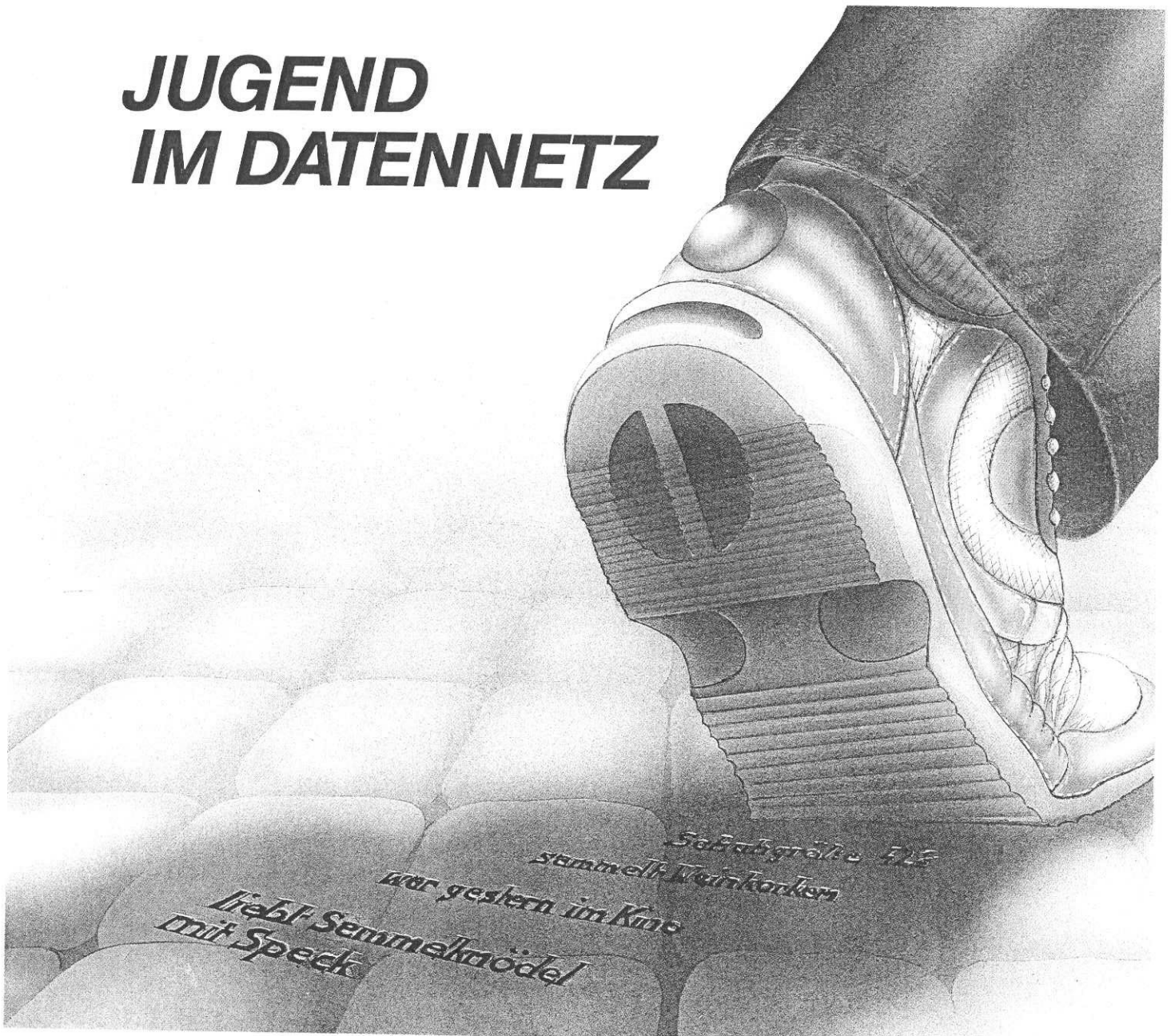
Web: <http://www.afl-publikationen.de>

HESSISCHES INSTITUT
FÜR BILDUNGSPLANUNG
UND SCHULENTWICKLUNG

MATERIALIEN ZUM UNTERRICHT

IKG 8

JUGEND IM DATENNETZ



Eine Unterrichtseinheit für die informations-
und kommunikationstechnische Grundbildung (IKG)

SEKUNDAR-
STUFE I **105**

ab 7. Schuljahr

Jugend im Datennetz

– Ein Planspiel

Herausgeber: Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung (HIBS)
Modellversuch **HEKTOR***
Viktoriastraße 35
6200 Wiesbaden

Autoren: Friedemann Brandt (Koordination)
Harald Heinzerling
Günther Kempny

Gestaltung: Wolfgang Kroker

* Modellversuch HEKTOR: Entwicklung von fächerverbindenden Unterrichtseinheiten für eine informations- und kommunikationstechnische Grundbildung. Der Modellversuch wird vom Bundesminister für Bildung und Wissenschaft finanziell unterstützt.

Jugend im Datennetz – Ein Planspiel

Herausgeber: Hessisches Institut für Bildungsplanung
und Schulentwicklung (HIBS)
Modellversuch **HEKTOR**, Viktoriastraße 35, 6200 Wiesbaden
Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung
(HIBS), Wiesbaden • 1991
Materialien zum Unterricht, Sekundarstufe I, Heft 105
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung 8
ISBN 3-88327-230-2

Herausgeber:
Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung
(HIBS) • Bodenstedtstrasse 7 • Postfach 31 05 • 6200 Wiesbaden
☎ (06 11) 34 20

Autoren: Friedemann Brandt (Koordination)
Harald Heinzerling, Günther Kempny

Gestaltung: Wolfgang Kroker

Reihe: Materialien zum Unterricht, Sekundarstufe I, Heft 105,
Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung 8

In der Reihe „Materialien zum Unterricht“ werden Unterrichtseinheiten, Unterrichtsreihen, Projektvorschläge, Lehrgänge und Materialzusammenstellungen vorgelegt. Diese Veröffentlichungen werden im Auftrag des Hessischen Kultusministers herausgegeben; sie stellen jedoch keine verbindliche, amtliche Verlautbarung des Hessischen Kultusministers dar, sie wollen vielmehr die Diskussion um die behandelten Themen anregen und zur Weiterentwicklung des hessischen Schulwesens beitragen.

Dem Lande Hessen (Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung) sind an den abgedruckten Beiträgen alle Rechte der Veröffentlichung, Verbreitung, Übersetzung und auch die Einspeicherung und Ausgabe in Datenbanken vorbehalten.

Diese Materialien werden in begrenzter Anzahl an die entsprechenden hessischen Schulen ausgeliefert. Zusätzliche Bestellungen hessischer Schulen sind zu richten an:

Hessisches Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung
(HIBS) • Bodenstedtstrasse 7 • Postfach 31 05 • 6200 Wiesbaden

Andere Bestellungen sind zu richten an:

Verlag Moritz Diesterweg
Wächtersbacherstraße 89
Postfach 630 180
6000 Frankfurt /Main

ISBN 3-88327-230-2
1. Auflage 1991

Umschlaggestaltung: Jürgen Löber · Wiesbaden
Druck- und Bindearbeiten: Wiesbadener Graphische Betriebe GmbH · Wiesbaden
Satz: Wolfgang Kroker · HIBS · Wiesbaden

Inhalt

	Seite
Vorwort	1
 Ein Planspiel zum Thema Datenschutz 	
Die Lernperspektiven zum Unterrichtsthema Datenschutz	2
Datenschutz als Planspiel?	3
 Das Spiel 	
Die erste Spielphase	5
Die Spielsituation — Rollen und Stationen	5
Die Fama des Spiels	6
Spielvoraussetzungen	9
Vermittlung der Regeln, Vorüberlegungen und Handlungen vor Beginn des Spiels	
Der Spielort — ein großer Raum	9
Schema zum Ablauf des Spiels	10
 Die zweite Spielphase: Lösung der Vorfälle 	
Vorüberlegung	12
Bezug zur Unterrichtseinheit	12
Einführung in die zweite Spielhase	12
Durchführung der zweiten Spielphase	13
 Nach dem Planspiel — Unterrichtsvorschlag — 	
Gesellschaftliche und soziale Risiken der Personendatenspeicherung	15

Handreichungen zur Realisation des Spiels

Zur Durchführung des Planspiels	19
Technische Hinweise für einen reibungslosen Spielverlauf	20
Kopierliste zum Planspiel	21

Materialien zum Spiel

Einleitender Text zum Planspiel — für die Mitspieler —	23
Kontoblätter	27
Scheckkarten	28
Kommunikator-Zettel	29
Rollenbeschreibungen	30
Stationsbeschreibungen — mit Sortiment-, Katalog- und Buchungslisten —	38
Vorfälle — Suchaufträge für Gruppen	56
Medienauswahl zur Einheit Zusammenstellung durch die Staatliche Landesbildstelle Hessen	59

Vorwort

Die Hessische Landesregierung beabsichtigt die Einführung der informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung (IKG) im Pflichtunterricht der Mittelstufe. Sie orientiert sich bei der Umsetzung der IKG an der Rahmenempfehlung für ein „Gesamtkonzept für die informationstechnische Bildung“ der Bund-Länder-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung (BLK).

Vor einer landesweiten Einführung hat sich die Hessische Landesregierung zunächst für die Erprobung der informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung im Rahmen eines Schulversuchs ausgesprochen, der vom Hessischen Institut für Bildungsplanung und Schulentwicklung (HIBS) durchgeführt wird.

Die Entwicklung von Materialien war Gegenstand des Modellversuchs „Entwicklung von fächerverbindenden Unterrichtseinheiten für die informations- und kommunikationstechnische Grundbildung“ (HEKTOR), der vom Bundesminister für Bildung und Wissenschaft finanziell unterstützt worden ist. Die hier vorliegende Unterrichtseinheit ist im Rahmen dieses Modellversuchs entwickelt worden.

Mit dieser Unterrichtseinheit, die bewußt auf den Einsatz des Computers verzichtet, sollen Probleme des Datenschutzes und das Recht auf informationelle Selbstbestimmung thematisiert werden.

Materialien und Unterrichtsvorschläge zur Auswertung der Spielerfahrungen sollen zur Reflexion über die Mechanismen einer informationell vernetzten Gesellschaft anregen. Nicht allein das, was Vernetzung bedeutet, ist Gegenstand der Betrachtung, sondern auch die emotional-affektive Seite, das Sich-Arrangieren mit der negativen Vision eines „gläsernen“ Bürgers, wird thematisiert.

Ein Planspiel zum Thema Datenschutz

— die IKG beim Wort genommen —

Die Lernperspektiven zum Unterrichtsthema Datenschutz

Unterricht zum Thema Datenschutz auf der Niveaustufe 8. Jahrgangsklasse sollte weit mehr mit den Erlebnisfähigkeiten und -bedürfnissen der Schülerinnen und Schüler arbeiten, als dies der Informatikunterricht, beginnend mit der Jahrgangsstufe 9, vermag. Das Arbeitsmittel, der Computer, der — ehe er angewandt wird — erschlossen werden muß, steht im IKG-Unterricht nicht im Mittelpunkt. Während im Informatikunterricht exkursorisch historische Vorläufer oder analoge Prozesse der Datenverarbeitung zu denjenigen des Computers komplementierend (ergänzend, erweiternd, exemplarisch) durchgenommen werden, sollte es in der IKG um etwas anderes gehen: um die gesellschaftlichen Prozesse der Informationsverarbeitung, -weitergabe, öffentlichen -rezeption. Die Vermittlung und Aufarbeitung, die Vernetzung und Aufbereitung von Informationen sind inhaltlicher Kern der IKG. Das Arbeitsmittel Computer geht in die Überlegungen zum Thema ein, steht aber, wie gesagt, nicht im Mittelpunkt.

Der Umgang mit Daten als wichtigem Teilbereich öffentlicher Kommunikation im Zeitalter der Mikroprozessortechnik sollte die folgenden Erkenntnis- und Erfahrungsmöglichkeiten für Schülerinnen und Schüler, die sich erstmalig mit dem Thema auseinandersetzen, zum Unterrichtsziel werden lassen:

- Die Schüler/innen erleben und verstehen, daß es personenbezogene Daten gibt, diese Daten lassen sich speichern und „verarbeiten“.
- Es wird erfahrbar, daß die Verknüpfung personenbezogener Daten zu qualitativ neuen Aussagen und Erkenntnissen führt und daß synthetische Persönlichkeitsprofile (neue, künstlich-maschinell erzeugte) entstehen.
- Es läßt sich ermitteln und zuordnen, daß es einen jeweils spezifischen Kontext synthetischer Persönlichkeitsprofile gibt.
- Es entsteht Aufmerksamkeit gegenüber der Tatsache, daß den Datenpools und -netzen Einzeldaten zugrundeliegen, die wiederum einen eigenen spezifischen Kontext haben.
- Es läßt sich nachvollziehen: Datenansammlungen erheischen den Charakter der Objektivität. Subjektive, vorurteilsbestimmte Setzungen durch die Art der Datenzusammenstellung, -verknüpfung und -auswertung müssen erst rekonstruiert werden.
- Es wird offenbar, daß Datenschutz notwendig ist — zum Schutz persönlicher Freiheitsrechte, zur Sicherung und Gestaltung einer humanen, demokratischen Gesellschaft.

Datenschutz als Planspiel?

Zentrale Erkenntnisse zum Thema sind, wie oben genannt, erfahrungsabhängig. Das heißt, sie lassen sich nur erreichen, wenn sie auch affektiv, erlebnismotiviert, erfahrbar geworden sind. Diese Annahme ist der unterrichtstheoretische Hintergrund der Entscheidung, über den Weg des Planspiels das Thema sinnlich anschaulich und erinnerungswirksam zu erarbeiten. Die Idee des Spiels stammt nicht von uns, den Verfassern dieses Planspiels. Wir lernten das Spiel während eines IKG-Wochenlehrgangs im August 1987 kennen. Dabei handelte es sich um ein Planspiel für Erwachsene.*

Wir übertreiben nicht, wenn wir behaupten, daß die Spielerfahrung zu den intensivsten und lehrreichsten Abschnitten der IKG-Weiterbildung der ersten Teilnehmergruppe gehörte. Bei zahlreichen Gesprächen, teils Monate später, bezogen sich die Teilnehmer immer wieder auf die Spielerfahrung. Das Spiel hat im produktiven Sinne fasziniert, indem es motivierte, sich selbst (Spielteilnehmer) einzubringen, indem es Empathie für den Gegenstand der Spielsituation ermöglichte und indem es Phantasie freisetzte — Phantasie für die unterrichtliche Umsetzung der Aufgabe, das Fach „Informations- und kommunikationstechnische Grundbildung“ wirklichkeitsnah und für Schüler/innen der 8. Jahrgangsstufe verständlich auszufüllen.

Aus der Teilnehmergruppe des HIBS-Seminars heraus entstand der Wunsch, das Planspiel so umzuarbeiten, daß es mit Schülerinnen und Schülern der „IKG-Klassen“ gespielt werden könnte. Die vorliegende Version trägt diesem Wunsch Rechnung. Bis auf die Spielidee ist vom ursprünglichen Text praktisch nichts übrig geblieben. Umsetzungsversuche mit Schülerinnen und Schülern aus 8. Klassen brachten es mit sich, daß die Spielsituationen, -aufgaben und -stationen, schließlich auch der Ablauf und die Abfolge impliziter, spielimmanenter Erkenntnisschritte neu konzipiert werden mußten. Was uns, die Erwachsenen, am Planspiel so faszinierte, sollte natürlich den Schülern nicht vorenthalten bleiben: Es ist die eigentümliche Dialektik, daß ein Interesse an den Möglichkeiten geweckt wird, die der Computer bei der Sicherung von Datenspuren hat, und daß zugleich das Handeln nicht vom Gerät, dem Herumspielen an der Tastatur, den ständigen Ungleichzeitigkeiten der Teilnehmer im „handling“, die ja ein konzentriertes Arbeiten mit Gruppen im Computerraum so erschweren, gestört wird. Alle Spielteilnehmer tun etwas, sind beschäftigt im „Räderwerk“ eines fiktiven Alltags. Jeder tut zunächst etwas nur für sich, läßt sich von seinen subjektiven Bedürfnissen und Interessen leiten oder erledigt Aufgaben, die zu den alltäglichen Pflichten gehören. Und dann der Perspektivenwechsel: Das „Räderwerk“ als Ganzes wird evident. Es interessiert das Tun und Handeln aller. Die professionellen (Verwertungs-) Interessen einer Institution, einer Behörde, einer „Gesellschaft“ bestimmen die Aufmerksamkeit. Der Blickwinkel verändert sich. Es entsteht das Interesse, einschätzen können zu wollen, was einzelne tun. Man wird im Interesse eines fiktiven Gemeinwohls neugierig. Die Grenzen zwischen verantwortbarer und unverantwortlicher Neu-

* Veröffentlicht und herausgegeben vom Hessischen Institut für Lehrerfortbildung durch Johann Magenheim. Titel: „Mikroelektronik und Gesellschaft 1, Planspiel: Vernetzte Systeme, Unterrichtseinheit: Warenwirtschaftssystem“, Fuldata / Kassel 1987. Zur Herkunft des Spiels, zur ursprünglichen Spielidee und zum Kontext im Rahmen der Erwachsenenbildung vergleiche die Erläuterungen in oben genannter Veröffentlichung.

gier an der Lebensführung einzelner verschwimmen. Das Spiel bringt es mit sich, daß jede Datenspur, die sich den Nachforschenden bietet, unbedingt verfolgt werden „muß“. Intuitiv werden Datenpools vernetzt, ein jeder wird zum Sherlock Holmes, wobei Tatsachen und Verdächtigungen aufgrund von Scheinwahrheiten, verkürzten Rückschlüssen oder einfach aufgrund von Vorurteilen in die Vermittlungsarbeit mit hineinfließen. Die schier unermesslichen und unüberprüfaren Möglichkeiten, die einem der Computer im Zeitalter der Informationsgesellschaft bietet, sind plötzlich das Thema. Die letzte Phase des Spiels, der erneute Perspektivenwechsel, wird jetzt bestimmt von der Frage nach dem Schicksal des einzelnen in der informationstechnisch vernetzten Gesellschaft.

