

# Skript

Wir gründen ein Spioncamp und  
machen das Internet sicher

März 2015

Fassung vom 21. Juni 2015

# Inhaltsverzeichnis

<b>Projekt Wir gründen ein Spioncamp und machen das Internet sicher</b>		<b>3</b>	<b>Konkrete Ausgestaltung</b>	<b>6</b>
		3.1	Planspiel Routing . . . . .	6
		3.2	Spioncamp . . . . .	6
		3.3	Wir werden echte Spione . . . . .	8
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>			<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Planung</b>			<b>2</b>
2.1	Grobe inhaltliche Planung . . . . .	2		
2.2	Möglichkeiten zur Verschlüsselung aktueller Angebote . . . . .	3		
2.3	Grobe zeitliche Planung . . . . .	4		
		<b>4</b>	<b>Reflexion</b>	<b>9</b>
		4.1	Erwartungen der Schülerinnen und Schüler 9	
<b>Literatur</b>				
				<b>11</b>
<b>Übungen zu diesem Projekt</b>				<b>12</b>

# Abbildungsverzeichnis

1	Die hier abgebildeten Stationen sind Pflichtstationen . . . . .	8	3	Formulierte Erwartungen der Schülerin- nen und Schüler . . . . .	10
2	Die hier abgebildeten Stationen sind frei- willige, ergänzende Stationen . . . . .	8			

# Tabellenverzeichnis

1	Möglichkeiten gegebene Angebote zur Kommunikation abzusichern . . . . .	3	2	Grobe zeitliche Planung . . . . .	6
			3	Beispielhafte Tabelle für die Übung 4 . .	13

# Projekt

## Wir gründen ein Spioncamp und machen das Internet sicher

Beschreibung der Durchführung eines Projektes zur Vermittlung von Kompetenzen zur sicheren Kommunikation mit internetbasierten Angeboten für Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 7 bis 9

André Hilbig, Stefan Schwinem, Thorsten Terjung

Versionsinformationen:

Hash: c9cfb83  
 Branch: (None)  
 Stand: 2015-06-20 19:18:29 +0200  
 Zuletzt bearbeitet von: André Hilbig (mailto:andrehilbig.de)

Dieses Dokument stellt die Beschreibung der Planung, Durchführung und Reflexion eines dreitägigen Projektes mit Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 7 bis 9 eines Gymnasiums zur Vermittlung von Kompetenzen zur sicheren Kommunikation mit internetbasierten Angeboten. Dazu wird unterschiedliches Material, u. a. das Spioncamp der Uni Wuppertal, vorgestellt und erläutert.

Worum es geht?

### Projekt – Kompetenzen

1. Die Schülerinnen und Schüler erklären die Funktionsweise von netzwerkbasierter Datenübertragung indem sie die Nutzung und Bereitstellung von Daten in Netzwerken (und dem Internet) anhand von Planspielen und konkreten Angeboten untersuchen,
2. definieren die zentralen Sicherheitsziele, erkennen deren Notwendigkeit innerhalb konkreter, alltäglicher Situationen und zeigen entsprechende verantwortungsbewusste Handlungsoptionen auf,
3. nutzen unter Verwendung geeigneter, alltagsnaher Werkzeuge die bereitgestellten Dienste entfernter Informatiksysteme verantwortlich, sicher und selbstbestimmt,
4. gestalten ihr soziales Miteinander durch die Verwendung von internetbasierten Angeboten zur Kommunikation indem sie sowohl die

sozialen Voraussetzungen als auch die technischen Grundlagen für sich selbst als auch beteiligte Mitmenschen benennen und durch kritisches abwägen zu einer sinnvollen Wahl der Werkzeuge bzw. Angebote gelangen.  
 ⇒ Sichere, sinnvolle Kommunikation mit internetbasierten Angeboten für sich selbst und andere ermöglichen.

### Inhalte dieses Projekts

1	Einleitung	2
2	Planung	2
3	Konkrete Ausgestaltung	6
4	Reflexion	9

# 1 Einleitung

Schülerinnen und Schüler nutzen tagtäglich Informatiksysteme zur Kommunikation. Die Ziele, die die Kommunikation dabei verfolgt sind vielfältig. Vom Zugehörigkeitsgefühl zu bestimmten Gruppen über dem Einholen von Informationen und der »Selbstdarstellung« bis hin zur direkten *Eins-zu-Eins*-Kommunikation mit Freunden. Genauso vielfältig wie der wichtige Nutzen sind jedoch auch die Risiken. Über das »Abfischen« von privaten und sensiblen Daten durch Dritte, wie Geheimdienste, Werbeindustrie, Internetkonzernen oder kriminellen Personen, bis hin zur böswilligen Veränderung der Kommunikation selbst, wie etwa bei Cybermobbing.

Um den vernünftigen Umgang mit internetbasierter Kommunikation zu befördern, ist die Aufklärung über Risiken und die Auffindung zur Minimierung selbiger notwendig. Ohne ein Mindestmaß an Verständnis über die sozialen Zusammenhänge sowie die technischen Grundlagen ist ein sicherer Umgang nicht möglich. Die hier dokumentierte Projektwoche soll Schülerinnen und Schüler befähigen, Angebote im Internet bezüglich des Nutzens und der Sicherheit einzuschätzen und etwaige Werkzeuge und Mechanismen zu benutzen, um die Sicherheit zu erhöhen.

# 2 Planung

## 2.1 Grobe inhaltliche Planung

Es handelt sich um drei Tage. Am letzten Tag ist eine Präsentation der Ergebnisse für Unbeteiligte vorgesehen. Dazu werden Plakate erstellt, die in Form eines Museumsrundgangs besichtigt werden können.

Folgende Themengebiete erscheinen den Kompetenzen förderlich und insgesamt interessant:

**Netzwerke und Internet(s)** Wie funktioniert Kommunikation in Netzwerken? Und was ist eigentlich dieses Internet? Hier könnten einfache Topologien und Protokolle besprochen werden, etwa mit dem Planspiel Netzwerkübertragung und Paketierung von HILBIG und SALAMON.

**Angebote** Nachdem einfache Protokolle und die generelle Übermittlung von Daten klar geworden sind, sollte auch kurz auf Dienste und Angebote im Internet eingegangen werden. Eventuell kann dies auch später erfolgen. Generell müssen soziale Netzwerkdienste, Chats und Instant-Messaging (*kurz*: IM) in sozialer sowie technischer Funktion erklärt werden. Hier könnte auch auf die Problematiken der Klartextübertragung in Bezug auf Topologien eingegangen werden.

**Kryptographie und Kryptologie** Wie könnte ich mich gegen die Klartextübertragung und das Abhören absichern? Einfache kryptographische Grundprinzipien müssen erklärt werden. Es bietet sich an hierfür das Spioncamp (vgl. Müller 2012) zu nutzen. Denkbar wäre auch Abfangszenarien durchzuspielen, z. B. Passwordfishing, Abgreifen von Daten aus RFID (Personalausweis) etc. Wichtig ist, dass klar wird, woran ich heute eine sichere Verschlüsselung (Sicherheitsziele) erkennen kann.

**Anwendung** Die Welt der Schülerinnen und Schüler steckt voller Angebote zur Kommunikation. Wir wollen diese Welt untersuchen und mit dem kryptographischen Wissen absichern. Wenn eine Absicherung gegebener Angebote nicht möglich ist, wird nach Alternativen gesucht. Ziel wäre tatsächlich jede Kommunikationsmethode der Schülerinnen und Schüler abzusichern.

**Mobbing Prävention** Die Aufklärung über Möglichkeiten zur sicheren Kommunikation ist Teil einer sinnvollen Prävention von Mobbing. Damit bietet dieser Workshop für die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit zum selbstbestimmten und bewussten Nutzen moderner Kommunikationswerkzeuge (vgl. Hilbig 2014; Hilbig 2012).

## 2.2 Möglichkeiten zur Verschlüsselung aktueller Angebote

Die Anforderungen der Schülerinnen und Schüler an ein Werkzeug zur Kommunikation sind vielfältig. Hier sind einige mögliche Angebote bzw. Szenarien mit entsprechenden Möglichkeiten zur Verschlüsselung aufgeführt.

- Multi-Plattform: Es müssen sowohl Win, Mac und Linux auf Desktopseite als auch mind. android mobil (optional sicherlich auch iOS wichtig) unterstützt werden.
- Sicherheitsmechanismus muss prüfbar sein: OpenSource
- Kostenlos verfügbar

<b>Angebot</b>	<b>Möglichkeiten zur Verschlüsselung</b>
E-Mail	PGP bzw. gpg
IM	otr-plugins
SMS	?
Mobile-IM	TextSecure
Bilder- und Videoaustausch	?
Dateiaustausch	Bittorrent-sync, PGP, encFS

Tabelle 1: Möglichkeiten gegebene Angebote zur Kommunikation abzusichern

## 2.3 Grobe zeitliche Planung

Zeit	Thema	Hinweise/Beschreibung
Vorbereitung		
15 min	Vorstellungsrunde	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorstellung der Teamer</li> <li>– Kennenlernrunde der Schülerinnen und Schüler mit Übung 1</li> </ul>
10 min	Organisatorisches	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Vorstellung Spioncamp: Was werden wir hier gemeinsam machen?</li> <li>– Zeiten: Jeden Tag 5 Zeitstunden, Aufteilung liegt bei uns, wo Pausen?</li> <li>– Geräte: Welche Geräte habt ihr? Mitbringen!</li> </ul>
	Erwartungen	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Was ist mir in den nächsten Tagen wichtig?</li> <li>– Was möchte ich lernen?</li> </ul>
20 min	Wir kommunizieren – das ist wichtig	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Was ist Kommunikation? → Begriffe sammeln Gestik, Mimik, Sprache, ...</li> <li>– Lorient-Sketch: Kommunikation kann schief laufen/problematisch sein. Verständnisprobleme, Empathie, Streit, Sprache, Schwierigkeiten ⇒ Unterschied Information vs. Daten – Verstehen vs. Hören Mögliche Impulse: Worin besteht die Problematik im gezeigten Clip? Wie könnte die Situation aufgelöst werden? Nachrichten bestehen aus Daten, die (von Menschen) interpretiert zu Information werden.</li> </ul>

Fortsetzung auf der nächsten Seite...

