



known\_sense pr\_information 11/2005 S. 1/3

## Securitygames beim „IT-Sicherheitspreis NRW 2005“ ausgezeichnet

Schulprojekt um Kommunikationstools der Agentur known\_sense stellen einen vorbildlichen Beitrag zur Informationssicherheit in der Kategorie Bildung dar

Einen unbeschwerten Zugang zum Thema IT-Sicherheit verschaffen Schülerinnen und Schüler der Fachoberschule für Gestaltung Köln Köln über Karten- und Brettspiele, Zauberwürfel und Voodoo-Puppen. Dafür wurde die Schule gemeinsam mit der Kommunikationsagentur known\_sense im Rahmen des „IT-Sicherheitspreis NRW 2005“ für einen vorbildlichen Beitrag zur Informationssicherheit in der Kategorie „Bildung“ ausgezeichnet. Mit diesem Preis belohnt das nordrhein-westfälische Ministerium für Innovation, Wissenschaft, Forschung und Technologie gemeinsam mit der Landesinitiative »secure-it.nrw« Institutionen in Nordrhein-Westfalen, die auf kreative Art die Themen IT-Sicherheit und Datenschutz vermitteln. Die Auszeichnung fand am 23. November 2005 im Rahmen des „4. IT-Sicherheitstags NRW“ in Aachen statt. Staatssekretär Dr. Michael Stückradt überreichte die Urkunde.

Am Anfang herrschte Ratlosigkeit. Ein Giveaway sollte die Klasse entwerfen. Handlich sollte es sein, einfach zu verstehen, mit einer Botschaft, die Computernutzer für das Thema IT-Sicherheit sensibilisiert. So lautete die Aufgabe, mit der 20 Schülerinnen und Schüler der Fachoberschule in ihr erstes (und einziges) Schuljahr starteten. Das Ergebnis beeindruckte Lehrer wie auch die Vertreter der Kölner Agentur, die das Projekt begleitete und die Prototypen der IT-Sicherheitsbranche als Kommunikationstools anbieten will.

### Edutainment durch lehrreiche Legespiele und Viruspuppen als Reminder

Zwei Wochen lang entwickelten die Schülerinnen und Schüler Ideen und verwarfen sie wieder. Sie wühlten sich durchs Internet auf der Suche nach Informationen, druckten, klebten und nähten. Am Ende präsentierten sie fünf äußerst unterschiedliche Lösungen: Karten- oder Brettspiele, bei denen Fragen zur IT-Sicherheit zu beantworten sind oder Computerviren gegeneinander kämpfen. Ein Zauberwürfel vermittelt die bei einem Computercrash notwendige Gelassenheit und besonders frustrierte PC-Nutzer können ihren Unmut an kleinen Voodoo-Puppen in Form von Viren, Trojanern und Würmern auslassen. Dazu gibt es ein Heft, das über Computerschädlinge und ihre Bekämpfung informiert. „Die Schüler haben bei ihren Aktivitäten auch selbst viel über IT-Sicherheit gelernt“, berichtet Fachlehrer Rainer Aring.

pr\_information

#### known\_sense

Dietmar Pokoyski  
Kaiser-Wilhelm Ring 30/32  
D-50672 Köln

Fon + 49 (0)221 - 912 7778  
Fax + 49 (0)221 - 240 39 10

#### Mail/Net

www.known-sense.de  
sense@known-sense.de

#### Atelier/Studio

Lützowstr. 23  
D-50674 Köln

Fon + 49 (0)221 - 47 47 402

#### Bank

Dresdner Bank  
BLZ 370 800 40  
Kto. 030 3826 900

St.-Nr. 214/5084/0106



## known\_sense pr\_information 11/2005 S. 2/3

### **Handlungsorientiertes Unterrichtsmodell**

Nachdem man bei known\_sense und in der Schule bereits 2004 gute Erfahrung mit einem gemeinsamen Design-Projekt gemacht hatte - damals kooperierten Agentur und Schule im Rahmen eines Logo-Relaunchs für einen Agenturkunden -, beschloss man eine Fortsetzung. Die Lehrer entwickelten auf der Basis der Ausgangsidee eine Lernsituation, die den derzeitigen Forderungen an ein handlungsorientiertes Unterrichtsmodell zur Entwicklung beruflicher Handlungskompetenz entspricht. Sprich: Die Schüler erfahren sich durch die Kooperation mit außerschulischen Partnern in einem realen beruflichen Handlungszusammenhang. Darüber hinaus werden sie durch das Handeln an einer konkreten Wettbewerbssituation zusätzlich motiviert. Englischlehrerin Cerstin Henning: „Damit leistet diese Lernsituation einen wesentlichen Beitrag zur Öffnung von rein innerschulischen Aufgaben hin zu gesellschaftlichen.“

