

Print & Play DATA ICEBERG

Vorbereitung

Vergewissern Sie sich, dass Sie Zugang zu einem hochwertigen Drucker und Papier mit geeigneter Stärke für den Druck der Karten haben. Wir empfehlen A4-Papier, Karton oder Fotopapier mit einem Gewicht von 80 g/m² oder mehr.

Druck der Karten

Drucken Sie die Karten auf A4-Papier und stellen Sie sicher, dass Sie die Option zum Drucken in Originalgröße oder ohne Skalierung auswählen. Dadurch wird sichergestellt, dass die Karten in den richtigen Abmessungen gedruckt werden. Wenn Ihr Drucker über die Option zum beidseitigen Druck verfügt, können Sie diese Option auswählen, um die Vorder- und Rückseite der Karten auf einer einzigen Seite zu drucken. Wenn Sie diese Option nicht nutzen, müssen Sie die Vorder- und Rückseite der Karten separat drucken.

Ausschneiden der Karten

Schneiden Sie die Karten mit einem Lineal und einer Schneidemaschine oder Guillotine aus. Achten Sie darauf, die in der PDF-Datei angegebenen Schnittlinien einzuhalten und so genau wie möglich zu schneiden, damit die Karten eine einheitliche Größe haben. Wenn Sie Ihre Karten lieber mit abgerundeten Ecken haben möchten, können Sie einen Eckenschneider verwenden, das verleiht ihnen ein professionelleres Aussehen.

Schützen Sie die Karten (optional)

Nachdem Sie die Karten ausgeschnitten haben, können Sie sie in durchsichtige Schutzhüllen in Spielkartengröße stecken. Wenn Sie die Karte doppelseitig bedruckt haben, legen Sie eine Karte in eine einzelne Tasche. Sind Vorder- und Rückseite der Karten getrennt bedruckt, passen Sie die Vorderseite jeder Karte an die entsprechende Rückseite an, bevor Sie sie in die Tasche legen.

Spielbrett

Der Spielplan besteht aus zwei separaten Teilen, einer auf jeder Seite eines A4-Blattes. Die beiden Teile müssen mit Klebeband zusammengehalten werden, damit sie nicht verrutschen. So lässt sich der Spielplan zur Aufbewahrung leicht in der Mitte falten.

Spielanleitung

Sie können die Spielanleitung auf ein A4-Blatt ausdrucken, um sie während des Spiels als Referenz zu verwenden. Wir empfehlen jedoch, sie in digitaler Form zu lesen, um die Umwelt zu schonen.

INDEX

Anleitung	3
Karte	7
Spielplan	21



Dali Data Literacy for
Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492



dalicitzens.eu
[@Dali_Citizens](https://www.instagram.com/dalicitizens)

Zusätzlicher Inhalt: Extra-Karten

Wenn Sie mit Kindern spielen oder aus anderen Gründen die Karten ändern möchten, können Sie die zusätzlichen Karten verwenden. Um diese alternative Version des Spiels zu spielen, entfernen Sie die Karten 5, 6, 8, 10, 13 und 18 A+B (insgesamt 6x2). Ersetzen Sie diese durch die Extra-Karten: 21, 22, 23, 24, 25 und 26A+B (insgesamt 6x2).

Was sind Daten?

Hier finden Sie einen Überblick über die vier verschiedenen Datenkategorien, in die Sie Ihre Karten beim Spielen des Spiels organisieren werden. Die Kategorien werden auch auf dem persönlichen Spielerbrett erklärt.

Einfach ausgedrückt, sind Datenstücke die Bausteine von Informationen. Die Details aus Ihrem Tag, die Sie in Ihrem Tagebuch von Hand schreiben, sind ein Beispiel für (1) von Menschen generierte Daten. Die Daten, die von Ihnen erstellt werden, wenn Sie mit einem digitalen Gerät interagieren, werden als (2) von Menschen und Maschinen generierte Daten definiert. Diese Art von Daten wird von Ihnen bewusst und aktiv erstellt, zum Beispiel, wenn Sie Ihre persönlichen Daten hinzufügen, um ein Konto für eine App einzurichten, oder wenn Sie eine E-Mail schreiben oder ein Video auf einer Plattform hochladen. Daten können auch von einem Sensor erfasst werden, zum Beispiel, wenn Ihre Bewegungen von Ihrer Smartwatch erfasst werden.

Daten über Daten' oder 'Metadaten' ist eine Art von Daten, die erstellt wird ohne dass Sie aktiv Informationen eingeben, sondern als Nebenwirkung Ihrer Interaktion mit einem digitalen Gerät. Apps und Websites können Algorithmen verwenden, um die von Ihnen bereitgestellten Daten zu verarbeiten und zu analysieren, um neue Arten von Daten zu erstellen, die sichtbar oder unsichtbar sein können. (3) Sichtbare Metadaten sind leicht zugänglich. Zum Beispiel, wenn Sie ein Bild aufnehmen, kann der Ort und die Zeit des Bildes gespeichert und für Sie sichtbar sein.

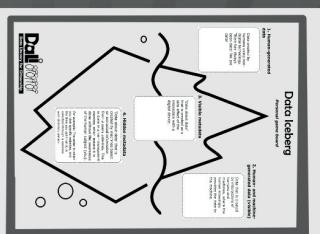
(4) Unsichtbare Metadaten sind Daten über Daten, die von Maschinen erstellt werden und oft nicht leicht zugänglich sind. Zum Beispiel, wenn Sie eine Website besuchen, speichern Sie nicht die Webadresse, Interaktionen und Bewegungen selbst, aber diese Metadaten können vom Webbrower gesammelt werden. Die Daten können mit Ihrem Profil verknüpft sein und der Webbrower kann sie verwenden, um die von Ihnen am häufigsten besuchten Websites zu ermitteln. Diese Art von Metadaten wird Ihnen nicht direkt visualisiert oder gezeigt, kann aber indirekt sichtbar werden, zum Beispiel, wenn der Webbrower diese Daten verwendet, um Ihre Suchanfragen zu personalisieren oder Website-Anzeigen auf Ihre Interessen zuzuschneiden.

Data Iceberg

Haben Sie jemals darüber nachgedacht, wie viele Daten wir in unserem täglichen Leben generieren? Möchten Sie besser verstehen, wie Daten erstellt werden, wer sie erstellt und wann sie erstellt werden? Datenberg ist ein Gedächtnisspiel, das Ihnen dabei hilft, verschiedene Arten von Daten und wie Daten generiert werden, zu lernen. Durch das Spielen dieses Spiels werden Sie feststellen, dass es eine große Menge sowohl sichtbarer als auch unsichtbarer Daten zu entdecken gibt

Spieler 2-4

Komponenten



- Anleitungen
- Lösungsblatt. (Zum Verwenden während oder am Ende des Spiels)
- 40 Bildkarten
- 2-4 persönliche Spielbretter. (Eins für jeden Spieler) Das Brett hat vier rechteckige Plätze, um die Kartensätze abzulegen.
- Jeder Platz repräsentiert eine verschiedene Datenkategorie.
- Zusätzlicher Inhalt: 12 Extra-Karten

Ziel des Spiels

Finden Sie die meisten Paare passender Karten und legen Sie sie an die richtige Datenkategorie auf dem persönlichen Spielbrett. Um herauszufinden, was Daten sind und wie Daten erstellt werden, ermutigen wir Sie, Ihre Platzierung der Karten mit den anderen Spielern zu besprechen. Der Spieler mit den meisten Paaren passender Karten in der richtigen Kategorie gewinnt. Um mehr über die verschiedenen Kategorien zu erfahren, siehe den Abschnitt 'Was sind Daten?'.

Setup

Entfernen Sie die 12 Extra-Karten (21-26) vor dem Spielen. Sie können die vollständige Einrichtung für das Spiel wählen oder eine teilweise Einrichtung für ein schnelleres Spiel.

Vollständige Einrichtung

Mischen Sie die Karten gut und legen Sie die Karten verdeckt aus.
Bilden Sie 8 Reihen von Karten quer und 5 Reihen senkrecht. Jeder Spieler nimmt ein persönliches Spielbrett.

Teilweise Einrichtung für ein schnelleres Spiel

Nehmen Sie die Paare (A+B) der Karten Nummer 6, 7, 9, 10, 11 und 16 heraus.
Mischen Sie die verbleibenden Karten gut und legen Sie die Karten verdeckt aus.
Bilden Sie 7 Reihen von Karten quer und 4 Reihen senkrecht. Jeder Spieler nimmt ein persönliches Spielbrett.

Spielende

Nach dem Zählen gewinnt der Spieler mit den meisten Paaren passender Karten auf dem richtigen Teil des persönlichen Spielerbretts.

DIE DALI-JOKER

Im Spiel gibt es zwei Paare von Jokern:

Jokerkarten mit schwarzen Hintergrund: Wenn ein Spieler ein Paar schwarzer Joker findet, kann er einen anderen Spieler auswählen, der in der nächsten Runde aussetzen wird.