Der didaktische Vorteil, den ein Spiel zum Thema Datenschutz mit sich bringt, liegt in der Tatsache begründet, daß sich ein Kaleidoskop von Interessengeflechten auftut, daß die Gesellschaft als Ganzes — bezogen auf den öffentlichen und privaten Umgang mit Daten — abgebildet wird und daß es möglich wird, die Aufmerksamkeit des Rezipienten, Konsumenten, des Lesers und Nachforschers kritisch zu schulen. Der einzelne sitzt nicht am Computer und zieht „sein Programm“ durch. Und trotzdem ist das universelle Handwerksgerät Computer in jeder Spielsituation „im Hinterkopf“. Die Gleichheit der Spielteilnehmer als Datenspuren hinterlassende Individuen und als Agenten irgendeines vermeintlichen Gesamtinteresses, das Datenspuren verfolgen, sichern und auswerten möchte, diese zweiseitige Wahrnehmung ist das Bestechende am Spiel „Datenschutz“.

Zum didaktischen Anliegen gehört es unter anderem, das Phänomen „Datenschatten“ abzubilden, es sinnhaft entstehen zu lassen, um es so, aus der Spielerfahrung heraus, thematisieren zu können. Die „Spurensicherung“, ihre potenzierte Verfeinerung und Auswertung durch EDV, ist weiterer Unterrichtsgegenstand. Die Janusköpfigkeit der Computertechnik, ihr utopisches Potential einerseits und ihre für den einzelnen nicht mehr kontrollierbare Allgegenwärtigkeit und unmerkliche Ausbreitung auf alle Lebensbereiche sind das Thema der Gesamtschau, die das Spiel den Teilnehmern bieten soll.

Das Spiel

Die erste Spielphase

Der Spielplan konstruiert eine Realität, die in ihrer Geschlossenheit und Allumfassendheit vernetzter Datensysteme so sicherlich nicht existiert und hoffentlich auch nie existieren wird. Insofern handelt es sich um ein Konstrukt, das exemplarisch, lehrstückhaft eine negative Zukunftsvision antizipiert. Andererseits ergab die Erarbeitung des Spiels eine Vielzahl von Bezügen zur konkreten Realität, die zusammengenommen schon ein Bild tatsächlich vorhandener Datenerfassungs- und Datenspeichersysteme zusammenfügten, das im Datenschutzinteresse eines jeden, auch Jugendlicher, transparent gemacht werden müßte.*

Die Spielsituation — Rollen und Stationen

Spielort ist eine fiktive Kleinstadt, in der es eine Bank, diverse Geschäfte, eine Disco und eine Stadtbücherei gibt. Die Rollen der Spieler/innen haben mit diesen für Jugendliche interessanten Einrichtungen zu tun. Jede Rolle beschreibt die Handlungsweisen von Jugendlichen, die sich in dieser Stadt bewegen und dabei ihre spezifischen Datenspuren hinterlassen. Dies ist möglich, weil Geschäfte, Behörden und öffentliche Einrichtungen sich einem Versuch der örtlichen Kreissparkasse angeschlossen haben. Der Versuch besteht darin, daß Jugendliche bargeldlos mittels einer zunächst nur örtlich gültigen Scheckkarte bezahlen können. Geschäfte und Einrichtungen (z.B. Disco und Stadtbücherei), die sich dem Verbund angeschlossen haben, haben einen computergesteuerten Automaten installiert, der mit dem Zentralcomputer der Stadtsparkasse verbunden ist.

Das Spiel bildet nun auf einer sehr einfachen, für einen ersten Zugang zum Thema anschaulichen Art ab, wie die Daten erfaßt und gespeichert werden und wie sie sich miteinander abgleichen lassen.

Jeder Mitspieler oder jede Mitspielerin erhält eine Rollenbeschreibung, der zu entnehmen ist, welche Stationen aufzusuchen sind und was dort zu kaufen (Supermarkt, Boutique), auszuleihen (Bücherei) oder zu verzehren (Disco) ist — einschließlich frei zu entscheidender Handlungsmöglichkeiten. Gleichzeitig ist jede(r) Mitspieler(in) „Mitarbeiter(in)“ einer der vier Spielstationen. Eine zweite Beschreibung, Stationsbeschreibung, gibt demzufolge vor, was die jeweilige Mitarbeitergruppe einer Station zu tun hat, wie sie Buch zu führen hat über die Geschäftsvorgänge in ihrer Einrichtung (Boutique, Supermarkt, Bücherei, Disco).

* Zum Thema der Verwendung und des Mißbrauchs von Daten im für Jugendliche relevanten Sinne vgl. Hartmut Weber, Datenschutz. Unterrichtsmaterialien für einen Grundkurs Informatik. Materialien aus dem Pilotprojekt, Heft 6, hrsg. v. Jürgen Burkert, HIBS + HILF, Wiesbaden 1987, oder: Dateien in der Schule, Datenschutz und Datenbanken, Unterrichtseinheit, hrsg. v. HIBS, Wiesbaden 1991

Das Spiel hat somit drei Ebenen, die, jede für sich, einen eigenen Kreislauf darstellt:

- Ebene 1: Jeder Spieler handelt gemäß seiner Rollenbeschreibung.
- Ebene 2: Spielgruppen handeln gemäß ihrer kollektiven Aufgabe.
- Ebene 3: Die Datenspuren einzelner verfolgen, sie vernetzen, aus ihnen entsprechend bestimmter Aufgabenstellungen Rückschlüsse ziehen.

Die Fama des Spiels

Das Spielkonzept

Es gibt fünf *Vorfälle / Sachverhalte*, die es gilt, aufzukläre, bzw. eine bestimmte Person herauszufinden, die gesucht wird. Das Spiel besteht aus zwei Spielabschnitten:

- Im ersten Teil erhalten alle Spielteilnehmer/innen bestimmte *Rollen*, die im Spielverlauf umgesetzt werden, das heißt, jeder Spieler hinterläßt durch seine ihm zugewiesenen Tätigkeiten und Handlungen „Datenspuren“. Ermöglicht wird dies durch den bargeldlosen Zahlungsverkehr, der die einzelnen Tätigkeiten der Spieler/innen an den Handlungsorten (zum Beispiel Geschäfte) in den Kassenprotokollen „speichert“. Fünf Spielhandlungen (Rollen) wurden so angelegt, daß daraus die später zu „ermittelnden“ *Vorfälle* werden.
- Im zweiten Spielabschnitt werden diese *Vorfälle* den Spielteilnehmer(n)/innen vorgestellt — jeweils eine Spielergruppe übernimmt einen der *Vorfälle* und versucht nun in „kriminalistischer“ Arbeitsweise, den zum Vorfall passenden „Spieler“ ausfindig zu machen. Hierfür sind alle Daten, die während des Spiels erhoben wurden, zugänglich (Buchungsprotokolle der Bank und Kassenprotokolle sämtlicher Stationen). Um eine „lückenlose“ Datenspur einer Person zu erhalten, werden die einzelnen Datensammlungen „vernetzt“ und nach den gewünschten *Informationen* selektiert.
Ziel: Werden personenbezogene Daten über ihre engere Bestimmung hinaus verwendet und mit anderen Daten verknüpft, so können vollkommen neue *Aussagen* und damit Konsequenzen für den einzelnen entstehen.

Um welche Vorfälle handelt es sich?

1. Vorfall: „Der Kratzer“

Wie das Leben so spielt ... Nach dem nächtlichen Disco-Besuch beschädigt ein Jugendlicher ein geparktes Auto mit seinem Fahrrad — ein langer Kratzer und Fahrerflucht sind der Tatbestand, da sich der Verursacher „verdrückt“.

Rolle: „Langeweile — was tun?“

Die entsprechende Rolle fixiert den Tathergang, das Umfeld und die Person des „Täters“, zum Beispiel: Discobesuch, Hinweis auf einen Fahrradbesitz, Kleidung des Jugendlichen usw.

2. Vorfall: „Schmierereien am Schulgebäude“

Über Nacht werden „Parolen“ und andere Schmierereien an die Wände der Schule gesprüht. Tatbestand: Sachbeschädigung — oder Kunstwerk? Jedenfalls sollen der/die Täter gefunden werden — aber...

Rolle: „Du wünschst dir ...“

Es gibt keine täterbezogene Rollenzuweisung zu diesem Fall. Die dem Fall zugeordnete Rolle sieht im ersten Moment ganz harmlos aus: Ein Junge möbelt sein altes Fahrrad mit Farbe aus der Spraydose auf, um es zwecks Taschengeldaufbesserung zu verkaufen. Es gibt keine passende Rollenzuweisung zu diesem Fall — dafür aber eine Menge „Verdächtigungen“, besonders auf die Person dieser Rollenbeschreibung bezogen. Bei der Überprüfung des Hauptverdächtigen wird ganz „nebenbei“ ein anderer „Fall“ aufgedeckt — ein „Umweltdelikt“! Für die Parolen am Schulgebäude ist der Gesuchte nicht zu verantworten — aber für die achtlos weggeworfenen Spraydosen. Vorausgesetzt, die Ermittlungsgruppe forscht nach dem Verbleib der Spraydosen — es handelt sich ja um Beweisstücke.

3. Vorfall: „Ein Dieb ...“

Enorme Ansprüche, verbunden mit enormen Ausgaben, verführen einen Jugendlichen regelmäßig zu gezielten Griffen in die Brieftaschen seiner Mitschüler/innen. Tatbestand: Diebstahl!

Rolle: „Deiner neuen Freundin ...“

Der Kontoauszug als „Fingerabdruck“: Gehäufte Einzahlungen und Abbuchungen charakterisieren den Täter und sein Umfeld. Deutlich wird dies, wenn man sich die einzelnen Kassenprotokolle ansieht. Das Motiv der Tat lässt sich dann auch belegen.

4. Vorfall: „Jugendlicher Werber wird gesucht“

Vertreter der örtlichen Medienbranchen suchen für gezielte Werbekampagnen einen jugendlichen „Werber“. Aufgabenbereich: Gezielte Ansprache von Jugendlichen, Verteiler von Lock- und Gratismaterialien und schließlich lebendes Werbevorbild durch entsprechendes Verhalten. Wer ist geeignet ...?

Rolle: „Du bist ein ...“

... nur wer sich bereits entsprechend verhält. Gezielt baut die Rolle zu diesem Fall einen „Medien-Freak“ auf, der am Ende als zuverlässiger Garant der Medienbranche eingesetzt werden kann.

5. Vorfall: „Betriebspraktikum“

Die Nachfrage nach einem Praktikumsplatz bei der Bank ist in der Klasse so groß, daß der Lehrer die Auswahl der sich „bewerbenden“ Schüler/innen der Bank überläßt. Nur zwei „Plätze“ können vergeben werden. Die Bank verfügt über sämtliche Daten der betreffenden Personen. Eine Auswahl „geeigneter“ und „abzulehnender“ Personen kann jetzt erfolgen ... Die Gruppe, die den Fall bearbeitet, muß die Zustimmung und Ablehnung einer Person mit Argumenten begründen.

Rolle: „Du hast dich ...“

Diese Rolle bietet Fakten für eine vorurteilsbehaftete „Beurteilung“ einer bestimmten Person. Geschildert wird ein „aufmüpfiger bzw. kritischer“ Schüler ... Nüchterne Daten / Sachinformationen können dazu verleiten, Aussagen über die Charaktereigenschaften einer Person zu machen. Eine „positive“ Rolle wurde nicht konzipiert. Viele der vorhanden Rollen lassen sich ebenfalls in vorurteilsbehafteter Selektion positiv interpretieren: Selbst der Dieb kann mit seinem Kontoauszug „Geschäftstüchtigkeit“ suggerieren und für die Postenbesetzung als geeignet erscheinen.

Ergänzungsrollen:

Über diese Rollen wird das weitere Datenmaterial geliefert, um den Datenpool auf eine realistische „Größe“ zu bringen und um die Lösung der Aufgaben nicht zu leicht zu machen. Die Ergänzungsrollen beziehen sich somit auf die Vorfalldrollen, indem sie Daten liefern, die auch für die Aufklärung der Vorfälle relevant sein können.

Spielvoraussetzungen

Vermittlung der Regeln, Vorüberlegungen und Handlungen vor Beginn des Spiels

Das Gelingen eines Spiels hängt entscheidend davon ab, daß die Spieler/innen die Spielregeln beherrschen und daß sie sich im Verlauf des Spiels auch an die Regeln halten. Da das Spiel aufgrund seines Umfangs, seiner zeitlichen Länge als Planspiel zunächst sehr komplex erscheint, ist die Vermittlung der Spielregeln sehr wichtig; für sie sollte eine Unterrichtsstunde zur Verfügung gestellt werden. In ihr sollte der Lehrer / die Lehrerin mit eigenen Worten zunächst kurz die Spielidee — eine Stadt mit bargeldlosem Zahlungsverkehr für Jugendliche — erläutern. Anschließend wird die Spielanleitung gelesen und erarbeitet (vgl. die zielgerichteten Verständnisfragen am Ende eines jeden Abschnitts und die logischen Schlußfolgerungen — zu den Spielregeln — , die aus der Beantwortung der Fragen hervorgehen).

Für den Ablauf des Spiels sollten drei Unterrichtsstunden Zeit sein, wobei das Spiel nicht in der Phase der Verteilung der Rollen und der Täterermittlung unterbrochen werden darf. Das Planspiel muß den Schüler(n)/innen vorher als ein kleines Unterrichtsprojekt, vergleichbar etwa mit einer Exkursion, verdeutlicht werden. Der Tag der Durchführung darf in keiner Verbindung mit dem Unterrichtsgeschehen und zum von der Schule vorgegebenen Stunden- und Pausenrhythmus stehen.

Die Besprechung der Spielidee und -regeln sollte im Klassenraum stattfinden. Für das Spiel selbst sollte möglichst ein großer Raum gewählt werden (Aula, Foyer, kleine Turnhalle, großer Fachraum, Doppelraum ...). In den Spielraum — die Kleinstadt — begibt sich die Klasse, mit dem Raumwechsel versetzt man sich symbolisch an den Spielort.

Der Spielort — ein großer Raum

Der Lehrer / die Lehrerin sollte vor dem Spiel die Materialien für die einzelnen Rollen und die Stationen kopiert, teils verteilt oder angebracht (Bank und Stationen) haben.

Die Stationen

Zusammengestellte Tische in einer jeden Raumecke bilden die Stationen (Supermarkt, Boutique, Stadtbücherei, Disco). Auf den Tischflächen liegen die Stationsbeschreibungen (möglichst vierfach). Außerdem hat jede Station einen Buchungszettel und gegebenenfalls eine Sortimentsliste. Es sollte außerdem darauf geachtet werden, daß mindestens zwei Schreibstifte auf einer Tischfläche liegen.

In der Mitte des Raums oder an einem für größeren „Publikumsverkehr“ leicht zugänglichen Standort befindet sich die Sparkasse (die Tischgruppe mit den Bankkontolisten). Auch hier sollte eine genügend große Zahl an Schreibstiften liegen — zum Vorgang der Verbuchung.