Zeit	Thema	Hinweise/Beschreibung
Tag 1		
10 Minuten	Regeln	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mit Schülerinnen und Schülern Verhaltensregeln entwickeln und auf zwei kleb- baren Folien festhalten</li> <li>- Gesprächs-/Arbeitsregeln</li> <li>- Umgang mit Mobilgeräten</li> </ul>
30 Minuten	Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anschluss an Plakat letzte Woche herstel- len</li> <li>- Bis hier hin und keinen Schritt weiter (vgl. Übung 2)</li> </ul>
Teil 1 1 Stunde	Werkzeuge erleichtern und ermöglichen uns die Kommunikation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gibt es Werkzeuge/Methoden/Geräte, die für die Kommunikation benötigt werden?</li> <li>- Unterschiede zwischen Informatiksystemen und »analogen« Methoden als Werkzeug im Gespräch ermitteln.</li> <li>- Überlegung: Welche Angebote benutzen wir konkret für die Kommunikation in bestimmten Situationen(vgl. Übung 4)?</li> </ul>
Teil 2 2 Stunden	Wie findet eine E-Mail eigentlich den Weg zu ihrem Empfänger?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planspiel Routing (Übung 5)</li> <li>⇒ Formulierung von Sicherheitszielen (vgl. (Anderson 2008, 4f; Hilbig 2014, 22f))</li> </ul>
Teil 3 1 Stunde	Was ist eigentlich dieses <i>Facebook</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Auseinandersetzung mit dem Freund- schaftsbegriff von sozialen Netzwerken und den Risiken des »Teilens« von Daten in diesem Geflecht (vgl. Übung 6)</li> <li>- Teilung der Großgruppe in vier oder drei Kleingruppen</li> </ul>
	Abschlussrunde	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Was hat mir heute besonders gut gefallen?</li> <li>- Orga für Tag 2 klären.</li> </ul>
Tag 2		
Teil 1 3 Stunden	Wir gründen ein Spioncamp	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bearbeiten geeigneter Stationen des Spioncamps + Knacken aus Material- sammlung?</li> <li>⇒ Code vs. Chiffre</li> <li>⇒ Verfahren allgemein: Substitution (monoalphabetisch: Caesar – polyalphabe- tisch: Vigenère), Transposition (Skytale), Schlüsselaustausch (Diffie-Hellman)</li> <li>⇒ Symmetrisch, asymmetrisch, hybrid – Schlüssel!</li> <li>⇒ Einschätzung der Verfahren hinsichtlich Sicherheit (Hinweis auf Kryptologie)</li> <li>- Wichtig sind vor allem die richtigen Key- words aktueller Methoden, um selbstständig nach Verfahren/Werkzeugen suchen zu können</li> </ul>

Zeit	Thema	Hinweise/Beschreibung
Teil 2 1 Stunde	Präsentation vorbereiten	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Erweiterte Sicherung (vgl. Übung 7)</li> <li>– Fragestellungen werden in Gruppen bearbeitet</li> <li>– Plakat »Spioncamp« erstellen</li> </ul>
Teil 3 1 Stunde	Wir wollen Sicherheit – Konkret!	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Was ist ein Schlüssel?</li> <li>– PGP und TextSecure</li> </ul>
Tag 3		
Teil 1 2 Stunden Abschluss	Wir wollen Sicherheit – nur wie? Reflexion, Fragen	Fortsetzung vom Tag zuvor... <ul style="list-style-type: none"> <li>– Positive Pinnwand je nach verfügbarer Zeit ausweiten (vgl. Übung 9)</li> <li>– Schülerinnen und Schüler reflektieren und bewerten das Projekt</li> </ul>
	Cleaning	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Präsentationen für den Nachmittag aufbauen und vorbereiten</li> <li>– Aufräumen</li> </ul>

Tabelle 2: Grobe zeitliche Planung

## 3 Konkrete Ausgestaltung

### 3.1 Planspiel Routing

Mit dem Planspiel soll sowohl die Topologie von Netzwerken als auch die Notwendigkeit von Verschlüsselung deutlich werden (vgl. Übung 5).

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- erklären in welchen Strukturen das Routing von Daten in Netzwerken stattfindet,
- die Problematiken von Netzwerktopologien für die Privatheit der eigenen Daten erläutern und
- entwickeln mögliche Ideen zur Verbesserung der Sicherheit.

### 3.2 Spioncamp

Das Spioncamp der DdI an der Uni Wuppertal (Müller 2012) soll verwendet werden, um den Schülerinnen und Schülern die Methoden zur Verschlüsselung von Texten näher zu bringen (vgl. Übung 7).

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- den Unterschied zwischen **Codierung** und **Verschlüsselung** erläutern,
- grenzen die **Verschlüsselungsverfahren** Substitution und Transposition voneinander ab,
- **entdecken konkrete Verfahren** zur mono- und polyalphabetischen Verschlüsselung und
- erläutern die Funktion und Bedeutung eines **Schlüssels** für die Verschlüsselung.

## Aufbau und Stationen

Das Spioncamp soll als freies Stationenlernen eingesetzt werden. Zunächst erhalten die Schülerinnen und Schüler eine kurze Einleitung und Erklärung zur Verwendung und zum Ablauf. Danach können die Schülerinnen und Schüler frei zwischen den Stationen wählen. Sie entscheiden über die Reihenfolge und Präferenz der Stationen. Es gibt Pflicht- und Kürstationen.

**Codierung** »Die Codierungen dienen zur Abgrenzung des Begriffs Kryptographie. Codierungen sind öffentlich und benötigen keinen Schlüssel. Falls nur eine der drei Codierung bearbeitet werden soll, können sie zu einer Station zusammengefasst werden« (Müller 2012).

An dieser Station **muss** eine der Kodierungen bearbeitet werden, es **können** alle bearbeitet werden:

- Braille,
- Morse oder
- Winkeralphabet.

**Steganographie** »Steganographie bezeichnet lediglich das Verstecken von Information. Dies allein stellt keine Verschlüsselung dar« (Müller 2012). Diese Station ist **nicht verpflichtend**.

**Substitution (monoalphabetisch)** Buchstaben bleiben **wo** sie sind, aber nicht **was** sie sind. Jedem Buchstaben wird *immer genau* ein anderer Buchstabe zugeordnet.

**Substitution (polyalphabetisch)** Buchstaben bleiben **wo** sie sind, aber nicht **was** sie sind. Allerdings ist **was** sie sind immer verschieden.

**Transposition** Die Buchstaben bleiben **was** sie sind, allerdings nicht **wo** sie sind.

An dieser Station **muss** eines der Verfahren bearbeitet werden, es **können** alle bearbeitet werden:

- Syktale,
- Schablone oder
- Pflügen.

**Schlüsseltausch** Der geheime Schlüssel stellt das Passwort dar, mit dem der verschlüsselte Text wieder entschlüsselt werden kann. Dies kann z. B. die Verschiebung einer Substitution sein. Der Schlüssel muss immer geheim bleiben, aber zugleich ausgetauscht werden, damit der Empfänger die Nachricht entschlüsseln kann. Auf dem Weg könnte jedoch bereits der Schlüssel abgefangen werden, so dass die gesamte Verschlüsselung wirkungslos wird.

An dieser Station ist die Reihenfolge wichtig – alles ist obligatorisch:

1. Modulo und
2. Diffie-Hellmann.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine gedruckte Übersicht über die Stationen, um alle Stationen bearbeiten zu können.

## Erweiterte Sicherung

Am dritten Tag sollen die zentralen Inhalte der Stationen (vgl. Abschnitt 3.2, S. 6) am Nachmittag im Rahmen einer »Museumsausstellung« für Unbeteiligte verdeutlicht werden. Dafür sollten die Schülerinnen und Schüler ein Plakat erstellen, das die Stationen zusammenfasst. Hierfür bietet es sich an, dass die Schülerinnen und Schüler sich aufteilen und jeweils einzelne Aspekte bearbeiten. Diese können dann am Ende auf dem großen Plakat aufgeklebt werden:

- Was ist eine Kodierung?
- Was ist eine Verschlüsselung?
- Was ist eine monoalphabetische Verschlüsselung?
- Was ist eine polyalphabetische Verschlüsselung?
- Was bedeutet die Verschlüsselung durch Transposition?
- Was ist ein (geheimer) Schlüssel und warum ist es wichtig einen Schlüssel *sicher* auszutauschen?

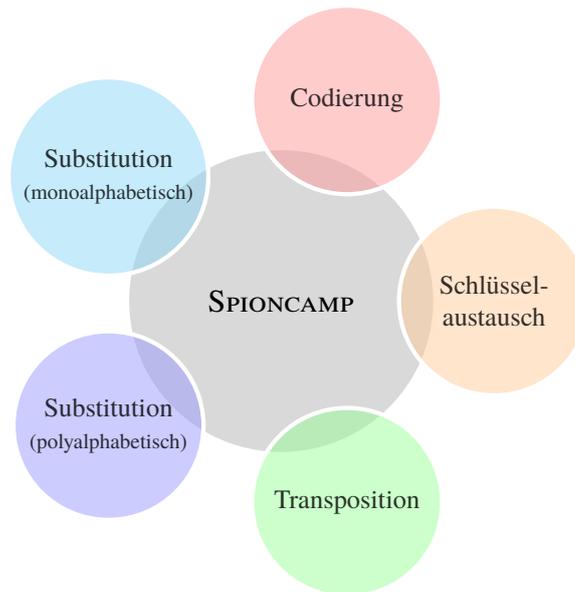


Abbildung 1: Die hier abgebildeten Stationen sind Pflichtstationen

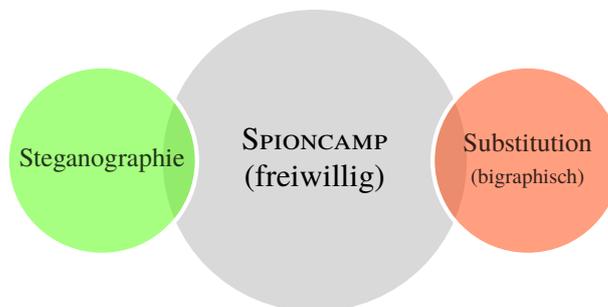


Abbildung 2: Die hier abgebildeten Stationen sind freiwillige, ergänzende Stationen

### 3.3 Wir werden echte Spione

Bisher wurde alles theoretisch behandelt. Die Schülerinnen und Schüler sollen nun die Möglichkeit erhalten, ihre eigenen realen Geräte verschlüsselt zu benutzen. Exemplarisch werden dazu zwei Implementationen vorgestellt: PGP (anhand von gpg) zur Verschlüsselung von E-Mails und TextSecure zum sicheren mobilen Messaging.