Spielablauf

Die Person, die im Jahr am frühesten geboren wurde, beginnt das Spiel. In jeder Runde dreht der Spieler zwei Karten um, damit die Bilder auf den Karten gesehen werden können. Die Karten müssen so gedreht werden, dass beide Karten für alle Spieler klar sichtbar sind. Die Karten passen zusammen, wenn die Bilder identisch sind.

Der Spieler, der das Paar gefunden hat, nimmt es und legt es auf sein persönliches Brett in den richtigen Platz. Sie können Ihre Entscheidung mit Ihren Mitspielern besprechen. Karten werden auf das persönliche Brett gelegt, jedes Mal, wenn der Spieler ein Paar findet. Der Spieler konsultiert dann das Lösungsblatt. Das Lösungsblatt enthält die richtige Platzierung für jedes Kartenduo. Wenn das Paar in die richtige Kategorie gelegt wird, behält der Spieler das Paar auf seinem Brett. Andernfalls werden die Karten verworfen. Jede falsche Antwort* ist eine Gelegenheit zum Diskutieren und Lernen.

*Bitte beachten Sie: Daten zu kategorisieren ist nicht einfach. Metadaten werden immer von irgendeiner Art von 'human and machine generated data' erstellt: In diesem Spiel ordnen Sie ein Paar nur der Kategorie 'human and machine generated data' zu, wenn es weder in die sichtbaren noch in die unsichtbaren Metadatenkategorien passt.

Der Spieler, der ein passendes Paar findet, ist erneut an der Reihe. Wenn der Spieler ein weiteres Paar findet, bekommt er erneut eine Runde. Dies setzt sich fort, bis der Spieler es nicht schafft, ein Paar zu bilden.

Wenn zwei Karten umgedreht werden und die Bilder nicht übereinstimmen, scheitert der Spieler und legt die Bilder wieder an die gleiche Stelle um. Nun ist die Runde des Spielers beendet. Versuchen Sie sich die Bildpositionen für zukünftige Runden zu merken!

Das Spiel geht weiter, bis alle Karten gepaart und auf die persönlichen Spielerbretter gelegt wurden, mit Ausnahme der verworfenen Paare. Dann zählen alle Spieler ihre passenden Paare.

Alternative Regel für ein kreativeres Spiel:

Die 'Herausforderungs'-Regel

Bevor er an die Reihe kommt, kann der Spieler, der die wenigsten Karten hat, die anderen Spieler herausfordern und sie bitten, ein Beispiel für eine Art von Daten anzugeben. Die anderen Spieler wählen die Art ('human generated data', 'human and machine generated data', 'sichtbare Metadaten' oder 'unsichtbare Metadaten'). Der Spieler muss ein Beispiel im Stil der Karten im Spiel geben (die Spieler können sich ihre eigene Karte vorstellen, die im Spiel sein könnte). Wenn er die Herausforderung bestehrt, kann der Spieler zwei Karten auf dem Brett auswählen und sie heimlich umdrehen, um zu sehen, welche Karten es sind, bevor er sie wieder zurücklegt. Auf diese Weise kann ein zurückliegender Spieler sein Datenwissen verbessern, um einen Einblick in das Brett zu bekommen und seine Chancen aufzuholen.

Geht auf der nächsten Seite weiter →

Data Iceberg

~ Lösungsblatt ~

Wenn alle Karten gepaart und auf das persönliche Spielerbrett gelegt wurden, überprüfen alle Spieler, ob ihre passenden Paare in der richtigen Datenkategorie platziert wurden. Falsch platzierte Karten müssen entfernt werden. Die Spieler können die Karten gemeinsam überprüfen, und falsche Antworten bieten Gelegenheit zum Diskutieren und Lernen. Alle Spieler zählen dann ihre verbleibenden Paare. (Die Joker sollten nicht gezählt werden). Der Spieler mit den meisten Kartenzweierpaaren im richtigen Bereich auf dem persönlichen Brett gewinnt.

21A	Ich spiele ein Online-Spiel...	21B	... und gebe Informationen über mein Alter preis.
22A	Ich benutze eine App, um eine neue Sprache zu lernen...	22B	... und die App zeigt mir Daten über meinen Fortschritt.
23A	Ich habe meinen Laptop benutzt, um nach neuen Spielzeugen zu suchen...	23B	... und bekam Werbung für Spielzeug in meinem mobilen Browser angezeigt.
24A	Ich benutze eine Gesichtsfilter-App...	24B	... und die App sammelt meine Standortdaten, ohne sie mir anzuzeigen.
25A	Ich benutze eine Website, um nach einem neuen Job zu suchen...	25B	... und habe ein Profil registriert und meine persönlichen Daten hinzugefügt.
26A	Um mich auf meine Hausaufgaben vorzubereiten, suche ich im Internet nach Videos...	26B	... und die Suchmaschine zeigt Links zuerst basierend auf dem, was sie aus meinen Suchhistorienpräferenzen gelernt hat.

Bedeutung der Lösungsnummer

1	Von Menschen generierte Daten
2	Von Menschen und Maschinen generierte Daten
3	Sichtbare Metadaten
4	Versteckte Metadaten

Bedeutung des Lösungsjokers

5	Stiehl ein Paar Karten vom anderen Spieler.
6	Wähle einen Spieler aus, der seine Runde verliert.



Co-funded by
the European Union



QR code
[@Dali_Citizens](http://dalicitizens.eu)

Dali Data Literacy for Citizenship Project Number:
2020-1-NO01-KA204-076492

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

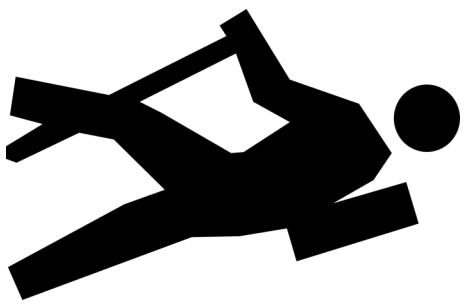
Geh auf der nächsten Seite weiter →

'Data iceberg' is licensed under CC BY 2.0. All images except logos and iceberg are from <https://pixabay.com/>
Instructions and Solutions sheet layouts by Raluca Mănilă.

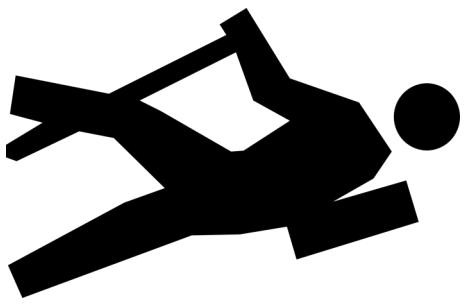
KARTE A		KARTE B	
1A	Ich gehe wandern...	1B	... und benutze mein Telefon, um meine Wanderroute zu registrieren.
2A	Ich mag das Foto eines Freundes in einem sozialen Netzwerk...	2B	... und kann Daten über die Zeit sehen, als ich die Nachricht mochte.
3A	Ich fahre mein Elektroauto...	3B	... und das Auto sendet Daten über meinen Fahrstil an die Hersteller.
4A	Ich zähle alle meine Fahrten pro Monat...	4B	... und stelle es graphisch in einem Buch mit einem Stift dar.
5A	Ich bezahle das Parken mit einer Park-App...	5B	... ich gebe Informationen über mein Auto und erhalte einen Beleg.
6A	Ich benutze eine Navigations-App beim Fahren...	6B	... und die Navigations-App zeigt Daten über meine Standortheistorie an.
7A	Ich mache Fotos meiner Familie im Urlaub...	7B	... und kann Daten über den Standort in den Dateidetails sehen.
8A	Ich habe meinen Laptop benutzt, um einen Flug zu buchen...	8B	... und bekam Werbung für Hotels am selben Ort in meinem mobilen Browser angezeigt.
9A	Ich benutze eine Website, um meine Busreise zu planen...	9B	... und füge Bushaltestelle und Ziel hinzu.
10A	Ich kaufe Lebensmittel online...	10B	... und meine Produktwahl lässt die App wissen, dass ich gerne picknicken gehe.
11A	Ich benutze eine Smartwatch...	11B	... und die Uhr zeichnet meine Herzfrequenz auf.
12A	Ich benutze eine Messaging-App...	12B	... und kann Daten über die Zeit sehen, als ich die Nachricht gesendet habe.
13A	Ich benutze eine App, um Musik zu hören...	13B	... und habe ein Profil registriert und meine persönlichen Daten hinzugefügt.
14A	Ich teile Fotos von meiner Wanderung auf meinem Social-Media-Profil...	14B	... zeigt mir Werbung für Wanderschuhe.
15A	Um Details von meinen Reisen mit Freunden zu teilen, habe ich eine neue App verwendet...	15B	... und mich von Grund auf neu registriert, ohne mein Social-Network-Konto zu verwenden.
16A	Ich zähle mit meinen Fingern...	16B	... das sind keine digitalen Daten... aber es gab schon immer Daten. Wir sind Daten!
17A	Ich gehe...	17B	... und mein Telefon registriert die Daten der Orte, an denen ich war.
18A	Um meine Reisen vorzubereiten, suche ich im Internet nach den besten Routen...	18B	... und die Suchmaschine zeigt Links zuerst basierend auf dem, was sie aus meinen Suchhistorienpräferenzen gelernt hat.
19A	Der weiße Joker	19B	Stiehl ein Paar Karten von einem Spieler.
20A	Der schwarze Joker	20B	Wähle einen Spieler aus, der seine Runde verliert.