Schema zum Ablauf des Spiels

- Der Lehrer / die Lehrerin bereitet den Spielraum vor:
vier Spielstationen und die „menschenleere Sparkasse“.
Kopien: Rollen für die Mitspieler/innen, Scheckkarten, Vorfallsbeschreibungen (zweite Phase), Sortimentslisten, Buchungslisten, Kontoblätter, Scheckkarten
- Erklärung und Besprechung der Spielidee im Klassenplenum, die Regeln erklären (mindestens eine Unterrichtsstunde).
- Ortswechsel: vom Klassenraum in den Spielraum
- Die Schüler/innen werden auf die Stationen aufgeteilt.
- Die Stationsgruppen teilen ihre Arbeit auf: Sie lesen und besprechen ihre Aufgaben: Ein Teil wird „freigestellt“, um zuerst den Rollenbeschreibungen entsprechend „unterwegs“ zu sein und die einzelnen Aufgaben zu erledigen. Die andere Hälfte der Gruppe übernimmt die Aufgaben der Station: Verbuchen — was die Kunden kaufen, verzehren oder ausleihen —, Kommunikator spielen und die Konten der Kunden bei der Sparkasse führen und die Laufzettel (vgl. Beschreibung) ausfüllen.
- Jeder Schüler / jede Schülerin erhält seine / ihre Spielrolle. Achtung! Die „verlässlichen“ Schüler oder Schülerinnen bekommen die Täterrollen 1 - 5 (ca. fünf Minuten Lesezeit).
- Die Lehrer/innen achten darauf, daß die Rollen geheim bleiben und nicht gegenseitig gelesen werden. Am besten „in der Bank“ aufhalten und ein Auge darauf werfen, daß die einfachen Additionen und Subtraktionen bei der Kontoführung richtig und leserlich ausgeführt werden.
- Nach etwa einer Stunde dürfte jede / jeder der Spieler/innen seine / ihre Aufgaben ausgeführt haben. Stationsgruppen bringen ihre „Arbeitsplätze“ in Ordnung, überprüfen ihre Listen und legen sie offen aus.
- Die Klasse setzt sich im Kreis in die Mitte des Raumes und wertet im Gespräch die Spielerfahrungen aus — ohne daß einzelne ihre Rollen preisgeben.
- Die Erkundungsgruppen erhalten ihre Arbeitsanweisungen (Texte „Vorfälle“).
- Nach einer Pause bilden sich Erkundungsgruppen zu den einzelnen „Vorfällen“. Die Verfolgung der Datenspuren beginnt. Diese Gruppen sollten nicht identisch mit den Stationsgruppen sein. Wichtig ist außerdem, daß der Lehrer / die Lehrerin darauf achtet, daß die „Täter“ nicht in den Gruppen mitarbeiten, die den Auftrag haben, diese ausfindig zu machen.

- Der Lehrer / die Lehrerin sollte die Gruppe unterstützen, die keine Ideen zur Vernetzung der Daten (Bank, die vier Stationen) hat (dürfte kaum vorkommen).
- Die Gruppen vernetzen die offen zugänglichen Daten der Bank, der Disco, des Supermarktes, der Bücherei und der Boutique. Sie erarbeiten einmal ihre Täter- oder „Helden“-Profile mit Hilfe der Daten heraus. Der Lehrer / die Lehrerin achtet darauf, daß mit Fakten, das heißt mit Anhaltspunkten, die sich aus den Vorfallsbeschreibungen ergeben, argumentiert wird (ca. 20 Minuten).
- Erneutes Plenum. Reihum werden die Gruppen gefragt, wen sie laut Vorfallsbeschreibung ermitteln sollten und welche Person (ggfls. mehrere) sie tatsächlich ermittelt haben. Nachdem die Scheckkartennummer(n) genannt worden ist / sind, können die Inhaber dieser Konten verhört werden. Es ist auch möglich, daß sie sich gleich offenbaren. Im Gespräch kommt es darauf an, daß die Ermittlergruppen ihre Beobachtungen nennen und daß das Plenum kritisch nachfragt und gegebenenfalls nachhakt, wo bloße Verdächtigungen, ohne konkrete Anhaltspunkte aus den Dateien, ausgesprochen werden.
- Die zweite Phase der Plenumsarbeit besteht darin, daß die Schüler/innen überprüfen, warum die Ermittlergruppen so treffsicher zu ihren Ergebnissen kamen, oder aber, warum sie sich so verschätzt haben (Ziel: die eigentümliche Vermischung von tatsächlichen Anhaltspunkten — Fakten — mit vorurteilsbehafteten Schlußfolgerungen oder Trugschlüssen im Gespräch herausarbeiten).
- Grenzen und Gefahren des Datenge- und -mißbrauchs im Zeitalter der Computertechnik auflisten (Tafel, Wandzeitung, Schülerprotokoll). Frage: Wo und in welchen Zusammenhängen werden Computer zu Verarbeitung personenbezogener Daten eingesetzt?
- Die nächste Unterrichtsstunde nach dem Planspiel:
Was heißt Datenschutz? Worin liegt dessen Notwendigkeit begründet? Welches sind die wichtigsten Grundlagen des Hessischen Datenschutzgesetzes (vgl. Unterrichtsvorschlag)?

Die zweite Spielphase: Lösung der Vorfälle Vorüberlegung

Das Sammeln und Zusammenfassen von Daten aus unterschiedlichen Lebensbereichen zu einer Person ermöglicht eine genaue und umfassende Kenntnis über die betreffende Person. Wir sprechen dann von der Herstellung eines Persönlichkeitsbildes. Daten werden entgegen ihrem ursprünglichen Erhebungszweck (zum Beispiel Buchungsdaten bei der Bank) für ganz neue, andere Absichten „mißbraucht“.

Die zweite Spielphase ermöglicht den Schüler(n)/innen in einem weiteren Planspiel, diese Problematik aus der eigenen Anschauung und Erfahrung kennenzulernen — wobei die Brisanz, die sich aus der Datenspeicherung ergibt, am eigenen „Leib“ erfahrbar wird. Vielleicht wird gerade durch diese Simulation der technischen Möglichkeiten im Spiel (Datensammeln und Vernetzen erfolgt per Hand) eine größere Anschaulichkeit davon erreicht, daß — die Hilfe von Datensammlungen und Datenselektion nach bestimmten Auswahlkriterien vorausgesetzt — der sogenannte „Gläserne Bürger“ nicht mehr sehr fern sein könnte.

Bezug zur Unterrichtseinheit

- In der ersten Spielphase steht die Vermittlung der Zusammenhänge um die Anwendung und Nutzung von Datensammlungen im gesellschaftlichen Bereich im Vordergrund der Erfahrung.
- In der zweiten Spielphase sollen die Erfahrungen und Kenntnisse, die sich aus den Möglichkeiten der Auswertung von personenbezogenen Daten (in Sinne der „Rasterfahndung“) — bei entsprechenden Zugangs- und Verknüpfungsmöglichkeiten — ergeben, zur Reflexion und Bewußtseinsschärfung, bezogen auf die Datenschutzthematik, führen.
- Übertragung und Erweiterung der gewonnenen Kenntnisse aus der zweiten Spielphase auf die gesellschaftliche Wirklichkeit:
 - Wo werden überall Daten gesammelt?
 - Was wird alles, in welchem Umfang, in den Dateien gespeichert?
 - Welche gesetzlichen Regelungen bestehen durch das Datenschutzgesetz?
 - Wie sieht die Zukunft aus — bei weiter forcierter technischer Entwicklung im EDV-Bereich?
 - Was kann ich als einzelner / Betroffener tun?

Einführung in die zweite Spielphase

Aufbauend auf der Einführung in das Planspiel kann zuerst eine kurze Wiederholung des Aufbaus und der Funktion des simulierten Computernetzes erfolgen. Folgende Fragestellungen können hierbei erörtert werden:

- Wie wurden personenbezogene Daten während des Spiels gespeichert?
- Wo wurden diese Daten gespeichert?
- Welche Informationen enthalten die jeweiligen Dateien?
- Welche Funktion hat eine Zentral-Datei (hier: Datei der Sparkasse)?
- Welche Verknüpfungen zwischen den Dateien müssen erfolgen, um eine „lückenlose“ Datenspur einer Person zu erhalten?

Die Wiederholungsphase kann auch am Ende der Spielphase II eingefügt werden — das Planspiel (Phase I und II) sollte auf jeden Fall in einem Durchgang gespielt werden.

Durchführung der zweiten Spielphase

Bekanntgabe der Vorfälle — Ermittlung

Die Schüler/innen erhalten und lesen ihre Texte der *Vorfälle* — hierzu bilden sich neue Spielgruppen (es ist darauf zu achten, daß kein/e Schüler/in in einer Gruppe mitarbeitet, der/die seinen/ihren eigenen Fall ermittelt!). Nachdem die Spielgruppen ihre Vorfälle kennen, könnte man gemeinsam überlegen, welche *Informationen* zur Bearbeitung der Vorfälle nötig sind und wie man sie sich beschaffen kann. Um die „Lösung“ der Vorfälle zu ermöglichen, werden die Dateien „geöffnet“, das heißt, sämtliche im Spiel angelegten Datensammlungen — von der Kreissparkasse bis zur Stadtbücherei — liegen offen aus und können eingesehen werden. Dieser „unkontrollierte“ Datenzugang ist eine Setzung des Planspiels.

Entsprechend der *Fall*-Aufgabe muß eine bestimmte Person möglichst eindeutig „ermittelt“ werden, wobei die faktischen Datenspeicherungen über einen getätigten Kauf oder auch „keinen“ zu Indizien erhoben werden, die in der Zusammenstellung das zu ermittelnde *Personenprofil* ergeben. So sollen zum Beispiel ein Unfallverursacher, ein Dieb oder eine geeignete Person für Werbezwecke ermittelt werden.

In der Ermittlungsphase des Spiels tragen die Schüler/innen nach eigenen Arbeitsaufträgen die gesuchten Daten zusammen; die gesammelten Informationen zur Lösung der Fall-Aufgaben werden in den Gruppen erörtert und bis zur Auflösung „abgestimmt“. Es kann zu Unstimmigkeiten kommen:

- Mehrere Personen fallen in das Raster der Fallbeschreibung,
- die zu suchende Person zeichnet sich nicht eindeutig ab, usw..

Mögliche Ursachen: Die Suchkriterien waren nicht eindeutig oder nicht „logisch“ auf den Fall bezogen ... Zur endgültigen Klärung der Vorfälle werden die Gruppenergebnisse der gesamten Klasse vorgetragen. Die präsentierte(n) *Lösung* bzw. *Lösungen* wird/werden mit den tatsächlichen Personen/Rollen verglichen.

Um die Brisanz der Ermittlung zu erhöhen, wäre es denkbar, den ermittelten Personen die Möglichkeit des Abstreitens / Leugnens zu „empfehlen“, was zu einer weiteren Überprüfung der Stichhaltigkeit der Argumente seitens der Ermitt-

lergruppe führen soll, bzw. sie durch die Verunsicherung aufgrund des „Abstreitens“ der ermittelnden Person weitere „neue“ Personen in Betracht ziehen zu lassen.

Erläuterungen zur Strukturierung des Datenmaterials und zur Konstruktion der Vorfälle

Die konstruierten Vorfälle gliedern sich hauptsächlich in zwei Gruppen:

- Vorfälle, in denen ein Tathergang beschrieben wird, das heißt eindeutige Sachverhalte vorliegen — und
- Vorfälle, in denen eine geeignete Person herausgefunden werden muß, das heißt, eine Selektion nur nach „Optimierungsgesichtspunkten“ erfolgen kann.

Hieraus ergeben sich für das zu betrachtende Datenmaterial folgende Gesichtspunkte:

- Den entsprechenden Daten kommt „Indizcharakter“ zu (zum Beispiel nach den Spätnachrichten der Kauf eines bestimmten Produktes ...).
- Die entsprechenden Daten gewinnen „Tendenz- bzw. Gesinnungscharakter“ (zum Beispiel ... jemand leiht sich „kritische“ Bücher aus...).

Selbstverständlich besitzen alle Daten keinen Beweischarakter, sie ermöglichen nur eine Selektion aus einer bestimmten Datenmenge, bezogen auf ein Motivfeld, das nach dem Kriterium der „hohen“ Wahrscheinlichkeit funktioniert, das heißt:

In Frage kommende Personen / Personengruppen können aus einer Datenvielfalt ermittelt werden (in der Realität „überzeugt“ die EDV durch die millionenfach größere Datenmenge, die in kürzester Zeit verarbeitet wird). Vermutungen/Behauptungen können durch entsprechende Kriterienselektion „nur“ verdichtet werden. Hieraus resultiert für das Spiel — und dies ist beabsichtigt —, daß mit „durchschlagendem“ Erfolg aus der Menge der Rollen der tatsächliche „Rollentäter“ auch herausgefunden wird — ein „Erfolg des Datenabgleichs“, der ja hier ungehindert erfolgen konnte.

Im Spiel angelegte „Sonderfälle“

Im Gegensatz zu den sogenannten Indizien-Fällen mit den dazugehörigen Rollen gibt es im Spiel bewußt angelegte Sonderfälle.

Vorfall: „Schmierereien ...“ — Rolle: „Umweltsünder“

Dieser Fall wurde so konzipiert, daß die dazugehörige Täterrolle fehlt, aber aufgrund von Ähnlichkeiten zum Tatfeld eine andere Rolle eine bewußt falsche Fährte legt — es kommt so zu einer falschen Verdächtigung. Hinzu wird nach dem Motto: „Wer einmal in Verdacht geraten ist, bei dem findet sich vielleicht doch noch etwas ...“ das Ermittlungsverfahren über die betreffende Person so gelenkt, daß es einen anderen „Fall“ unbeabsichtigt mit aufdeckt: das Umweltdelikt durch die liegengelassenen Spraydosen (vgl. Rollentext).

Vorfall: „Praktikumsplätze“ — Rolle: „Kritischer Schüler“

Es gibt ebenfalls keine eindeutig auf den Fall bezogene, „positiv“ angelegte Rollenbeschreibung für die Vergabe der Praktikumsplätze. Nur die „Negativrolle“ — kritischer Schüler — wurde angelegt. Hier soll ganz bewußt der subjektiven Interpretation der Daten Vorschub geleistet werden, um zu verdeutlichen, daß durch das Auswerten von Einzeldaten kein ganzheitliches Menschenbild gewonnen werden kann.

Nach dem Planspiel

— Unterrichtsvorschlag —

Gesellschaftliche und soziale Risiken der Personendatenspeicherung

Ziel des folgenden Unterrichts ist das Aufzeigen der gesellschaftspolitischen Dimension der Datenerfassung und Auswertung. Die Möglichkeiten, die sich aus der Speicherung von personenbezogenen Daten in einzelnen Dateien bis zu Datenbanken und aus der Vernetzung verschiedener Dateien ergeben, sollen zu Fragestellungen führen — und zwar nach

- gesellschaftlichen Interessen und Interessengruppen an der EDV,
- der Verfügungs- und Zugangsgewalt über beziehungsweise nach Informationen und Informationssysteme(n),
- der Kontrolle und den gesetzlichen Regelungen bei der personenbezogenen Datenverarbeitung,
- dem Recht auf informationelle Selbstbestimmung.

Zentraler Stellenwert kommt somit der Frage nach dem „Mißbrauch“ von personenbezogenen Daten und den Möglichkeiten und Grenzen von gesetzgeberischen Regelungen zu, wie sie im Bundesdatenschutzgesetz oder zum Beispiel im „weiterreichenden“ Hessischen Datenschutzgesetz (HDSG) verankert sind.

Der folgende Unterrichtsvorschlag kann in drei Themenbereiche gegliedert werden:

- Auswertung des Planspiels und Übertragung der Erkenntnisse auf die gesellschaftliche Praxis. Risiken und Konsequenzen der elektronischen Verarbeitung personenbezogener Daten.
- Fallbeispiele: Beherrschung und Kontrolle einzelner durch die EDV — was kann der Datenschutz leisten?
- Erkundung: „Was passiert mit meinen Daten?“ Datenspeicherung in der Schule.

Die Unterrichtseinheit ist so angelegt, daß sie auf einen Zeitraum von 3 - 5 Doppelstunden begrenzt werden kann. Schwerpunktsetzungen bei den Themenbereichen und bei der Materialauswahl sollten dann jedoch getroffen werden.

Auswertung und Vertiefung der Erfahrungen aus dem Planspiel

Die persönliche Betroffenheit der Schüler/innen aus der Spielerfahrung sollte auf das gelenkt werden, was mit ihren Daten geschieht. Die Schüler/innen erleben zum Beispiel, wie sie als Täter überführt werden oder wie andere sich ein „Bild“ von ihnen machen beziehungsweise machen können, sie erfahren zum Beispiel als Ermittler die eigene „Lust am Datenschnüffeln“ — vielleicht sogar über den engeren Zweck hinaus, sie spüren Macht, aufgrund ihres Informationsvorsprungs, bei der Beurteilung oder Ablehnung einer Person. Sie spüren aber auch Zwänge, denen sie als Vertreter einer Institution (leitender Angestellter, Ermittler usw.) unterliegen — ihr Handeln wird in großem Maße aus der Erwartungshaltung, die eine Rolle an sie stellt, bestimmt, aber auch durch die sogenannten technischen Sachzwänge und Möglichkeiten.

