

# Vorstellung Masterthesis

Jacqueline Schrank



Fachgebiet Didaktik der Informatik  
Bergische Universität Wuppertal





## Thema der Masterthesis

## Planspiel Datenschutz

Auszug aus dem Planspiel  
Vorhaben

## Anmerkungen und Feedback





# Thema der Masterthesis



# Thema der Masterthesis

- ▶ Überarbeitung eines Planspiels zum Thema Datenschutz für die gymnasiale Oberstufe aus dem Jahre 1987 (überarbeitet 2016) aus inklusiver und informatikdidaktischer Perspektive





# Planspiel Datenschutz



# Planspiel Datenschutz (Humbert und Pieper 2016)

- ▶ Zielsetzung: Schülerinnen und Schüler (SuS) erfahren, was Informationsgesellschaft bedeutet. Der Fokus liegt dabei auf der Zweckentfremdung von Daten.
- ▶ u.a. Förderung und Forderung der kommunikativen Kompetenz der SuS durch das Schließen von Kompromissen und das Treffen von Absprachen



# Auszug aus dem Planspiel

## Rollenbeschreibung 1

PNR = \_\_\_\_\_

R1

1. Fahren Sie mit dem Roller Ihrer Freundin zum Tanken (5 Liter= 10 Euro).
2. Auf dem Rückweg haben Sie einen folgenschweren Unfall. Plötzlich läuft eine Oma vor Ihnen auf die Straße und Sie fahren die Oma an. Sie haben einen Schock und fahren weiter – ohne anzuhalten. Das ist Fahrerflucht und wird bestraft. Jetzt haben Sie noch mehr Angst und versuchen, den Unfall zu vertuschen. Dazu müssen Sie den Roller erst einmal reparieren. Außenspiegel, Gepäckträger und der Ständer sind kaputtgegangen, Kennen Sie einen verschwiegenen Freund, der für Sie den Roller reparieren kann? Wenn nicht, dann gehen Sie jetzt zur Bibliothek und leihen sich das Buch »Rollerreparatur« aus.



# Auszug aus dem Planspiel

3. Haben Sie oder hat ein verschwiegener Freund Werkzeug? Wenn nicht, dann gehen Sie zum Supermarkt und kaufen sich welches für 100 Euro.
  4. Haben Sie jetzt noch Geld zu Hause? Wenn nicht, dann heben Sie 200 Euro von Ihrem Konto ab.
  5. In jedem Fall brauchen Sie Ersatzteile, kaufen Sie also Ersatzteile im Supermarkt für 90 Euro.
  6. Melden Sie sich ordentlich an.
- 



# Vorhaben

Berücksichtigung des Universal Design for Learning (UDL) bei der Material-Weiterentwicklung:

- ▶ Kontexte und Situationen besser an die Lebensrealität von allen Jugendlichen – auch denen die behindert werden – anpassen
- ▶ sensorische Parallelisierung des Materials, z. B. die Rollenbeschreibungen auch als Audioversion bereitstellen





## Anmerkungen und Feedback



# Literatur |

Hammer, Volker und Ulrich Pordesch (Mai 1987). *Planspiel Datenschutz in vernetzten Informationssystemen*. Aktualisierte Fassung (Humbert und Pieper 2016). Mülheim a. d. Ruhr: Verlag Die Schulpraxis.

Humbert, Ludger und Johannes Pieper, Hrsg. (2016). *Planspiel Datenschutz in vernetzten Informatiksystemen*. Aktualisierte Fassung von (Hammer und Pordesch 1987). URL: <https://uni-w.de/zkrbh> (besucht am 01.06.2025).