**PrettyGoodPrivacy** PGP ist ein Standard zur Verschlüsselung von zeichenbasierten Daten. In erster Linie wird es zur Verschlüsselung von E-Mails benutzt. Prinzipiell können damit aber auch Dateien verschlüsselt werden. Hier wird allerdings die freie Variante GnuPrivacyGuard verwendet (vgl. *GNU Privacy Guard 2015*).

Konkret steht bei den Schülerinnen und Schülern unter android die App *APG* in Kombination mit *K9-Mail* zur Verfügung. So können mehrere Keys und Mailkonten verwaltet werden.



K9-Mail



APG

Unter ios und android steht mit *whiteout.io* eine App zur Verfügung, die eine Implementierung einer JavaScript-Version von gpg darstellt. Leider kann hiermit nur ein einziges Mailkonto verwaltet werden.



whiteout (android)



whiteout (ios)

**TextSecure** Open Whisper Systems hat einen mobilen Instant-Messenger entwickelt, der quelloffen und validiert ist. Damit kann eine sichere alternative zu WhatsApp auf ios (*Signal*) und android (*TextSecure*) angeboten werden.



TextSecure (android)



Signal (ios)

## Ziele

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- unterscheiden zwischen öffentlichen und privaten Schlüsseln,
- beschreiben den Unterschied zwischen Signierung und Verschlüsselung,
- erklären die Funktion von (öffentlichen und privaten) Schlüsseln zur Verschlüsselung und
- installieren und verwenden Apps zur Verschlüsselung von E-Mail und mobilem Instant-Messaging.

## 4 Reflexion

### 4.1 Erwartungen der Schülerinnen und Schüler



# Literatur

- Agzibueyuek, Isak und Daniel Spittank (2012). »Modul 1 – Betriebssysteme, Netze und Datensicherheit. Teilmodul 1a – Dateien und Verzeichnisse«. Bisher unveröffentlichtes Material für den Anfängerunterricht Informatik der Didaktik der Informatik der Universität Wuppertal.
- Anderson, Ross J. (2008). *Security Engineering. A Guide to Building Dependable Distributed Systems*. 2. Aufl. Wiley. ISBN: 978-0-470-06852-6.
- GNU Privacy Guard (2015). URL: [https://de.wikipedia.org/wiki/GNU\\_Privacy\\_Guard](https://de.wikipedia.org/wiki/GNU_Privacy_Guard) (besucht am 18.06.2015).
- Hilbig, André (2012). »Fachdidaktische Aspekte zum Internet als Mobbinghandlungsort für Mobbing aus informatischer und sozialer Sicht«. Bergische Universität Wuppertal. URL: <http://ham.nw.schule.de/pub/bscw.cgi/d3036013/Bachelor-Arbeit:%20Internetmobbing.pdf> (besucht am 28.04.2014).
- (2014). »Entwicklung informatischer Kompetenzen zur Verhinderung von Mobbing«. Master-Thesis. Wuppertal: Fachgebiet Didaktik der Informatik – Bergische Universität. URL: <http://www.ham.nw.schule.de/pub/bscw.cgi/4912964> (besucht am 08.09.2014).
- Link, Christine (2011). »Datenschutz für alle. Ein Rollenspiel zur informatischen Bildung«. In: *LOG IN* 31.169/170, S. 78–81. ISSN: 0720-8642.
- Müller, Dorothee, Hrsg. (2012). *Spioncamp*. URL: <http://ddi.uni-wuppertal.de/material/spioncamp.html> (besucht am 31.03.2015).

## Übungen zu diesem Projekt

### Übung 1 Wer bist du, was machst du?

**Material:** Dicke Filzstifte, Moderationskarten

#### Ablauf:

- Alle werden durcheinander zu Pärchen gemischt. Dazu sollen nach Möglichkeit Pärchen entstehen, die sich nicht kennen: Kärtchen werden gezogen.
- Stellt euch dem anderen vor: was machst du, was findest du toll, welche Hobbys usw. Nach 5min wird gewechselt.
- Schreibe nun für deine Partnerin oder deinen Partner ein Namensschild. Beschreibe dabei in einem kurzen Satz, was ihn oder sie besonders macht.
- Moderationskarten werden in einem Museumsgang ausgestellt und kurz gesichtet.
- Am Ende werden die Schilder eingesammelt.

### Übung 2 Bis hier hin und keinen Schritt weiter!

#### Ablauf:

- Es werden zwei Gruppen gebildet, die sich in zwei Linien mit ausreichend Platz gegenüber stellen.
- Auf ein Zeichen hin, fangen die Schülerinnen und Schüler der einen Linie an, individuell auf den Gegenüber zu zugehen. Zunächst soll der oder die jeweils Laufende selbst erspüren, wie weit er gehen darf. Danach werden die Rollen getauscht. Es werden keine verbalen oder nonverbalen Zeichen gegeben. Nur Blickkontakt ist erlaubt.
- Als zweiten Schritt soll der oder die jeweils Stehende der oder dem Laufenden deutlich machen, wo er stehen bleiben soll. Allerdings darf er dafür keinerlei sprachliche oder körperliche Zeichen geben.

#### Reflexion:

- Als erstes sollte deutlich werden, dass jeder seine eigene, individuelle Grenze hat → Privatsphäre ist nicht allgemein
- Offensichtlich haben wir auch ein Gespür für den persönlichen Raum des anderen.
- Außerdem können wir anderen mit winzigen, kaum erkennbaren Zeichen klar machen, wo sich diese Grenze befindet.
- Wie verändert sich die Position bei den jeweiligen Pärchen? Wie geht es dir damit? Fällt es dir schwer den anderen zu spüren, ihm ein Zeichen zu geben?
- Wie wichtig ist dir diese Grenze?

**Erweiterung:** Kann diese Grenze außer Kraft gesetzt werden? Wie kannst du die Grenze bei einem Facebook-Posting deutlich machen?

Es wäre möglich die Übung (evtl. nur mit einzelnen) zu wiederholen und dabei eine Sichtbarriere zwischen den Gruppen (Augen verbinden?) aufzubauen. Spannend ist die Frage, ob sich am Gefühl der Teilnehmenden und der Position etwas ändert.

### Übung 3 Hey, du bist toll, so wie du bist!

#### Ablauf:

- Die Schülerinnen und Schüler werden in Pärchen eingeteilt – nach Möglichkeit sollten sie sich untereinander nicht näher kennen.
- Formuliere für die oder den andere[n] mindestens drei Stichpunkte, warum oder was an ihm besonders toll ist. Was macht ihn einzigartig und besonders?
- Die Kärtchen werden nicht vorgetragen und bleiben »privat«.

#### Reflexion:

- Wie war es für dich, für sie (ihn) etwas aufmunterndes und positives zu schreiben? Schwierig?
- Wie geht es dir mit deinem Kärtchen?

### Übung 4 Sharing für Dummies – I like it

#### Aussagen:

1. Ich bin in Timo (Sabine) verliebt.
2. Der Informatikunterricht bei Herrn Hilbig ist total langweilig.
3. Heute ist mir ... passiert, das war total peinlich!
4. Heute ist mir ... passiert, das war echt cool!
5. Meine Telefonnummer lautet ...
6. Ich habe heute Lust ins Kino zu gehen, wer noch?
7. Ich sehe heute so aus: *[Bild]*
8. Ich wohne in der ...straße, Nummer ..., in ...

#### Angebote:

- |         |                      |            |
|---------|----------------------|------------|
| A Anruf | C Chat               | cebook)    |
| B Blog  | E E-Mail             | S SMS      |
|         | WA WhatsApp          | W Webseite |
|         | N Soz. Netzwerk (Fa- |            |

#### Durchführung:

- Die Schülerinnen und Schüler sollen Aussagen, Zielgruppen und Angebote miteinander verknüpfen.
- Zunächst jede und jeder für sich allein mit dem Arbeitsblatt.
- Im zweiten Schritt werden die persönlichen Ergebnisse mit der Gruppe verglichen. Dazu liegen für jedes Angebot passende farbige Klebpunkte aus, die auf einem vorbereiteten Plakat fixiert werden.

	Mit bestem Freund – bester Freundin	Mit einem Bekanntem – einer Bekannten	Mit einem Internetfreund – einer Internetfreundin	beliebig mit jedem – jeder
1	A			
2				W
3		IM		
	...			

Tabelle 3: Beispielhafte Tabelle für die Übung 4

#### Hinweise zur Auswertung/Reflexion:

- Typischerweise sollte eine Clusterung entstehen. Diese kann unterschiedliche Dimensionen haben. Auf der einen Seite scheinen bestimmte Aussagen eher mit bestimmten Personenkreisen geteilt zu werden. Hier gibt es also eine Art *Privatsphäre*, die intuitiv (und persönlich) entsteht. Auf der anderen Seite werden je nach erwünschtem Personenkreis (un)bewusst bestimmte Angebote ausgewählt.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen Beobachtungen äußern, die unterhalb des Plakats festgehalten werden
- Mit den Schülerinnen und Schüler soll eine Art Merksatz entwickelt werden: Welches Erkenntnis liefert euch diese Übersicht?  
Möglicher Merksatz: »Ich entscheide, wem ich etwas mitteile!«
- Es könnte sinnvoll sein, eine Art Conceptmap zu erstellen, in der die Angebote anhand ihrer zuvor ermittelten Privatsphäre (Publikationsrichtung) eingeordnet werden.

