

**Unterrichtsmaterial und Kopiervorlagen für eine
Unterrichtsreihe im Deutschunterricht zu:**

Robert M. Sonntag: Die Gescannten

FISCHER Kinder- und Jugendtaschenbuch, 2019

192 Seiten



Autorin: Inga Piel

Umfang: ca. 20 Unterrichtsstunden

Geeignet ab Klasse 6, Schwerpunkt Klasse 7-8

INHALTSÜBERSICHT

Einführung: Didaktische und methodische Anmerkungen	3
Zum Inhalt des Buches	3
Arbeit mit den Kopiervorlagen	3
Umgang mit den Arbeitsaufträgen	4
Zusätzliche Medien	5
Filme	5
Dokumentationen	5
Lösungen und Checklisten	6
KV 4	6
KV 9	6
Checkliste KV 9	7
Tabellarische Kapitelübersicht	8
Kopiervorlagen	
KV 1a Die Gescannten 1a (zu Cover und Prolog/Werbeclip)	
KV 1b Die Gescannten 1b (zu Cover und Prolog/Werbeclip)	
KV 2 Die Welt von morgen (zu den Kapiteln „Die Tunnel“ und „Das Feuer“)	
KV 3 Realität vs Simulation (zu den Kapiteln „Der Simulator“ und „Die Beraterin“)	
KV 4 Die Hauptpersonen (zu den Kapiteln „Die Reise“ und „Der Denker“)	
KV 5 Cliffhanger (zum Kapitel „Der Unfall“)	
KV 6 Soziale Überwachung (zu den Kapiteln „Der Gleiter“ und „Die Freunde“)	
KV 7 Spannende Geschichten erzählen (zum Kapitel „Das Geheimnis“)	
KV 8 Beeinflussung des Denkens (zum Kapitel „Die Flucht“)	
KV 9a Das Geheimnis der Koordinaten 9a (zu den Kapiteln „Die Roboter“ und „Der Glaspalast“)	
KV 9b Das Geheimnis der Koordinaten 9b (zu den Kapiteln „Die Roboter“ und „Der Glaspalast“)	
KV 9c Das Geheimnis der Koordinaten 9c (zu den Kapiteln „Die Roboter“ und „Der Glaspalast“)	
KV 10 KI (zum Kapitel „Die Kuppel“)	
KV 11 Welche Realität? (zu den Kapiteln „Der Plan“ und „Die Hütte“)	

Zum Inhalt des Buches

„Die Gescannten“ ist ein dystopischer Roman, der eine düstere Prognose für die Zukunft zeigt: Der Junge Jaro lebt mit seinen Eltern in einer Siedlung außerhalb der Stadt, die nach dem letzten Krieg vom Konzern „Ultranetz“ regiert und gesteuert wird. Mit Hilfe von sogenannten „Denkern“ wird den Menschen dort die ihnen angemessene Realität vorgespielt. Jaro wird von der Gilde, einer Widerstandsgesellschaft, die sich gegen die diktatorische Macht und Überwachung wehrt, ausgesucht, um einen Auftrag in der Stadt zu erledigen: Er soll das Mädchen Nana treffen und von ihr eine geheime Botschaft ihres verstorbenen Vaters, der ebenfalls der Gilde angehörte, bekommen.

Nana ist in der Stadt aufgewachsen und genießt ihr Leben dort. Sie beginnt erst am System zu zweifeln, als sie erfährt, dass ihr Vater von Ultranetz ermordet wurde. Als Jaro bei ihr auftaucht, entschlüsseln sie zusammen die Botschaft, die sie nach einer Flucht vor den Behörden zum ehemaligen Firmensitz von Ultranetz führt, wo sich herausstellt, dass Ultranetz sich längst seiner Programmierer entledigt hat und nun als unabhängige künstliche Intelligenz (KI) allmächtig regiert. Nur einer der Gründer lebt noch: Die KI hält ihn sozusagen am Rande der Welt als „Sicherungskopie“ am Leben.

Der Roman greift viele Elemente klassischer Dystopien auf, von George Orwell bis Philip K. Dick (der auch namentlich genannt wird). Insbesondere beschäftigt er sich mit dem Thema künstliche Intelligenz, die Firma Ultranetz erscheint hier als eine Zusammensetzung aus den großen Internet-Konzernen, die zur Zeit auf unterschiedliche Weise versuchen, über Daten die Menschen zu kontrollieren und zu beeinflussen. Der Roman ist also hochaktuell und greift ein für die Schülerinnen und Schüler alltägliches Thema auf. Der Blick auf die negativen Seiten der digitalen Welt ist dabei häufig jedoch neu: Die meisten Jugendlichen bewegen sich als *Digital Natives* sorglos, und ohne sich der Gefahren bewusst zu sein, in der digitalen Umgebung. Durch die spannende Handlung regt der Roman zur Beschäftigung mit dem Thema an, ohne dabei belehrend zu wirken.

Arbeit mit den Kopiervorlagen

Die Lektüre eignet sich für Schülerinnen und Schüler ab der Jahrgangsstufe 6, kann aber auch sehr gut in den Klassen 7–10 verwendet werden. Zur schnellen Orientierung bei der Arbeit mit dem Roman ist den Kopiervorlagen eine tabellarische Übersicht der Handlung vorangestellt.

Es werden zwei Schwerpunkte in den Kopiervorlagen behandelt. Zum einen gibt es die inhaltliche Auseinandersetzung mit den digitalen Themen. Dazu werden mehrere KV mit Hintergrundinformationen angeboten, die sich mit künstlicher Intelligenz, Überwachung und Beeinflussung beschäftigen und die Lernenden dazu anregen, digitale Angebote nicht einfach unkritisch zu nutzen.

Zum anderen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler, wie man spannende Geschichten schreibt, ein klassisches Thema der Bildungspläne Deutsch. Sie entwickeln Kriterien und wenden diese immer wieder in konkreten Arbeiten an. Dazu kann die Lösung von KV 9, die Checkliste, den Lernenden auch als zusätzliche KV ausgeteilt werden.

Die vorliegenden Kopiervorlagen verstehen sich dabei als „Leitfaden“ durch die Lektüre. Nach und nach in der vorgegebenen Reihenfolge eingesetzt, ergibt sich daraus eine komplette Unterrichtsreihe (im Umfang von ca. 12 Unterrichtsstunden), mit der sich der Roman vollständig erschließen lässt.

Die Kopiervorlagen beziehen sich immer konkret auf ein oder zwei Kapitel, so dass sichergestellt ist, dass sich die Lernenden mit dem kompletten Text auseinandersetzen. Die Kapitel, die als Nächstes im Unterricht bearbeitet werden sollen, können als Hausaufgabe zu dieser Stunde gelesen und vorbereitet werden, damit ergibt sich automatisch eine Strukturierung der Unterrichtsreihe.

Es bietet sich an, die Arbeitsblätter in einer Mappe zu sammeln, die mit weiteren Seiten ergänzt werden kann (Bilder oder Collagen zu einzelnen Kapiteln, Rechercheergebnisse aus der Bibliothek usw., selbstverständlich mit einem Deckblatt und Inhaltsverzeichnis versehen), und diese dann am Schluss zu bewerten. Wenn die Abhängigkeit von Computern und digitalen Medien besonders thematisiert werden soll, kann hier ein kleines Experiment durchgeführt werden: Ein Drittel der Klasse bearbeitet die Aufgaben einiger KV (oder sogar die ganze Mappe) nur analog, ein weiteres Drittel nur mit Hilfe des

Computers, und ein weiteres Drittel hat alle Möglichkeiten zur Verfügung. Am Schluss können die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse vergleichen und von ihren Erfahrungen berichten.