KARTE A		KARTE B	
1A	Ich gehe wandern...	1B	... und benutze mein Telefon, um meine Wanderroute zu registrieren.
2A	Ich mag das Foto eines Freundes in einem sozialen Netzwerk...	2B	... und kann Daten über die Zeit sehen, als ich die Nachricht mochte.
3A	Ich fahre mein Elektroauto...	3B	... und das Auto sendet Daten über meinen Fahrstil an die Hersteller.
4A	Ich zähle alle meine Fahrten pro Monat...	4B	... und stelle es graphisch in einem Buch mit einem Stift dar.
5A	Ich bezahle das Parken mit einer Park-App...	5B	... ich gebe Informationen über mein Auto und erhalte einen Beleg.
6A	Ich benutze eine Navigations-App beim Fahren...	6B	... und die Navigations-App zeigt Daten über meine Standortheistorie an.
7A	Ich mache Fotos meiner Familie im Urlaub...	7B	... und kann Daten über den Standort in den Dateidetails sehen.
8A	Ich habe meinen Laptop benutzt, um einen Flug zu buchen...	8B	... und bekam Werbung für Hotels am selben Ort in meinem mobilen Browser angezeigt.
9A	Ich benutze eine Website, um meine Busreise zu planen...	9B	... und füge Bushaltestelle und Ziel hinzu.
10A	Ich kaufe Lebensmittel online...	10B	... und meine Produktwahl lässt die App wissen, dass ich gerne picknicken gehe.

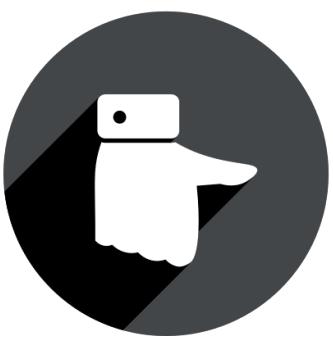
1A



1B



2A



2B



3A



3B



4A



4B



Ich fahre mit meinem
Elektroauto...

...und das Auto sendet
Daten über meinen
Fahrstil an den Hersteller.

Ich zähle alle meine
Touren im Monat...

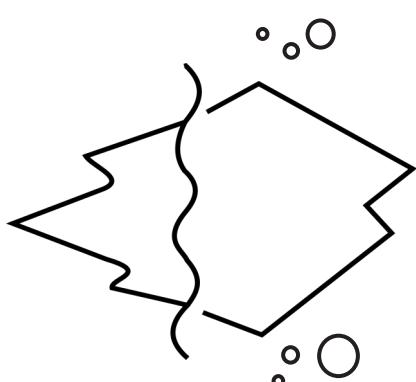
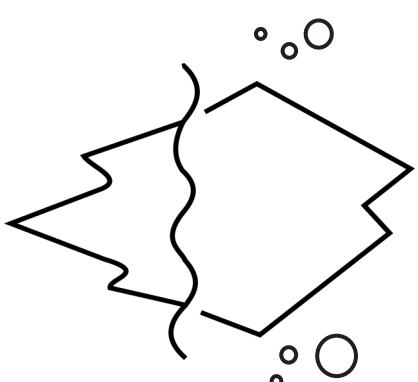
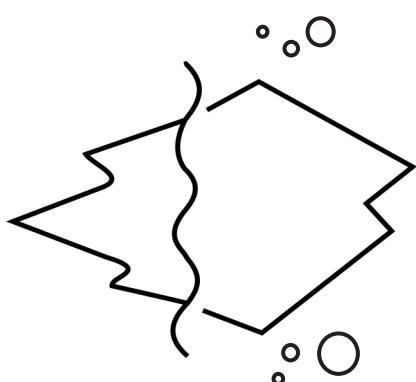
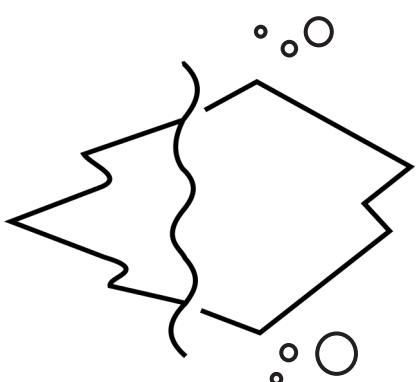
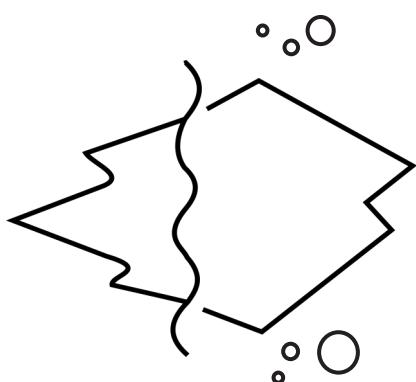
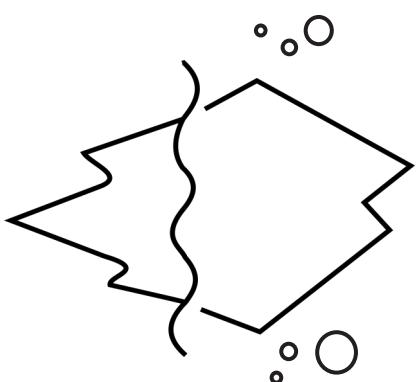
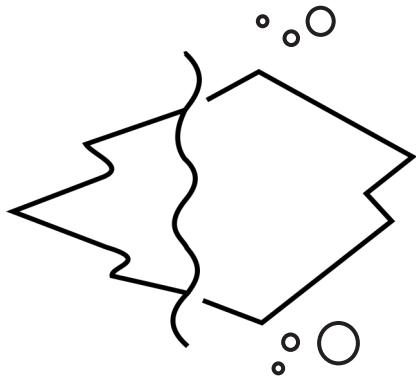
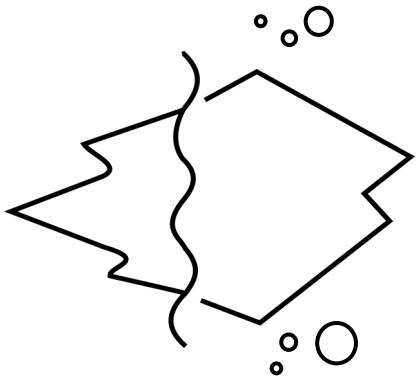
...und ich zeichne sie
grafisch mit einem Stift
in einem Buch auf.

Ich gehe wandern...

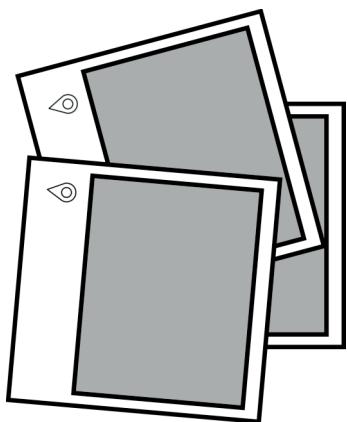
... und ich nutze mein
Telefon, um meine
Wanderroute aufzuzeichnen.

08.12.2021 11:51
Ich like das Foto eines
Freundes, das er in einem
Sozialen Netzwerk
gepostet hat...

08.12.2021 11:51
...und ich kann Daten
darüber sehen, wann
ich die Nachricht geliked
habe.

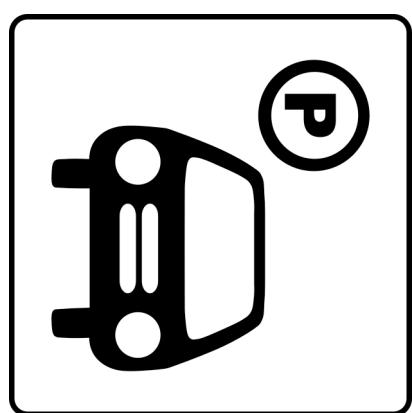


Ich mache im Urlaub
Fotos von meiner
Familie...



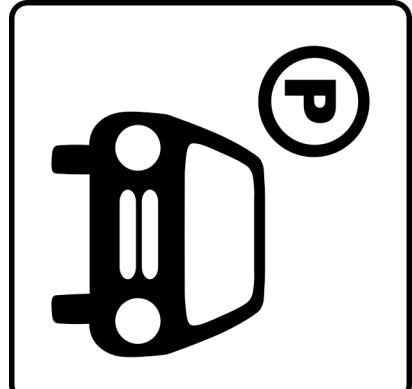
7A

Ich zahle Parkgebühren
über eine Parkapp...



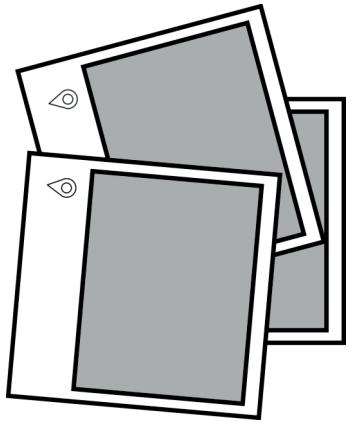
5A

...ich gebe Informationen
über mein Auto preis
und erhalte eine
Rechnung.