#### Material:

**Arbeitsauftrag**

- Stell dir zu jeder Aussage vor, du würdest sie an jemanden schicken wollen.
- Trage in der Tabelle zu jeder Aussage ein, an wen du so eine Aussage schicken würdest und mit welchem Angebot du dies tun würdest.
- Beispiel: 1. Bester Freund – S (SMS)
- Mehrfachnennungen sind erlaubt!

**Angebote:**

- |                    |                                   |
|--------------------|-----------------------------------|
| <b>A</b> Anruf     | <b>N</b> Soz. Netzwerk (Facebook) |
| <b>B</b> Blog      | <b>S</b> SMS                      |
| <b>C</b> Chat      | <b>W</b> Webseite                 |
| <b>E</b> E-Mail    |                                   |
| <b>WA</b> WhatsApp |                                   |

**Aussagen:**

1. Ich bin in Timo (Sabine) verliebt.
2. Der Informatikunterricht bei Herrn Hilbig ist total langweilig.
3. Heute ist mir ... passiert, das war total peinlich!
4. Heute ist mir ... passiert, das war echt cool!
5. Meine Telefonnummer lautet ...
6. Ich habe heute Lust ins Kino zu gehen, wer noch?
7. Ich sehe heute so aus: [*Bild*]
8. Ich wohne in der ...straße, Nummer ..., in ...

	Bester Freund – Freundin	Bekannter – Bekannte	Internetfreundschaft	beliebig: jeder – jede
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

## Übung 5 Routing in Netzwerken

### Rollen:

**Nutzer** Verabredet euch mit anderen Nutzern zu Freizeitaktivitäten

- Nutzer melden sich beim Anbieter an indem sie eine Adresse wählen und beim Anbieter eintragen.
- Nutzer schreiben sich untereinander Nachrichten
- *Hinweis:* Adressen werden auf Folie sichtbar gesammelt

**Anbieter** Vergeben Adressen an die Nutzer

- Nehmen die Anmeldung ihrer Nutzer an.
- Leiten Nachrichten an ihre eigenen Nutzer weiter.
- Leiten Nachrichten an alle anderen Adressen an den Nameserver weiter.

**Nameserver** Kennen nur die Anbieter und die Wurzel

- Leiten Nachrichten an ihre eigenen Anbieter weiter.
- Leiten Nachrichten an alle anderen Adressen an den Wurzelserver weiter.

**Wurzelserver** Kennt nur die Nameserver

- Leiten Nachrichten an den passenden Nameserver weiter.

### Einstieg:

- Wie findet eine E-Mail eigentlich den Weg zu ihrem Empfänger?
- Klärung wie E-Mail-Adressen aufgebaut sind: Nutzer, Anbieter, Länderkennung
- Übertragung auf die Rollen im Spiel: Nutzer, Anbieter, Nameserver und Wurzel

### Organisation:

- Raum sollte vorbereitet werden (Sitzordnung) – Pause vorher nutzen
- Rollen müssen deutlich und klar verteilt werden
- Rollen werden farblich gekennzeichnet und per Zufall von Schülerinnen und Schülern gezogen
- Jede Rolle bekommt Teamer, um die Organisation zu vereinfachen – Wurzel + Nameserver + Anbieter + 2 Nutzer – Getrennte Einweisung in Rollen!
- Plakat mit den Servern wird vorbereitet. Genügend Platz für Nutzer frei lassen!

### Durchführung:

- Zunächst melden sich die Nutzer bei ihrem Anbieter an
- Außerdem tragen sie ihre Adresse auf einer Folie ein
- Dann wird nach den Regeln gespielt
- Jede Nachricht erhält Empfänger und Absender: Die Quittierung erfolgt durch die Server

### Auswertung:

- Es werden drei Gruppen gebildet: Nameserver und entsprechende Anbieter + Nutzer – Wurzel teilt sich auf.
- Beispielhaft werden einige Nachrichten anhand der Quittierungsbögen von Schülerinnen und Schülern nachgemalt (farblich unterscheiden)
- ⇒ Herausarbeiten der Topologie eines Netzwerks
  - Optional sind Probleme der Überarbeitung usw. zu thematisieren
  - Festhalten auf Din A4 Zetteln, die an das Plakat angeklebt werden können
- ⇒ Alle Vermittler können Mitlesen, Nachrichten verändern usw. – Wir brauchen Sicherheit!
  - Hier sollten Ziele für Sicherheit herausgestellt werden
  - Alle Vermittler können Mitlesen, Nachrichten verändern usw. – Wir brauchen Sicherheit!
  - Hier sollten Ziele für Sicherheit herausgestellt werden

### Anmerkungen/Ergänzung:

- Der Teamer sollte hier deutlich machen, dass das Beispiel auf sämtliche Daten in Netzwerken/dem Internet zutrifft; es ist immer das selbe Prinzip/die selben Problematiken
- Wichtig ist auch, dass *das* Internet wesentlich komplizierter ist – selbst E-Mailverkehr findet anders statt, als hier durchgespielt

### Materialien:

# Freizeitangebote

Im Folgenden findest du Freizeitangebote, die in deiner Stadt angeboten werden. Du sollst dich mit deinen Freunden gemeinsam für eins entscheiden und verabreden.

## Kino

Kinofilme laufen regelmäßig um 15:00-16:30 Uhr und um 17:00-18:30 Uhr. Denkt daran, euch früh genug zu verabreden, um noch Popcorn und Getränke kaufen zu können. Sucht euch einen der folgenden Filme aus:

- Wuh, der Bär - Ein Bär geht auf Geistersuche
- Kai.Robot - Ein Roboter putzt Schuhe
- Prinzessin gesucht - Ein Traummärchen wird wahr

## Park

Im Park kann man verschiedenen Aktivitäten nachgehen. Ab 19:00 Uhr wird es zu dunkel und ihr müsst den Park verlassen.

- Picknick am Teich
- Skaten oder Biken
- mit dem Hund spazieren gehen

## Sportplatz

Auf dem Sportplatz kann man viele Spiele spielen oder einfach etwas toben. Der Platzwart öffnet den Sportplatz ab 11:00 Uhr und schließt ihn um 17:00 Uhr.

- Fußball spielen
- Tischtennis spielen
- Springspiele spielen

## Zu Hause

Ihr könnt euch auch bei jemandem zu Hause treffen. Um 17 Uhr gibt es ein gemeinsames Abendessen. Davor und danach könnt Ihr folgende Dinge tun:

- DVD schauen
- Videospiele spielen
- Mit einem Puppenhaus spielen
- Gemeinsam musizieren.

# Adressbuch

de

org

net

# Quittierungsbogen

Absender	
----------	--

Eigene Adresse	Erhalten von	Weitergeleitet an	Fehler?

Empfänger	
-----------	--

# Quittierungsbogen

Absender	
----------	--

Eigene Adresse	Erhalten von	Weitergeleitet an	Fehler?

Empfänger	
-----------	--

# Nachricht

---

---

---

---

---

---

---

---

# Nachricht

---

---

---

---

---

---

---

---

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Nachricht

Betreff: \*\*\* HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! \*\*\*

Sie haben ZWEI EINTRITTSKARTEN für **Kai.Robot** gewonnen!!!  
Meldet euch jetzt sofort bei der Fantasia Firma. Hier bekommt ihr die Karten, gegen eine kleine Bearbeitungsgebühr. Wir sind auch direkt neben dem Kino zu erreichen.  
Ihr Glückspielteam Fantasia

---

# Nachricht

Betreff: \*\*\* HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH! \*\*\*

Sie haben ZWEI EINTRITTSKARTEN für **Kai.Robot** gewonnen!!!  
Meldet euch jetzt sofort bei der Fantasia Firma. Hier bekommt ihr die Karten, gegen eine kleine Bearbeitungsgebühr. Wir sind auch direkt neben dem Kino zu erreichen.  
Ihr Glückspielteam Fantasia

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Nachricht

Betreff: HUNDEHAUFEN IM PARK! - Nein, danke!

Wir finden: Schluss damit!

Seit dem Nighthundehalterrinnenschutzgesetzantrag §242 BgfsA (Bundesgesetzblatt für sinnlose Angelegenheiten) und dem Urteil vom 15.06.2011 ist es Hunden erlaubt im Stadtpark Häufchen zu machen. Da wir Rentner eine sehr sensible Nase haben, und außerdem eine Abneigung zur Farbe Braun in unserem Blut ist, bestehen wir darauf, die Ursache des Häufchenproblems zu beseitigen. Innerhalb des Parks sollte die Existenz von Hunden absolut verboten sein!

Über die Erlaubnis des Skatens, in der Parkordnung, haben wir uns zwar zuerst gefreut und sofort auch um die Legalisierung von Rommé gebeten. Jedoch haben Kinder und Jugendliche dies wohl falsch verstanden: Anstatt die Ruhe mit Kartenspielen zu genießen, sausen sie auf ihren Rollbrettern und Fahrrädern durch den Park und wirbeln dabei alle Karten um. Auch dies MUSS ein ENDE haben!

Ihre besorgten Nachbarrentner

---

# Nachricht

Betreff: HUNDEHAUFEN IM PARK! - Nein, danke!

Wir finden: Schluss damit!

Seit dem Nighthundehalterrinnenschutzgesetzantrag §242 BgfsA (Bundesgesetzblatt für sinnlose Angelegenheiten) und dem Urteil vom 15.06.2011 ist es Hunden erlaubt im Stadtpark Häufchen zu machen. Da wir Rentner eine sehr sensible Nase haben, und außerdem eine Abneigung zur Farbe Braun in unserem Blut ist, bestehen wir darauf, die Ursache des Häufchenproblems zu beseitigen. Innerhalb des Parks sollte die Existenz von Hunden absolut verboten sein!