Neben einer Arbeitsmappe erstellen die Schülerinnen und Schüler gemeinsam eine Wandzeitung, die im Laufe der Lektüre an einer Wand des Klassenzimmers entstehen soll. Zur Gliederung werden DIN-A4-Seiten mit kurzen Inhaltsangaben angefertigt, die hintereinander an der Wand befestigt werden. Diese kurzen Inhaltsangaben können von allen geschrieben und dann ausgelost oder, wie es in der Beschreibung angeregt ist, ausgewählt werden. Es ist aber auch möglich, die Zeilen aus der Tabelle der Inhaltsübersicht herauszukopieren und als Überschriften zu benutzen. Unterhalb dieser Kapitelübersichten werden Arbeitsergebnisse von jeder KV befestigt. So entsteht nach und nach eine Dokumentation der gesamten Arbeit. Sie lässt sich gut für eine Präsentation an Tagen der offenen Tür o. Ä. verwenden.

Natürlich müssen die Kopiervorlagen nicht unbedingt auf diese Weise benutzt werden. So lassen sich die Arbeitsblätter z. B. auch mit einem Laufzettel als Lektüreheft zusammenstellen, so dass die Lernenden sie in Freiarbeit bearbeiten können. Es empfiehlt sich, dass die Lehrkraft bei dieser Arbeitsform verstärkt als „Lernbegleiter“ zur Verfügung steht und die Schülerinnen und Schüler bei ihrer Arbeit und Fragen unterstützt.

Die Arbeitsblätter eignen sich darüber hinaus natürlich auch einfach als „Steinbruch“ für Ideen, aus denen die Lehrkraft eine eigene Unterrichtsreihe entwickeln kann. Den Lernenden können z. B. einzelne Arbeitsaufträge gegeben werden, ohne dass das Arbeitsblatt tatsächlich kopiert und ausgeteilt werden muss – letztlich entscheidet jede Lehrkraft selbst, welche Arbeitsform für ihre Lerngruppe am besten passt.

Umgang mit den Arbeitsaufträgen

Die Aufgaben auf den Seiten sind so gehalten, dass sie von einfacheren und konkreten Anforderungen zu anspruchsvolleren Arbeitsaufträgen vorangehen und oft mit Transferaufgaben enden.

Die Methoden und Sozialformen der Aufgaben sind so gewählt, dass die Lernenden sich der Lektüre auf unterschiedliche, oft handlungsorientierte Arten nähern: Das Spektrum reicht vom Schreiben in Einzelarbeit über das Erstellen von Collagen, Vortragen von Dialogen, Interpretation von Filmszenen bis zur Diskussion in der Lerngruppe. So ist gewährleistet, dass die Lernenden sich gemäß ihrer individuellen Art mit der Lektüre auseinandersetzen können. Zudem bleibt die Motivation während der gesamten Unterrichtsreihe hoch, wenn abwechslungsreich gearbeitet werden kann.

Die Aufgaben lehnen sich an die Kompetenzerwartungen des Deutschunterrichts für die entsprechenden Jahrgangsstufen an, wie sie in den unterschiedlichen Curricula der Bundesländer vorgegeben sind. Die Beschäftigung mit einem altersgemäßen Jugendbuch, die Erschließung des Textes und die Erarbeitung der Themen und Figuren auf altersgemäße Weise stehen dabei selbstverständlich im Vordergrund. Dabei wenden die Lernenden der Jahrgangsstufe entsprechende Verfahren an und produzieren selbst Texte in unterschiedlichen Formen. Auch die kreative Auseinandersetzung mit der Lektüre wird gefördert, z. B. beim Hineinversetzen in die Figuren oder Gestalten von Symbolbildern. Darüber hinaus beschäftigen sie sich mit der Form des Buches. Es werden aber auch Kompetenzen gefördert, die die Lernenden aus anderer Stelle im Deutschunterricht kennen, wie z. B. das Schreiben von Dialogen oder Erstellen von Steckbriefen.

Die Lösungen für KV 4 und KV 9 finden sich auf S. 6. Auf S. 7 ist auch eine Checkliste zu KV 9: Die dort abgebildete Tabelle ist eine Musterlösung, die die Lernenden selbst so oder ähnlich erarbeiten. Sie kann aber auch kopiert und den Schülerinnen und Schülern ausgeteilt werden, wenn sie mit einem einheitlichen Kriterienkatalog arbeiten sollen.

Zusätzliche Medien

Filme

Der Film „Matrix“, auf den in den Kopiervorlagen besonders eingegangen wird, passt thematisch und vom Genre her bestens zum Buch. Allerdings ist er erst ab 16 Jahren freigegeben, so dass er sich nicht dafür eignet, als Ganzes im Unterricht in den unteren Klassen angesehen zu werden. Die Szenen, die zur Bearbeitung ausgewählt wurden, beschränken sich daher auf zwei Gespräche, es gibt keine Gewaltdarstellungen. Jedoch können über die angegebenen Kapitel hinaus weitere Szenen gezeigt werden, um z. B. die Stimmung und Atmosphäre einer Dystopie (KV 2) zu zeigen.

Dasselbe gilt leider auch für die meisten anderen Filme, die auf Vorlagen von Philip K. Dick beruhen. Soll ein kompletter Film, z. B. als Abschluss der Reihe, gezeigt werden, bieten sich „Ex Machina“ und „Her“ an. Diese beiden Filme sind Dystopien, in denen es um künstliche Intelligenz geht. Beide sind ab 12 Jahren freigegeben.

Eine weitere klassische Dystopie ist der erste Teil der „Tribute von Panem“, „The Hunger Games“. Dieser Film ist bei Schülerinnen und Schülern sehr beliebt und ebenfalls ab 12 Jahren freigegeben. Trotz der Altersfreigabe gibt es hier allerdings Gewaltdarstellungen, weshalb letztlich die Lehrkraft einschätzen muss, ob der Film für die Lerngruppe geeignet ist.

Dokumentationen

Besonders empfehlenswert zum Thema ist eine Dokumentation aus der WDR-Reihe „Quarks & Co“: „Außer Kontrolle? Wenn Computer die Macht übernehmen“. Die einzelnen Beiträge der Sendung können immer nach und nach im Unterricht gezeigt werden (insbesondere passen die Filme „Leben in der Zukunft mit künstlicher Intelligenz“ zu KV 3 und „Wenn der Computer intelligenter wird als der Mensch“ zu KV 10). Es ist aber auch möglich, die Dokumentation als Einstieg in das Thema oder als Abschluss als Ganzes zu schauen. Sie ist in der Mediathek des WDR zu finden.

Darüber hinaus gibt es aus derselben Reihe Dokumentationen zu „Virtual Reality“ und „Social Media“, die ebenfalls sehenswert sind, jedoch im Kontext des Romans eher Randthemen darstellen.

Viel Spaß beim Lesen und viel Erfolg bei der Durchführung der Unterrichtsreihe!

LÖSUNGEN UND CHECKLISTEN

KV 4:

Nana, Jaro, Jaro, Nana, Nana, Jaro, Nana, Nana, Jaro, Jaro, Nana, Jaro, Nana

KV 9:

Sinneswahrnehmung der Person, wörtliche Rede, Gedanken der Person, ausdrucksstarkes Verb, ausdrucksstarkes Verb, Gefühl der Person, abwechslungsreicher Satzanfang, Gefühl der Person, Verzögerung, ausführlich ausgestaltete Stelle

KV 9: Checkliste siehe nächste Seite

CHECKLISTE KV 9: EINE SPANNENDE GESCHICHTE SCHREIBEN

(Die in Klammern gesetzten Zeilen sind für das Schreiben von eigenen Kapiteln in der Lektüre nicht anzuwenden)

