

Projekt „Gendersensible Studien- und Berufsorientierung für den Beruf Security Spezialistin (Security)“

Übersicht über die entwickelten spielebasierten analogen Lernszenarien

1. Apps und ihre Risiken

Apps und ihre Risiken

Direkte Bedrohung

- Cybermobbing**: Über die App können Personen andere zusätzlich beleidigen, bedrohen, bloßstellen oder belästigen.
- Cyber-Grooming**: Über die App können Erwachsene gezielt Kinder und Jugendliche ansprechen und Vertrauen zu ihnen aufbauen, um sie anschließend sexuell zu belästigen.
- Ungeeignete Inhalte**: App ermöglicht den Zugriff auf gewalttätige, pornografische, rassistische und andere aufhetzende Inhalte.
- Infektionen**: Über die App kann das Smartphone mit Viren oder Malware infiziert werden (z. B. durch einen E-Mail-Anhang).

Potenzielle Bedrohung

- Ortung**: App erfasst den Standort.
- Kostenpflichtige Features**: App ermöglicht In-App-Käufe/Verkäufe (z. B. Outlet für Spielcharakter). Diese Möglichkeit kann von Kriminellen für Betrug oder Daten-Diebstahl ausgenutzt werden.
- Zugriff auf Hardware**: App erfordert den Zugriff auf Hardware wie Kamera, Mikrofon. Dies kann von Kriminellen zum Ausspionieren und Abhören ausgenutzt werden.
- Zugriff auf Nutzerdaten**: App greift auf persönliche Daten zu, die sich auf dem Smartphone befinden, z. B. auf Kontakte, Fotos.

Video-Plattformen, Suchmaschinen, Instant-Messaging-Dienste, Spiele-Plattformen, E-Mail-Dienste, Online-Shops, Media-Sharing-Dienste, Multi-Streaming-Dienste

Logo: Bundesministerium für Bildung und Forschung, Security, Technische Hochschule Wildau

Icons: Amazon, Email, Google, Instagram, YouTube, Spotify, WhatsApp

Ziel des Lernszenarios

Sensibilisierung und Kenntnis möglicher Risiken von Apps, um entweder die Nutzung bestimmter Apps zu überdenken oder die Risiken bewusst einzugehen.

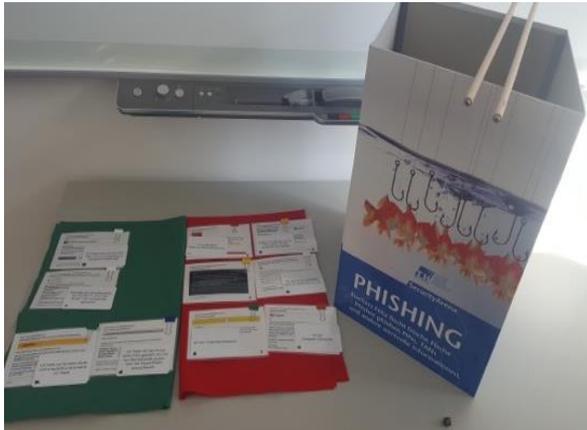
Aufgabe des Lernszenarios

Mit welcher konkreten App sind welche Risiken verbunden?

- Legt jeweils einen App-Chip auf die passende Kategorie?
- Überlegt für jede App, welche Risiken mit ihr verbunden sind. Legt auf alle diese Risiken einen App-Chip.

GEFÖRDERT VOM

2. Phishing



Ziel des Lernszenarios

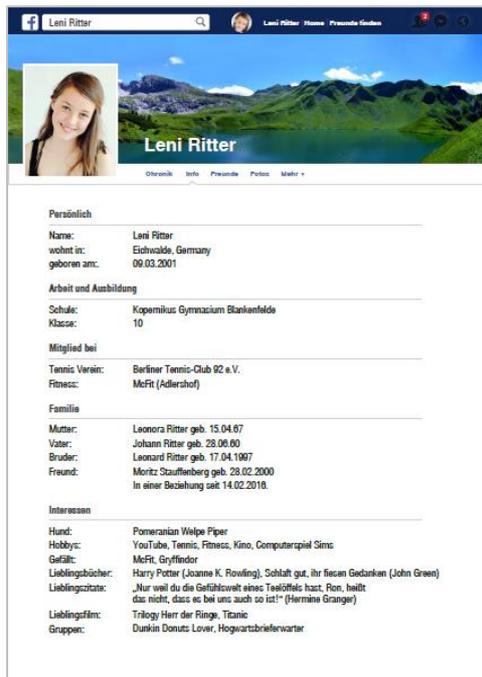
Sensibilisierung für und Kenntnis der Gefahr von Phishing. Kenntnis von Phishing-Merkmalen, Erkennen von Hinweisen auf Phishing-Versuche sowie Schulung der Achtsamkeit für das Erkennen von Phishing-Versuchen.