Über die Erlaubnis des Skatens, in der Parkordnung, haben wir uns zwar zuerst gefreut und sofort auch um die Legalisierung von Rommé gebeten. Jedoch haben Kinder und Jugendliche dies wohl falsch verstanden: Anstatt die Ruhe mit Kartenspielen zu genießen, sausen sie auf ihren Rollbrettern und Fahrrädern durch den Park und wirbeln dabei alle Karten um. Auch dies MUSS ein ENDE haben!

Ihre besorgten Nachbarrentner

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Nachricht

Betreff: NEWSLETTER SPORT-INFORMATIONEN!

JETZT im Angebot! Tolle Fußbälle für nur 29,95 EURO  
Tischtennisbälle ab 3 EURO  
Tischtennisschläger ab 19.95 EURO

Besuchen Sie unseren Online-Shop mit super billigen Preisen auf  
[www.saubilligerkram.de/supertoll/sport/](http://www.saubilligerkram.de/supertoll/sport/)

---

# Nachricht

Betreff: NEWSLETTER SPORT-INFORMATIONEN!

JETZT im Angebot! Tolle Fußbälle für nur 29,95 EURO  
Tischtennisbälle ab 3 EURO  
Tischtennisschläger ab 19.95 EURO

Besuchen Sie unseren Online-Shop mit super billigen Preisen auf  
[www.saubilligerkram.de/supertoll/sport/](http://www.saubilligerkram.de/supertoll/sport/)

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Quittierungsbogen

<b>Absender</b>	
-----------------	--

<b>Eigene Adresse</b>	<b>Erhalten von</b>	<b>Weitergeleitet an</b>	<b>Fehler?</b>

<b>Empfänger</b>	
------------------	--

# Nachricht

Betreff: TOLL! TOLL! TOLL! - DVDs im Angebot!

Hast Du das mitbekommen? Wahnsinnspreise! Wuh, der Bär! Jetzt schon auf DVD! <-  
GEHEIMTIPP!!!

Schau die DVD zu Hause, wenn deine Freunde noch alle ins teure Kino gehen!

Viele weitere Angebote zum Thema DVD finden Sie unter:

[www.saubilligerkraum.de/supertoll/dvd/](http://www.saubilligerkraum.de/supertoll/dvd/)

---

# Nachricht

Betreff: TOLL! TOLL! TOLL! - DVDs im Angebot!

Hast Du das mitbekommen? Wahnsinnspreise! Wuh, der Bär! Jetzt schon auf DVD! <-  
GEHEIMTIPP!!!

Schau die DVD zu Hause, wenn deine Freunde noch alle ins teure Kino gehen!

Viele weitere Angebote zum Thema DVD finden Sie unter:

[www.saubilligerkraum.de/supertoll/dvd/](http://www.saubilligerkraum.de/supertoll/dvd/)

# Nutzer@taube.de

## Aufgaben

- Du bist Nutzer des E-Mail-Anbieters taube.de. Melde dich mit deinem Vornamen bei dem Anbieter an. Gehe dazu zu ihm und nenne ihm deinen Namen! Danach schreibe deine komplette E-Mail-Adresse groß und gut lesbar auf das Namensschild.
- Wenn du Nachrichten verschicken willst, nimm dir ein leeres Blatt. Verfasse eine Nachricht bestehend aus einer **Betreffzeile** und dem **Haupttext**. Mit Hilfe der Büroklammern kannst du einen Quittierungszettel befestigen. Trage dort Absender und Empfänger ein. Gib alles zusammen bei deinem Anbieter ab.
- Verabrede dich mit mindestens drei Personen deiner Wahl für heute Nachmittag. Ihr könnt zwischen allen Aktivitäten frei wählen und solltet Treffpunkt und Zeit miteinander absprechen.

## Eigene Adresse

\_\_\_\_\_@taube.de

## Bekannte Anbieter

- taube.de

# Nutzer@surf.de

## Aufgaben

- Du bist Nutzer des E-Mail-Anbieters surf.de. Melde dich mit deinem Vornamen bei dem Anbieter an. Gehe dazu zu ihm und nenne ihm deinen Namen! Danach schreibe deine komplette E-Mail-Adresse groß und gut lesbar auf das Namensschild.
- Wenn du Nachrichten verschicken willst, nimm dir ein leeres Blatt. Verfasse eine Nachricht bestehend aus einer **Betreffzeile** und dem **Haupttext**. Mit Hilfe der Büroklammern kannst du einen Quittierungszettel befestigen. Trage dort Absender und Empfänger ein. Gib alles zusammen bei deinem Anbieter ab.
- Verabrede dich mit mindestens drei Personen deiner Wahl für heute Nachmittag. Ihr könnt zwischen allen Aktivitäten frei wählen und solltet Treffpunkt und Zeit miteinander absprechen.

## Eigene Adresse

\_\_\_\_\_@surf.de

## Bekannte Anbieter

- surf.de

# Nutzer@einfach.net

## Aufgaben

- Du bist Nutzer des E-Mail-Anbieters einfach.net. Melde dich mit deinem Vornamen bei dem Anbieter an. Gehe dazu zu ihm und nenne ihm deinen Namen! Danach schreibe deine komplette E-Mail-Adresse groß und gut lesbar auf das Namensschild.
- Wenn du Nachrichten verschicken willst, nimm dir ein leeres Blatt. Verfasse eine Nachricht bestehend aus einer **Betreffzeile** und dem **Haupttext**. Mit Hilfe der Büroklammern kannst du einen Quittierungszettel befestigen. Trage dort Absender und Empfänger ein. Gib alles zusammen bei deinem Anbieter ab.
- Verabrede dich mit mindestens drei Personen deiner Wahl für heute Nachmittag. Ihr könnt zwischen allen Aktivitäten frei wählen und solltet Treffpunkt und Zeit miteinander absprechen.

## Eigene Adresse

\_\_\_\_\_@einfach.net

## Bekannte Anbieter

- einfach.de

# Nutzer@schnell.net

## Aufgaben

- Du bist Nutzer des E-Mail-Anbieters schnell.net. Melde dich mit deinem Vornamen bei dem Anbieter an. Gehe dazu zu ihm und nenne ihm deinen Namen! Danach schreibe deine komplette E-Mail-Adresse groß und gut lesbar auf das Namensschild.
- Wenn du Nachrichten verschicken willst, nimm dir ein leeres Blatt. Verfasse eine Nachricht bestehend aus einer **Betreffzeile** und dem **Haupttext**. Mit Hilfe der Büroklammern kannst du einen Quittierungszettel befestigen. Trage dort Absender und Empfänger ein. Gib alles zusammen bei deinem Anbieter ab.
- Verabrede dich mit mindestens drei Personen deiner Wahl für heute Nachmittag. Ihr könnt zwischen allen Aktivitäten frei wählen und solltet Treffpunkt und Zeit miteinander absprechen.

## Eigene Adresse

\_\_\_\_\_@schnell.net

## Bekannte Anbieter

- schnell.de

# Nutzer@inter.org

## Aufgaben

- Du bist Nutzer des E-Mail-Anbieters inter.org. Melde dich mit deinem Vornamen bei dem Anbieter an. Gehe dazu zu ihm und nenne ihm deinen Namen! Danach schreibe deine komplette E-Mail-Adresse groß und gut lesbar auf das Namensschild.
- Wenn du Nachrichten verschicken willst, nimm dir ein leeres Blatt. Verfasse eine Nachricht bestehend aus einer **Betreffzeile** und dem **Haupttext**. Mit Hilfe der Büroklammern kannst du einen Quittierungszettel befestigen. Trage dort Absender und Empfänger ein. Gib alles zusammen bei deinem Anbieter ab.
- Verabrede dich mit mindestens drei Personen deiner Wahl für heute Nachmittag. Ihr könnt zwischen allen Aktivitäten frei wählen und solltet Treffpunkt und Zeit miteinander absprechen.

## Eigene Adresse

\_\_\_\_\_@inter.org

## Bekannte Anbieter

- inter.de

# Nutzer@netz.org

## Aufgaben

- Du bist Nutzer des E-Mail-Anbieters netz.org. Melde dich mit deinem Vornamen bei dem Anbieter an. Gehe dazu zu ihm und nenne ihm deinen Namen! Danach schreibe deine komplette E-Mail-Adresse groß und gut lesbar auf das Namensschild.
- Wenn du Nachrichten verschicken willst, nimm dir ein leeres Blatt. Verfasse eine Nachricht bestehend aus einer **Betreffzeile** und dem **Haupttext**. Mit Hilfe der Büroklammern kannst du einen Quittierungszettel befestigen. Trage dort Absender und Empfänger ein. Gib alles zusammen bei deinem Anbieter ab.
- Verabrede dich mit mindestens drei Personen deiner Wahl für heute Nachmittag. Ihr könnt zwischen allen Aktivitäten frei wählen und solltet Treffpunkt und Zeit miteinander absprechen.

## Eigene Adresse

\_\_\_\_\_@netz.org

## Bekannte Anbieter

- netz.de

# Anbieter taube.de

## Aufgaben

- Du bist der Mail-Anbieter taube.de. Du kennst nur den Nameserver de und deine Benutzer. Trage zunächst deine Benutzer ein!
- Wenn du eine Nachricht eines Benutzers erhältst, quittiere sie.
- Schreibe unter die letzte Zeile jedes Briefs, »Mit uns versenden Sie elektronische Brieftauben - taube.de«!
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn du den Empfänger der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an deinen Nameserver de weiter.

## Eigene Adresse

taube.de

## Deine Benutzer

- 
- 
- 
- 

## Bekannte Nameserver

- de

# Anbieter surf.de

## Aufgaben

- Du bist der Mail-Anbieter surf.de. Du kennst nur den Nameserver de und deine Benutzer. Trage zunächst deine Benutzer ein!
- Wenn du eine Nachricht eines Benutzers erhältst, quittiere sie.
- Lese jeden Brief. Notiere dir Absender, Empfänger und Betreff!
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn du den Empfänger der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an deinen Nameserver de weiter.