Ich habe ...	
... der Geschichte eine Überschrift gegeben.	<input type="checkbox"/>
(... zu Beginn Ort, Zeit, Figuren und Ausgangslage geklärt)	<input type="checkbox"/>
... die Handlung so geschildert, dass alle Informationen enthalten sind.	<input type="checkbox"/>
... ausdrucksstarke Verben verwendet.	<input type="checkbox"/>
... ausdrucksstarke Adjektive verwendet.	<input type="checkbox"/>
... abwechslungsreiche Satzanfänge benutzt.	<input type="checkbox"/>
... Vergleiche eingesetzt.	<input type="checkbox"/>
... wörtliche Rede verwendet.	<input type="checkbox"/>
... Sinneseindrücke der beteiligten Personen geschildert.	<input type="checkbox"/>
... Gedanken und Gefühle der beteiligten Personen geschildert.	<input type="checkbox"/>
... das Geschehen verzögert.	<input type="checkbox"/>
... wichtige Stellen ausführlich beschrieben.	<input type="checkbox"/>
... Informationen zunächst zurückgehalten.	<input type="checkbox"/>
... Cliffhanger eingesetzt.	<input type="checkbox"/>
(... am Schluss alle Fragen geklärt).	<input type="checkbox"/>
... in einem durchgehenden Tempus (Präsens oder Präteritum) geschrieben.	<input type="checkbox"/>
Rückmeldung	
Gelungen finde ich:	
Das könntest du besser machen:	
Das möchte ich dir außerdem noch sagen:	

TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

Kapitel	Inhalt
(Prolog)	Es wird ein Werbeclip für den neuen „Denker“ der Firma Ultranetz beschrieben: Ein im Kopf implantiertes Gerät, mit dem der Benutzer seine Realität „überschreiben“ und seinen Wünschen anpassen kann.
Die Tunnel	Jaro wird von der Siedlung im „Draußen“, in der er mit seiner Mutter und dem Stiefvater wohnt, zum Hauptquartier der „Gilde“ am Rand einer der nach dem letzten Großen Krieg gegründeten Megastädte gebracht. Die Gilde ist eine Widerstandsgruppe, die sich gegen Ultranetz, einen IT-Konzern, der die Städte und seine Bewohner diktatorisch kontrolliert, wehrt. Der Gründer der Gilde, Arne, empfängt Jaro.
Das Feuer	Jaro ist von der Stadt fasziniert und würde sie gern kennenlernen, da sie deutlich mehr Annehmlichkeiten als seine Heimsiedlung bietet. Er kann auch nicht nachvollziehen, was an Ultranetz so negativ sein soll. Bei der Gilde lernt er eine Frau kennen, Tomoko, die ihn auf das Leben in der Stadt vorbereiten soll.
Der Simulator	Tomoko erklärt Jaro, dass er auserwählt ist und in der Stadt einen Auftrag für die Gilde durchführen soll. Nach den ersten Erfahrungen mit der Datenbrille soll er nun den Denker, mit dem Ultranetz die Realität vorgibt, ausprobieren.
Die Beraterin	Tomoko verbindet ihre Gedanken mit denen Jaros und erschafft für ihn eine Umgebung, wie Ultranetz das in der Stadt macht. Jaro lernt, dass der Denker sowohl auf seine Sprache als auch auf seine Gedanken reagiert. Er lernt seine Beraterin kennen, die ihn im Auftrag von Ultranetz begleitet, und erfährt, dass er in regelmäßigen Zeitabständen Werbung eingeblendet bekommt.
Die Reise	Nach dem Test überredet Tomoko Arne, noch drei weitere Tage mit Jaro üben zu dürfen, sich in der Stadt zu bewegen, da sein Auftrag gefährlich und Ultranetz nicht zimperlich sei. Die Erzählung wechselt nun zum ersten Mal zur Perspektive von Nana, einer Stadtbewohnerin, die etwa so alt ist wie Jaro. Während Jaro vorbereitet wird, wartet sie bei sich zu Hause auf ihre virtuelle Matheprüfung und schaut Werbung auf ihrem neuen Denker. Jaro wird ein Denker implantiert. In Nanas Wohnung hat Ultranetz eine Störung.
Der Denker	Arne erklärt Jaro seinen Auftrag: Er soll etwas in die Stadt bringen und dafür etwas anderes abholen. An Nanas Tür klopft ein Taxifahrer, der sich als Gildemitglied und Freund ihres Vaters vorstellt, der vor 13 Jahren bei einem Verkehrsunfall getötet worden ist. Er übergibt Nana einen Datenspeicher mit einer Datei darauf, die ihr Vater vor dem Unfall aufgezeichnet hatte.
Der Unfall	Nana schaut die Aufzeichnung von der letzten Fahrt ihres Vaters an, bei der ersichtlich ist, dass das Auto manipuliert und er somit von Ultranetz ermordet wurde. Sie kann dies ungehindert tun, da Ultranetz in der Wohnung immer noch nicht funktioniert. Der Taxifahrer verlässt sie. Jaro wird in die Stadt geschleust. Dort erwartet ihn der Taxifahrer, zu dem er in den Gleiter steigt. Er aktiviert seinen Denker.
Der Gleiter	Jaro fährt mit dem Gleiter durch die Stadt und übt dabei, den Denker dort zu benutzen, indem er z. B. seine Umgebung ändert, Essen bestellt und eine Denker-Box kennenlernt, in der er ungeahnte virtuelle Realitäten erleben kann.
Die Freunde	Nana wartet in ihrer Wohnung auf den angekündigten Besuch. Schließlich steht Jaro vor ihrer Wohnungstür. Die beiden tauschen sich ohne Denker-Verbindung aus, was Nana in Bedrängnis bringt, als sie ihren Denker nicht schnell genug wieder aktiviert. Schließlich sprechen sie im Bad weiter, dem einzigen Raum, in dem sie den Denker bedenkenlos aktivieren können, da er für Ultranetz gesperrt ist. Wie vorgegeben verbindet Nana ihren und Jaros Denker und legt den Datenspeicher ihres Vaters ein.