Aufgabe des Lernszenarios

Welche Karte ist eine Phishing-E-Mail?

- 1 oder 2 Personen angeln E-Mails.
- Lest in 2/3er Grüppchen die Mails und legt Phishing-E-Mails auf die rote Decke (Phishing-Mail). Normale E-Mails legt ihr auch die grüne Decke (keine Phishing-Mail).
- Beachtet die Hinweise auf den Karten. Sie enthalten Informationen über die Person, die diese E-Mail erhält.

3. Password Hacking



Ziel des Lernszenarios

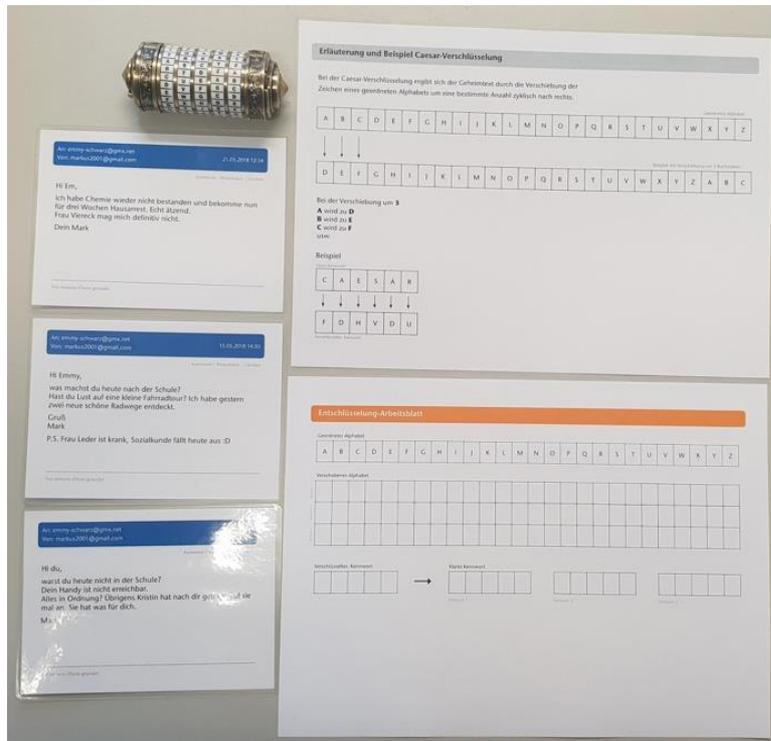
Sensibilisierung für sichere Passwörter sowie Kenntnis, wie sichere Passwörter erstellt und leicht gemerkt werden können.

Aufgabe des Lernszenarios

Knackt das Passwort!

- Lest das fiktive Profil von Leni Ritter.
- Erratet anhand des Profils mögliche Passwörter von Leni Ritter und gebt diese in die fiktive Plattform ein.

4. Verschlüsselung



Ziel des Lernszenarios

Grundsätzliche Kenntnisse über Verschlüsselung und über Einsatzmöglichkeiten sowie Ausprobieren einer einfachen Verschlüsselungsmethode. Bewusstmachung der Bedeutung von Verschlüsselung.

Aufgabe des Lernszenarios

Öffnet die Geheimbox!

- Findet in den E-Mails Hinweise auf die Verschiebung.
- Schreibt euch mögliche verschobene Alphabete auf.
- Schreibt euch mögliche klare Kennwörter auf.
- Probiert die möglichen klaren Kennwörter aus.

5. Sicher auf Klassenfahrt



Ziel des Lernszenarios

Bewusstmachung und Kenntnis potentieller Sicherheitsgefahren sowie entsprechender Schutzmaßnahmen im öffentlichen Raum. Hierbei werden sowohl Themen der Informationssicherheit als auch der physischen Sicherheit angesprochen.

