



# Big Data – Der Trail

MULTIMEDIALER MUSEUMSBESUCH



## «Big Data – Der Trail»

Der vierte Teil des Lehrmittels ist ein multimediales Lernspiel zum Thema Big Data. Das Spiel führt durch die Ausstellungsbereiche «Datacenter» (1. UG) und «Change» (2. UG) im Museum für Kommunikation in Bern. Inhaltlich ergänzt «Der Trail» die Kapitel von «Das Labor». Er ist aber auch ohne die vorgängige Bearbeitung des Themas im Unterricht spielbar.

### Die Story

«Der Trail» spielt in der Zukunft, im Jahr 2080. Die Menschen haben die Kontrolle über ihre Daten gänzlich abgegeben und werden durch den Grosskonzern Amathron gesteuert und totalüberwacht. Doch der Untergrund wehrt sich und will die Kontrolle über die Daten zurückgewinnen. Die Spielenden befinden sich in einem Trainingssimulator des Untergrunds. Sie durchlaufen bis zu sechs Trainingseinheiten, um Aktivistinnen und Aktivisten des Untergrunds zu werden und sich für die Herausforderungen und Abenteuer in der digitalen Welt fit zu machen. Am Ende der Trainingseinheiten werden die Spielenden als Aktivistinnen und Aktivisten aus dem Simulator entlassen und starten ihre erste Mission. Sie werden in die Vergangenheit geschickt, um dort Einfluss auf wichtige Entscheidungen zu nehmen. So endet «Der Trail» wieder in der Gegenwart.

### Themen der sechs Trainingseinheiten

- Geheimnisse
- Wertvolle Daten
- Überwachung
- Datenschutz
- Open Data
- Chancen

### Lernziele

Die Lernenden...

...verstehen Zusammenhänge sowie Vor- und Nachteile von Big Data respektive Smart Data

...kommen in den Austausch und bilden sich eine eigene Meinung.

...werden sich ihrer eigener (Mit-)Verantwortung bewusst.

...lernen die Ausstellung und ihre Inhalte kennen.

## Vorbereitung und Ablauf

### Vor dem Museumsbesuch:

- Maximal sechs Gruppen à zwei bis vier Lernende bilden.
- Die kostenlose App «Actionbound» auf Smartphones oder Tablets laden (ein Gerät pro Gruppe).
- Empfehlung: Über [actionbound.com](https://www.actionbound.com)  eine Challenge erstellen und den persönlichen QR-Code ausdrucken.

### Während des Museumsbesuchs:

- QR-Code scannen respektive Bound «BigData75»  öffnen. Der Bound kann online oder offline gespielt werden.
- Jeder Gruppe ein anderes Startkapitel zuweisen, damit sich die Gruppen nicht in den Weg kommen.
- Den Trail durchspielen (ca. eine Stunde).
- Debriefing

### Nach dem Museumsbesuch:

- Allfällige Nachbereitung des Museumsbesuchs im Unterricht (siehe Bound-Challenge).

## Über Actionbound

Actionbound ist eine Anwendung, die speziell für den Bildungsbereich entwickelt wurde. Actionbound besteht aus einem browserbasierten Editor und einer App. Mit der Actionbound-App können so genannte Bounds (multimediale Erlebnistouren) gespielt werden. Das Prinzip ähnelt einer Schnitzeljagd, ist jedoch durch verschiedene Medieninhalte erweitert und gibt den Spielenden die Möglichkeit, selber etwas beizutragen. Actionbound ist seit 2019 eine GmbH mit Sitz in Berlin. Weitere Informationen auf [www.actionbound.com](https://www.actionbound.com) .

## Rahmenbedingungen

«Der Trail» ist während den Museumsöffnungszeiten ohne Betreuung und Anleitung durch das Museumspersonal spielbar und dauert zirka eine Stunde, sofern alle Gruppen den gesamten «Bound» durchspielen. Die einzelnen Trainings können je nach Gruppe und Diskussionsverlauf unterschiedlich viel Zeit in Anspruch nehmen. Die sechs Trainings können auch auf verschiedene Gruppen aufgeteilt und anschliessend im Plenum gegenseitig vermittelt werden. Der Bound besteht aus einem Intro, den sechs Trainings und einem Outro. Das Intro wird automatisch aktiviert. Der Zeitpunkt für das Outro kann frei gewählt werden.

Der Eintritt ins Museum ist für angemeldete Schulklassen bis und mit Sekundarstufe 2 kostenlos. Die Lehrpersonen haben während des gesamten Besuches ihre Aufsichtspflicht wahrzunehmen. Die Kommunikatorinnen und Kommunikatoren im Museum sind Ansprechpersonen für allfällige Fragen. Im Museum steht ein offenes WLAN zur Verfügung (Guest MFK). Für die Nutzung der App ist keine Registrierung notwendig.

## Bound-Challenge

Wir empfehlen Lehrpersonen über die Website [www.actionbound.com](https://www.actionbound.com)  vorgängig eine «Bound-Challenge» zu erstellen. Eine Challenge hat den Vorteil, dass die im Bound generierten Daten der Klasse für die Nachbereitung zur Verfügung stehen. Hierzu muss ein Gruppennamen erstellt und eine gültige E-Mail-Adresse der Lehrperson angegeben werden. Danach wird ein eigener QR-Code für die Gruppe generiert. Die Lehrperson erhält sowohl QR-Code (PDF) als auch den Link zu den Ergebnissen. Sobald die Spielenden den Bound abgeschlossen haben, können die Ergebnisse online gesichtet, miteinander verglichen und zur Nachbesprechung genutzt werden. Beachten Sie das folgende Kapitel Datenschutz und informieren Sie entsprechend die Lernenden.

## Datenschutz

Die von Actionbound verarbeiteten Daten werden auf Servern innerhalb Deutschlands gespeichert und nicht an Drittländer weitergegeben. Gewisse Daten müssen gespeichert werden, damit der Bound überhaupt funktioniert. Es werden der Gruppenname, erstellte Fotos, Audios und die E-Mail-Adresse gespeichert. So können die Endresultate eindeutig zugeordnet und den Nutzenden zur Verfügung gestellt werden. Am Ende des Bounds wird gefragt, ob die Fotos veröffentlicht werden sollen, wodurch die Zustimmung erteilt wird, dass die Fotos auf der Website von Actionbound erscheinen können. Wir empfehlen, dies NICHT zu tun. Die Daten und Fotos kann man jederzeit löschen lassen.

([AGB von Actionbound](#))

Das Museum für Kommunikation als Erstellerin des Bounds «BigData75» hat Zugriff auf alle Daten. Der vorsichtige Umgang mit den Daten ist dem Museum für Kommunikation wichtig. Die während eines Bounds generierten Daten werden (sofern nicht mit Ihnen anders besprochen) nicht weiterverwendet.

Lehrpersonen, die eine Bound-Challenge erstellen, haben Einsicht auf alle Daten, die von den Lernenden generiert wurden.

Bitte informieren Sie die Lernenden über den Datenschutz. Achten Sie darauf, dass die Lernenden während «Der Trail» die Persönlichkeitsrechte aller Museumsbesuchenden respektieren. So dürfen beispielsweise nur Bilder und Ideen hochgeladen werden, die die Lernenden selbst gemacht oder die Einwilligung dafür eingeholt haben. Auf Fotos erkennbare Menschen müssen ihr Einverständnis VOR dem Hochladen gegeben haben. Dies gilt auch für Mitschülerinnen und Mitschüler.



Bound: **Big Data – der Trail**