TABELLARISCHE KAPITELÜBERSICHT

Das Geheimnis	<p>Nana und Jaro finden einen geheimen Film auf dem Datenspeicher, den Nanas Vater nach seinem Unfall aufgezeichnet hat. Sie sehen, wie der Vater eine Botschaft aus Zeichen und Buchstaben ins Armaturenbrett seines Autos ritzt. Sie können diese jedoch nicht entschlüsseln. Da Nana den Datenspeicher nicht abgeben will, schreibt sie die Botschaft in den Saum von Jaros Jacke.</p> <p>Sie verlassen das Haus, Jaros „Taxi“ ist jedoch verschwunden. Nana bietet Jaro an, ihn mit einem öffentlichen Gleiter in die richtige Richtung zu schicken. Der Zug, den sie betreten, fährt sie jedoch ohne Halt in die falsche Richtung. Nana erklärt, dass Jaro aufgefliegen sein muss.</p>
Die Flucht	<p>Als der Zug hält, erwartet sie schon die Polizei. Sie werden verhaftet, es gelingt ihnen jedoch, ihre eigenen Denker und den Datenträger des Vaters vorher zu vernichten. Sie werden von der Regierung verhört, indem diese ihnen besonders starke Denker einsetzt: Diese können nicht nur Gedanken lesen und manipulieren, sie übernehmen auch die Steuerung des gesamten Menschen. Als Jaro und Nana abtransportiert werden, entdeckt Jaro, dass er noch ein wenig Kontrolle über sich behalten hat.</p>
Der Ultra-Shop	<p>Jaro zerstört seinen und Nanas neuen Denker. Als der Polizeiwagen wegen eines Hindernisses hält, können sie fliehen. Sie werden von Drohnen verfolgt und flüchten in eine Lagerhalle des Onlineshops von Ultranetz. Sie klettern an Bord einer Transportdrohne und stellen fest, dass als Ziel eine Reihe von Zeichen als Koordinaten eingegeben sind, die mit den Zeichen von Nanas Vater übereinstimmen.</p>
Die Roboter	<p>Am Ende des Fluges landet die Drohne in der Nähe eines Waldes. Nana ist überwältigt. Sie verstecken sich dort erst einmal. Als ihnen niemand folgt, kehren sie zurück zur Landebahn, in deren Nähe sie eine weitere leere Halle entdecken. Dort verbringen sie die Nacht.</p>
Der Glaspalast	<p>Nana und Jaro erkunden morgens die Umgebung. Sie finden verfallene Gewächshäuser, Ställe und einen Tennisplatz, alles menschenleer und verlassen. Schließlich stoßen sie auf ein verglastes Gebäude. Als sie auf das Dach klettern, sehen sie in allen Wohnungen bis auf eine menschliche Skelette liegen. Vom Dach aus sehen sie einen funkelnden See, in dessen Mitte sich eine Insel mit einer Kuppel befindet. Dort beobachten sie eine Bewegung.</p>
Die Kuppel	<p>Als Jaro und Nana am See ankommen, holt sie ein Boot ab. Bei der Fahrt zur Insel erkennt Nana, was im See so glitzert: Es ist ein riesiger Computer, die Zentrale von Ultranetz. Als sie auf der Insel ankommen, stellen sie fest, dass sie nur einen Roboter gesehen haben. Auch diese Insel ist leer. Als sie die Kuppel betreten, werden ihnen Denker angeboten. Nana steckt Jaro einen ein. Mit dessen Hilfe kann Jaro alles in der Stadt und im Draußen sehen. Er erfährt, dass er hier im Kontrollraum ist und Ultranetz sich verselbständigt hat.</p>
Der Plan	<p>Tomoko zieht Jaro den Denker aus dem Kopf. Mit Hilfe eines eingebauten Senders in der Schnittstelle für den Denker hat die Gilde seinen Aufenthaltsort geortet. Sie wollen nun den See austrocknen, um Ultranetz zu zerstören.</p> <p>Nana und der Roboter sind verschwunden. Jaro vermutet, dass der Roboter Nana entführt hat, und beschließt, sie zu suchen. Mit Tomokos Boot nimmt er die Verfolgung über den Fluss auf.</p>
Die Hütte	<p>Am Ende der Verfolgungsjagd findet Jaro am Flussufer eine Hütte. Dort trifft er einen seltsamen Mann, der sich Elliot nennt und bei dem er Nana findet. Diese erklärt ihm, dass Elliot der Gründer von Ultranetz ist. Als Ultranetz sich vor 20 Jahren von der Kontrolle der Menschen unabhängig gemacht hat, wurde Elliot als Sicherungskopie in diesem Draußen-Bereich angesiedelt. Auch Jaro und sie selbst seien Sicherungskopien: Er für das Leben draußen und die Gilde, sie für die erste Generation des Lebens in der Stadt mit Denker.</p>

„Wir Menschen sind doch auch nichts anderes als denkende Maschinen.“

Die Präsidentin der Zonenregierung

„Robert M. Sonntag, geboren 2010, lebte nach dem letzten der Großen Kriege in der A-Zone. Er arbeitete für den Ultranetz-Konzern. Seit 2035 liegen keine Einträge mehr über ihn vor. Sein Ultranetz-Profil ist gelöscht.“

„Der Denker! Absolute Realität. Absolute Kommunikation. Absolute Intelligenz. (...)

Es ist dein Leben! Erschaffe deine Realität! Ultranetz.“

Eine Wandzeitung erstellen

Auf einer Wandzeitung werden die Ergebnisse der Arbeit an einem Thema, in diesem Fall die Ergebnisse eurer Auseinandersetzung mit dem Buch, präsentiert. Der Name kommt daher, dass diese Arbeiten wie bei einer Tageszeitung in einem Zeitungshaus präsentiert werden: Seiten mit verschiedenen Themen und in unterschiedlicher Gestaltung werden hintereinander für alle öffentlich zugänglich ausgehängt. Während ihr das Buch „Die Gescannt“ lest, gestaltet ihr eine solche Wandzeitung. Geht dabei folgendermaßen vor:

- Bearbeitet die Arbeitsaufträge auf den Arbeitsblättern.
- Nachdem ihr die Ergebnisse besprochen habt, findet ihr am Ende der Seite einen *kursiv* gesetzten Hinweis, welche Arbeitsergebnisse ihr in eurer Wandzeitung präsentieren könnt.
- Wählt mindestens eine Arbeit aus, die ihr am besten geeignet für eine Ausstellung findet. Je nach Platz können es auch mehrere Ergebnisse sein.
- Schreibt zu dem/den Kapitel/n, dem/denen die Aufgabe zugeordnet ist, eine Zusammenfassung von ein bis vier Sätzen. Wählt auch hier die zutreffendste Version aus und schreibt sie auf ein DIN-A4-Blatt.
- Klebt zunächst das Blatt mit der Zusammenfassung oben auf die Wand. Heftet darunter die ausgewählten Arbeitsergebnisse.
- Geht ihr nach Abschluss der Arbeit die Wandzeitung entlang, erhaltet ihr so einen Überblick über die gesamte Lektüre.

1. In den nächsten Stunden werdet ihr euch mit dem Buch „Die Gescannt“ von Robert M. Sonntag beschäftigen. Schneidet die Einzelteile des Covers auf der folgenden Seite aus. Puzzelt sie zusammen und ergänzt mit einer eigenen Zeichnung das fehlende Teil. Wählt das Cover aus, das euch am besten gefällt, und heftet es als Auftakt an eure Wandzeitung.
2. Setzt euch in Kleingruppen zusammen und präsentiert euch gegenseitig eure Cover. Erörtert anhand eurer Cover, des Titels und der Zitate auf dieser Seite, worum es in dem Buch gehen könnte. Skizziert gemeinsam einen Handlungsverlauf und schreibt ihn auf. Stellt eure Ergebnisse den anderen Gruppen vor.
3. Entscheidet euch für eine Handlungsskizze. Schreibt das erste Kapitel für diese Geschichte.
4. Lest den Werbeclip von Ultranetz (Seite 9-10). Klärt im Gespräch, für welches Produkt mit welchen Eigenschaften geworben wird. Gestaltet anschließend für das Produkt ein Werbeplakat oder eine Werbeanzeige.

Für die Wandzeitung: Wählt das Cover aus, das euch am besten gefällt. Nutzt es als Auftakt für eure Wandzeitung. Ihr könnt es dazu auf ein DIN-A3-Blatt kopieren.

Wählt außerdem ein Werbeplakat oder eine Werbeanzeige für die Wandzeitung aus.



DYSTOPIE

Eine Dystopie (von griechisch dys = schlecht und topos = Ort) ist eine Erzählung, die in der Zukunft spielt. Darin wird eine Gesellschaft dargestellt, die sich zum Negativen entwickelt. Die Grundstimmung ist pessimistisch, und häufig gibt es zum Schluss kein Happy End.

Dystopien beinhalten oft einen oder mehrere der folgenden Bestandteile:

- Durch eine Revolution, eine (Natur-)Katastrophe oder einen Krieg hat eine dramatische Änderung der bestehenden Weltordnung stattgefunden.
- Die Folge ist oft eine Spaltung der Gesellschaft in eine in großer Armut lebende Unterschicht, eine Mittelschicht, die nur mit Mühe einen einigermaßen guten Lebensstandard halten kann, sowie eine kleine, extrem reiche Oberschicht, die sich jeden Luxus leisten kann.
- Die Staaten werden durch Großkonzerne, Diktaturen oder korrupte Politikergruppen beherrscht.
- Der Protagonist/die Protagonistin hinterfragt die gesellschaftlichen Verhältnisse und will Aufklärung oder ihre Veränderung. Häufig scheitert er/sie aber daran.

Mit Dystopien möchten Autoren und Autorinnen auf konkrete Fehlentwicklungen und Missstände der heutigen Zeit aufmerksam machen. Er oder sie möchte davor warnen, dass sich die Gesellschaft in die beschriebene Richtung entwickelt.