Aufgabe des Lernszenarios

Welche Gefahren sind in den Situationen gezeigt?

Welche Schutzmaßnahmen können die Gefahren verringern?

- Lest die Gefahren laut vor. In welcher Situation ist die Gefahr bildlich dargestellt. Dort legt ihr die große Gefahren-Karte (rot) ab.
- In welchen anderen Situationen können diese Gefahren bestehen bzw. sind sie euch schon einmal begegnet? Legt die kleinen Gefahren-Karten an den Rand dieser Situationen?
- Was würdet ihr Freundinnen und Freunden raten, wie sie sich vor diesen Gefahren schützen können? Ordnet die Schutzmaßnahmen-Karten (blau) den großen Gefahren-Karten zu.

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



NATIONALER PAKT
FÜR FRAUEN
IN MINT-BERUFEN

6.1. Bildrechte Phase 1



Ziel des Lernszenarios

Bewusstmachung und Kenntnis, welche Motive man ungefragt bzw. ohne das Lesen von Hausordnungen oder ähnlichen Dokumenten fotografieren darf. Kenntnis des „Rechts am eigenen Bild“.

Aufgabe des Lernszenarios

Welche Fotos dürfen ohne Erlaubnis fotografiert werden?

- Legt die Fotos, die ohne Erlaubnis oder ohne zu fragen, gemacht werden dürfen, auf die grüne Decke.
- Legt die Fotos, bei denen eine Erlaubnis erforderlich ist, ihr zum Beispiel jemanden fragen müsst, auf die rote Decke.
- Begründet eure Zuordnung.

6.2. Bildrechte Phase 2

Creative Commons Lizenz Bedingungen

Urheberinnen und Urheber können die Nutzung ihrer Werke zu bestimmten Bedingungen erlauben und damit unter Creative Commons (CC) Lizenz stellen. Aber auch hier gibt es Regeln und Wünsche der Urheberinnen und Urheber, die bei der Nutzung beachtet werden müssen. Auskunft darüber geben die folgenden Symbole.

	Das Werk steht unter Creative Commons Lizenz.
	Das Werk darf nicht kommerziell verwendet werden.
	Das Werk darf nicht bearbeitet/verändert werden.
	Das Werk darf nur unter gleichen Bedingungen/gleicher Lizenz weitergegeben werden.
	Die Urheberin/der Urheber muss genannt werden.
	Es gibt keine Beschränkungen.

Alle Rechte vorbehalten gehört nicht zur Creative Commons Lizenz. Werke mit diesem Hinweis oder ohne jeglichen Hinweis dürfen nicht verwendet werden bzw. vor der Nutzung muss die Urheberin/der Urheber gefragt werden.



Alexandra schreibt gerade eine Hausarbeit und sucht im Internet nach einem Bild, das sie ohne Änderungen in ihre Arbeit einfügen kann. Sie will auf jeden Fall die Urheberin/den Urheber erwähnen.



Jörg ist Mitglied in einem Volleyball-Verein und hat die Aufgabe, einen Flyer für das jährliche Sommerfest zu erstellen. Für Nicht-Mitglieder beträgt der Eintritt 5 Euro, Mitglieder müssen keinen Eintritt zahlen.

Für den Flyer sucht er ein schönes Bild, bei dessen Verwendung man die Urheberin/den Urheber nicht nennen muss und das man verändern darf.



Ziel des Lernszenarios

Grundsätzliche Kenntnis des Urheberrechts. Bewusstmachung und Kenntnis, dass Bilder, die im Internet zu finden sind, nicht einfach genutzt werden dürfen. Wissen um kostenfreie Bilder und deren Nutzungsbedingungen (Creative Commons Lizenz).

Aufgabe des Lernszenarios

Welches Bild darf die Schülerin/der Schüler in der Situation verwenden?

- Lest die Situationsbeschreibungen laut vor und überlegt gemeinsam, welches Bild/welche Bilder dafür geeignet sind.
- Beachtet dafür die CC-Symbole auf den Bildern.

Das Projekt „Security“ wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung in der Förderlinie "Erfolg mit MINT – Neue Chancen für Frauen" (FKZ 01FP1701) gefördert.

GEFÖRDERT VOM