Die Schüler/innen spielen nicht nur vordergründig ihre Rollen — sie identifizieren sich auch teilweise mit ihren Rollen — mit den Rollenfunktionen und Aufträgen. Dabei werden zukünftige Tätigkeiten vorweggenommen — jedoch ohne die entsprechenden Konsequenzen: Der Ernstfall wird „noch“ simuliert. Aus dem Ernstfallcharakter bezieht das Spiel seine Wirkung und Realitätsnähe. In den gespielten Rollen werden die momentane Schülerwirklichkeit widergespiegelt, aber auch zukünftige Lebens- und Verhaltensweisen antizipiert — die gesammelten Erfahrungen hierbei beziehen sich konkret auf:

Erste Spielphase

- Erwachsenenrolle — als Konto- und Scheckkarteninhaber
- Konsumentenrolle — in Verbindung mit der verführerischen Möglichkeit der indirekten Zahlungsweise
- Berufsrolle — als Beschäftigter einer Station
- individuelle Rolle — als: Unfallverursacher / Dieb / Umweltsünder / „Andersdenkender“ oder „Opinionleader“

Zweite Spielphase

Rolle eines:

- polizeilichen Ermittlers
- leitenden Angestellten (Kreissparkasse)
- Unternehmers (Medienbranche)

An dieser Stelle soll die Funktion der Datenerhebung und Speicherung, wie sie in der ersten Spielphase erfolgte, mit der „Nutzung“ der Daten in der zweiten Spielphase gegenübergestellt und verglichen werden.

Die Schüler/innen sollten erkennen, daß die Daten für andere Zwecke verarbeitet wurden, als zu denen sie ursprünglich erhoben wurden. Wie dies im Spiel möglich wurde und welche Probleme und Folgen daraus entstehen können — auch übertragen auf die Wirklichkeit —, sollen nachfolgende Leitfragen thematisieren helfen:

Die Fragen sollten möglichst eng auf die Spielerfahrungen bezogen und an konkreten Beispielen aus den Fallbearbeitungen beantwortet werden.

Welche Voraussetzungen müssen gegeben sein, um eine Person zu reidentifizieren?

- Wie erhält man ein Tätigkeits- und Merkmalsprofil einer Person?
- Wie genau ist ein Personenprofil — und was vermittelt es?
- Welche Auswirkungen können Übermittlungs- oder Verknüpfungsfehler bei der Personenreidentifikation haben?
- Was ergibt sich aus der Tatsache, daß der Computer „nichts vergißt“?

Um das Thema des Datenschutzes zu präzisieren, sollten die Erfahrungen aus der Ermittlungsphase des Spiels detaillierter miteinbezogen werden. Fragen, die sich hierzu stellen:

- Welche einzelnen Daten zu einer Person können zum Beispiel „sensibel“ sein?

- Ist das Zusammenstellen einzelner — auch auf den ersten Blick völlig „harmloser“ — Daten ungefährlich?
- Wer könnte besonderes Interesse an bestimmten einzelnen Daten haben?
- Datenverknüpfungen welcher Art können zu welchen Aussagen führen?

Fallbeispiele

Um die gesellschaftliche Brisanz einer personenbezogenen Datenspeicherung weiter zu verdeutlichen, sollen anhand ausgewählter Dokumente Fälle aus dem Alltag vorgestellt und diskutiert werden.

In diesem Zusammenhang sollten gesetzliche Regelungen und Maßnahmen zum Datenschutz bekanntgemacht werden. Am Beispiel des Hessischen Datenschutzgesetzes können wesentliche Fragen des rechtlichen Datenschutzes erarbeitet werden (beachte: Geltungs- und Anwendungsbereich des HDStG).

Problemstellung und Leitfragen zum Hessischen Datenschutzgesetz

- Was versteht man unter personenbezogenen Daten?
- Was bedeutet / umfaßt Datenverarbeitung?
- Was unterscheidet Daten in Dateien von Akten?
- Warum fallen personenbezogene Daten in Akten unter das HDStG?
- Wo und warum gab es schon früher sogenannte Geheimhaltungsbestimmungen?
- Warum sollen Daten beim Betroffenen direkt und nicht zuerst woanders erhoben werden?
- Warum sollen die Daten bei dem Betroffenen „mit seiner Kenntnis“ erhoben werden?
- Warum muß bei einer personenbezogenen Datenerhebung hingewiesen werden auf:
 - die Rechtsvorschrift für die Datenerhebung,
 - den Erhebungszweck
 - und eventuelle Datenempfänger?
- Was bedeutet der Grundsatz der „Zweckbindung“ bei der Erhebung und Verarbeitung von personenbezogenen Daten?
- Was bedeuten die Ansprüche auf: Benachrichtigung, Auskunft und Berichtigung in bezug auf Datenspeicherung und Verarbeitung?
- Wer kontrolliert die Einhaltung der Datenschutzvorschriften?

Erkundung: „Was passiert mit meinen Daten?“

In dieser Unterrichtssequenz suchen die Schüler/innen selbst nach Beispielen aus dem Alltag, wo ihre Daten bereits überall gesammelt und gespeichert sind (Akten und EDV).

Am Beispiel ihrer Schule (Schulverwaltung) kann diese Erkundung exemplarisch durchgeführt werden. Datenbestände der Schule umfassen Informationen zur Herkunft der Schüler/innen, Beruf der Eltern, Familienstand, Fehlstunden der

Schüler/innen, Leistungsbewertungen der Schüler/innen, usw. — diese und andere Aspekte sollten von den Schüler(n)/innen selbständig „erforscht“ und zusammengetragen werden. Eine arbeitsteilige Vorgehensweise ist hier zu empfehlen. Die Ergebnisse der Erkundungen und eventuell auch Interviews sollten in Gruppenarbeit ausgewertet werden.

Eine zusammenfassende Diskussion in der ganzen Klasse sollte auf die Fragen nach den unterschiedlichen Interessen an den jeweiligen Schüler-Personendaten und nach Widersprüchen bei der Bewertung des Datenschutzes (der Betroffenen, zum Beispiel Lehrer — Schüler) eingehen.

Schlußbemerkung

Ziel der Unterrichtsvorschläge ist, bei den Schüler(n)/innen ein Bewußtsein für den Umgang mit personenbezogenen Daten aufzubauen und sie vor allem für ihren eigenen Datengebrauch zu sensibilisieren. In diesem Sinne sollen die Materialien, Fallbeispiele und Unterrichtsvorschläge eingesetzt werden — eine detaillierte Behandlung, besonders technischer Aspekte oder gesetzlicher Regelungen, würde die unterrichtliche Situation in einem 8. Schuljahr nicht berücksichtigen und den zeitlichen Rahmen des gesamten Unterrichtsprojektes sprengen.

Handreichungen zur Realisation des Spiels

Zur Durchführung des Planspiels

Phase 1:

Zur Durchführung des Planspiels müssen alle benötigten Texte entsprechend der Kopierliste bereitgestellt werden.

Als Einführung in die Thematik erhalten und lesen die Schüler/innen einen einleitenden Text zum Planspiel Datenschutz. Im ersten Teil wird ihnen ein Computernetz erläutert, danach die eigentliche Spielidee vorgestellt. Zu beiden Bereichen sind Fragen abgedruckt. Es empfiehlt sich, die Schüler/innen jeweils einen Textabschnitt einschließlich des anschließenden Fragenblocks bearbeiten zu lassen und anschließend die Antworten gemeinsam zu besprechen. Ein Teil der Fragen dient dem Textverständnis, andere Fragen ermöglichen es, weitergehend über die Funktion eines Computernetzes zu sprechen bzw. zusätzliche Informationen einzubringen. Diese zusätzlichen Fragen können übergangen werden. Am Ende dieser Einführung sollte jede(r) Schüler/in die ersten drei Fragen zur Spielidee sicher beantworten können, damit ein reibungsloser Spielablauf gewährleistet ist.

Danach werden die Scheckkarten ausgeteilt und, nachdem der Spielleiter jedem Mitspieler eine eindeutig festgelegte Nummer zugeteilt hat, von den Schüler(n)/innen ausgefüllt.

Als nächstes werden die Kleingruppen (Markt , Boutique, Disco und Bücherei) gebildet. Diese setzen sich an Gruppentische und lesen und besprechen dort gemeinsam ihre Aufgaben gemäß der jeweiligen Stationsbeschreibung. Dazu werden die

- Stationsbeschreibungen
- Sortimentslisten
- Buchungslisten
- und Kommunikatorzettel

verteilt.

Währenddessen richtet der Spielleiter die Bank ein. Er befestigt dazu die Kontoblätter auf einer Tischreihe. Anschließend bespricht der Spielleiter nochmals offene Fragen mit den einzelnen Gruppen.

Während der anschließenden Spielphase müssen die Stationen mit jeweils mindestens zwei Personen besetzt sein. Dennoch muß jede/r Mitspieler/in auch seiner persönlichen Rolle nachgehen: Innerhalb der Gruppen müssen die erforderlichen Absprachen getroffen werden.

Mit dem folgenden letzten Teil der Vorbereitung wird gleichzeitig das Spiel eröffnet. Der Spielleiter verteilt die persönlichen Rollenbeschreibungen an alle Mitspieler/innen. Zuvor erklärt er den Schüler/innen, daß sie ihre, durch ihre jeweilige Rollenbeschreibung festgelegte Identität absolut geheimhalten müssen, das gilt auch gegenüber ihren Mitspieler(n)/innen in der jeweiligen Kleingruppe.

Das Spiel entwickelt sich, indem ein Teil der Schüler/innen beginnt, ihre Rollen spielerisch an den Stationen umzusetzen. Diese Spielphase ist beendet, wenn alle

Mitspieler die Aufträge in ihren jeweiligen Rollenbeschreibung ausgeführt haben.

Phase 2:

Jeder Mitspieler wahrt das Geheimnis seiner Rollenidentität. Die bisherige Gruppeneinteilung wird aufgehoben, neue Arbeitsgruppen werden gebildet und mit je einer bestimmten Vorfallsbeschreibung konfrontiert (lesen lassen).

Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin erklärt den Gruppen (nach einer Pause der Ratlosigkeit — „Wie soll man das denn rauskriegen?“ —), daß sie zur Bearbeitung ihrer Aufgaben alle gespeicherten Daten, das heißt alle während des Spiels ausgefüllten und verwandten Listen (Kontoblätter, Buchungslisten und Sortimentslisten) verwenden dürfen und sollen.

Im folgenden berät der Spielleiter die einzelnen Gruppen in ihrem Vorgehen, soweit es nötig erscheint.

Nach Abschluß der Bearbeitung der Vorfälle tragen die Gruppen ihre Strategie, ihre Kriterien sowie ihre Ergebnisse vor. Liegt kein eindeutiges Ergebnis vor, ist ein Verhör bzw. eine Befragung der Kandidaten (Fall 4 und Fall 5) denkbar. Die herausgefundenen Mitspieler/innen geben sich danach zu erkennen und lesen ihren Rollentext vor.

Technische Hinweise für einen reibungslosen Spielverlauf

Phase 1:

Die fünf Stationen (Sparkasse, Markt, Boutique, Bücherei, Disco) sollten im Raum deutlich voneinander abgegrenzt und gekennzeichnet werden (Schilder o.ä.).

Ab 24 Mitspieler(n)/innen sollten die Stationen vierfach besetzt sein, um gleichzeitig zwei Kunden bedienen zu können.

Die Mitspielerzahl sollte 30 nicht wesentlich überschreiten.

Die Kontoblätter müssen mit den vergebenen Kontonummern versehen und mit ausreichendem Abstand befestigt werden. Vorschlag: Vier Kontoblätter (das heißt für acht Konten) abwechselnd kopfstehend auf einer beidseitig zugänglichen Bank aufkleben. Damit können gleichzeitig vier Mitspieler/innen Buchungen vornehmen.

Die Rollen R 1 bis R 5 dürfen nur einmal vergeben werden. Die übrigen Rollen R 6 bis R 8 werden entsprechend der Klassenstärke mehrfach vergeben.

Bei der Vergabe der Rollen sollte psychologisches Geschick die Auswahl leiten. Die Inhaber der Schlüsselrollen R 1 bis R 5 müssen sich in der zweiten Spielphase gegebenenfalls einem Verhör beziehungsweise einer Befragung stellen; sicher nicht jedermanns Sache.

Der Spielleiter bzw. die Spielleiterin notiert sich, welchen Schüler(n)/innen er unter welcher Scheckkartennummer eine der Schlüsselrollen zugewiesen hat. Dies ist wichtig, damit für die zweite Spielphase eine sinnvolle Gruppeneinteilung vorgenommen werden kann.

Im Zusammenhang mit ihrer Rolle auftretende Fragen sollten die Mitspieler/innen nur mit dem/r Spielleiter/in abklären, um ihre Identität zu wahren.

Während des Spiels achtet der Spielleiter darauf, daß:

- Bei jeder Tätigkeit der Ausweis vorgelegt wird.
- Bei jeder Tätigkeit der Datenaustausch vom Kommunikator mit Hilfe eines Kommunikatorzettels durchgeführt wird, der anschließend dem Kunden als Quittung ausgehändigt wird.

Phase 2:

Bei der Einteilung der Ermittlungsgruppen muß darauf geachtet werden, daß der jeweils zu Ermittelnde (R 1 — R 5) nicht Mitglied der entsprechenden Gruppe ist.

Der/die Spielleiter/in befestigt die Buchungs- und Sortimentslisten mit Klebestreifen auf den Tischen der Stationen, damit die Datenspuren für alle Gruppen zugänglich bleiben.

Die Untersuchung eines einzelnen Vorfalls kann auch an mehrere Gruppen vergeben werden, um Unterschiede in der Strategie aufzuzeigen.

Kopierliste zum Planspiel

Anzahl der Kopien	Inhalt
1mal je Teilnehmer	Einleitender Text
je 6 Teilnehmer 1mal	Scheckkarten
je 2 Teilnehmer 1mal	Kontoblätter
je 2 Teilnehmer 3mal	Kommunikatorzettel
	Rollenbeschreibungen:
1mal	Langeweile — was tun?
1mal	Du wünschst dir ...
1mal	Deiner neuen Freundin ...
1mal	Du bist ein ...
1mal	Du hast dich
8mal je nach Teilnehmerzahl	Ein Bummel in ...
8mal je nach Teilnehmerzahl	So ein eigenes ...
8mal je nach Teilnehmerzahl	Gleich im Anschluß ...

	Stationsbeschreibungen:
4mal	Supermarkt
4mal	Boutique
4mal	Disco
4mal	Bücherei
	Sortiment/Katalog für:
4mal	Supermarkt
4mal	Boutique
4mal	Bücherei
	Buchungsliste für:
4mal	Supermarkt
4mal	Boutique
4mal	Disco
4mal	Bibliothek
	Vorfallsbeschreibungen:
3mal	Fall: Unfall — Kratzer ...
3mal	Fall: Schmierereien ...
3mal	Fall: In der Schule ...
3mal	Fall: Jugendlicher ...
3mal	Fall: Praktikumsplätze ...

Die Scheckkarten und die Kommunikatorzettel müssen nach dem Kopieren auseinander geschnitten werden. Die Kontoblätter sind für je zwei Mitspieler/innen vorgesehen und brauchen nicht getrennt zu werden.

Auf eine besondere Kennzeichnung zur Unterscheidung der einzelnen Rollen wurde verzichtet, um die Geheimhaltung der Identitäten nicht zu gefährden. Zur Unterscheidung dient der jeweilige Textanfang. Der/die Spielleiter/in muß durch geschicktes Vorsortieren seiner Unterlagen sicherstellen, daß die Schlüsselrollen (R 1 bis R 5) an die dafür vorgesehenen, zuverlässigen Mitspieler/innen ausgegeben werden!

Materialien zum Spiel

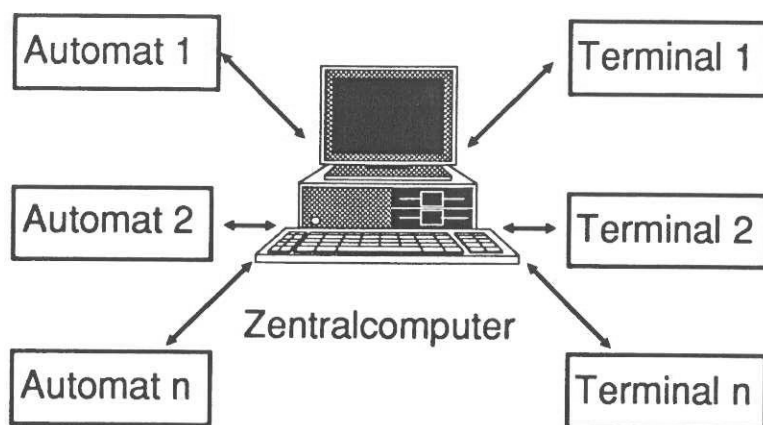
Einleitender Text zum Planspiel

— für die Mitspieler —

Was ist ein Computernetz?