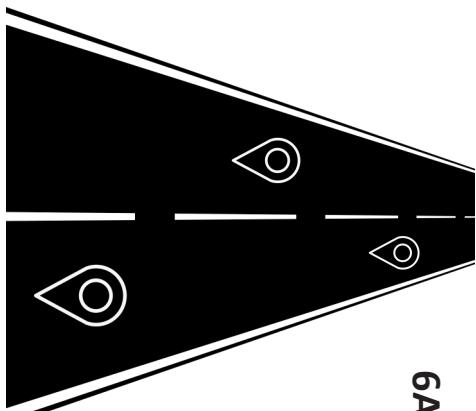
5B

...und ich kann in den
Bilddatei-Details Daten
über den Standort sehen.



7B

Ich nutze ein
Navigationssystem beim
Fahren...



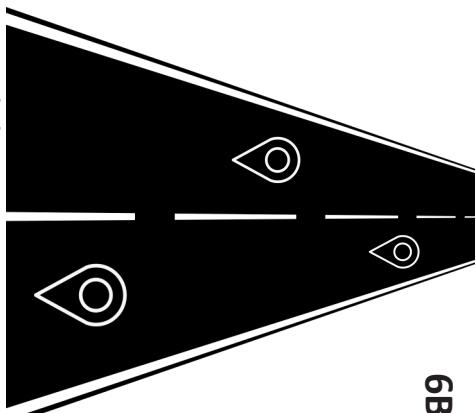
6A

ich habe meinen Laptop
verwendet, um einen
Flug zu buchen...



8A

...und habe Werbung für
Hotels in derselben Gegend
in meinem Handy-Browser
erhalten.

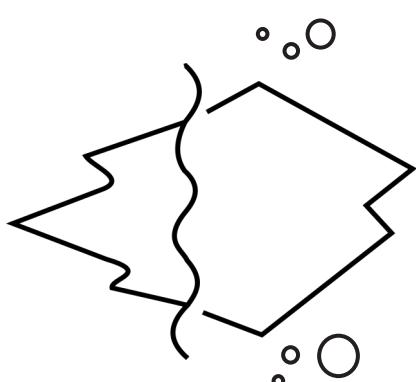
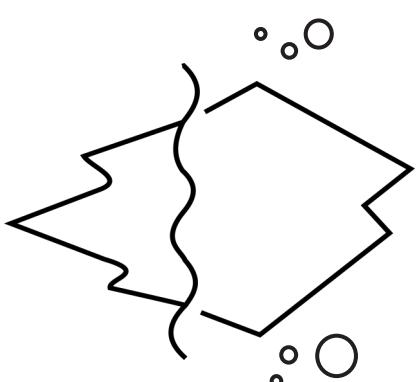
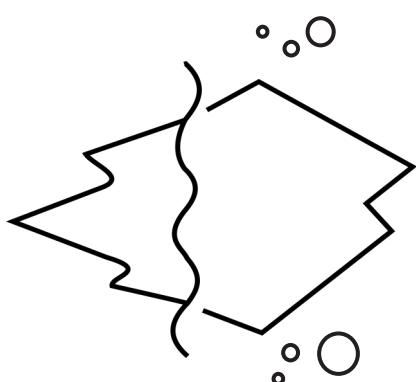
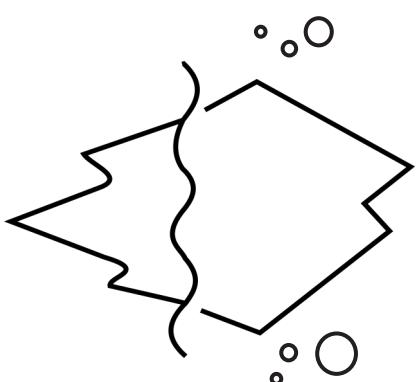
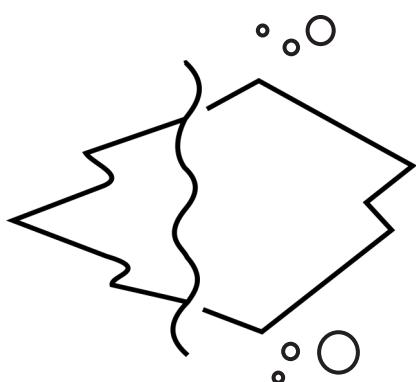
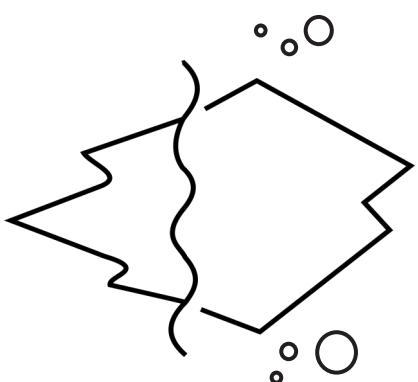
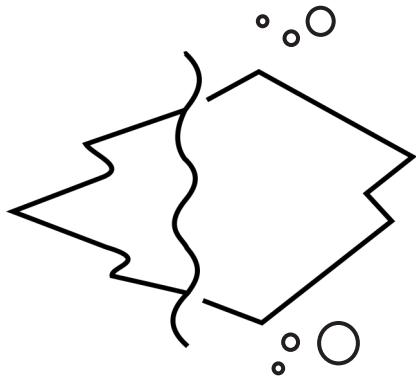
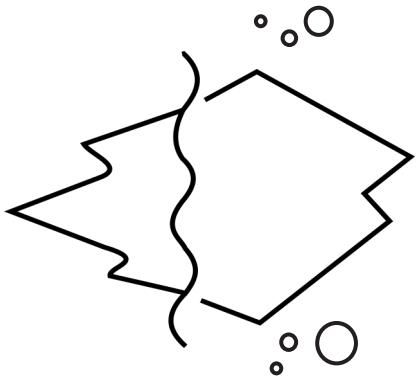


6B

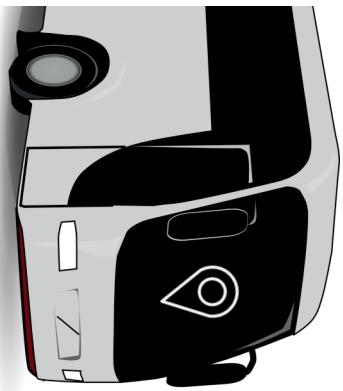
...und habe Werbung für
Hotels in derselben Gegend
in meinem Handy-Browser
erhalten.



8B



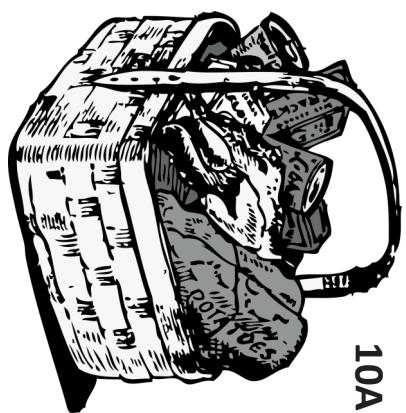
9A



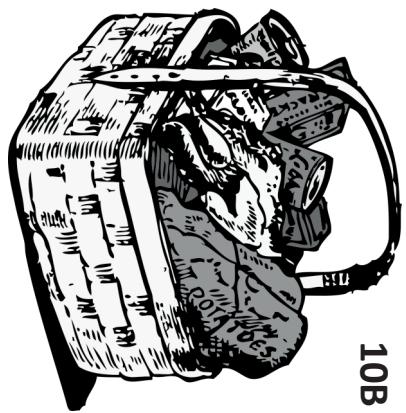
9B



10A



10B



Ich nutze eine Website,
um meine Busreise zu
planen...

...und ich füge die
Bushaltestelle und mein
Endziel hinzu.

Ich mache meine
Einkäufe online...

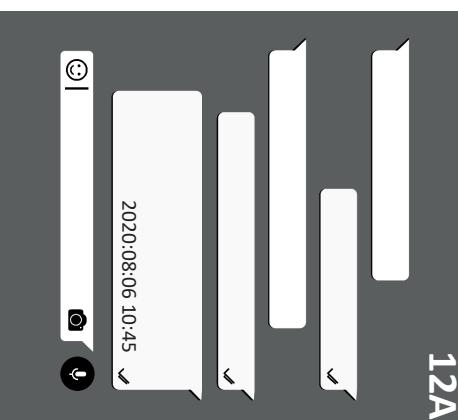
...und meine Wahl der
Produkte ermöglicht es
der App herauszufinden,
dass ich gerne picknike.