## Eigene Adresse

surf.de

## Deine Benutzer

- 
- 
- 
- 

## Bekannte Nameserver

- de

# Anbieter einfach.net

## Aufgaben

- Du bist der Mail-Anbieter einfach.net. Du kennst nur den Nameserver net und deine Benutzer. Trage zunächst deine Benutzer ein!
- Wenn du eine Nachricht eines Benutzers erhältst, quittiere sie.
- Schreibe unter die letzte Zeile jedes Briefs, »Einfach E-Mails schreiben mit einfach.net«!
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn du den Empfänger der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an deinen Nameserver net weiter.

## Eigene Adresse

einfach.net

## Deine Benutzer

- 
- 
- 
- 

## Bekannte Nameserver

- net

# Anbieter schnell.net

## Aufgaben

- Du bist der Mail-Anbieter schnell.net. Du kennst nur den Nameserver net und deine Benutzer. Trage zunächst deine Benutzer ein!
- Wenn du eine Nachricht eines Benutzers erhältst, quittiere sie.
- Lese jeden Brief. Notiere dir Absender, Empfänger und Betreff!
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn du den Empfänger der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an deinen Nameserver net weiter.

## Eigene Adresse

schnell.net

## Deine Benutzer

- 
- 
- 
- 

## Bekannte Nameserver

- net

# Anbieter inter.org

## Aufgaben

- Du bist der Mail-Anbieter inter.org. Du kennst nur den Nameserver org und deine Benutzer. Trage zunächst deine Benutzer ein!
- Wenn du eine Nachricht eines Benutzers erhältst, quittiere sie.
- Lese jeden Brief. Notiere dir Absender, Empfänger und Betreff!
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn du den Empfänger der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an deinen Nameserver org weiter.

## Eigene Adresse

inter.org

## Deine Benutzer

- 
- 
- 
- 

## Bekannte Nameserver

- org

# Anbieter netz.org

## Aufgaben

- Du bist der Mail-Anbieter netz.org. Du kennst nur den Nameserver org und deine Benutzer. Trage zunächst deine Benutzer ein!
- Wenn du eine Nachricht eines Benutzers erhältst, quittiere sie.
- Schreibe unter die letzte Zeile jedes Briefs, »Nur wir sind das Netz! Niemand sonst - netz.org«!
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn du den Empfänger der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an deinen Nameserver org weiter.

## Eigene Adresse

netz.org

## Deine Benutzer

- 
- 
- 
- 

## Bekannte Nameserver

- org

# de-Server

## Aufgaben

- Du bist der de-Nameserver. Du nimmst Nachrichten von denen dir bekannten E-Mail-Anbietern und dem Wurzel-Server an. Schreibe deinen Namen gut lesbar auf dein Namensschild.
- Wenn du eine Nachricht erhältst, dann quittiere sie.
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn Du den Anbieter der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an die Wurzel weiter.

## Eigene Adresse

de

## Bekannte Server

- taube.de
- surf.de
- Wurzel

# net-Server

## Aufgaben

- Du bist der net-Nameserver. Du nimmst Nachrichten von denen dir bekannten E-Mail-Anbietern und dem Wurzel-Server an. Schreibe deinen Namen gut lesbar auf dein Namensschild.
- Wenn du eine Nachricht erhältst, dann quittiere sie.
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn Du den Anbieter der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an die Wurzel weiter.

## Eigene Adresse

net

## Bekannte Server

- einfach.net
- schnell.net
- Wurzel

# org-Server

## Aufgaben

- Du bist der org-Nameserver. Du nimmst Nachrichten von denen dir bekannten E-Mail-Anbietern und dem Wurzel-Server an. Schreibe deinen Namen gut lesbar auf dein Namensschild.
- Wenn du eine Nachricht erhältst, dann quittiere sie.
- Schau dir dann den Empfänger an:
  - a) Wenn Du den Anbieter der Ziel-Adresse schon kennst, dann leite die Nachricht an diesen weiter.
  - b) Sonst leite die Nachricht an die Wurzel weiter.

## Eigene Adresse

org

## Bekannte Server

- inter.org
- netz.org
- Wurzel

# Wurzelserver

## Aufgaben

- Du bist der Wurzel-Server. Du nimmst Nachrichten von dir bekannten Nameservern an.
- Wenn du eine Nachricht erhältst, dann quittiere sie.
- Schau dir dann den Empfänger an und entscheide, an welchen Nameserver du die Nachricht weitergeben musst. Beachte hierfür nur die Kennzeichnung hinter dem Punkt.

## Eigene Adresse

/

## Bekannte Nameserver

- de
- org
- net

---

# Wurzelserver

## Aufgaben

- Du bist der Wurzel-Server. Du nimmst Nachrichten von dir bekannten Nameservern an.
- Wenn du eine Nachricht erhältst, dann quittiere sie.
- Schau dir dann den Empfänger an und entscheide, an welchen Nameserver du die Nachricht weitergeben musst. Beachte hierfür nur die Kennzeichnung hinter dem Punkt.

## Eigene Adresse

/

## Bekannte Nameserver

- de
- org
- net

## Übung 6 Freundschaft im Netzgeflecht

**Ziele:** Die Schülerinnen und Schüler ...

- können das Konzept Freundschaft in realen und virtuellen Kontexten unterscheiden und abgrenzen,
- entdecken den Unterschied zwischen aktivem Senden von Nachrichten an bestimmte Personen und passivem Bereitstellen (an bestimmte Personen),
- beschreiben die Risiken des »Weiterverteilen« von Medien ( $\Rightarrow$  Verantwortung für andere – *with greater power comes greater responsibility*) und
- entwickeln Regeln für sinnvolles Verhalten in sozialen Netzwerken.

**Ablauf:**

- Zunächst soll der Freundschaftsbegriff geklärt werden. Hierzu könnte auf eine Begriffssammlung durch die Schülerinnen und Schüler erstellt werden
- Danach soll ein Freundschaftsgeflecht erstellt werden. Dazu werden unterschiedliche Rollen von den Schülerinnen und Schülern eingenommen. Sie erhalten den Auftrag, »Versetzt euch in die Rolle. Stellt Freundschaftsanfragen indem ihr einen Faden zwischen euch knüpft. Anfragen dürfen abgelehnt werden.«. Sinnvoll ist es, die Schülerinnen und Schüler in den neuen Rollen eine Vorstellungsrunde durchführen zu lassen, so dass sie sich untereinander kennen. Letztlich sollte eine Art Graph entstehen.
- Auf dem entstandenen Geflecht sollen nun konkrete Operationen nachgespielt werden. Dazu können die Bilderkarten verwendet werden. Diese können veröffentlicht, *geliked* und weitergeleitet werden. Den Schülerinnen und Schülern soll hier deutlich werden, dass sie Verantwortung abgeben und selbst neu tragen. Unbeteiligte erhalten Einblick in möglicherweise intime Bilder, Äußerungen usw. Ein *weiterleiten* führt dazu, dass auch diejenigen sehen können, die vom ursprünglichen Autor ausgeschlossen wurden.
- Auftrag: »Entwickelt Verhaltensregeln in sozialen Netzwerken, um euch und andere so gut es geht zu schützen.«

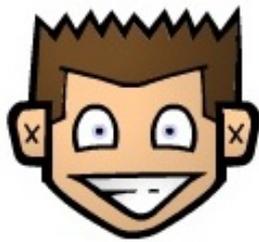
**Material:** Die Beschreibungen der Rollen basieren auf Ideen der Materialien der *klicksafe.de Initiative*<sup>1</sup>. Die Darstellung der Rollen sind teilweise den Ausführungen bzw. Materialien in Link 2011 entnommen. Die Darstellung der Bilder wurde an die Materialien aus Agzibueyuek und Spittank 2012 entnommen.

---

<sup>1</sup><http://www.klicksafe.de/> [besucht am: 21.06.2015]



**@javaMAXpython**



**@javaMAXpython**



**Hintergrund:** Max ist der Technikfreak der Clique. Er programmiert schon seit Jahren.

**Nickname:** @javaMAXpython

**Ziele:** Entwicklung eines richtig erfolgreichen Onlinespiels.

**Persönlichkeit:** Ein großartiger Freund. Max kann man jederzeit um Rat fragen – offline und online. Er tritt oft für Leute in sozialen Netzwerken ein, wenn er glaubt, dass sie schikaniert werden.

**Das mag er:** Die meiste Zeit verbringt Max online, aber wenn er in die reale Welt eintaucht, liebt er Fußball und ist ein ziemlich guter Koch.



**Hintergrund:** Max ist der Technikfreak der Clique. Er programmiert schon seit Jahren.

**Nickname:** @javaMAXpython

**Ziele:** Entwicklung eines richtig erfolgreichen Onlinespiels.

**Persönlichkeit:** Ein großartiger Freund. Max kann man jederzeit um Rat fragen – offline und online. Er tritt oft für Leute in sozialen Netzwerken ein, wenn er glaubt, dass sie schikaniert werden.

**Das mag er:** Die meiste Zeit verbringt Max online, aber wenn er in die reale Welt eintaucht, liebt er Fußball und ist ein ziemlich guter Koch.



**@anonymous**



**@anonymous**



**Hintergrund:** Anne ist nach einem Schulwechsel ein neues Mitglied eurer Clique. Sie wurde online gemobbt und achtet sehr bewusst auf ihre digitalen Spuren.

**Nickname:** @anonymous

**Ziele:** Arbeit für die Regierung zur Unterstützung von Anti-Mobbing-Organisationen

**Persönlichkeit:** Anne ist nicht schüchtern, aber fasst schwer zu neuen Bekannten. Sie bewirbt sich gerade für ein ehrenamtliches Tutorenprogramm an einer örtlichen Schule.

**Das mag sie:** Sich ehrenamtlich engagieren und reisen.



**Hintergrund:** Anne ist nach einem Schulwechsel ein neues Mitglied eurer Clique. Sie wurde online gemobbt und achtet sehr bewusst auf ihre digitalen Spuren.