Die Einführung der Bankcomputer hat es ermöglicht, auch nach Kassenschluß Bargeld vom eigenen Konto abzuheben. Der Bankkunde steckt dazu seine maschinenlesbare Scheckkarte in den Schlitz des Bargeldautomaten und gibt seine Geheimnummer sowie den gewünschten Betrag ein. Der Computer im Automaten liest die Personendaten von der Karte und übermittelt sie zusammen mit den Eingaben über eine Kabelverbindung an den Zentralcomputer der Bank. Der Zentralcomputer überprüft diese Daten. Wenn alles stimmt, veranlaßt er den Bargeldautomaten zur Auszahlung und bucht den entsprechenden Betrag vom Konto des Kunden ab. Anderenfalls verweigert er die Auszahlung. Ein Drucker protokolliert Kartenummer, Ort, Zeit und Betrag für spätere Überprüfungen.

Immer mehr Filialen bieten diesen Service, indem sie solche Automaten, die alle mit dem Zentralcomputer verbunden sind, außerhalb ihrer Geschäftsräume aufstellen. Ein solches System nennt man ein Computernetz. Ebenfalls in dieses Netz eingebunden sind die Terminals der Kassierer. Neuerdings werden ähnliche Terminals auch zur Bedienung durch den Kunden in den Geschäftsräumen aufgestellt. Auch Bargeldautomaten sind im Inneren von Banken zu finden.



Die folgenden Fragen sollen dir helfen, die Bedeutung und Arbeitsweise eines solchen Computernetzes genauer zu verstehen. Zur Beantwortung dieser und späterer Fragen mußt du außer dem Text noch deinen eigenen Sachverstand bzw. andere Informationsquellen benutzen.

Fragen zum Text

- Früher wurden Konten ohne, heute werden sie mit Computern geführt. Wie wurde / wird ein Konto mit der alten beziehungsweise neuen Technik geführt?
- Wie war / ist es möglich, daß man von verschiedenen Filialen aus den aktuellen Kontostand erfahren kann?
- Was heißt: Der Zentralcomputer überprüft die Daten?

- Wie reagiert ein Bargeldautomat, wenn die Geheimnummer wiederholt falsch eingegeben wird?
- Warum ist es nötig, ein schriftliches Protokoll anzufertigen?
- Wodurch unterscheiden sich Kunden- und Kassiererterminal?
- Wie funktioniert ein maschinenlesbarer Ausweis?
- Wozu dient die Geheimnummer?

In naher Zukunft werden wir kaum noch Bargeld benötigen. Es ist geplant, die Registrierkassen der Geschäfte durch Kassenterminals zu ersetzen, die so wie die Bargeldautomaten in das Computernetz der Banken eingebaut werden.

Beim Einkauf im Supermarkt stecken wir dann unsere maschinenlesbare Scheckkarte in den Schlitz des Kassenterminals. Kaufpreis und Kontonummer werden an den Zentralrechner übermittelt, der unser Konto entsprechend belastet und dem Terminal zurückmeldet, daß die Ware bezahlt ist. Ebenso würden wir in der Boutique, in der Diskothek, in der Bibliothek und überall sonst bezahlen — nur mit unserem „Ausweis“, ohne Bargeld oder Schecks, sozusagen materiellos, eben elektronisch. Und wenn mal etwas schiefgehen sollte, kein Problem: Bei jedem Einkauf haben wir ja eine Datenspur im Protokoll der Kasse und im Zentralrechner hinterlassen. Damit läßt sich im nachhinein vieles aufklären.

Weitere Fragen zum Text

- Wie kommt der Supermarkt zu seinem Geld?
- Woraus besteht die Datenspur
 - a) an der Kasse?
 - b) im Zentralcomputer?
- Hinterlassen wir bei unseren heutigen Bargeldgeschäften ebenfalls eine persönliche Datenspur?
- Können wir überall auf Bargeld verzichten?
- Welche Konsequenzen hätte ein längerer Ausfall dieses Computernetzes?

Die Spielidee

In dem folgenden Planspiel wollen wir einen solchen bargeldlosen Zahlungsverkehr simulieren und erfahren, welche Konsequenzen das Hinterlassen von persönlichen Datenspuren in einem vernetzten System haben kann.

Stellt euch dazu folgende Situation vor:

In eurer Stadt hat sich die Kreissparkasse entschlossen, junge Leute an die elektronische Zahlungsweise zu gewöhnen. Alle Jugendlichen können ab sofort ein Konto eröffnen, über das sie mit einer maschinenlesbaren Scheckkarte verfügen können. Wichtig für das Gelingen dieses Vorhabens war es, daß Einrichtungen und Geschäfte an dem Versuch teilnehmen, die für eine jugendliche Kundschaft attraktiv zu sein scheinen: ein Supermarkt, eine Boutique, die Stadtbücherei und die Disco.

Im Spiel gibt es keine richtigen Terminals und keine richtigen Scheckkarten. Dafür werden wir selbst die Vorgänge spielen und mit Zettel und Bleistift die Daten festhalten, die in einem wirklichen Computernetz elektronisch eingegeben, übermittelt und gespeichert werden. Jede/r Mitspieler/in erhält seine persönliche, „maschinenlesbare“ Scheckkarte, die er bei jeder Erledigung vorlegen muß. Mit ihr

weist man die eigene Identität und damit die Verfügungsberechtigung für das Konto nach.

Alle Mitspieler/innen haben zwei Aufgaben:

- Sie spielen als Gruppe, je nach Stationsbeschreibung, an den Stationen die Angestellten einer bestimmten Einrichtung.
- Gleichzeitig, als Privatperson, ist aber jeder auch Kunde dieser Einrichtungen und erledigt dort seine Geschäfte gemäß einer ihm zugeteilten individuellen Rollenbeschreibung.

Dazu wird die Klasse in Gruppen auf die einzelnen Stationen verteilt. Etwa die Hälfte einer jeden Gruppe geht ihren persönlichen, durch die Rollenbeschreibung bestimmten Geschäften nach, während die anderen den Betrieb führen, bis sie abgelöst werden.

An einem Beispiel wollen wir uns klarmachen, wie unsere vernetzte Gesellschaft funktioniert:

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartenummer: 7	Abgebucht?	
Betrag in DM: 4		
Absender: Supermarkt		

Fratz mit Scheckkartenummer 7 soll aufgrund seiner Rolle im Supermarkt eine Tüte Chips und zwei Flaschen Cola kaufen. Er geht zu der entsprechenden Station, legt seinen Mitschüler(n)/innen seine Karte vor und äußert seinen Wunsch. Aus der Sortimentsliste stellt die Supermarktgruppe die Kaufsumme von 4,— DM zusammen (Im Spiel wollen wir immer nur glatte DM-Beträge unter 100,— DM verwenden, denn wir müssen ja alles selbst ausrechnen): eine Arbeit, die in der Wirklichkeit die Computerkasse übernimmt. Ein/e Mitspieler/in der Station übernimmt jetzt die Funktion der Vernetzung. Er/sie schreibt den dem Bankcomputer zu übermittelnden Datensatz auf einen Kommunikatorzettel und „geht“ damit als Kommunikator „durch das Kabel“ zum Zentralcomputer der Bank. Diese Station ist menschenleer, denn sie stellt ja eine Maschine dar. Auf einer Tischreihe findet er/sie die Kontoblätter der einzelnen Mitspieler/innen und sucht sich dort das Konto mit der Nummer 7 heraus. Jetzt übernimmt er/sie die Tätigkeit des Zentralcomputers, indem er/sie die fettgedruckten Neueinträge vornimmt.

Kontonummer: 7

Kontostand alt	
Buchungsbetrag	Auftraggeber/in

Kontostand neu	
=====	

100,-- DM	<input type="text" value="Disco"/>
- 15,-- DM	

85,-- DM	<input type="text" value="Fratz"/>
+ 11,-- DM	

96,-- DM	<input type="text" value="Supermarkt"/>
- 4,-- DM	

92,-- DM	<input type="text"/>

DM	

Dem Kontoblatt kann man entnehmen, daß Fratz zuvor 11,— DM eingezahlt und davor für 15,— DM in der Disco war. Datum und Zeit notieren wir in unserem Spiel nicht, damit es nicht zu unübersichtlich wird.

Nachdem der Kommunikator die letzten beiden Zeilen auf dem Kontoblatt hinzugefügt hat, bringt er den Zettel mit der Rückmeldung: „Abgebucht? ja“ an die Kasse zurück. Damit weiß die Ladenkasse, daß die Ware bezahlt ist. Fratz bekommt keine wirkliche Ware, aber statt dessen den Kommunikatorzettel, auf dem ihm Cola und Chips quittiert werden.

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartenummer: 7	Abgebucht?	4,-- DM
Betrag in DM: 4	ja	
Absender: Supermarkt		

Der/die andere Mitspieler/in führt das Protokoll des Marktes,

Kassenprotokoll Supermarkt

Scheckkarten-Nummer	Anzahl / Artikel	Preis in DM
7	1 Chips	2,-
7	2 Cola	2,-

wie es in der Wirklichkeit die Kasse macht. Damit ist der Einkauf von Fratz beendet.

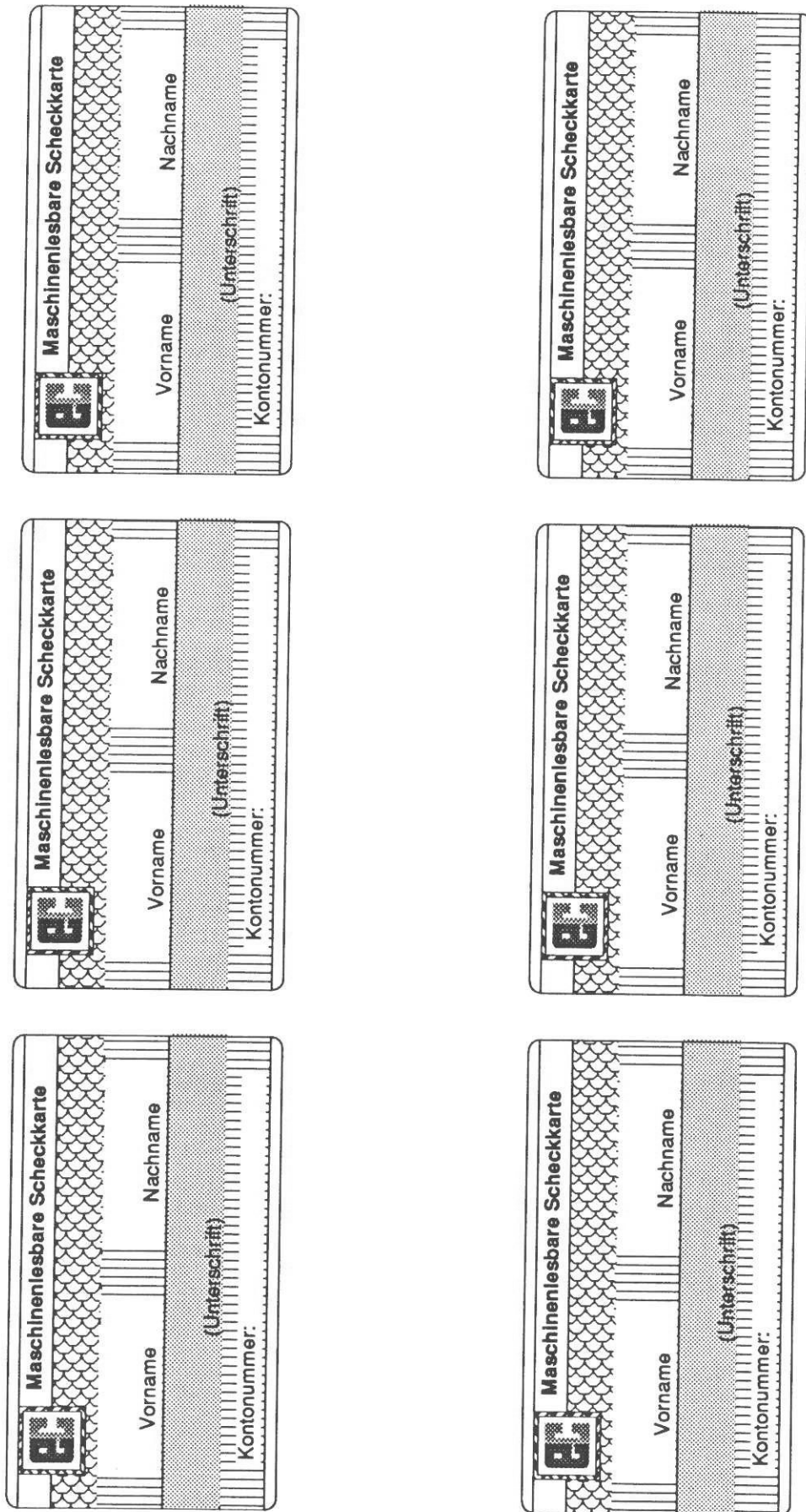
Soll ein/e Mitspieler/in eine Bareinzahlung auf sein Konto vornehmen, so verbucht er/sie diese selbst auf seinem Kontoblatt. Dabei wird nicht geschummelt, denn in diesem Moment stellt man ja einen Teil des Computernetzes dar.

So wie es schon heute Auszahlungsterminals gibt, sind für die Zukunft in den Banken auch Einzahlungsgeräte denkbar. Die Bank der Zukunft scheint, wenn überhaupt, nur noch von Kunden bevölkert zu sein.

Fragen zur Spielidee

- Welche Aufgaben hat:
 - a) der Kunde?
 - b) die Supermarktgruppe?
- Der Kommunikator simuliert die Vernetzung. Was hat er dabei eigentlich im einzelnen zu tun?
- Was macht der einzelne im Spiel, wenn er Geld auf sein Konto einzahlen möchte?
- Wie arbeitet eine moderne Computerkasse, der keine Preise mehr eingegeben werden müssen?
- Wie stellst du dir die Arbeitsweise eines Einzahlungsgerätes vor?

Scheckkarten



Kommunikator—Zettel

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartennummer:	Abgebucht?	
Betrag in DM:		
Absender:		

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartennummer:	Abgebucht?	
Betrag in DM:		
Absender:		

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartennummer:	Abgebucht?	
Betrag in DM:		
Absender:		

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartennummer:	Abgebucht?	
Betrag in DM:		
Absender:		

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartennummer:	Abgebucht?	
Betrag in DM:		
Absender:		

An den Zentralcomputer	Zurück an die Kasse	Quittung über
Kartennummer:	Abgebucht?	
Betrag in DM:		
Absender:		

Rollenbeschreibungen

Rollenbeschreibung R 1

Scheckkarten-Nr.: _____

Langeweile — was tun? Der Abend ist gerettet — du triffst dich mit Freunden, Isolde ist auch dabei, in der Disco. In der Boutique „Those“ gibt es neue Sweatshirts mit ganz individuellen Aufdrucken — dies wäre die passende Aufmachung für die Disco, aber auch für den Sonntagnachmittagsspaziergang, damit man sich so richtig gut abhebt vom Rest ...

- Du fährst zuerst mit dem Fahrrad in die Stadt das Sweatshirt kaufen, das mit dem Aufdruck: vorne mit rhythmisch zuckenden Strichmännchen in grellen Leuchtfarben und hinten das gleiche, nur auf den Kopf gestellt — das ganze für 45,- DM und garantiert leuchtecht — auch in Größe L ! Du behältst das neue Sweatshirt gleich an.
- Jetzt machst du noch einen Abstecher zum Supermarkt — da gibt es in der Musikabteilung die Super-LP von „Bleifrei“ für 20,— DM.
- Du hast noch Zeit für weitere Einkäufe: fahre noch einmal in den Supermarkt und kaufe das getestete Allwetter-Schutz-Putzmittel mit dem Faktor A (gegen statische Aufladung) für deine Fahrradkosmetik. Kostet ja nur 4,— DM. Eine Tüte Chips und Schokolade kannst du dir auch noch leisten.
- Endlich Abend — du gehst in die Disco. Du „bezahlst“ den Eintritt von 5,— DM mit deiner Scheckkarte. Auch die Getränke, in dieser Nacht kommen 14,— DM zusammen, werden vom Konto abgebucht.