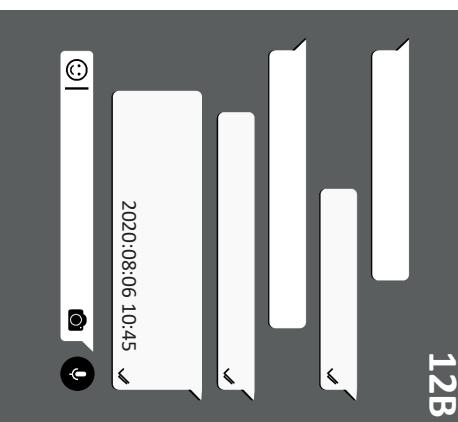
11A



11B



12A



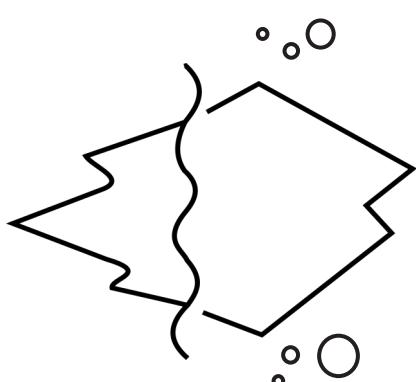
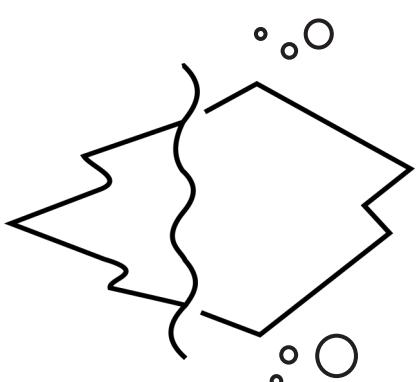
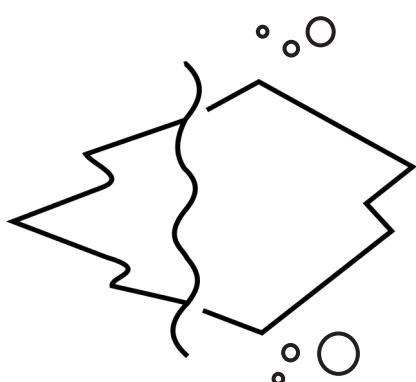
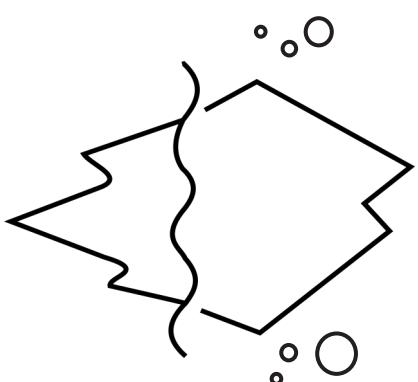
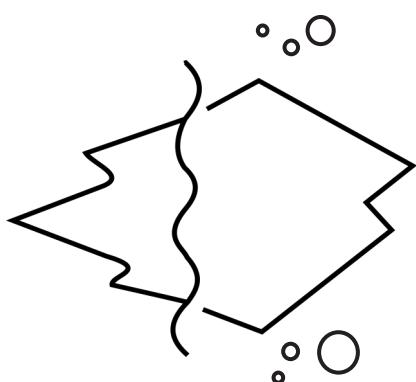
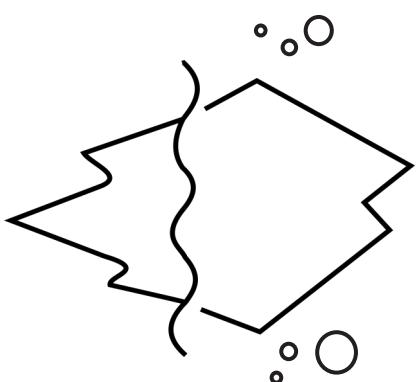
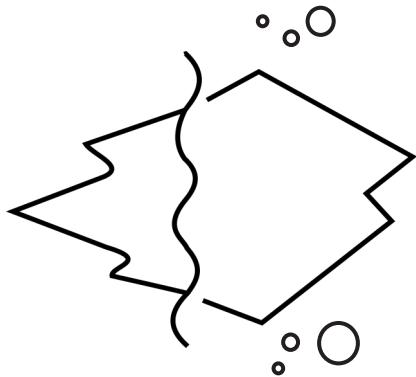
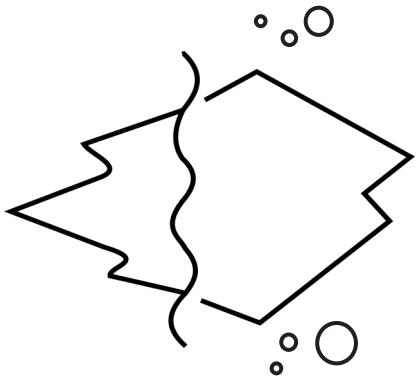
12B

Ich verwende eine
Smartwatch...

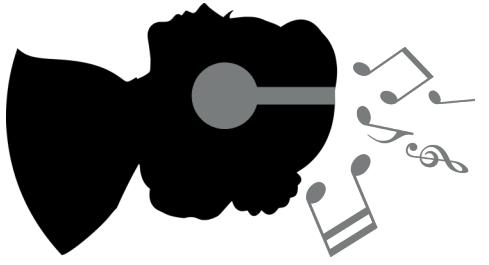
...und die Uhr zeichnet
meinen Puls auf.

Ich nutze eine
Textnachrichten-App...

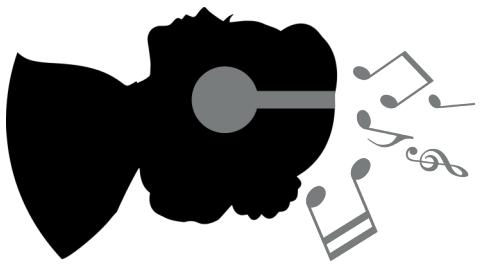
...und ich kann Daten
über die Zeit sehen, in
der ich eine Nachricht
gesendet habe.



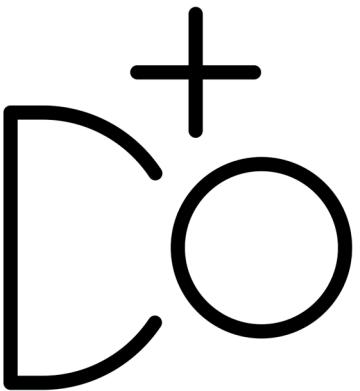
13A



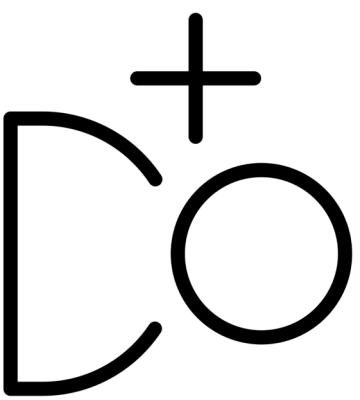
13B



15A



15B



Ich nutze eine App zum
Musik hören...

...und ich habe mich mit
einem Profil registriert,
in dem ich persönliche
Daten angegeben habe.