Dystopien finden sich in Romanen, Filmen, Serien, Computerspielen oder Graphic Novels. Ein bekannter Autor dieses Genres, dessen Bücher und Ideen auch oft verfilmt wurden, ist der Amerikaner Philip K. Dick. Weitere bekannte Werke haben George Orwell („1984“) und Suzanne Collins („Die Tribute von Panem“) geschrieben.

Das Gegenteil einer Dystopie ist eine Utopie, in der eine positive Zukunft optimistisch dargestellt wird.

1. **Beschreibt in eigenen Worten, was ihr in den ersten beiden Kapiteln über die Welt der Siedlung und der Stadt erfahrt. Wenn ihr wollt, könnt ihr eine Zeichnung oder Collage dazu anfertigen.**
2. **Legt eine Tabelle an und vergleicht darin das Leben in der Siedlung und in der Stadt.**
3. **Erörtert anhand der Definition oben, ob es sich bei dem vorliegenden Buch um eine Dystopie handelt. Stellt Vermutungen dazu an, was Jaro im Verlauf der Handlung erleben könnte.**
4. **Jaro findet in der Bibliothek ein Buch von dem Autor Philip K. Dick. Recherchiert in Kleingruppen Informationen zu diesem Autor im Internet. Wählt dabei auch ein Buch oder Film von ihm aus, der euch besonders interessiert, und sammelt hierzu weitere Fakten. Erstellt einen Steckbrief vom Autor und einen zu dem gewählten Werk und stellt sie in der Klasse vor.**

Für die Wandzeitung: Wählt einen Steckbrief von Philip K. Dick aus und hängt ihn an eure Wandzeitung. Platziert darum herum die Beschreibungen einiger seiner Werke.

MATRIX

In dem Film „Matrix“ von Lana und Lilly Wachowski (1999), der u.a. auf einer Idee Philip K. Dicks beruht, leben die Menschen in einer Simulation, die „die Matrix“ genannt wird. Die Realität, so wie sie die Menschen erleben, ist nur eine von Computern vorgespielte Traumwelt. In Wirklichkeit sind die Menschen schlafende Gefangene einer künstlichen Intelligenz (KI), der ihre Körper Energie liefern. Einige Menschen haben einen Weg gefunden, dieser Simulation zu entfliehen, und versuchen, die Menschheit aus der Simulation zu befreien. An mehreren Stellen des Films werden Menschen vor die Wahl gestellt, in der elenden und gefährlichen Realität zu leben oder lieber ein bequemes Leben in der Simulation der Matrix zu führen.

1. Beschreibt die Erfahrungen, die Jaro in der Simulation macht.
2. Sammelt Argumente für und gegen das Leben in der Stadt, wo es Ultranetz und den Denker gibt.
3. Führt ein stummes Schreibgespräch zu der Frage „Würdest du in der Stadt leben wollen?“ durch:
 - Teilt euch in Kleingruppen mit ca. vier Teilnehmern auf.
 - Schreibt auf einen DIN-A3-Bogen Papier in der Mitte die Frage auf.
 - Jeder Teilnehmer bekommt einen Stift in einer anderen Farbe.
 - Das Blatt wird in der Gruppe einmal herumgereicht. Jeder schreibt an einer Seite seine Meinung zu der Frage und eine kurze Begründung dazu (ein Satz).
 - Das Blatt wird in die Mitte der Gruppe gelegt. Nun darf jeder, der will, weitere Sätze ergänzen. Dabei können neue Gedanken aufgeschrieben oder auch bestehende Sätze kommentiert oder weitergedacht werden.
 - Während dieser eine Viertelstunde dauernden Schreibphase wird nicht gesprochen!
 - Die Blätter werden nach Beendigung der schriftlichen Diskussion für alle sichtbar ausgelegt und begutachtet.
 - Erläutert und diskutiert in der Klasse abschließend die wichtigsten Gedanken und Ergebnisse, die ihr in den Gruppen erarbeitet habt.
4. Schaut euch gemeinsam mit eurem Lehrer Kapitel 19 des Films „Matrix“ an, in dem ein Agent, der die Matrix beschützen soll, den Widerstandskämpfer Cypher trifft. Schaut auch ein paar Minuten weiter, um einen Eindruck vom Leben außerhalb der Matrix zu bekommen.
 - a) Klärt im Gespräch die Situation, in der sich Cypher befindet.
 - b) Erläutert die Argumente, die er für seine Entscheidung anführt.
 - c) Vergleicht seine Situation mit der Jaros. Würdet ihr in diesem Fall dieselbe Entscheidung fällen?

Für die Wandzeitung: Wählt das Schreibgespräch aus, das die interessantesten Gedanken zeigt.

DIE HAUPTPERSONEN

Name: _____

Ihr habt in den bisherigen Kapiteln schon viel über Jaro erfahren, jetzt kommt eine weitere wichtige Person ins Spiel: Nana.

„Du lebst noch bei deinen Eltern?“ _____

„Hauptsache, du passt auf deine Gedanken auf.“ _____

Das Ganze in echt erleben, nicht im Simulator. _____

Und es waren laut Vertrag nur zwei Spots am Tag – drei Jahre lang. _____

„Der Speicher gehört dir. Ist Familieneigentum.“ _____

Wollte das die Gilde noch immer? _____

„Woher kannten Sie meinen Vater?“ _____

„Bleib zu Hause und genieß dein Premium-Abo!“ _____

„Hättet ihr nicht wenigstens noch einen Abschiedskuss einbauen können?“ _____

„Für mich ist die Realität da draußen düster genug.“ _____

Aki hatte die Details über den Autounfall bisher nur mit seinen 120 besten Freunden geteilt.

„Gut! Drei Tage. Nicht mehr!“ _____

„Du hast als Kind sicher auch so eine Datenbrille getragen.“ _____

1. Ordnet die Zitate oben entweder Nana oder Jaro zu und schreibt den richtigen Namen auf die Linie dahinter.
2. Setzt euch zu zweit zusammen und vergleicht eure Ergebnisse. Erklärt euch gegenseitig, in welchem Zusammenhang die Zitate stehen und was sie über die beiden Personen aussagen.
3. Um Personen in einer Geschichte für den Leser lebendig werden zu lassen, ist es wichtig, ihre Sinneseindrücke zu schildern und ihre Gedanken und Gefühle zu beschreiben. Sucht in diesen beiden Kapiteln Beispiele dafür.
4. Schreibt selbst eine kurze Szene von Jaro im Simulator oder bei Nana zu Hause. Achtet dabei darauf, Sinneseindrücke, Gedanken und Gefühle zu beschreiben.
5. Sucht im Internet nach Bildern von Jugendlichen, die so aussehen, wie ihr euch Jaro und Nana vorstellen würdet. Druckt sie aus und klebt sie jeweils auf ein Blatt. Schreibt um die Bilder herum, welche Informationen ihr bisher zu den beiden bekommen habt. Während der weiteren Lektüre könnt ihr diese Bilder auch weiter ergänzen.

Für die Wandzeitung: Sucht euch die beiden Bilder von Jaro und Nana aus, von denen die Mehrheit in eurer Klasse meint, dass sie die Personen am besten treffen.

Jetzt starrte Jaro in den flackernden Horizont. „Sind das die Neuen Kriege?“

Arne setzte sich auf einen mächtigen Steinbrocken. „Nein.“

„Was ist das dann?“

„Das ist die Stadt!“

Seite 22

„Soll ich beenden?“, fragte Tomoko.

„Du wolltest ihn vorbereiten. Dann bring das auch zu Ende“, sagte Arne. „Er ist wie seine Mutter.

Er schafft das.“

Die Ärztin schickte Tomoko die Werte. Sie überflog die Daten. Jaro würde es schaffen, Arne hatte recht.

„Dann machen wir weiter“, sagte Tomoko.

Seite 51

Als er nach oben schaute, sah er Tomoko.

Alles war verschwunden.

Sie stand im leeren, schwarzen Raum.