Der Abend ist gut gelaufen, du bist aufgedreht, und die fetzige Stimmung in dir überträgt sich auf deinen Fahrstil. Am Ende der Disco-Straße verreißt du die Kurve und kratzt an einem verschlafenen Opel-Manta mit dem Pedal entlang — cool bleiben! Das Fahrrad war's ja, und es ist dunkel, und keiner hat es gesehen: nichts wie weg. Die LP, die in der Tüte am Lenker baumelt, hat zum Glück nichts abbekommen ...

- Aber ... Am nächsten Tag kehrst du nicht zum Tatort zurück, sondern suchst dir in der Stadtbücherei zur Ablenkung ein bis zwei Comic-Hefte aus. Zahle auch gleich die Mahngebühr von 2,— DM für die zu spät zurückgebrachten Hefte.

Rollenbeschreibung R 2

Scheckkarten-Nr.: _____

Du wünschst dir schon lange einen richtigen guten Fotoapparat und sparst dafür dein Taschengeld — aber es reicht doch noch nicht aus. Eine Spiegelreflexkamera kostet so um die 450,— DM! Um an Geld zu kommen, fällt dir das alte Fahrrad von deinem älteren Bruder ein, das verschlafen und verrostet im hintersten Kellerwinkel steht. Ein neuer Anstrich im Rallye-Look, und schon klingelt's in der Kasse — aber keiner von der Familie darf etwas davon wissen ...

- Zuerst suchst du die Stadtbücherei auf und leihst dir aus der Reihe „Hobby-Bücher“ den Band über „Fahrradreparaturen: Lackarbeiten - richtig gemacht“ aus. Da du noch keinen Leseausweis besitzt, mußt du 5,— DM Gebühr bezahlen.
- Du gehst in den Supermarkt und kaufst Schleifpapier und rote Farbe in der Spraydose — damit es schneller geht und profihafter aussieht. Da du dich im Verbrauch der Farbe nicht auskennst, nimmst du gleich vier Spraydosen.

Im nahegelegenen Waldstück erledigst du ganz still und heimlich die Verwandlung des alten Rostesels zum Gold-Dukatenesel, und am Samstag auf dem Flohmarkt wird es vielleicht schon klappen ... Die leeren Spraydosen bleiben gleich im Wald versteckt liegen ... Und Samstag auf dem Flohmarkt klingelt's vielleicht schon in der Kasse ...

- Zahle die 20,— DM von Deiner Oma auf Dein Bankkonto ein.
- Du hast noch Zeit für weitere Einkäufe — in der Boutique kaufst du ein Sweatshirt — die 45,— DM, die von deinem Konto abgebucht werden, erhältst du ja von Deinen Eltern zurück.
- Am Abend erholst du dich von deiner mehrwertschaffenden Arbeit in der Disco — Scheckkarte nicht vergessen! Die 5,— DM für den Eintritt und die 6,— DM für die Getränke werden abgebucht.

Rollenbeschreibung R 3

Scheckkarten-Nr.: _____

Deiner neuen Freundin möchtest du durch tolle Geschenke und Einladungen imponieren. Die regelmäßigen Taschengeldüberweisungen auf dein Konto reichen aber für diese kostspieligen Angebereien nicht aus und verleiten dich zu regelmäßigen „Zugriffen“ auf das Bargeld deiner Mitschüler — besonders leichtes Spiel hast du während der Turnveranstaltungen, wenn Schüler/innen ihre Wertsachen in den abgelegten Taschen oder Kleidern belassen. Obwohl du dich als großzügiger „Beglücker“ der weiblichen Menschheit fühlst, bleibt das, was du machst, Diebstahl!

- Geh zur Bank und zahle die gestohlenen 35,— DM auf dein Konto ein.
- Kaufe in der Boutique einen schmalen, silbernen Armreifen für ca. 40,— bis 60,— DM ein. Dies ist ein repräsentatives Geschenk für deine Freundin.
- Diesmal sind es 20,— DM, die du auf dein Konto einzahlst.
- Deine Freundin hört gerne auf dich, aber auch Pop-Musik — das neue Dreifachalbum ihrer Lieblingsgruppe, erhältlich im Supermarkt für nur 22,— DM, ist genau das Richtige — kauf es!
- Du warst wieder erfolgreich — zahle 30,— DM auf dein Konto.
- Mittwoch ist Disco-Abend! Du spendierst natürlich deiner Freundin den Eintritt: Das sind dann 10,— DM für euch zusammen, und die Getränke von 25,— DM werden auch von deinem Konto abgebucht. Das ist zwar teuer, aber verfehlt seine Wirkung nicht.
- Deine Mitschüler/innen waren schon wieder leichtsinnig, und du mußt zur Bank gehen. Zahle getrennt einmal 10,— DM und einmal 25,— DM ein.
- Wieder ein Geschenk: ein verrücktes Halstuch — teuer, aber verdammt feminin! Kauf es in der Boutique!
- Freitag ist auch Disco-Abend. Eintritt und Getränke werden von dir übernommen: 10,— DM für Eintritt und 20,— DM für Getränke.

Rollenbeschreibung R 4

Scheckkarten-Nr.: _____

Du bist ein Musikfan und Medienspezialist.

- Der neue Walkman ist wahnsinnigsupergünstig im Angebot — wo? Im Supermarkt natürlich! Du „walkst“ zum Supermarkt und läßt dir 55,— DM für die Betäubungsgenußmaschine abbuchen.
- Du würdest dein letztes T-Shirt für die neuesten Schallplatten ausgeben — kauf gleich drei LPs zu je 15,— DM in der Plattenabteilung der Boutique — du hast freie Auswahl.
- Wo erholt man sich so richtig von der Geräuschkulisse tagsüber? Natürlich in der Disco — laß dir 5,— DM für Eintritt und 6,— DM für Getränke abbuchen.
- Gratuliere! Du hast 100,— DM in bar gewonnen — beim Star-Quiz, den die Boutique veranstaltete. Zahle den Betrag gleich auf dein Konto ein.
- Video ist dein zweites Hobby und wird schon fast zur täglichen Freizeitpflicht. Video-Kassetten gibt es jetzt auch in der Boutique zum Ausleihen, z.B. die Video-Clips deiner Walkman-Stars. Leih dir zwei Kassetten aus.
- Heute abend wieder: Musik pur! ... in der Disco. 5,— DM für Eintritt und 4,— DM für Getränke werden abgebucht.
- Und noch ein Plattenkauf im Supermarkt? Nein — du leihst dir in der Stadtbücherei die neuesten Musik-Video-Zeitschriften aus. Zahle auch gleich mit deiner Scheckkarte die Mahngebühr von 2,— DM.
- Solltest du noch etwas auf deinem Konto haben, kauf Dir was — oder bastel dir vielleicht selbst mal eine Trommel.
- Auch am Wochenende „endest“ du in der Disco. Es kostet Dich 5,— DM Eintritt und 4,— DM für Getränke.

Rollenbeschreibung R 5

Scheckkarten-Nr.: _____

Du hast dich mal wieder in der Schule geärgert — ein Gefühl der Ohnmacht kommt in dir auf, doch eher überzeugt es dich in deiner Meinung, so weiterzumachen ... Was war passiert? Eigentlich nichts: Dein Äußeres eckte bei Pauker A an, und Pauker B fand deine Kommentare zu einseitig und radikal (... hat wohl von der „stürmischen“ Jugend noch nichts gehört ...), aber auch das angepaßte Verhalten einiger Klassenkamerad(en)/innen gab dir den Rest. Du denkst an die Sozialkunde stunde, in der du die Absicht, bei Greenpeace gern mitzuarbeiten, geäußert hast. „Da kann man ja sowieso nichts machen ...“ oder „Dafür wäre mir meine Zeit zu kostbar ...“ — diese und ähnliche Aussagen deiner Mitschüler/innen gehen durch deinen Kopf ...

- Mit dem Ziel, dich noch genauer zu informieren, gehst du auf dem Heimweg nach der Schule zuerst in die Bücherei und leihst dir ein Buch zum Thema „Greenpeace und der Umweltschutz“ und „Die Rechte als Schüler, Tips für die SV-Arbeit“ aus. Deine Scheckkarte hast du dabei — du hast ja noch keinen Leseausweis und mußt dafür eine Grundgebühr von 5,— DM bezahlen.
- Für ein Objekt, das du für den Kunstunterricht machen willst, kaufst du im Supermarkt drei Dosen rote Sprayfarbe und noch einige Süßigkeiten — wenn du willst.
- Die neue Schallplatte „Unsere Welt — Songs + Texte“ gab's im Supermarkt „natürlich“ noch nicht — du gehst in die Boutique und fragst nach diesem Titel. Wenn sie vorrätig ist, gehen 17,— DM von deinem Konto ab.
- Für die Jugendgruppe, in der du mitmachst, solltest du Schreibmaschinpapier besorgen: geh bitte noch einmal zum Supermarkt und kauf dort ein Paket (100 Blatt).

Rollenbeschreibung R 6

Scheckkarten-Nr.: _____

Ein Bummel in der City wird mit deiner Scheckkarte noch bequemer, denn selbst spontane Wünsche können nun sofort erfüllt werden — ein Guthaben sollte natürlich auf deinem Konto sein!

- Kaufe zuerst im Supermarkt für deine geplante Fete Getränke ein: Cooly-Cola soll es z.B. im Sonderangebot geben. Wähle aus dem Angebot selbst aus. Chips oder Kekse willst du auch noch mitnehmen.
- Deine Schwester hat bald Geburtstag — in der Schülerboutique gibt es ganz witzige Dinge, zum Beispiel: Modeschmuck, Bleistifte mit Erdbeerduft oder Schallplatten. Sieh dich um — und entscheide dich für etwas!
- Zahle folgende Geldbeträge auf dein Konto ein: 30,— DM Taschengeld und die 15,— DM fürs Babysitten.
- Schon seit einiger Zeit liegt dir deine Mutter im Ohr: „Ich kann deinen alten Pulli nicht mehr sehen, er hängt und schleift ...“ Bevor die ganze Familie sich zum Zwangseinkauf in Bewegung setzt, geh selbst in die Boutique und kauf dir einen Pullover — oder so was ähnliches. Denk aber an eine langen Arme!
- Du hast noch Zeit für weitere Einkäufe — oder du schaust mal in die Bücherei rein — ja?
- Ein alter Freund, der dir noch Geld schuldet, läuft dir über den Weg. Geh noch mal zur Bank und zahle die Summe auf dein Konto ein: einen Betrag zwischen 5,— DM und 20,— DM.
- Es ist bereits Abend, und da du nichts vorhast, könntest du in die Disco gehen. Na, wie wär's? — oder mußt du dich noch für die Bio-Arbeit vorbereiten? - dann geh nach Hause.

Rollenbeschreibung R 7

Scheckkarten-Nr.: _____

So ein eigenes Konto zu haben, ist schon eine tolle Sache, und mit der bargeldlosen Bezahlung fühlt man sich wie ein Erwachsener.

- Du gehst gerade am Supermarkt entlang und überlegst dir, ob du noch etwas für deine „Bastelarbeit“ einkaufen müßtest — da war doch noch etwas — richtig: Farbe in der Spraydose. Überlege selbst, welchen Farbton und wie viele Dosen du benötigst, auch ob du noch weitere Werkzeuge brauchst.
- Du mußt noch zur Bank — dein Taschengeld einzahlen: diesmal 15,— DM und einen gesparten Betrag bis 40,— DM — entscheide über die Summe selbst!
- Du sollst deinem/r Bruder/Schwester die neueste Schallplatte mitbringen — geh in die Schülerboutique zum Einkauf und wähle eine LP selbst aus.
- Geh in die Bücherei und leih dir ein Buch deiner Wahl aus. Bezahle auch gleich deinen Leseausweis — er kostet 5,— DM
- Deine Eltern verreisen für zwei Tage — du mußt noch einmal in den Supermarkt, Lebensmittel einkaufen: was dir so schmeckt — Überlebensration. Wähle aus der Angebotsliste bis zu vier Artikel aus.

Rollenbeschreibung R 8

Scheckkarten-Nr.: _____

Gleich im Anschluß an die Schule gehst du in die Stadt. Du willst Bücher in die Stadtbücherei zurückbringen, und es bleibt auch noch genug Zeit für einen Bummel in der Geschäftsstraße. Deine Scheckkarte hast du ja immer bei dir.

- Zuerst kommst du an der Schülerboutique vorbei — die neuen Sweatshirts für „nur“ 45,— DM sind umwerfend toll — aber auch der Gedanke an die neue Schallplatte von ... du hast die Wahl — entscheide dich für eine oder gleich für beide Möglichkeiten.
- Die Sparkasse liegt auf deinem Weg, und da du noch Bargeld mit dir herumschleppst, zahle eine Summe zwischen 10,— DM und 50,— DM auf dein Konto ein.
- Du sollst noch Lebensmittel besorgen — was man so braucht: Getränke, Brot und Wurst oder Käse. Wähle aus dem Angebot ca. 2 — 3 Artikel aus. Für deinen Vater sollst du noch drei Spraydosen Farbe mitbringen — auch aus dem Supermarkt.
- Zuletzt gehst du in die Stadtbücherei und suchst dir eine interessante Lektüre aus. Für die zu spät zurückgebrachten Bücher zahlst du 2,— DM Mahngebühr.
- Die T-Shirts für „nur“ 45,— DM sind umwerfend toll — aber auch der Gedanke an die neue Schallplatte von ... du hast die Wahl — entscheide dich für eine oder gleich für beide Möglichkeiten. Die Scheckkarte hast du ja immer bei Dir.
- Deine Freunde wollen noch am Abend in die Disco — überlege, ob du noch mitgehst. Vergiß deine Scheckkarte nicht.

Stationsbeschreibungen

— mit Sortiment-, Katalog- und Buchungslisten —

Supermarkt „pro op“ (Stationsbeschreibung)

Der Supermarkt „pro op“ hat sich dem stadtweiten Versuch der Sparkasse angeschlossen und neben den Geldkassen eine bargeldlose Computer-Kasse installiert. Sie funktioniert in der Realität folgendermaßen:

Kunden schieben — nachdem sie sich die Waren ausgesucht haben — die Computerkarte in einen Schlitz der automatischen Kasse. Die Kasse ist mit dem Sparkassen-Computer verbunden. Der Betrag wird automatisch vom Konto des Karteninhabers abgebucht.

Supermarktgruppe — Aufgabe

Zu euch in den Supermarkt kommen viele Kunden. Euer Warensortiment (Auszug) ist auf der Liste, die ihr vor euch liegen habt, aufgeführt. Der Liste könnt ihr auch die Preise entnehmen.

Jemand von euch (Verkäufer/in) sollte die Liste überwachen und jeweils kurz ausrechnen, für welche Summe der/die einzelne Kund(e)/in etwas gekauft hat (in der Realität würde dies natürlich die automatische Kasse tun). Auf einer vorbereiteten „Computer“-Liste, dem Kassensprotokoll, trägt der/die Verkäufer/in die Scheckkartennummer des/r Käufers/in und den Warennamen, eventuell auch die Anzahl, ein. Ein anderer / eine andere von euch „spielt“ die „Kommunikation“ zwischen der Ladenkasse und dem Sparkassen-Computer. Dies geschieht folgendermaßen:

Während der Kunde etwas kauft, läuft der Kommunikator schnell zur Sparkasse und bucht die Kaufsumme vom Guthaben auf dem Konto des Kunden ab. Außerdem notiert er den Buchungsgrund in die dafür vorgesehene Spalte der Liste. Nun läuft der Kommunikator zurück zum Supermarkt und bringt den Zettel mit der Rückmeldung „Abgebucht? ja“ an die Kasse zurück. Die Supermarktgruppe füllt das noch offene Feld als Quittung aus und übergibt den ausgefüllten Zettel dem Kunden. Dieser erhält den Zettel als seine Quittung für den von ihm zu Ende gebrachten Einkauf.

Das, was der „Kommunikator“ tut, würde in der Realität in nur wenigen Bruchteilen einer Sekunde — und zwar tausendfach zwischen vielen Geschäften, Behörden usw. und der Sparkasse — geschehen.

Die Kassenautomaten sind mit dem Zentralcomputer der Sparkasse vernetzt. Was pausenlos passiert, ist: aufrufen des jeweiligen Kontos, verbuchen und dem Kunden signalisieren, daß er mit den ausgesuchten Waren die Schranke am Kassenautomaten passieren kann.

Stadtbücherei (Stationsbeschreibung)

Die Stadtbücherei hat sich dem stadtweiten Versuch der Sparkasse angeschlossen. Eine Registrierkasse ist per Kabel mit dem Zentralcomputer der Stadtsparkasse verbunden.