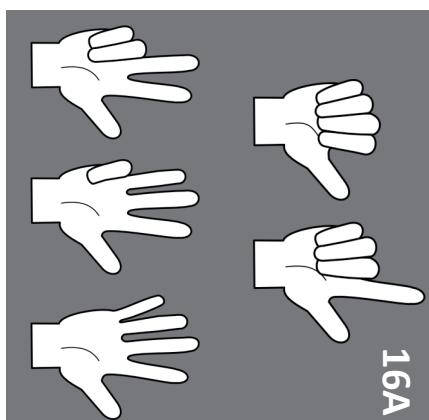
14 A



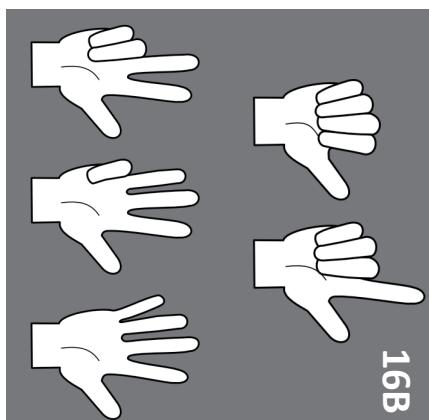
14B



16A



16B



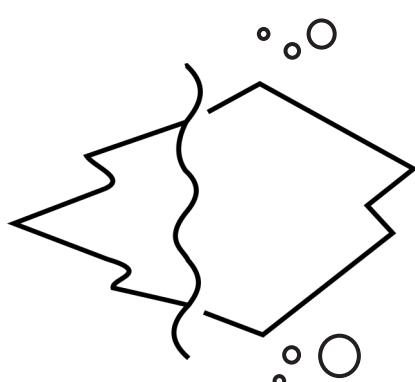
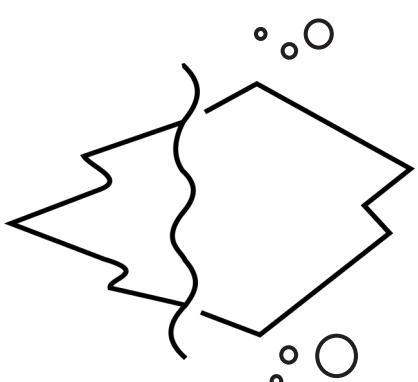
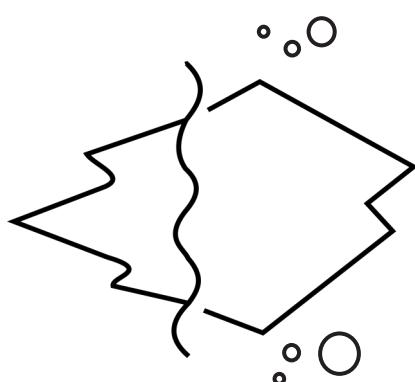
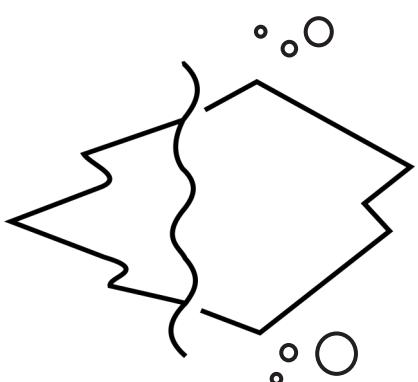
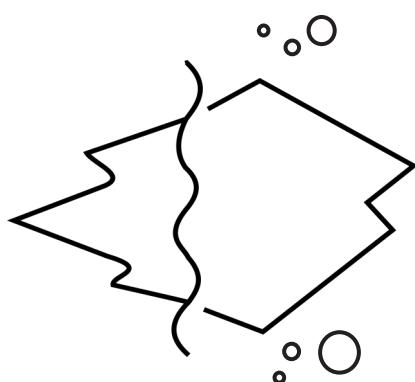
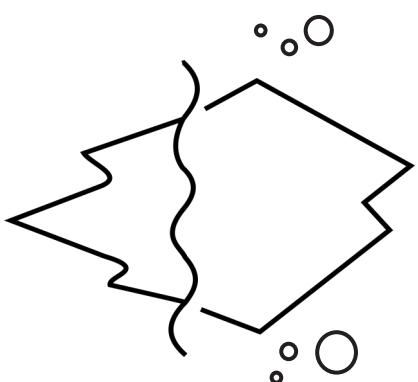
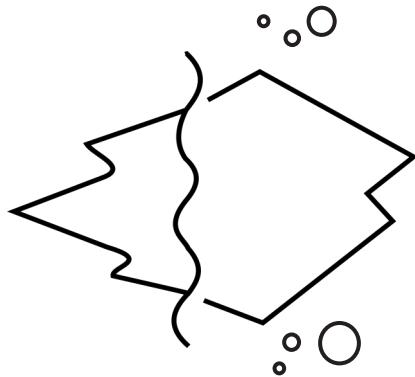
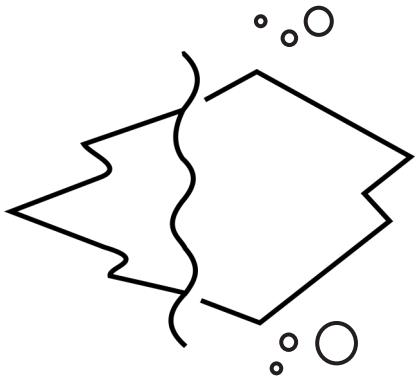
...und das Soziale Netzwerk
zeigt mir Werbung für
Wanderschuhe an.

Ich nutze eine App, um
Details über meine Touren
mit Freunden zu teilen...

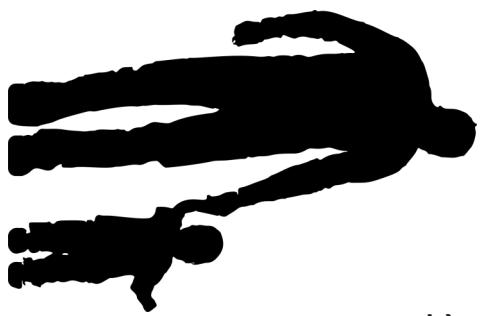
...und ich habe mich direkt
registriert, ohne meinen
Sozialen Netzwerk
Account zu nutzen.

Ich nutze beim Zählen
meine Finger...

...das sind keine digitalen
Daten... aber auch hier
gibt es immer Daten,
denn wir sind Daten!



17A



Ich gehe...

17B



...und mein Handy
registriert Daten über
Standorte, an denen
ich war.

18A



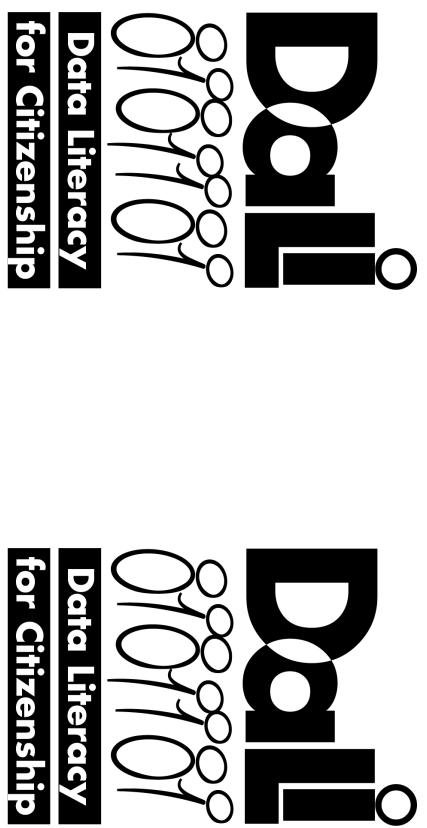
Um mich auf meine
Touren vorzubereiten,
suche ich im Internet
nach den besten Routen...

...und die Suchmaschine
zeigt mir Links auf Basis
meiner persönlichen
Präferenzen, die sie sich
aus meiner Suchhistorie
ableitet.

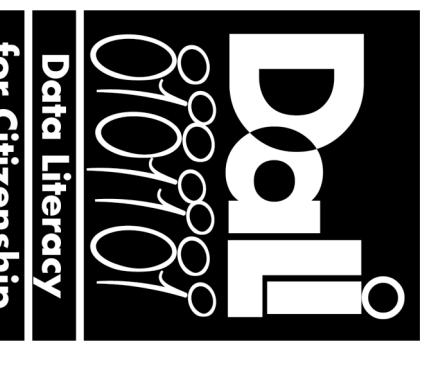
18B



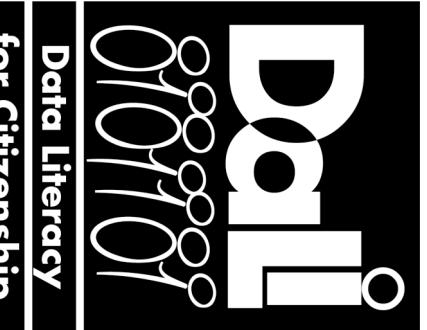
19A



19B



20A



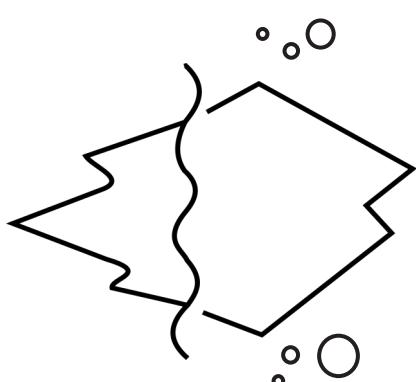
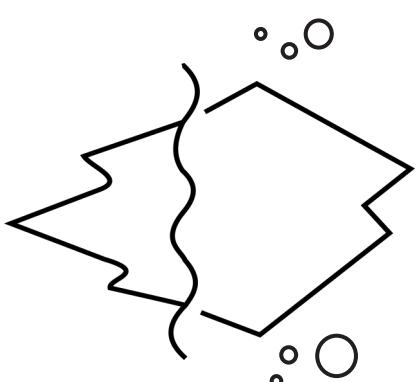
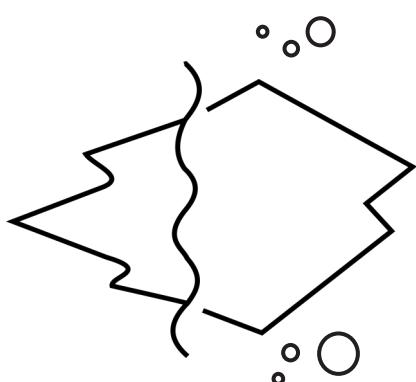
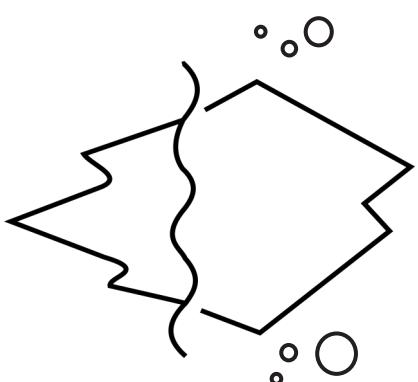
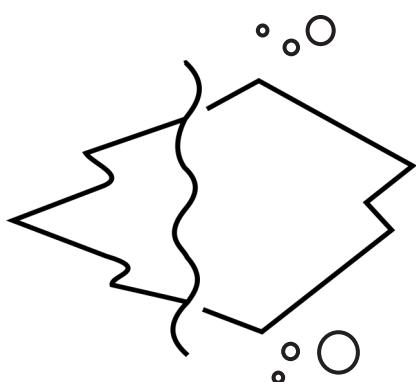
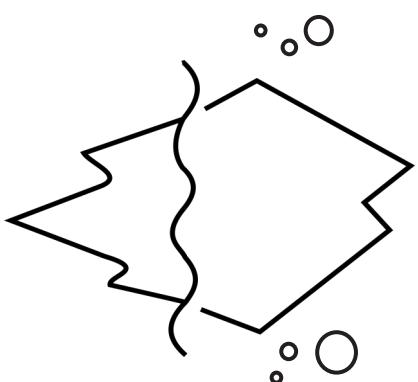
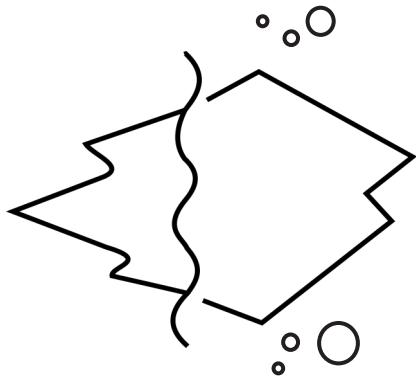
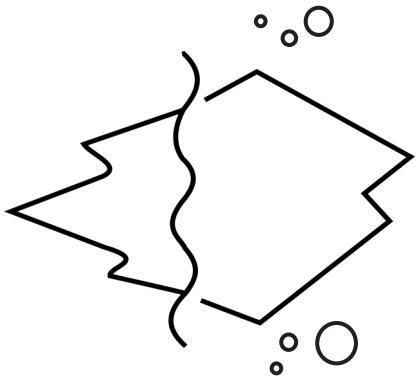
20B

