

Spielerisch Datendetektive werden

Firmen wie Meta verdienen ihr Geld hauptsächlich durch das Personalisieren von Werbeplätzen. Über Anwendungen wie Facebook, Instagram und Apple werden diese Werbungen nicht nur angezeigt, sondern auch allerhand Daten bei der Nutzung gesammelt. Gerade bei WhatsApp liegt der Schluss nahe, dass man da ja nicht viel über einen herausfinden könne, zumal Nachrichteninhalte ja verschlüsselt sein. Dennoch werden Nutzungsdaten gesamt und ausgewertet. Anhand des vorliegenden Materials können Jugendliche selbsttätig erfahren, wie aussagekräftig Nutzungsdaten sein können. Das Material umfasst einen umfangreichen Datensatz mit Informationen zu einem WhatsApp-Account einer fiktiven Person. Auf der letzten Seite des Datensatzes findet sich ein Steckbrief. Anhand der dargebotenen Informationen sollen die Spielenden versuchen den Steckbrief auszufüllen. Ein Lösungsmuster gibt mögliche Antworten für die Steckbrieffragen an.

Inhalt

Neben dem Datensatz und dem umfangreichen Lösungsmuster, wurde noch eine Präsentation erstellt, die einleitend oder abschließend zur inhaltlichen Vertiefung genutzt werden kann. Das Lösungsmuster gibt es zudem auch als Präsentation um das Vergleichen nach der Spielzeit zu strukturieren. Im Folgenden werden die Spielregeln noch einmal ausführlich erläutert:

Spielregeln

Das Spiel besteht aus einem Satz an Daten zu einer Person und einem Steckbrief. Die Spielenden werden in Gruppen eingeteilt, welche zueinander in Konkurrenz stehen. Nachdem die Materialien ausgeteilt wurden, haben die Gruppen ca. 60 Minuten Zeit um den Steckbrief auszufüllen. Danach versammelt man sich wieder und vergleicht zusammen die Antworten. Ziel des Spiels ist es so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Punkte bekommt man nach dem Spielen, beim Vergleich der Ergebnisse, für jede im Steckbrief ausgefüllte Information. Die Anzahl der Punkte pro Information variiert je nach Schwierigkeit und wird erst beim Vergleichen einsehbar. Hat man eine Information im Steckbrief herausgefunden und diese anhand der vorliegenden Daten schlüssig begründet, bekommt man die Punkte. Schlüssig begründet ist eine Information dann, wenn weder der Spielleiter noch die anderen Gruppen ein Gegenargument vorbringen kann. Gibt es verschiedene Lösungen, die alle schlüssig begründbar sind, bekommen alle den Punkt. Viele der Lösung können aber gar nicht eindeutig begründet werden (diese sind im Lösungsmuster kursiv markiert und in der Ergebnispräsentation grau markiert). Es kann allerdings zwischen deutlich naheliegenden oder weniger naheliegenden Antworten unterscheiden werden, wobei erstere den Punkt erhalten. Neben dem Steckbrief gibt es Zusatzfragen, von denen jede Frage 6 Punkte bringt. Kommt eine Gruppe gar nicht zu recht kann sie einen Joker ziehen, auf dem Tipps stehen. Diese liegen ebenfalls als PDF bei und können vor dem Spiel ausgedruckt und ausgeschnitten werden. Pro genutzten Joker verliert die Gruppe 3 Punkte.

Dauer

120 Minuten

Zielgruppe

ab 14 Jahren