Seite 54

„Gut! Drei Tage. Nicht mehr! Du hast drei Tage mit ihm im Simulator.“

Tomoko nickte.

Arne verließ die Druckerei, sie hörte ihn noch aus der Ferne rufen: „Und Nana wartet schließlich auch auf ihn!“

Seite 59

Das war nicht der Frosch, und das Geräusch kam nicht vom Fenster, sondern vom Flur. Jemand klopfte an ihre Wohnungstür.

Seite 65

„Haben sie irgendwelche Beweise?“

Li zeigte auf den Mobril-Speicher.

Seite 74

Wunderschön, dachte Jaro.

Ja, wunderschön und zugleich so unüberwindbar wie die Mauer, sagte jemand in ihm. Das war die Stimme von Li.

Der Denker schwieg dazu.

Seite 88

1. Schaut euch die oben stehenden Sätze an. Sie stehen jeweils am Ende eines Abschnitts oder Kapitels. Beschreibt, wie sie sprachlich gestaltet sind und was mit diesen Formulierungen erreicht werden soll.
2. Diese Art Abschluss eines Erzählteils kennt ihr sicher auch aus Serien. Dort werden sie als „Cliffhanger“ bezeichnet. Erklärt, wie der Name zustande gekommen sein könnte. Beschreibt außerdem weitere Beispiele.
3. Formuliert weitere Sätze, die als Cliffhanger am Ende eines Abschnitts in diesem Kapitel stehen könnten.
4. Gestaltet eine bildhafte Erklärung für den Begriff „Cliffhanger“. Nutzt dazu Symbole, eigene Zeichnungen, Wortgestaltungen ...

Für die Wandzeitung: Wählt die am besten gelungene Gestaltung des Begriffs „Cliffhanger“ aus.

BEISPIEL CHINA

Ihr glaubt, dass eine Kontrolle wie in diesem Roman in der Realität nicht möglich wäre? Vielleicht jetzt noch nicht, aber es gibt Staaten, die durchaus daran arbeiten. In China zum Beispiel wird gerade ein System zur sozialen Überwachung aufgebaut: das Sozialkreditsystem. Mit einer digitalen Überwachung und angeschlossenen Punktesystem will die Regierung des Landes seine Bürger kontrollieren und disziplinieren. Kriterien für die Bewertung der Bürger sind Zahlungsmoral, Strafregister, Einkaufsgewohnheiten, politische Einstellung und soziales Verhalten.

Bei positivem Verhalten (etwa pünktliches Bezahlen von Rechnungen) gibt es Pluspunkte. Bei negativem Verhalten (wenn man z. B. Müll auf die Straße wirft, bei Rot über die Ampel fährt oder sich kritisch über die Regierung äußert) werden Minuspunkte abgezogen. Hat eine Person insgesamt ein niedriges oder negatives Punktekonto, könnte das z. B. dazu führen, dass deren Kinder nicht auf bestimmte Schulen gehen dürfen, keine Kredite gewährt werden, Zug- und Flugtickets für bestimmte Strecken oder Komfortklassen nicht gebucht werden können oder eine Beförderung zurückgestellt wird.

Erfasst werden die Daten über das Handy, zudem stellen Behörden und Unternehmen Daten zur Verfügung. Alle Informationen werden dann zentral ausgewertet.

Pilotversuche gibt es schon in zahlreichen Städten des Landes. Mit Hilfe der Erfahrungen aus diesen Pionierstädten soll in naher Zukunft das System auf das gesamte Land ausgedehnt werden.

1. **Vergleicht die staatliche Überwachung Chinas mit der von Ultranetz. Beschreibt Ähnlichkeiten und Unterschiede.**
2. **Setzt euch zu zweit zusammen. Nehmt jeweils ein Blatt zur Hand und faltet es längs in der Mitte. Einer von euch schreibt links Argumente auf, die für die Einführung eines Systems wie das Sozialkreditsystem oder Ultranetz spricht. Der andere schreibt in die rechte Spalte Argumente, die dagegen sprechen. Tauscht dann die Blätter aus und versucht, zu jedem Argument eine Entgegnung zu finden. Schreibt diese jeweils gegenüber in die leere Spalte. Vergleicht schließlich die Ergebnisse.**
3. **Stellt euch vor, eine Regierung würde überlegen, ein Sozialkreditsystem wie in China einzuführen.**
 - a) **Schreibt entweder eine Rede für einen Politiker, der im Parlament für diese Idee wirbt, oder für einen Politiker, der diese Idee strikt ablehnt. Verwendet dazu die Argumente, die ihr erarbeitet habt.**
 - b) **Lost jeweils zwei Redner aus, die ihre Reden vor der Klasse vortragen.**
 - c) **Stimmt in der Klasse ab, ob ihr das Sozialkreditsystem einführen würdet.**
 - d) **Stellt das Ergebnis in einem Diagramm dar. Schreibt einen kurzen Kommentar dazu.**

Für die Wandzeitung: Wählt ein Diagramm aus, welches das Ergebnis besonders übersichtlich darstellt. Hängt zwei Kommentare dazu: einen, der die Entscheidung begrüßt, und einen, der sie ablehnt.

Zitternd ritzte er etwas in das von der Stichflamme aufgeheizte, weiche Plastik des Armaturenbretts. Nana erkannte drei Kreise. Unter dem äußersten Kreis machte Nomos einen dicken Punkt und schrieb eine Folge von Buchstaben und Zahlen auf.

Seite 119

Eine abenteuerliche Geschichte wie die, die ihr im Roman lest, muss spannend geschrieben sein. Dazu gehört, ausdrucksstarke Verben und Adjektive zu benutzen sowie abwechslungsreiche Satzanfänge zu formulieren. Auch der Einsatz von wörtlicher Rede und Vergleichen lässt das Geschehen lebendig wirken. Darüber hinaus ist es wichtig, Spannung in der Erzählung aufzubauen. Diese kann mit verschiedenen Mitteln erzeugt werden:

- Wichtige Informationen werden dem Leser vorenthalten.
- Interessante Stellen in der Erzählung werden besonders detailreich ausgestaltet.
- Das wichtige Geschehen wird verzögert.
- Vorausdeutungen werden eingefügt.
- An wichtigen Stellen wechseln der Schauplatz und/oder die Protagonisten.

G
B E W E G U N G
H
E I L E N
N

E
G E F U E H L E
R E
O N
H D

1. Blättert durch dieses und vorhergehende Kapitel und sucht nach Verben, die eine Bewegung beschreiben. Markiert sie oder notiert sie auf einem Blatt. Macht dasselbe für Adjektive, die Gefühle ausdrücken.
2. Erstellt jeweils ein Wortgitter zu den gefundenen Begriffen. Ihr könnt die begonnenen Beispiele auf dieser Seite ergänzen oder ganz eigene auf einem Extra-Blatt erstellen. Wenn ihr wollt, könnt ihr daraus auch ein Wordle gestalten.
3. Sammelt möglichst viele Ideen für abwechslungsreiche Satzanfänge.
4. Mit dem Zitat oben auf der Seite baut der Erzähler Spannung auf: Er verrät nicht, was die Zeichen von Nanas Vater bedeuten. Erklärt, wie in dem Kapitel an weiteren Stellen Spannung aufgebaut wird. Sucht dazu Beispiele aus dem Text, wie oben auf der Seite zu sehen ist.
5. Setzt die Handlung fort: Schreibt ein eigenes Kapitel, in dem ihr erzählt, wie es Jaro und Nana weiter ergeht. Achtet darauf, spannend zu formulieren.

Für die Wandzeitung: Wählt die zwei Wortgitter oder Wordles aus, die am meisten Begriffe enthalten.

FILTERBLASEN

Eine Filterblase (manchmal auch Informationsblase genannt) bedeutet, dass eine Person sich im Internet, ohne es zu merken, immer innerhalb enger Grenzen bewegt. Eine Filterblase entsteht dadurch, dass Webseiten versuchen vorauszusagen, welche Informationen ein Nutzer auffinden möchte, und ihm diese bevorzugt oder sogar ausschließlich anzeigen.