### **Fortsetzung folgt: Veredlung und Vermarktung**

Die Aufgabe der Agentur liegt nun in der Optimierung und Vermarktung der Konzepte, wobei die Schüler regelmäßig über den aktuellen Stand unterrichtet werden und das Projekt damit eine Fortsetzung auf einer weiteren realen Ebene findet. Aus dem Schülerdummy „Virus wechsele Dich“ wurde z.B. „Duel Worms“, ein strategisches und lehrreiches Legespiel auf der Basis von Memokarten, für das known\_sense die Visuals modifizierte und direkt eine passende und Promotion-freundliche Würfel-Verpackung entwarf. Denn die Agentur setzt Spiele und andere Giveaways als Tool ein, das sich jeweils im Feld von PR, Promotion und Awareness, also Sensibilisierung für das Thema IT-Security, in den jeweiligen Gesamtauftritt eines Unternehmens integrieren. Dietmar Pokoyski, Inhaber von known\_sense, sagt: „Die ursprüngliche Idee für das Projekt entstand bereits 2004 aufgrund des Erfolgs mit unserem Giveaway ‚Computer-Luder - das Virusquartett‘, das wir für einen Messeauftritt eines unserer IT-Kunden produzierten.“ ‚Computer-Luder‘ ist ein echtes Quartett mit 32 Trumpfkarten, bei dem statt - wie üblich - Autos nun Viren, Würmer und Trojaner mit all' ihren Leistungsdaten und potenziellen Gefahren vorgestellt werden konnten.“ Nach Erscheinen avancierte das pffiffige Edutainment-Tool innerhalb der IT-Branche schnell zum Kultobjekt, so dass auch die Online-Variante ([www.virusquartett.de](http://www.virusquartett.de)) fast eine Mio. mal gespielt wurde und bei den Kölnern zahlreiche weitere Anfragen nach ähnlichen Branchentools eingingen.

### **(KASTEN:) IT-Sicherheitspreis NRW 2005**

Informationssicherheit und Datenschutz sind sensible Bereiche der Informationstechnik. Mit dem „IT-Sicherheitspreis NRW 2005“ wurden auch in diesem Jahr praktikable und beispielhafte Anwendungen in diesen Bereichen identifiziert und die Erfahrungen und Umsetzungsmöglichkeiten anderen Unternehmen zur Verfügung gestellt. In jeder der beiden Kategorien „Mittelstand“ und „Bildung“ waren drei Beiträge nominiert, von denen jeweils einer den IT-Sicherheitspreis erhielt. Die nominierten IT- und Datenschutzlösungen werden über



## known\_sense pr\_information 11/2005 S. 2/3

eine umfangreiche Broschüre und weitere Kommunikationsmaßnahmen einer breiten Öffentlichkeit vorgestellt. In diesem Jahr konnten erstmalig auch vorbildliche Anwendungen in der Unterrichtspraxis an allgemein bildenden und berufsbildenden Schulen an dem Wettbewerb teilnehmen. Bei der Beurteilung der Projekte ging es nicht nur um Vorreiter, sondern um die Erkennbarkeit einer substantziellen Entwicklung.

### (KASTEN:) **Fachoberschule für Gestaltung Köln**

Die Fachoberschule für Gestaltung Köln im Berufskolleg Humboldtstr. 41, Köln, ist eine berufsbildende Schule mit gewerblich-technischem Schwerpunkt und führt u.a. im Rahmen einer einjährigen Ausbildung angehende Gestalter zur Fachhochschulreife, an die sich in der Regel ein Designstudium anschließt.

### (KASTEN:) **known\_sense: Erfolg durch konsequentes Networking**

known\_sense aus Köln arbeitet seit 2002 für Unternehmen und Institutionen aus den Bereichen IT, Edutainment/Bildung, Forschung und Kultur u.a. für die citibank, T-Online, politikerscreen.de, das Institut der deutschen Wirtschaft Köln, den Caritasverband Köln, die GiT (Gelsenkirchen) oder die Spielkartenfabrik Altenburger und bricht durch ungewöhnliche Projekte und Kommunikationsmaßnahmen mit den eingefahrenen Strukturen ihrer Branche. Die Networking-Agentur, in der kleinere Kommunikationsunternehmen und Freelancer innerhalb äußerst flacher Hierarchien eng zusammenarbeiten, bietet ihren Kunden einen großen Wissenspool, der sich durch höchste Flexibilität und Effizienz auszeichnet. Entsprechend hoch ist die Motivation, gerade im Bereich der Kreation mit jungen, unverbrauchten Gestaltern schon während ihrer Ausbildung zu kooperieren. Eines der Kreationsschwerpunkte liegt auf der strategischen Entwicklung von Kommunikationstools wie Spiele oder Giveaways, z.B. für die IT-Branche.

*Köln, im November 2005 (ca. 6.400 Zeichen)*

### **Abbildungen zum Download:**

Spiel und Packaging Duel Worms nach Produktreife durch known\_sense:

<http://www.known-sense.de/duelworms.pdf>

Präsentation Giveaways durch Schüler der FOS 12 (links: Dietmar Pokoyski/known\_sense): <http://www.known-sense.de/praesentation.jpg>

Foto Übergabe der Urkunde beim 4. NRW-Sicherheitstag am 23.11.2005 in Aachen: [http://www.secure-it.nrw.de/\\_media/images/veranst/DSC\\_0384.jpg](http://www.secure-it.nrw.de/_media/images/veranst/DSC_0384.jpg)

### **Weitere Informationen/weiteres Bildmaterial:**

<http://www.secure-it.nrw.de/> (Sicherheitspreis NRW)

<http://www.berufskolleg-humboldtstr.de> (Schule)

<http://www.known-sense.de> (Agentur)

<http://www.virusquartett.de> (mit Online-Spiel der Agentur known\_sense)