Weißer Joker

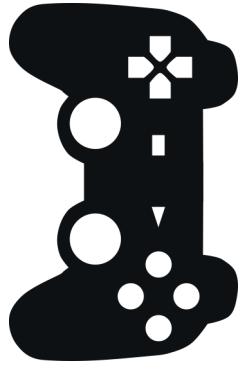
Stiehl ein Karten-Paar von
einer beliebigen Person
aus deiner Spielrunde.

Schwarzer Joker

Wähle eine Person, die
eine Runde aussetzen muss.

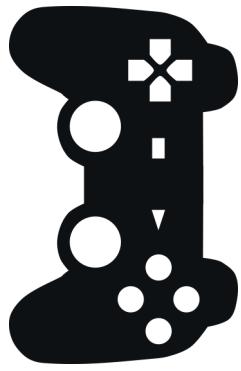


21A

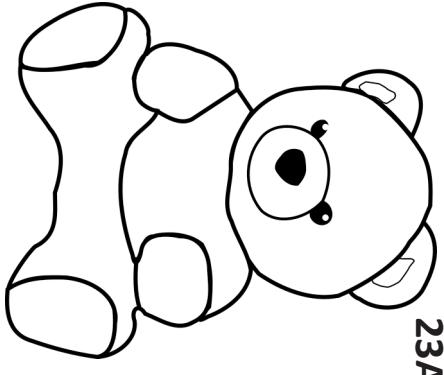


Ich spiele ein Online-Spiel...

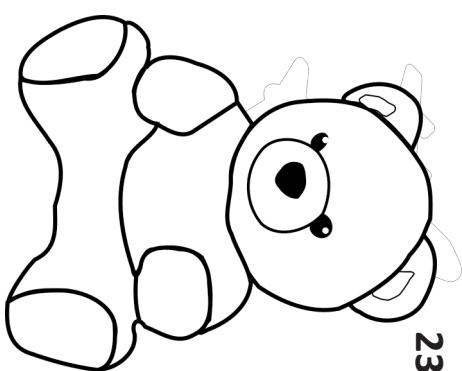
21B



...und ich gebe
Informationen über
mein Alter an.

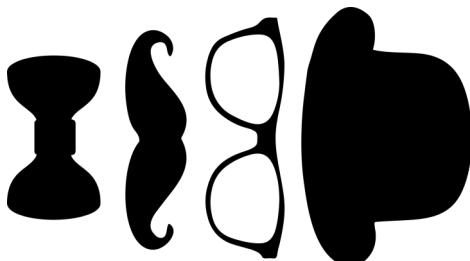


23A

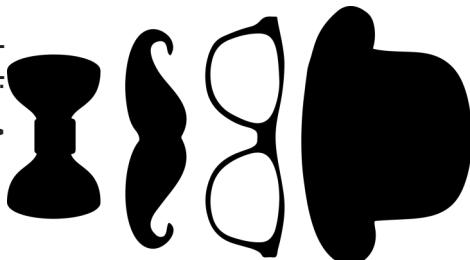


23B

Ich habe meinen Laptop
genutzt, um nach neuem
Spielzeug zu suchen...



24A



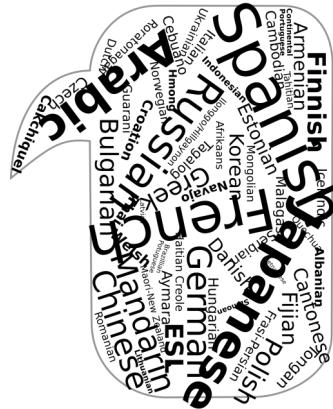
24B

...und habe Werbung für
Spielzeug auf meinem
Handybrowser angezeigt
bekommen.

...und die App sammelt
Daten über meinen
Standort, ohne mir das
anzuzeigen.

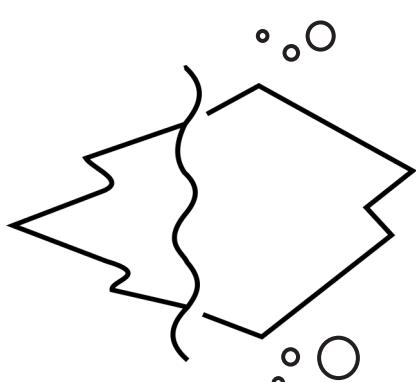
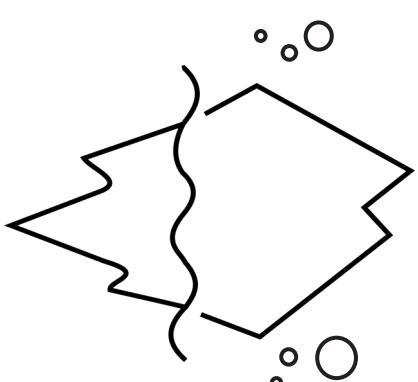
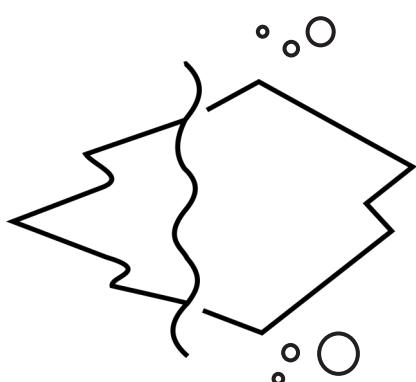
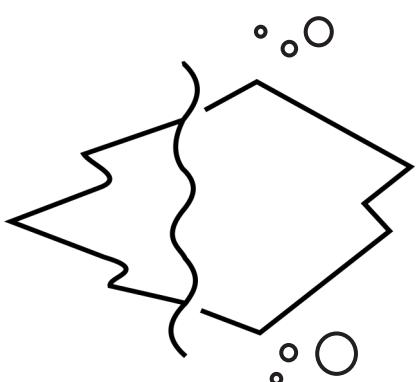
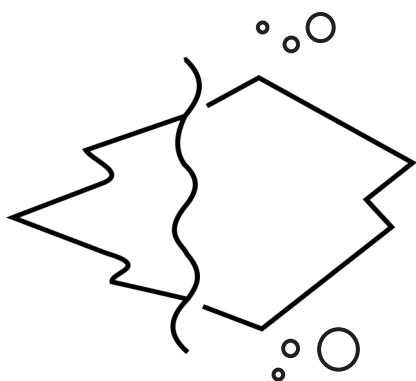
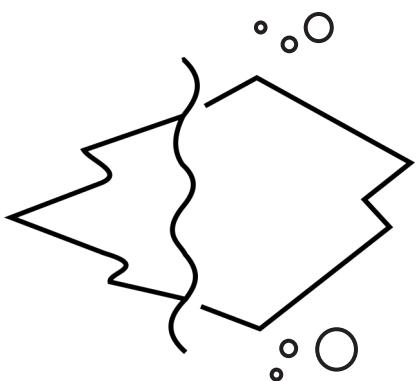
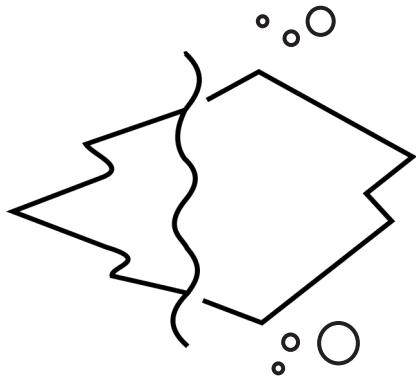
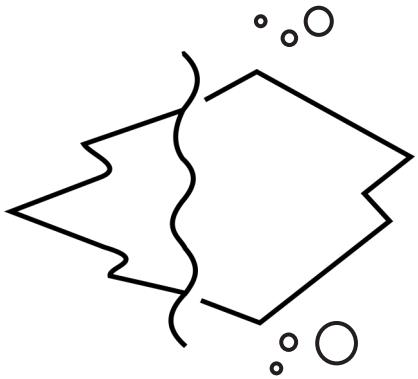


22A

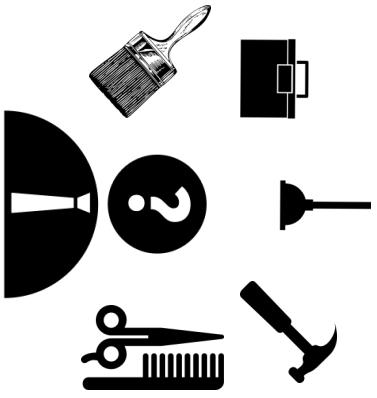


22B

...und die App zeigt mir
Daten über meinen
Lernprozess an.