Die Bücher und Zeitschriften können sich die Benutzer zwar kostenlos ausleihen, jährlich ist allerdings für den Leseausweis ein Betrag von 5,— DM zu entrichten. Außerdem werden Mahngebühren auf diesem Weg automatisch abgebucht (achtet auf die Liste!). Das Abbuchverfahren funktioniert folgendermaßen:

Muß ein Benutzer / eine Benutzerin die Monatsgebühr oder Mahngebühren entrichten, schiebt er / sie seine Computerkarte in den Schlitz der automatischen Kasse der Stadtbücherei. Der Kassenscomputer meldet dem Zentralcomputer der Sparkasse den Vorgang, und der Zentralcomputer bucht den Betrag vom Konto des Benutzers / der Benutzerin ab. Der Betrag wird automatisch vom Konto des Karteninhabers / der Karteninhaberin abgebucht.

Büchereigruppe — Aufgabe

Eure Bücherei ist die offizielle Stadtbücherei. Zu euch kommen viele Büchereimitglieder. Jeder, der eine automatisch ablesbare Computerkarte (mit Kartenummer) der Kreissparkasse hat (es sind Jugendliche der Stadt und des Landkreises), ist auch Mitglied der Stadtbücherei. Was es bei euch zum Ausleihen gibt, entnehmt ihr der Liste eurer Bestände (Auszug).

Jemand von euch, am besten abwechselnd, spielt den/die Verleiher/in (Bibliothekar/in). Auf der Bestandsliste vermerkt ihr die Mitgliedsnummer des- oder derjenigen, der/die das entsprechende Buch, die Zeitschrift ausgeliehen hat (Liste). Das Mitglied darf die Bücherei erst dann verlassen, wenn es auch den Mitgliedsbeitrag und/oder die noch ausstehenden Mahngebühren über die automatische Kasse hat abbuchen lassen.

Ein anderer / eine andere von euch „spielt“ die „Kommunikation“ zwischen dem Abbuchautomaten und der Sparkasse. Dies geschieht folgendermaßen:

Nachdem ein Mitglied etwas ausgeliehen hat, läuft der Kommunikator schnell zur Sparkasse und bucht den Gebührenbetrag vom Konto des Kunden ab. Außerdem notiert er den Buchungsgrund (Absender: Bücherei). Nun läuft der Kommunikator zurück zur Bücherei und bringt den Zettel mit der Rückmeldung „Abgebucht? ja“ an die Kasse zurück. Die Büchereigruppe füllt das noch offene Feld als Quittung aus und übergibt den ausgefüllten Zettel dem Kunden. Der hat nun seinen Beleg für das, was er in der Bücherei erledigt hat.

Der Kommunikator spielt, was in der Realität von den vernetzten Computern sekundenschnell ausgeführt wird: fragen (nach dem jeweiligen Kontostand), verbuchen und dem Kunden signalisieren, daß er mit den geliehenen Büchern oder Schallplatten usw. die Schranke am Kassensautomaten passieren kann.

Disco „just borne“ (Stationsbeschreibung)

Die Diskothek „j-b.“ unterstützt den stadtweiten Versuch der Sparkasse, indem sie den Scheckkarteninhabern einen Rabatteintrittspreis von 5,— DM gewährt. Mit Hartgeld zahlende Besucher müssen statt dessen 8,— DM zahlen. Eine Registrierkasse ist per Kabel mit dem Zentralcomputer der Stadtparkasse verbunden. Jeder Discobesucher „zahlt“ Eintritt, indem er oder sie seine/ihre Computerkarte in den Schlitz der automatischen Kasse der Disco einschiebt. Man kann sich 7,— DM (Eintritt + eine Cola), 9,—, 11,—, 13,— DM usw. (Eintritt + entsprechend mehr Getränke) abbuchen lassen. Die Kasse wirft dann die Eintrittskarte mit einem der gezahlten Eintrittssumme entsprechenden Verzehrschein für die Bar aus.

Das Abbuchverfahren funktioniert folgendermaßen:

Der Kassen-Computer der Diskothek meldet dem Zentralcomputer der Sparkasse den Vorgang, und der Zentralcomputer bucht den Betrag des gezahlten Eintritts- und Verzehrergeldes vom Konto des Benutzers automatisch ab.

Discogruppe — Aufgabe

Eure Diskothek hat sich der Aktion der Stadtparkasse angeschlossen, indem sie eine Computerkasse installiert hat, die mit dem Zentralcomputer der Stadtparkasse per Kabel verbunden ist.

Jemand von euch, am besten abwechselnd, spielt den/die Kassierer/in. Ihr überprüft die Scheck-Nummer desjenigen oder derjenigen, der/die in die Disco gekommen ist.

Ein anderer / eine andere von euch „spielt“ die „Kommunikation“ zwischen dem Abbuchautomaten (der Eintrittskasse) und der Sparkasse. Dies geschieht folgendermaßen:

Wenn ein Mitglied eintreten will, läuft der Kommunikator schnell zur Sparkasse und bucht vom Konto des Karteninhabers den entsprechenden Betrag (Eintritt + Verzehrergeld für Getränke) vom Konto des Discobesuchers ab, indem er den Geldbetrag vom Guthaben, das auf dem Kontoauszug des Besuchers steht, abzieht (den Betrag in die Spalte eintragen und das Restguthaben aufschreiben).

Nun läuft der Kommunikator zurück zur Disco und bringt den Zettel mit der Rückmeldung „Abgebucht? ja“ an die Kasse der Disco zurück. Die Discogruppe füllt das noch offene Feld als Quittung aus und übergibt den Zettel dem Besucher. Er hat nun eine Quittung für seinen Discobesuch.

Der Kommunikator spielt, was in der Realität von den vernetzten Computern sekundenschnell ausgeführt wird: fragen (nach dem jeweiligen Kontostand), verbuchen und dem Kunden signalisieren, daß er bezahlt hat und mit dem Quittungszettel als Verzehrschein in die Disco gehen kann.

Schülerboutique (Stationsbeschreibung)

Die Schülerboutique hat sich dem stadtweiten Versuch der Sparkasse angeschlossen und neben den Geldkassen eine bargeldlose Computer-Kasse installiert. Sie funktioniert in der Realität folgendermaßen:

Kunden schieben — nachdem sie sich die Waren ausgesucht haben — die Computerkarte in einen Schlitz der automatischen Kasse. Die Kasse ist mit dem Sparkassen-Computer verbunden. Der Betrag wird automatisch vom Konto des Karteninhabers abgebucht.

Schülerboutiquegruppe — Aufgabe

Zu euch in die Jugendboutique kommen viele junge Leute, eure Stammkundschaft. Euer Warensortiment (Auszug) ist auf der Liste, die ihr vor euch liegen habt, aufgeführt. Es sind hauptsächlich modische Kleidungsstücke für Jungen und Mädchen, die preisgünstig sind, und kleine Geschenkartikel. Daneben aber auch Schallplatten, Illustrierte und Videoverleih. Der Liste könnt ihr auch die Preise entnehmen.

Jemand von euch (Verkäufer/in) sollte die Liste überwachen und jeweils kurz ausrechnen, für welche Summe der/die einzelne Kund(e)/in etwas gekauft hat (in der Realität würde dies natürlich die automatische Kasse tun).

Ein anderer / eine andere von euch „spielt“ die „Kommunikation“ zwischen dem Ladenkassencomputer und dem Sparkassencomputer. Dies geschieht folgendermaßen:

Während der/die Kund(e)/in etwas kauft, läuft der Kommunikator in die Sparkasse und bucht die Kaufsumme vom Guthaben auf dem Konto des/der Kund(en)/in ab. Außerdem notiert er den Buchungsabsender in die dafür vorgesehene Spalte der Liste. Nun läuft der Kommunikator zurück in die Boutique und bringt den Zettel mit der Rückmeldung „Abgebucht? ja“ an die Kasse zurück. Die Boutique-Gruppe füllt das noch offene Feld als Quittung aus und übergibt den ausgefüllten Zettel dem/der Kund(en)/in. Diese/r erhält den Zettel als seine/ihre Quittung für den von ihm/ihr zu Ende gebrachten Einkauf.

Das, was der „Kommunikator“ tut, würde in der Realität in nur wenigen Bruchteilen einer Sekunde — und zwar tausendfach zwischen vielen Geschäften, Behörden usw. und der Sparkasse — geschehen.

Die Kassenautomaten sind mit dem Zentralcomputer der Sparkasse vernetzt. Was pausenlos passiert, ist:

aufrufen des jeweiligen Kontos, verbuchen und dem Kunden signalisieren, daß er mit den ausgesuchten Waren die Schranke am Kassenautomaten passieren kann.

Waren: Supermarkt (Sortimentsliste)

Papier- und Schreibwaren	DM
Block Umweltpapier	2,—
Paket Schreibmaschinenpapier 100 Blatt	2,—
Paket Schreibmaschinenpapier 500 Blatt	7,—
diverse Schulhefte DIN A4	2,—
5 Bleistifte	1,—
2 Filzstifte	1,—
2 Kugelschreiber	1,—
5 Foliienstifte	6,—
Lineal	1,—
Geodreieck	1,—
Zirkelkasten	8,—
Fingerfarben (Packung)	4,—
10 Buntstifte	4,—
Tintenkiller	1,—
Füller	4,—
Füllerminen	2,—
Patronen (Packung, verschiedene Farben)	3,—
Briefumschläge, weiß	1,—
Briefumschläge, Umweltpapier	2,—
Plakafarben, je 4 Dosen	3,—
Malblock	3,—
Malkasten	4,—
Pin-Wand	4,—
Pin-Wand-Stifte	2,—
Stempelkissen	3,—
diverse Stempel, Stück	1,—
Schreibetui	3,—
Buntpapier, 10 Bögen	3,—
Transparentpapier	2,—

Bastel- und Heimwerkerbedarf

Schraubendreher-Set	4,—
Hammer	2,—
Schraubenschlüssel	6,—
Eisensäge	7,—
Bügelsäge	5,—
Feilen,	3,—
Schleifpapier, Holz 10 Stück.	2,—
Schleifpapier, Metall 10 Stück.	2,—
Bohrer	5,—
Hobel	6,—
Beitel	4,—
Schraubzwinge, klein	3,—
Schraubzwinge, mittel	4,—
Schraubzwinge, groß	6,—
Zangen, Stück	3,—
Nägeln und Schrauben diverse Sorten, 100 g	1,—
Dübel, diverse Größen , Packung	3,—
Farben Grundierung 0,5 l	2,—
Farben Grundierung 1 l	3,—
Lackfarben, Dose 0,5 l, Stück	2,—
Lackfarben, Dose 1 l, Stück	3,—
Lackspray(verschiedene Farben) Dose 1,5 l	8,—
5er-Pack Spraydosen, diverse Farben	28,—
3er-Pack Spraydosen, diverse Farben	18,—

Getränke

Cola, 6er-Pack 0,3 l	4,—
Cola, 1-l-Flasche	1,—
Cola-Cherry, 3er-Pack	2,—
Fanta-Mango, 6er-Pack	4,—
Fanta-Mango, 1-l-Flasche	1,—

Sprite, 1,5-l-Flasche	1,—
Orangen-Saft, 0,7-l-Flasche	1,—
Apfel-Saft, 0,7-l-Flasche	1,—
Maracuja-Saft, 0,7-l-Flasche	2,—
Multi-Vitamin-Saft, 1-l-Flasche	2,—
Cidre, 0,7-l-Flasche	2,—
Bier Martini, Flasche	1,—
Warsteiner, Flasche	1,—
Veltins, Flasche	1,—

Süßigkeiten, Salzgebäck

Rittersport	2,—
Suchard	2,—
Stollwerk	1,—
Toblerone	2,—
Weisse	2,—
Milchschnitten	1,—
Mars	1,—
Milky-Way	1,—
Raider	1,—
Bounty	1,—
Hanuta	2,—
Nuts	2,—
Ballisto	1,—
Knoppers	2,—
6 Mohrenköpfe	2,—
Salzstangen, 200 g	1,—
Chips, 100 g	2,—
Erdnuß-Flips, 50 g	1,—
Popcorn	1,—
Rollo	1,—
Antjes	1,—
Vivil	1,—

SONDERANGEBOTE

Drei Hefte, „Jugend heute“	12,—
Cooly-Cola, 3er-Pack	1,—
Maske	4,—
Scherzartikel, Set	7,—
Uhr, Quarz	22,—
Walkman „Johnny be good“	55,—
Skateboard	60,—
Taschenlampe „scout“	6,—
Überlebensmesser	35,—
3er-LP „Pop Musik“ Angebot	25,—

Lebensmittel

Butter	2,—
Milch, 1 l	1,—
Joghurt, 4er-Pack	2,—
Sahne, 0,7 l	2,—
Margarine	1,—
Käseaufschnitt, 100 g	2,—
Wurst, div. Sorten, 100 g	3,—
Zucker, 1 kg	1,—
Mehl, 1 kg	2,—
Eier, 10 Stück.	3,—
Brot, 1 kg	2,—

Reinigungsmittel

Dash	3,—
Omo	4,—
Allwetter-Schutz-Putz, Faktor A	4,—

Musik

Schallplatten, LP,	12,—
--------------------	------

Schallplatten, LP	20,—
Schallplatten, 3er-Pack	30,—
Singles	4,—
Kassetten, je	12,—
Kassetten, 3er-Pack	30,—

Bücherliste - Bücherei

Sachbücher (Auszug)

	Signatur
Geschichte	
Unser Jahrhundert im Bild	G 001
Unser Jahrhundert in Zahlen	G 002
Borschmann, Elfriede: Die wilden 60er; Die Jugendrevolte an Schulen, Universitäten, in Betrieben	G 003
Chatjewitz, Stefano: Die Welt der Abenteurer früherer Zeiten	G 004
Reportagen	
van Erkan, Emma: Mit dem Floß auf dem Mississippi	R 001
Sauer, Wilfried: Das Leben des Ausbrecherkönigs Schnack Mit einem Stück Draht durch jede Tür. Ein spannender Tatsachenbericht	R 002
Löbe, Julia: Greenpeace und der Umweltschutz	R 003
Technik	
Lehmann, Petra: Btx für kleine Postkunden	T 001
Behrmayer, Luise: Der kleine Programmierer, Basic und andere Computersprachen für Anfänger	T 002

Lebenshilfe

Müller-Faust, Richard: Das lustige Buch der Aufklärung	L 001
Pauli, Franz: Die Rechte als Schüler, Tips für die SV-Arbeit	L 002
Sommerau, Joerg: Träume, Ängste, Sorgen Problemlösungen für junge Menschen	L 003
Aab, Claus: Von zu Hause wegziehen? Tips für junge Erwachsene	L 004
Böschke, Harry: Wer ist denn hier abseits? Heim, Knast, Drogen, Behinderung	L 005
Noll, Ingrid: Mit Phantasie Konflikte lösen Was tun, wenn's nicht mehr weitergeht?	L 006
Jugend vom Umtausch ausgeschlossen (aktuelle Reihe)	L 007

Natur und Technik

Bernd, Johannes: Fahrradreparaturen: Lackarbeiten - richtig gemacht	NT 001
Bernd, Johannes: Self-made-book Holzarbeiten	NT 002
Bernd, Johannes: Self-made-book Hausrenovierung	NT 003
Bernd, Johannes: Self-made-book Autoreparatur	NT 004
Brehm, Claudia: Rosen züchten auf der Fensterbank	NT 005
Seemann, Roland: Tiere in Wald und Feld	NT 006
Ordennewitz, Karl-Dietrich: Der Baukasten der Materie, Grundwissen in Physik, Chemie und Biologie	NT 007
Ordennewitz, Karl-Dietrich: Der Baukasten des Denkens, Grundwissen Philosophie, Theologie und Sprache	NT 008

Erd- und Länderkunde

Haug, Susanne: Salz der Erde, Leben in der Dritten Welt	EL 001
Mein Hessenland (Heimatkundliche Reihe)	EL 002
Das Wattenmeer	EL 003

Literaturtheorie

Ganz, Georg: Dichten, Dichter, Dichtung	LT 001
Lukas, Margret: Geschichte der Weltliteratur	LT 002

Unterhaltungsliteratur (Auszug)

Werkkreis Literatur der Arbeitswelt: Knackpunkt Jugendliche in der BRD	UL 001
Hottentotten, grüne Motten, Lausbubengeschichten	UL 002
Herburger, Thomas: Birne kann noch mehr	UL 003
Wyss, Hedi: Welt unter Glas	UL 004
Christiane F.: Wir Kinder vom Bahnhof Zoo	UL 005
Ladiges, Ann: Mann, du bist gemein	UL 006
Hornschuh, Heide: Ich bin 13, Eine Schülerin erzählt	UI 007
Thiekötter, Friedel: Schulzeit eines Prokuristen	UL 008
Salinger, J.D.: Fänger im Roggen	UI 009
London, Jack: Wolfsblut	UL 010