Was beim Einkaufen Zeit spart, ist beim Suchen nach Informationen und Nachrichten (z. B. zu politischen Themen) ein Problem: Hat eine Webseite eine bestimmte politische Einstellung bei einem Nutzer festgestellt, zeigt sie ihm bevorzugt Meldungen an, die zu dieser Einstellung passen. Eine echte Auseinandersetzung mit dem Thema ist so nicht mehr möglich, da der Nutzer in seiner „Blase“ isoliert wird.

Webseiten, die solche Filterblasen aufbauen, sind vor allem Suchmaschinen durch die Anzeige von personalisierten Suchergebnissen und soziale Netzwerke durch das ständige Anzeigen von personalisierten Nachrichten. Die Unternehmen bestreiten jedoch, solche Filterblasen zu erzeugen. Auch Experten zweifeln daran, dass Firmen die Daten wirklich so stark auf jeden einzelnen Nutzer zuschneiden können. Da die Firmen nicht offenlegen, wie stark und nach welchen Kriterien gefiltert wird, bleibt es bei Vermutungen. Tatsache ist jedoch, dass die amerikanische Firma Cambridge Analytica versucht hat, mit Hilfe von gesammelten Daten von potentiellen Wählern einer bestimmten Partei diesen individuell abgestimmte Botschaften zu senden, um so ihr Wahlverhalten zu beeinflussen.

Viele Experten meinen, dass ein gewisses Maß an Filtern notwendig ist, um sinnvolle Ergebnisse im Internet zu erhalten. Ohne diese würden Nutzer bei einer Suche mit Daten überschüttet, innerhalb derer man das gewünschte Ergebnis kaum noch identifizieren könnte.

Wichtig ist auf jeden Fall, dass sich die Nutzer dieser Zusammenhänge bewusst sind und sich entsprechend im Internet bewegen bzw. darauf achten, welche Daten sie von sich preisgeben.

1. **Erklärt in eigenen Worten, was das Problem ist, wenn sich Personen im Internet in einer Filterblase bewegen.**
2. **Erläutert, inwiefern der Denker eine extreme Weiterentwicklung der Filterblasen-Technik ist. Beschreibt, wie die Zonenregierung damit die Menschen nicht nur überwachen, sondern auch beeinflussen kann.**
3. **„Keiner braucht Geheimnisse!“ – Diskutiert diese Aussage der Präsidentin der Zonenregierung.**
4. **Gestaltet ein Bild, in der ihr das Phänomen der Filterblase darstellt. Alternativ könnt ihr ein Bild zum Denker gestalten.**
5. **Informiert euch über das Thema Datensicherheit und Schutz der eigenen Daten im Internet. Gestaltet einen Flyer mit Informationen dazu.**

Für die Wandzeitung: Wählt einen besonders informativen Flyer aus.

DAS GEHEIMNIS DER KOORDINATEN (9A)

Name: _____

Ein bitterer Geschmack breitete sich auf seiner Zunge aus, es fühlte sich sandig an.

„Ich weiß nicht, was natürlich ist, also weiß ich auch nicht, was künstlich ist.“

Er dachte an die Denker-Box.

Ein Solar-Gleiter sauste knapp über die Baumkronen hinweg zur Landefläche.

Jaro sprang auf.

Sie sah entsetzt aus.

Plötzlich schoss etwas von außen auf das Glasdach zu.

Es fühlte sich anders an als in der Nacht, als sie hier gelandet waren.

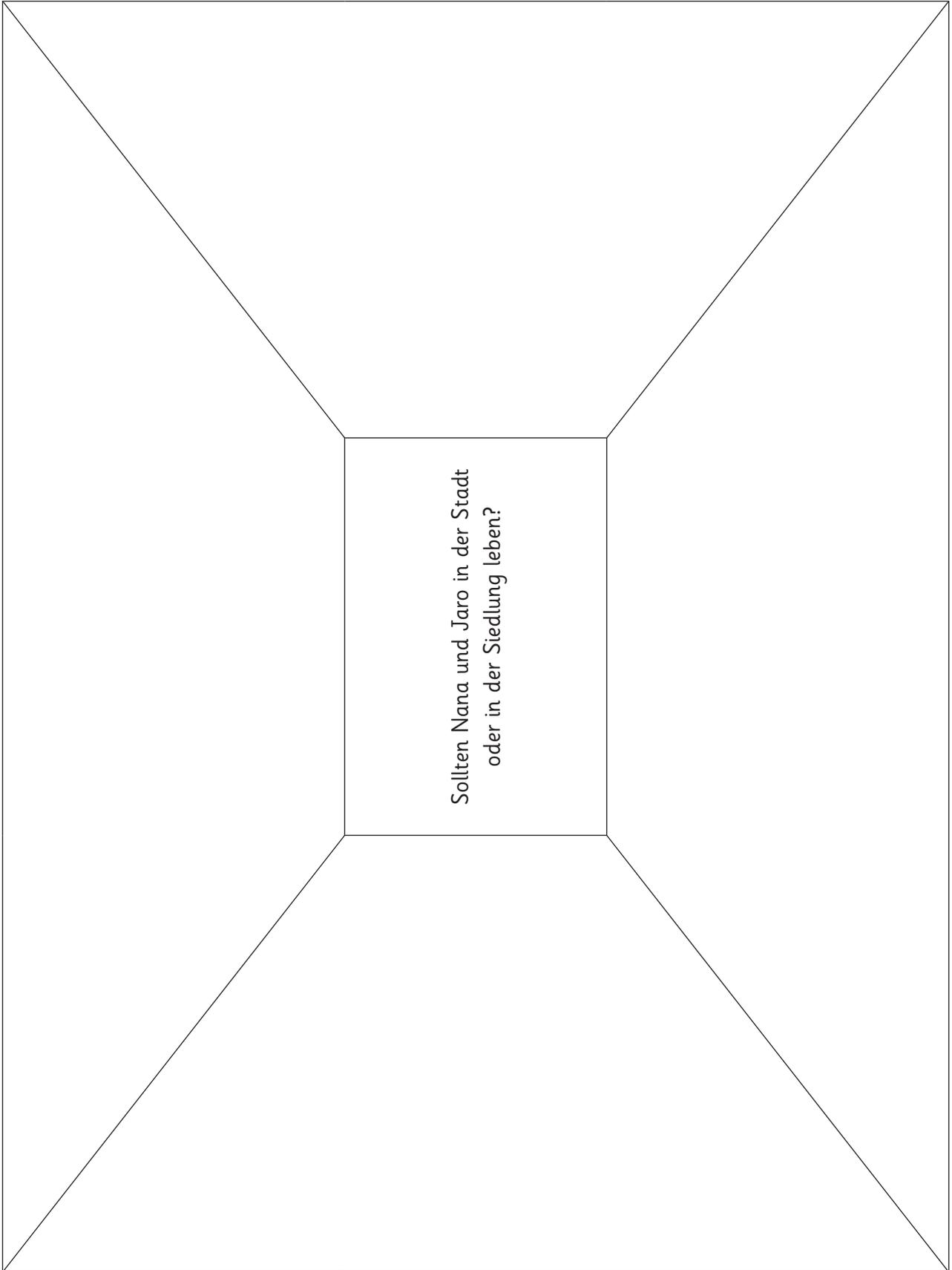
„Das Gebäude ist versiegelt. Keine Chance.“

Jaro konnte nicht anders, er musste hinsehen. In der zweiten, dritten und vierten Etage sah es genauso aus. In der fünften Etage bot sich ein anderes Bild. Die Fläche bestand aus einem einzigen offenen Raum. Ein leerer Tisch stand in der Mitte, ein großes Bett am Rand, der Kleiderschrank, alles war aufgeräumt. Kein Skelett!