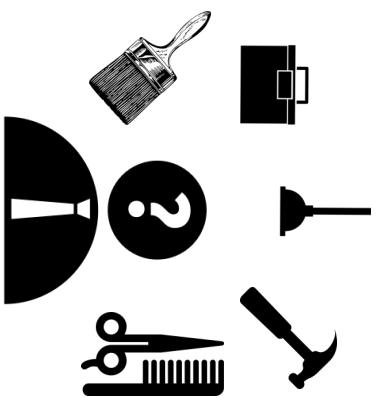


25A



Ich verwende eine
Website, um nach einem
neuen Job zu suchen...

25B



...und ich habe bei der
Registrierung persönliche
Daten zu meinem Profil
hinzugefügt.

26A

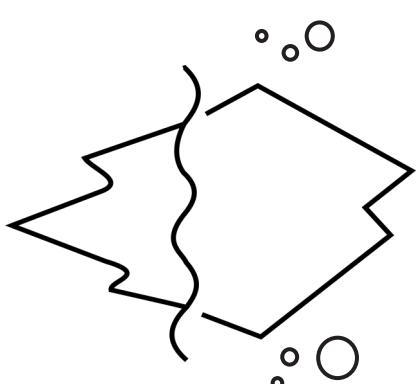
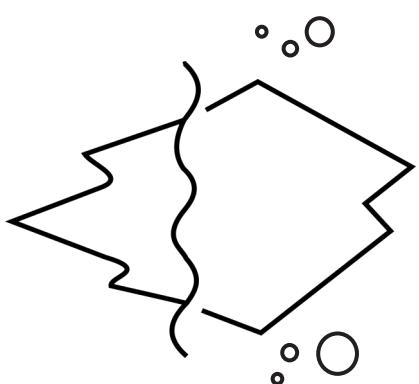
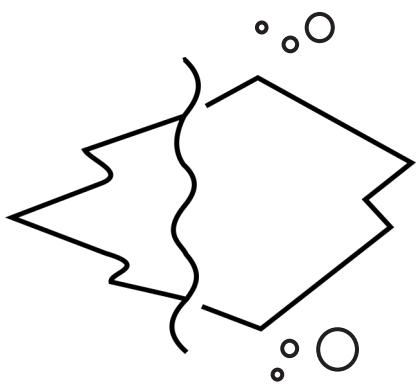
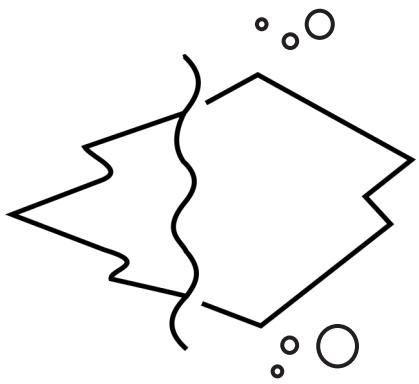


Um mich auf meine
Hausaufgaben
vorzubereiten, suche ich
im Internet nach
passenden Videos...

26B



...und die Suchmaschine
zeigt mir Links an, die
darauf basieren, was sich
die Suchmaschine aus
meiner Suchhistorie als
meine Präferenz gemerkt
hat.



Data |ceberg

Persönliches Spielfeld

1. Menschen-generierte Daten

Daten, die von Menschen mit nicht-digitaler Technologie erzeugt werden. Es gab schon immer Daten! Wir sind Daten!

2. Sichtbar mensch- und maschinengenerierte Daten

Daten, die durch Interaktionen von Mensch und Maschine erzeugt werden, wobei der Mensch die Daten der Maschine bewusst zur Verfügung stellt.

3. Sichtbare Metadaten

„Daten über Daten“, die als Nebeneffekt der Interaktion mit einem digitalen Gerät erzeugt werden.

Dalli

0101101

Data Literacy for Citizenship

4. Unsichtbare Metadaten

„Daten-über-Daten“, die von Maschinen auf der Grundlage von Informationen aus den Aktivitäten von Nutzern erstellt werden. Dies geschieht auf undurchsichtige Weise, das heißt, es geschieht ohne das Bewusstsein des menschlichen Subjekts (von dir).

Zum Beispiel: Die Reihenfolge, in der du bestimmte Websites besuchst, und die Zeit, die du darauf verbracht hast, wird über einen allgemeinen Webstatistikdienst erfasst.

Data |ceberg

Persönliches Spielfeld

1. Menschen-generierte Daten

Daten, die von Menschen mit nicht-digitaler Technologie erzeugt werden. Es gab schon immer Daten! Wir sind Daten!

2. Sichtbar mensch- und maschinengenerierte Daten

Daten, die durch Interaktionen von Mensch und Maschine erzeugt werden, wobei der Mensch die Daten der Maschine bewusst zur Verfügung stellt.

3. Sichtbare Metadaten

„Daten über Daten“, die als Nebeneffekt der Interaktion mit einem digitalen Gerät erzeugt werden.

Dalli

0101101

Data Literacy for Citizenship

4. Unsichtbare Metadaten

„Daten-über-Daten“, die von Maschinen auf der Grundlage von Informationen aus den Aktivitäten von Nutzern erstellt werden. Dies geschieht auf undurchsichtige Weise, das heißt, es geschieht ohne das Bewusstsein des menschlichen Subjekts (von dir).

Zum Beispiel: Die Reihenfolge, in der du bestimmte Websites besuchst, und die Zeit, die du darauf verbracht hast, wird über einen allgemeinen Webstatistikdienst erfasst.

Data |ceberg

Persönliches Spielfeld

1. Menschen-generierte Daten

Daten, die von Menschen mit nicht-digitaler Technologie erzeugt werden. Es gab schon immer Daten! Wir sind Daten!

2. Sichtbar mensch- und maschinengenerierte Daten

Daten, die durch Interaktionen von Mensch und Maschine erzeugt werden, wobei der Mensch die Daten der Maschine bewusst zur Verfügung stellt.

3. Sichtbare Metadaten

„Daten über Daten“, die als Nebeneffekt der Interaktion mit einem digitalen Gerät erzeugt werden.

Dalli

0101101

Data Literacy for Citizenship

4. Unsichtbare Metadaten

„Daten-über-Daten“, die von Maschinen auf der Grundlage von Informationen aus den Aktivitäten von Nutzern erstellt werden. Dies geschieht auf undurchsichtige Weise, das heißt, es geschieht ohne das Bewusstsein des menschlichen Subjekts (von dir).

Zum Beispiel: Die Reihenfolge, in der du bestimmte Websites besuchst, und die Zeit, die du darauf verbracht hast, wird über einen allgemeinen Webstatistikdienst erfasst.

Data |ceberg

Persönliches Spielfeld

1. Menschen-generierte Daten

Daten, die von Menschen mit nicht-digitaler Technologie erzeugt werden. Es gab schon immer Daten! Wir sind Daten!

2. Sichtbar mensch- und maschinengenerierte Daten

Daten, die durch Interaktionen von Mensch und Maschine erzeugt werden, wobei der Mensch die Daten der Maschine bewusst zur Verfügung stellt.

3. Sichtbare Metadaten

„Daten über Daten“, die als Nebeneffekt der Interaktion mit einem digitalen Gerät erzeugt werden.

Dalli

0101101

Data Literacy for Citizenship

4. Unsichtbare Metadaten

„Daten-über-Daten“, die von Maschinen auf der Grundlage von Informationen aus den Aktivitäten von Nutzern erstellt werden. Dies geschieht auf undurchsichtige Weise, das heißt, es geschieht ohne das Bewusstsein des menschlichen Subjekts (von dir).

Zum Beispiel: Die Reihenfolge, in der du bestimmte Websites besuchst, und die Zeit, die du darauf verbracht hast, wird über einen allgemeinen Webstatistikdienst erfasst.