Zeitschriften

Bravo (neuestes Heft)	Z 001
-----------------------	-------

run (neuestes Heft)	Z 002
Video Fachblatt	Z 003
Musik — Video, aktuell	Z 004
Cinema	Z 005
„boys and girls“	Z 006
Asterix	Z 007
Donald Duck	Z 008
Werner	Z 009

Waren: „Schülerboutique“ (Sortimentsliste)

Textilien

Halstücher, diverse Farben, à	8,—
Socken, modisch	5,—
Strohhüte, diverse Größen	9,—
Jeans, Marke „those“	40,—
T-Shirt, pop	12,—
Sweat shirt, mit Aufdruck	30,—
Sweat shirt, mit Aufdruck in Leuchtfarben	45,—
Pullover, US, Baumwolle	35,—
Gürtel, „those“ Lackfarben	7,—

Modeschmuck

Ringe, Silberdraht, à	7,—
Ketten, Kunststoff, à	10,—
Broschen, Silber, à	18,—
Ohringe à	8,—
Ohringe à	12,—
Ohringe à	18,—
Armreifen, Silber, à	50,—
Halstücher, Seide, à	40,—

Kosmetik

Rouge, diverse à	10,—
Lidschatten	8,—
Lidschatten	14,—
eye-liner à	7,—
Lippenstift à	5,—
Wimperntusche mascara à	10,—
Parfum à	8,—
Parfum à	14,—
Parfum à	20,—
Nagellack, 10 ml	7,—
Nagellack, 20 ml	12,—
Lip-gloss	6,—
Make up à	9,—
Make up-remover à	4,—
Tagescreme, Dose	11,—
Nachtcreme, Dose	13,—
Reinigungsmilch, 25 ml	6,—
Glitter creme	9,—
Whet-gel	5,—
Styling gel	8,—
Schaum-Töner	11,—
Haarwaschmittel, Muster à	6,—

VIDEO

Leihgebühr je 1 Kassette	3,—
Leihgebühr je 2 Kassette	4,—
Leihgebühr je 5 Kassette	8,—
Leihgebühr je 10 Kassette	12,—

Schallplatten

LP-Sonderstand	9,—
LP-Angebot	14,—
LP-Standard	17,—
Lp, High-quality	22,—
LP, super	26,—

Schreibwaren

Büroklammern, Pack	1,—
Hefter	2,—
Hefter	6,—
Bleistift, normal 5	2,—
Bleistift, pop 5	3,—
Bleistift, geschmacksecht, je	1,—
Kuli, roter	1,—
Kuli, Set	3,—
Tintenkiller	1,—
Füller, antik	10,—
Füller, Standard	8,—
Füller, top	12,—
Lineal	1,—
Geodreieck	2,—
Etui, Leder	5,—
Etui, Zeichengeräte	14,—
Pappe, Bogen, bunt	1,—
Zeichenpapier, Block	3,—
Transparentpapier, Block	4,—
Malkasten	11,—
Pinsel	1,—
Pinsel	2,—
Pinsel	4,—

Vorfälle — Suchaufträge für Gruppen

Vorfall

Unfall — Kratzer an einem Auto — Fahrerflucht

Herr Meier kommt erst gegen 22 Uhr nach Hause. Für seinen walderdbeerroten Manta bleibt nur eine Parklücke am Anfang der Straße übrig, dafür aber gut beleuchtet unter der Laterne; besorgt um sein Auto, gleitet seine Hand wie zum Streicheln noch einmal über den linken Kotflügel, dann entschwindet seinem Blick der fast wieder neu gepflegte Manta, Baujahr 1985, in der Stille der Nacht. Er muß für zwei Tage verreisen und kommt am übernächsten Tag gegen Mittag mit dem Taxi nach Hause — da! ... das Unfaßbare ist geschehen. Seine Augen erstarren und fixieren einen langen Kratzer am unteren Teil der Fahrertür — „oh nein !!“ Die Sonnenstrahlen erwärmen noch gerade den Kotflügel, wo der Kratzer jäh endet ...

So in etwa, nur sachlicher, hat die Polizei die Angaben von Herrn Meier im Protokoll festgehalten. Weitere Hinweise erhielten die Beamten noch am selben Tag. Eine ältere Frau machte folgende Zeugenaussage: Vorige Nacht, nach den Spätnachrichten ging ich zum Fenster... ich sah nur noch einen Jugendlichen — vermutlich aus dieser Musikhölle kommend, die ja die ganze Straße in Verruf gebracht hat (die Diskothek liegt am anderen Ende der Straße), auf einem Fahrrad um die Kurve entschwinden. So einen verrückten Pullover mit so „Steinzeitmännchen“ habe sie noch erkennen können, und am Lenker des Fahrrades hing noch eine Einkaufs- oder Plastiktüte mit einem „S“ oder so ähnlich drauf. Ich dachte mir gleich ...

Nun eure Aufgabe — Ihr gehört zur Sonderkommission für Fahrerfluchtdelikte und sollt anhand der vorliegenden Datensammlungen und natürlich mit Logik und Spürsinn den oder die Täter ermitteln — viel Erfolg!

Vorfall

Schmierereien und Parolen am Schulgebäude

In der Nacht vom 10. zum 11.2. haben unbekannte Täter mit roter Sprühfarbe die Wände der Heinrich-Lustig-Schule mit lernzersetzenden Parolen (z.B.: ... lieber eine Diskette als Etikette ...) und anrühigen „Bildern, vorwiegend abstrakt dargestellt“, verunstaltet — und das noch alles in einem knalligen Rot. Schulverwaltung und eingeschaltete Behörden suchen fieberhaft (um die 40 Grad) nach dem Täter und bitten die Bevölkerung um sachdienliche Hinweise.

Die Bevölkerung um die Schule hat natürlich geschlafen — nachts, warum auch nicht? Außer dem Tatbestand gibt es keine weiteren Hinweise. Auch eine vorgenommene Farbanalyse hat nichts erbracht, abgesehen von der Erkenntnis: Rot aus der Dose hält auch auf der Hose! — Wer hat rote Flecken auf der Hose? — Bitte melden. Sachdienliche Hinweise werden auch diskret behandelt — mit Fleckenwasser natürlich.

Bevor noch das Corpus delicti zum Kunstwerk erklärt oder von Historikern als Zeitgeistdokument unter Wandmalschutz gestellt wird, seid ihr gefordert, aus dem Datenmaterial den oder die Sprayer herauszufinden — keine leichte Aufgabe bei diesen wenigen Fakten!

Vorfall

In der Schule wird geklaut!

Seit einigen Wochen häufen sich die Diebstähle in der Heinrich-Lustig-Schule. Gerüchte und Verdächtigungen gehen in den Klassen um, und die ersten Hilfssheriffs melden sich freiwillig. Die Schulleitung geht streng sachlich vor — Ergebnis: Die gestohlenen Geldbeträge liegen im Bereich zwischen 10,— DM und 35,— DM, und die Geldbeträge befanden sich immer eine gewisse Zeit unbeaufsichtigt in Taschen oder Kleidungsstücken, zum Beispiel während der Turnstunde, bei Klassenraumwechsel oder auch in der Pause. Vier Fälle wurden bereits gemeldet. Konsequenz: Die Schule schaltet die Polizei ein. Beamte der Abteilung für Jugendkriminalität nehmen den Fall auf.

Eure Aufgabe ist es nun, eine Untersuchungsgruppe zu bilden und zu überlegen, ob mit dem vorhandenen Datenmaterial der/die Täter/in auffindig zu machen ist. Überlegt auch, welche Motive hinter den Diebstählen stecken könnten — vielleicht ist dies auch eine Hilfe zur Aufklärung der Fälle. Zieht aber keine voreiligen Schlüsse — auch eine Verdächtigung ist eine schwere Beschuldigung!

Vorfall

Jugendlicher „Werber“ gesucht!

Die Vertreter der ortsansässigen Schallplatten- und Videogeschäfte beabsichtigen, eine gezielte Konsumentenwerbung zu betreiben. Die Zielgruppe für ihre Unterhaltungswaren sind selbstverständlich die Jugendlichen — für diese Aktion sollen es aber speziell die 12- bis 15jährigen sein, die ihr Taschengeld noch beliebig und unkontrolliert für verschiedene Sachen ausgeben. „Die wissen leider noch, was sie wollen — aber nicht mehr lange ...“ — so sinngemäß von einem Ladenbesitzer optimistisch geäußert.

Eine gezielte Beeinflussung dieser Altersgruppe soll über speziell ausgesuchte Jugendliche gleichen Alters erfolgen, die dann entsprechendes Werbematerial (Gratisprospekte, Gutscheine usw.) verteilen und die Jugendlichen im Gespräch direkt „heiß-“ und „anmachen“.

Die jugendlichen Werber/innen sollen bereits in ihrer Gruppe als Platten- oder Video-Freaks anerkannt sein (Meinungsführer/innen), so daß ihre Vorbildfunktion für die Werbeaktionen optimal genutzt werden kann. Gerade im schulischen Bereich können diese ausgesuchten Werber/innen gute Arbeit leisten — so hat sich sinngemäß ein Ladenbesitzer geäußert.

Versetzt euch bitte in die Rolle dieser Geschäftsinhaber und durchforstet das gesamte vorliegende Datenmaterial auf der Suche nach diesen Jugendlichen, die ihre Freizeit für eure Geschäftsinteressen hergeben und euch helfen, den Umsatz zu steigern. Erarbeitet euch selber eine Merkmalsliste für diese „Werber“. Es reicht völlig, wenn ihr zwei typische „Vertreter“ findet. Begründet dann eure Wahl!

Vorfall

Praktikumsplätze werden vergeben ...

Es ist soweit — in diesem Schuljahr läuft das Betriebspraktikum an. Einige Schüler/innen aus der Klasse waren schon Wochen zuvor ganz „verrückt“ nach einem Praktikumsplatz bei der örtlichen Sparkasse, die aber nur eine Stelle zu vergeben hat. Aus dieser Not heraus entschied sich der Klassenlehrer, eine Namensliste aller Interessenten an die Bank zu geben, die dann die Auswahl treffen sollte.

Ihr spielt jetzt die Bank-Manager, und eure Aufgabe ist es, aus der Liste der Schüler/innen (hier: aller Spielteilnehmer/innen) zwei auszuwählen: einen Schüler bzw. eine Schülerin, der/die eurer Meinung nach den Praktikumsplatz erhalten soll, und eine(n), die/den ihr nicht einstellen würdet. Versetzt euch dabei in die Denk- und Sehweise von Vorstandsmitgliedern einer Bank, macht euch aber auch Gedanken, um was für einen Arbeitsplatz es sich bei einem solchen öffentlichen Institut handelt und welche Kriterien für eine Auswahl eine Rolle spielen könnten. Überlegt bitte genau, wer von den Schüler(n)/innen auf keinen Fall die Stelle erhalten sollte.

Für eure Entscheidungsfindung könnt Ihr natürlich auf die Daten der Bank, aber auch auf alle weiteren Datenlisten (Kassenprotokollisten) zurückgreifen.

Begründet eure Auswahl und auch die Ablehnung!

Solltet ihr euch in der Gruppe über die einzustellende oder abzulehnende Person nicht einig werden, könnt ihr noch einen weiteren Vorschlag machen.

Nehmt euch einen Zettel und schreibt eure Begründungen in Stichworten auf!

Medienauswahl zur Einheit

Zusammenstellung durch die Staatliche Landesbildstelle Hessen

Die nachfolgenden AV-Medien für den Unterricht zur informations- und kommunikationstechnischen Grundbildung stellen ein Angebot dar, die Gestaltung von Unterrichtsphasen außerhalb des Rechnerraums durch einen verstärkten Medieneinsatz zu stützen und zu gestalten.

Ihre Auswahl ist durch die inhaltliche Vorgabe der Unterrichtseinheiten und den Adressatenbezug notwendig begrenzt. Für eine umfassende Information über die Medien zur Behandlung der neuen Technologien im Unterricht, ihre industriellen und kommerziellen Einsatz- und Anwendungsmöglichkeiten sowie ihrer gesellschaftlichen Auswirkungen im betrieblichen und privaten Sektor, steht ein ausführlicher Medienkatalog in AUDIO-VISUELL 6/7, der medienpädagogischen Zeitschrift der Staatlichen Landesbildstelle Hessen, zur Verfügung. (Die Zeitschrift ist kostenlos und kann mittels eines adressierten und frankierten Rückumschlags angefordert werden.)

Titel/Annotation	Verleih-Nummer/Laufzeit/Jahr (in Minuten)
Der „Gläserne Bürger“ — Gespenst oder Wirklichkeit? Stop: Datenschutz	42 00877 15' 1987
Im Mittelpunkt des Films verdeutlicht ein Jugendlicher in verschiedenen szenischen Spielhandlungen die Vielfältigkeit der Datenerfassung und die Gefahren der Datenverknüpfung	
Datenschutz im Betrieb	42 00878 15' 1988
Am Beispiel einer Bewerbung eines Jugendlichen für die Einstellung in einem Großbetrieb werden Erfassung, Verarbeitung und Speicherung von Daten in einem Personalinformationssystem aufgezeigt. Da „selbstverständlich“ alle gesetzlichen Bestimmungen eingehalten werden, braucht sich der einzelne nicht um den Datenschutz zu sorgen.	
Der Bürger im Netz	42 00879 20' 1988
In einer Spielhandlung versucht der Film, Aspekte der Vernetzung und Datenverknüpfung aufzuzeigen, ohne jedoch eine konstruktive Handlungsorientierung anzubieten.	
Paisy weiß alles	42 45301 29' 1986
Paisy (Personal-Abrechnungs- und Informationssystem) ist ein Computerprogramm zur Bearbeitung von Personalabrechnungen. Daneben dient es zur Lei-	

stungsbeurteilung und -kontrolle sowie Personalplanung. Verfechter und „Erfasste“ dieses Systems kommen zu Wort.

Information ohne Grenzen

42 45417 45' 1987

Zunehmende EDV-Vernetzung in der Wirtschaft mit der Folge einer immer stärker werdenden Monopolisierung und Konzentration ist das Hauptthema dieses Filmes. Ohne Änderung des Betriebsverfassungsgesetzes droht diese Vernetzung die zentralen Rechte und Interessen der Arbeitnehmer zu unterwandern. Diesem Film gelingt es darzustellen, wie die Nutzung neuer Technologien in bestehendes Recht und politische Entscheidungen eingreift und soziale Verhältnisse umstrukturiert. Gesellschaftspolitische Zusammenhänge und die Komplexität des Themas werden verdeutlicht (ab Sekundarstufe II).

Die Anfangsziffer weist auf die Medienart hin.

42 ... bedeutet: Videokassette VHS

Verleih durch alle hessischen Stadt- und Kreisbildstellen

Hinweis:

Auch das Hessische Schulfernsehen hat sich in den vergangenen Jahren in seinem Programm verstärkt mit den neuen Technologien auseinandergesetzt. In welcher Weise diese Schulfernsehsendungen in Verbindung mit den entsprechenden Begleitmaterialien in den Grundbildungsunterricht einbezogen werden können, muß im Einzelfall überprüft werden.

STAATLICHE LANDESBILDSTELLE HESSEN, FRANKFURT/M.

Abteilung: Schulische Bildung (Tel. 069/2568-260)

Mit diesem Planspiel, das bewußt auf den Einsatz des Computers verzichtet, sollen Probleme des Datenschutzes und das Recht auf informationelle Selbstbestimmung thematisiert werden. Materialien und Unterrichtsvorschläge zur Auswertung der Spielerfahrungen möchten zur Reflexion über die Mechanismen einer informationell vernetzten Gesellschaft anregen.

Nicht allein das, was Vernetzung bedeutet, ist Gegenstand der Betrachtung, sondern auch die emotional-affektive Seite, das Sich-Arrangieren mit der negativen Vision eines „gläsernen“ Bürgers, wird thematisiert.

Im Rahmen eines Schulvormittags spielen Jugendliche das Leben in einer informationstechnisch vernetzten Welt. Es ist dies die Welt ihres Ortes, ihres Stadtteils, vornehmlich in ihrer als solcher empfundenen „Frei“-Zeit. Sie spielt sich ab zwischen Diskothek, Schülerboutique, Stadtbücherei und Supermarkt.

Gemäß individueller Rollenbeschreibungen gehen die einzelnen Mitspieler/innen ihren Tätigkeiten nach. Dabei hinterlassen sie Datenspuren.

Es geschehen einige Vorfällen: Diebstahl, Beschädigungen usw. Aufgrund von Datenspuren, die zu Mutmaßungen verleiten, findet die Suche nach den Tätern statt.

Die technischen Möglichkeiten und gesellschaftlichen Gefahren der vernetzten Welt werden aufgezeigt .