**Nickname:** @anonymous

**Ziele:** Arbeit für die Regierung zur Unterstützung von Anti-Mobbing-Organisationen

**Persönlichkeit:** Anne ist nicht schüchtern, aber fasst schwer zu neuen Bekannten. Sie bewirbt sich gerade für ein ehrenamtliches Tutorenprogramm an einer örtlichen Schule.

**Das mag sie:** Sich ehrenamtlich engagieren und reisen.



**@mmmarcuszzz**



**@mmmarcuszzz**



**Hintergrund:** Marcus ist der Witzbold der Clique. Er spielt viel Rugby und liebt es, seinen Freunden Streiche zu spielen.

**Nickname:** @mmmarcuszzz

**Ziele:** Marcus macht sich keine Gedanken über die Zukunft.

**Persönlichkeit:** Mit Marcus kann man immer Spaß haben, aber manchmal treibt er es zu weit, vor allem online. Er kann sich schlecht in andere hineinversetzen.

**Das mag er:** Jede Art von Sport und Zeit mit Freunden verbringen.



**Hintergrund:** Marcus ist der Witzbold der Clique. Er spielt viel Rugby und liebt es, seinen Freunden Streiche zu spielen.

**Nickname:** @mmmarcuszzz

**Ziele:** Marcus macht sich keine Gedanken über die Zukunft.

**Persönlichkeit:** Mit Marcus kann man immer Spaß haben, aber manchmal treibt er es zu weit, vor allem online. Er kann sich schlecht in andere hineinversetzen.

**Das mag er:** Jede Art von Sport und Zeit mit Freunden verbringen.



@sabinelovestyle



@sabinelovestyle



**Hintergrund:** Sabine liebt Mode. Sie schreibt einen Blog, in dem sich alles um Streetstyle dreht. Ihr Blog ist erfolgreich und sie verdient Geld über Werbung, die auf dem Blog gezeigt wird.

**Nickname:** @sabinelovestyle

**Ziele:** Arbeit als Modejournalistin.

**Persönlichkeit:** Sabine hat ein großes Netzwerk von Freunden – vorwiegend Leute, die sie über das Bloggen kennengelernt hat. Sie geht selten mit ihren Offline-Freunden aus.

**Das mag sie:** Neue Freundschaften schließen, Zeit mit ihrem Freund verbringen.



**Hintergrund:** Sabine liebt Mode. Sie schreibt einen Blog, in dem sich alles um Streetstyle dreht. Ihr Blog ist erfolgreich und sie verdient Geld über Werbung, die auf dem Blog gezeigt wird.

**Nickname:** @sabinelovestyle

**Ziele:** Arbeit als Modejournalistin.

**Persönlichkeit:** Sabine hat ein großes Netzwerk von Freunden – vorwiegend Leute, die sie über das Bloggen kennengelernt hat. Sie geht selten mit ihren Offline-Freunden aus.

**Das mag sie:** Neue Freundschaften schließen, Zeit mit ihrem Freund verbringen.



@amy\_singsdance



@amy\_singsdance



**Hintergrund:** Amy ist eine der besten Freundinnen. Sie nutzt das Internet nicht so häufig wie du. Amy macht bei der Theatergruppe der Schule mit und wird demnächst für eine Fernsehshow vorsprechen.

**Nickname:** @amy\_singsdance

**Ziele:** Ihre Talente in Musicals und Fernsehshows einbringen.

**Persönlichkeit:** Fröhlich, warmherzig, sensibel – hört dir am ehesten zu, wenn du mal reden willst.

**Das mag sie:** Singen, Tanzen, Hähnchen Piri-Piri essen und mit Freunden abhängen.



**Hintergrund:** Amy ist eine der besten Freundinnen. Sie nutzt das Internet nicht so häufig wie du. Amy macht bei der Theatergruppe der Schule mit und wird demnächst für eine Fernsehshow vorsprechen.

**Nickname:** @amy\_singsdance

**Ziele:** Ihre Talente in Musicals und Fernsehshows einbringen.

**Persönlichkeit:** Fröhlich, warmherzig, sensibel – hört dir am ehesten zu, wenn du mal reden willst.

**Das mag sie:** Singen, Tanzen, Hähnchen Piri-Piri essen und mit Freunden abhängen.



@sony\_can



@sony\_can



**Hintergrund:** Sonja ist ein heimliches Genie – sie hat ein Jahr übersprungen, weil sie so super im Mathe ist. In deiner Clique ist sie das wilde Mädchen. Sie will überall dabei sein und legt sich gerne mit anderen an.

**Nickname:** @sony\_can

**Ziele:** Ihre Ziele erreichen und dabei Spaß haben.

**Persönlichkeit:** Eine gute Freundin. Sonja macht alles schnell und denkt nicht über die Folgen nach.

Sie bringt dich am ehesten zum Lachen, weil sie einen abgefahrenen Sinn für Humor hat.

**Das mag sie:** Eigentlich alles!



**Hintergrund:** Sonja ist ein heimliches Genie – sie hat ein Jahr übersprungen, weil sie so super im Mathe ist. In deiner Clique ist sie das wilde Mädchen. Sie will überall dabei sein und legt sich gerne mit anderen an.

**Nickname:** @sony\_can

**Ziele:** Ihre Ziele erreichen und dabei Spaß haben.

**Persönlichkeit:** Eine gute Freundin. Sonja macht alles schnell und denkt nicht über die Folgen nach.

Sie bringt dich am ehesten zum Lachen, weil sie einen abgefahrenen Sinn für Humor hat.

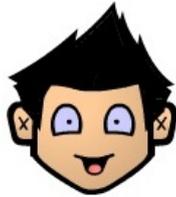
**Das mag sie:** Eigentlich alles!



@musicandaidan



@musicandaidan



**Hintergrund:** Aidan ist dein bester Freund. Ihr kennt euch schon seit ihr Babys ward. Aidan liebt Musik und verbringt viel Zeit damit, neue Tracks aufzunehmen und über SoundCloud Reaktionen zu sammeln.

**Nickname:** @musicandaidan

**Ziele:** Musiklehrer werden

**Persönlichkeit:** Aidan fällt es schwer, sich ohne Schimpfwörter auszudrücken. Er ist schnell frustriert, beruhigt sich jedoch immer, wenn er Musik macht.

**Das mag er:** Musik machen, Musik hören, Musik kaufen, Konzerte besuchen



**Hintergrund:** Aidan ist dein bester Freund. Ihr kennt euch schon seit ihr Babys ward. Aidan liebt Musik und verbringt viel Zeit damit, neue Tracks aufzunehmen und über SoundCloud Reaktionen zu sammeln.

**Nickname:** @musicandaidan

**Ziele:** Musiklehrer werden

**Persönlichkeit:** Aidan fällt es schwer, sich ohne Schimpfwörter auszudrücken. Er ist schnell frustriert, beruhigt sich jedoch immer, wenn er Musik macht.

**Das mag er:** Musik machen, Musik hören, Musik kaufen, Konzerte besuchen



@einstein



@einstein



**Hintergrund:** Thomas ist ein absoluter Bücherwurm. Seine Familie ist sehr konservativ und sehr auf seine schulischen Leistungen bedacht. Er kommt selten raus zum Spielen und konzentriert sich auf die nächste Klassenarbeit.

**Nickname:** @einstein

**Ziele:** Rechtsanwalt werden. Thomas liebt teure Kleidung und braucht einen gut bezahlten Job, damit er sie sich leisten kann.

**Persönlichkeit:** Thomas ist ziemlich schüchtern.

**Das mag er:** Mädchen und Fußball



**Hintergrund:** Thomas ist ein absoluter Bücherwurm. Seine Familie ist sehr konservativ und sehr auf seine schulischen Leistungen bedacht. Er kommt selten raus zum Spielen und konzentriert sich auf die nächste Klassenarbeit.

**Nickname:** @einstein

**Ziele:** Rechtsanwalt werden. Thomas liebt teure Kleidung und braucht einen gut bezahlten Job, damit er sie sich leisten kann.

**Persönlichkeit:** Thomas ist ziemlich schüchtern.

**Das mag er:** Mädchen und Fußball



@footballemre



@footballemre



**Hintergrund:** Emre ist ein richtig guter Freund. Er spielt für sein Leben gern Fußball und trainiert dafür fast jeden Tag. Leider schafft er es dadurch oft nicht seine Hausaufgaben zu machen oder zu lernen. Aber man kann sich immer auf ihn verlassen.

**Nickname:** @footballemre

**Ziele:** Profifußballer in der Nationalmannschaft werden

**Persönlichkeit:** Er ist online immer zu erreichen und total nett.

**Das mag er:** Fußball und Videospiele



**Hintergrund:** Emre ist ein richtig guter Freund. Er spielt für sein Leben gern Fußball und trainiert dafür fast jeden Tag. Leider schafft er es dadurch oft nicht seine Hausaufgaben zu machen oder zu lernen. Aber man kann sich immer auf ihn verlassen.

**Nickname:** @footballemre

**Ziele:** Profifußballer in der Nationalmannschaft werden

**Persönlichkeit:** Er ist online immer zu erreichen und total nett.

**Das mag er:** Fußball und Videospiele



@queen-guelcan



@queen-guelcan



**Hintergrund:** Gülcan ist eine absolute Modequeen. Sie braucht immer die neueste Kleidung und schminkt sich jeden Tag. Außerdem ist sie immer Klassenbeste gewesen und engagiert sich beim Naturschutzbund.

**Nickname:** @queen-guelcan

**Ziele:** Model werden und die Welt retten

**Persönlichkeit:** Sie ist immer hilfsbereit und setzt sich für andere ein. Online schreibt sie dir bestimmt immer ein liebes Wort zurück.

Manchmal kann sie aber auch sehr zickig sein. Viele beschimpfen sie als Streberin und machen sich über Fotos beim Naturschutz lustig.

**Das mag sie:** Sport machen, Schule, Shoppen



**Hintergrund:** Gülcan ist eine absolute Modequeen. Sie braucht immer die neueste Kleidung und schminkt sich jeden Tag. Außerdem ist sie immer Klassenbeste gewesen und engagiert sich beim Naturschutzbund.

**Nickname:** @queen-guelcan

**Ziele:** Model werden und die Welt retten

**Persönlichkeit:** Sie ist immer hilfsbereit und setzt sich für andere ein. Online schreibt sie dir bestimmt immer ein liebes Wort zurück.

Manchmal kann sie aber auch sehr zickig sein. Viele beschimpfen sie als Streberin und machen sich über Fotos beim Naturschutz lustig.

**Das mag sie:** Sport machen, Schule, Shoppen



von: @ \_\_\_\_\_



von: @ \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**von: @** \_\_\_\_\_



**von: @** \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**von: @** \_\_\_\_\_



**von: @** \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**von: @** \_\_\_\_\_



**von: @** \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**von: @** \_\_\_\_\_



**von: @** \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**

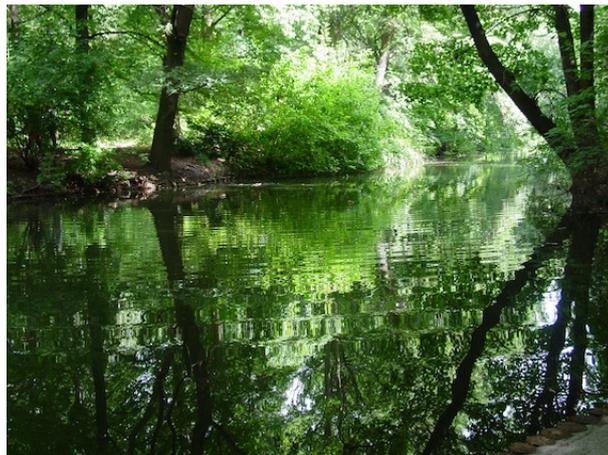


**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**von: @** \_\_\_\_\_



**von: @** \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**von: @** \_\_\_\_\_



**von: @** \_\_\_\_\_



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**



**Likes:**

**Weitergeleitet von:**

## Übung 7 Spioncamp

### Einstieg:

- Verdammt, alle können meine Nachrichten mitlesen!
- Wir werden nun Spion und verschlüsseln unsere Nachrichten, so dass nur wir sie lesen können.
- Wir wollen Sicherheit erreichen!

### Organisation:

- Tische sollten entsprechend der sieben Stationen inkl. Material aufgebaut sein
- Schülerinnen und Schüler erhalten einen Übersichtsbogen über alle Stationen

### Durchführung:

- Schülerinnen und Schüler entscheiden selbstständig welche Station sie wie und wann bearbeiten
- Die Stationen Codierung, Substitutionen, Transposition, und Schlüsselaustausch sind verpflichtend. Allerdings müssen nicht immer alle Teilbereiche erledigt werden.
- Die Stationen Steganographie und bigraphische Substitution dürfen freiwillig bearbeitet werden.

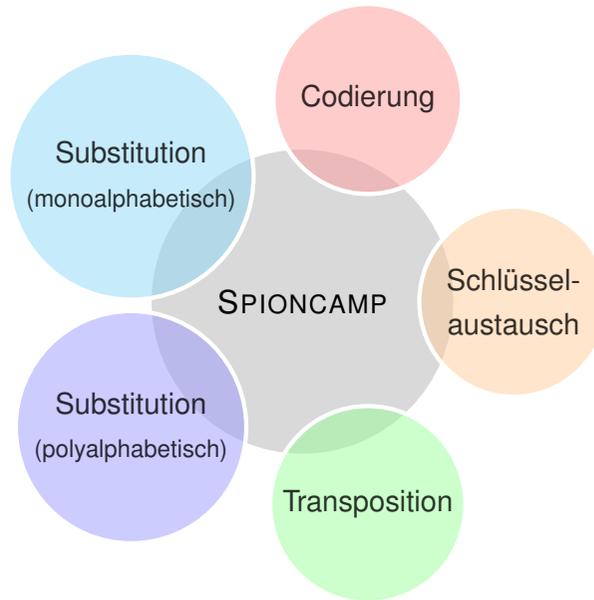
### Auswertung/Sicherung:

- Die Schülerinnen und Schüler werden in 6 Gruppen aufgeteilt und sollen jeweils eine der folgenden Leitfragen auf einem Din A4 (A3) Bogen stichpunktartig zusammenfassen. Dabei sollen auch Dritte die Antwort verstehen können.
  - Was ist eine Kodierung?
  - Was ist eine Verschlüsselung?
  - Was ist eine monoalphabetische Verschlüsselung?
  - Was ist eine polyalphabetische Verschlüsselung?
  - Was bedeutet die Verschlüsselung durch Transposition?
  - Was ist ein (geheimer) Schlüssel und warum ist es wichtig einen Schlüssel *sicher* auszutauschen?
- Nach der Bearbeitung präsentieren die Gruppen jeweils ihre Bögen.
- Alle Einzelpräsentationen werden zusammengefügt zum »Spioncamp«

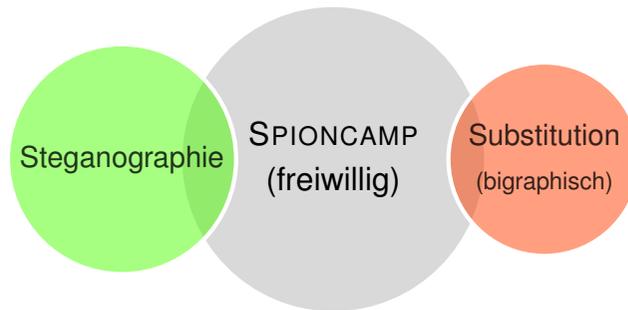
### Material:



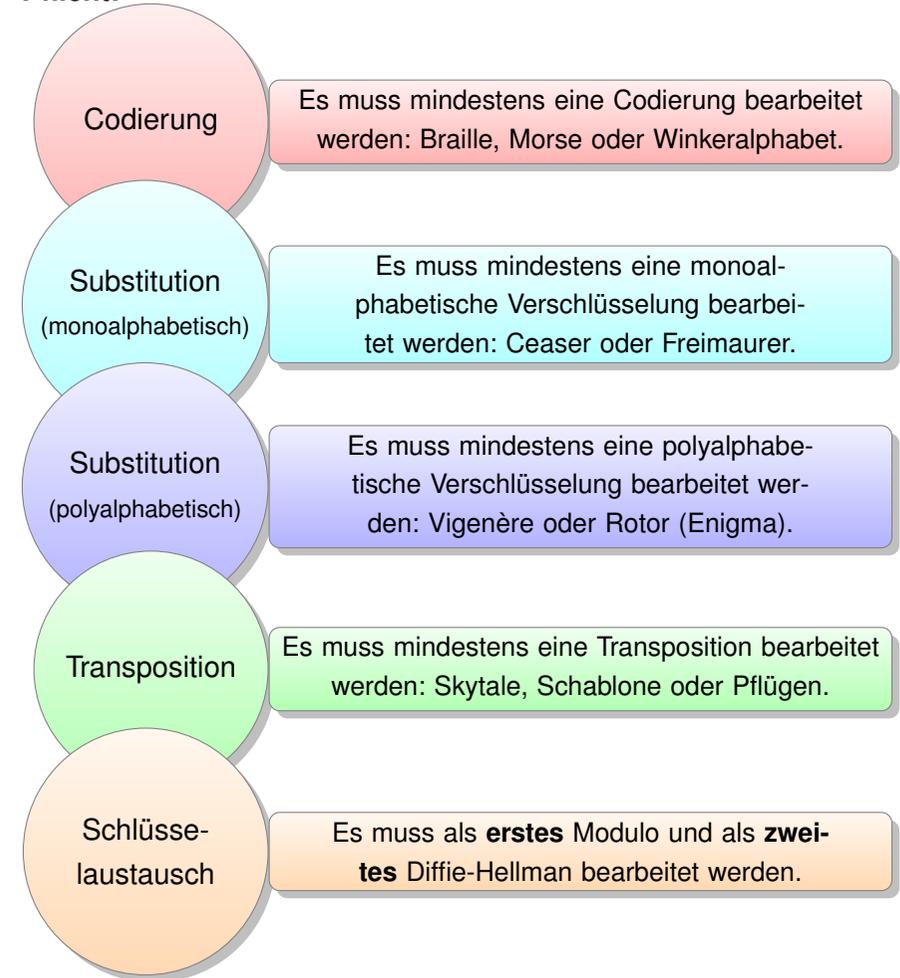
- Die folgenden Stationen **müssen** bearbeitet werden.
  1. Lies dir dazu die Erklärungen zu den Stationen gründlich durch.
  2. Bearbeite die Aufgaben.



- Die folgenden Stationen **können** bearbeitet werden.



### Pflicht:



### Freiwillig:



## Übung 8 Wir werden Spione

## Übung 9 Positive Pinnwand

**Beschreibung:** Mit der Übung sollen die Schülerinnen und Schüler eine positive Rückmeldung zu sich selbst erhalten und zugleich üben positive Rückmeldungen zu schreiben. Hier geht es darum, bewusst zu machen, dass schriftliche und fixierte Äußerungen unabhängig vom Medium, eine große Wirkung haben können. Die Kompetenz der Unterscheidung von flüchtigen und haltbaren Medien geht im Alltag jedoch immer mehr verloren.

### Durchführung:

- Die Schülerinnen und Schüler erhalten jeweils einen Din A3 Bogen auf den sie ihren Namen schreiben.
- Die Bögen werden im Raum verteilt.
- Die Schülerinnen und Schüler bewegen sich durch den Raum und sollen dabei möglichst jeder und jedem einen positiven Gruß, eine positive Nachricht auf dieser »Pinnwand« hinterlassen.
- Die Teamer werden ebenfalls mitmachen und sich »auslegen«.
- Es ist darauf hinzuweisen und zu achten, dass keinerlei negativen oder lächerlichen Aussagen hinterlassen werden.

### Mögliche Optionen:

- Die Schülerinnen und Schüler erhalten ihre Namenskarten aus Übung 1 und kleben sie auf die Bögen.
- Die Bögen werden von den Schülerinnen und Schülern selbst als eine Art Profil gestaltet.