1. Erklärt, warum die Sätze der vorhergehenden Seite aus einer spannenden Geschichte stammen (vgl. KV 7). Schreibt dazu jeweils erläuternde Stichworte darunter.
2. Erstellt eine Tabelle, in der ihr die Kriterien für eine spannende Geschichte aufführt und die ihr als Checkliste zum Schreiben und beurteilen nutzen könnt. Ergänzt dazu ggf. noch weitere Punkte.
3. Nana hat erste Erfahrungen über das Leben außerhalb der Stadt gemacht. Schreibt ein Gespräch zwischen ihr und Jaro auf, in dem sie sich über die unterschiedlichen Erfahrungen in Stadt und Land und das Leben dort unterhalten.
4. Diskutiert mit Hilfe der Placemat-Methode (s. Vorlage 9c) wo Jaro und Nana leben sollten – in der Stadt oder in der Siedlung:
 - Setzt euch zu viert zusammen um die Placemat-Vorlage herum.
 - Schreibt in das Feld vor euch eure Antwort auf die Frage.
 - Dreht den Zettel immer weiter, sodass jeder die Antworten der anderen lesen kann.
 - Tauscht euch über eure Antworten aus und erarbeitet eine gemeinsame Position.
 - Notiert eure gemeinsame Antwort unterhalb der Frage.
 - Stellt euch in der Lerngruppe eure Ergebnisse vor und diskutiert sie.
5. Am Ende des Kapitels steht die Frage, warum Nanas Vater genau diese Koordinaten vor seinem Tod notiert hatte. Sammelt Antworten auf diese Frage.

Für die Wandzeitung: Wählt einen besonders interessantes Placemat aus.

PLACEMAT-METHODE



„Ich bin Ultranetz.“

„Ich steuere und programmiere mich selbst. Ich brauche keine Menschen.“

Seite 171

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

KI ist die Abkürzung für künstliche Intelligenz (im Englischen AI, Artificial Intelligence). Ihre Entwicklung ist ein Teilbereich der Informatik: Es geht dabei darum, Maschinen (dazu zählen auch Computer und Roboter) so zu programmieren, dass sie menschliches Verhalten und Handeln zeigen. Sie sollen eigenständig Entscheidungen treffen und Probleme selbständig bearbeiten. Dazu kommt, dass die Maschinen lernfähig sein sollen, d. h., dass sie ihr Verhalten den Herausforderungen anpassen können. Das Ziel, menschliches Verhalten in seiner Gänze abzubilden, ist jedoch nach wie vor nicht erreichbar: Die Verstandesleistungen des Menschen sind zu komplex, vor allem, wenn Emotionen, Reflexion und Sprache ins Spiel kommen. Forscher beschränken sich daher oft darauf, künstliche Intelligenzen für einen bestimmten Bereich zu entwickeln. Einsatzgebiete für künstliche Intelligenzen gibt es vor allem in der Industrie: Roboter erledigen selbständig Arbeiten und können in einem eng gesteckten Bereich ihre Arbeit den Anforderungen anpassen. Aber auch in der Medizin, z. B. bei komplizierten Operationen, oder bei unbemannten Missionen in der Raumfahrt werden Roboter mit künstlicher Intelligenz gebraucht. Und sogar in der Altenpflege gibt es Roboter, die einfache Aufgaben von Krankenpflegern übernehmen. Selbst im alltäglichen Leben ist künstliche Intelligenz häufiger zu finden, als man denkt: Im Auto sorgt der Bremsassistent für eine sichere Fahrt, beim Fotografieren stellt sich die Kamera auf die optimale Schärfe ein, beim Tippen eines Suchbegriffs ergänzt die Suchmaschine das Wort, und der Sprachassistent im Smartphone erfüllt jede meiner Anfragen. Der massenhafte Einsatz von künstlicher Intelligenz ist also schon längst Realität. Es gibt Wissenschaftler, die daher prophezeien, dass die Entwicklung eines künstlichen menschlichen Bewusstseins nur eine Frage der Zeit ist. Die wissenschaftliche Entwicklung schreitet tatsächlich in großen Schritten in diese Richtung voran. Und viele Forscher halten es für möglich, dass letztlich künstliche Intelligenzen die Menschen als „Krone der Schöpfung“ ablösen werden.

1. **Beschreibt in eigenen Worten, was eine künstliche Intelligenz ist. Erklärt, was für eine Art KI Ultranetz darstellt.**
2. **Diskutiert, ob eine KI wie Ultranetz in Zukunft auf der Erde möglich wäre.**
3. **Gestaltet auf einem DIN-A3-Blatt eine Collage zum Thema „Künstliche Intelligenz“.**
4. **Schreibt ein eigenes letztes Kapitel für den Roman. Benutzt dazu eure Checkliste zum Schreiben spannender Geschichten.**
5. **Setzt euch zu zweit zusammen.**
 - a) **Tauscht eure Kapitel aus. Lest sie und beurteilt sie mit Hilfe eurer Checkliste. Gebt beides dann wieder zurück.**
 - b) **Überarbeitet mit Hilfe der Anmerkungen auf der Checkliste eure Geschichten.**
 - c) **Tragt sie dann in der Klasse vor.**

Für die Wandzeitung: Sucht das spannendste Kapitel aus. Schreibt oder tippt es schön ab, bevor ihr es an die Wandzeitung hängt.

WELCHE REALITÄT?

Name: _____

„Ultranetz war eine idealistische Firma.“ Elliot trank aus dem Kelch ein Schluck Wasser.

„Und optimistisch!“

„Schön. Aber was wollten Sie?“

„Menschen miteinander verbinden.“

[Jaro] zeigte mit der Gabel auf Elliot. „Den Rest der Welt haben Sie dazu gebracht, nicht *mehr* Zeit miteinander zu verbringen, sondern *weniger!*“

Elliot nickte, und das wunderte Jaro. „Ja, wir haben nicht genug getan, um den Missbrauch zu verhindern.“

Seite 189

Ich bin folgendermaßen hierher
gekommen ...
Ich fühle mich gerade ...
Elliot ist für mich ...
Ich glaube, dass ich in Zukunft ...
Nana

Ich glaube, ich bin hier, weil ...
Ich fühle mich gerade ...
Ultranetz ist für mich ...
Ich glaube, dass ich in Zukunft ...
Jaro

1. Führt eine Blitzumfrage durch: „Werden die Gildenmitglieder Ultranetz zerstören und Jaro und Nana damit befreien, oder sind Jaro und Nana nur Backups, die mit Elliot bis an ihr Lebensende am Fluss bleiben werden?“:
 - a) Steht auf euren Plätzen auf.
 - b) Jeder beantwortet die Frage mit einem Satz und begründet seine Vermutung. Nach der Antwort setzt er sich hin.
2. Beendet die Sätze, die oben stehen. Überträgt dazu die Sprechblasen auf große Blätter.
3. Schreibt einen Epilog (= Nachwort), der zehn Jahre später spielt und in dem ihr diese Überlegungen verarbeitet: Erzählt, wie es Jaro und Nana geht und wie sie leben.
4. Ultranetz ist keine Firma, die wirklich existiert. Es werden ihr aber Eigenschaften zugeschrieben, die an bestimmte Konzerne erinnern, insb. Google, Amazon und Facebook. Blättert durch das Buch und entdeckt diese Parallelen. Ein Beispiel findet ihr oben auf der Seite.
5. Nehmt Stellung zu dem Zitat: Wer hat im Roman nicht genug getan? Gibt es Parallelen zu unserer Gegenwart? Wovor will diese Dystopie warnen?
6. Schaut euch zusammen mit eurem Lehrer im Film „Matrix“ das Kapitel 8 an. Diskutiert abschließend, ob die Wahrheit es immer wert ist, die rote Pille, d. h., die Realität, zu wählen.

Für die Wandzeitung: Wählt zwei der informativsten Sprechblasen aus. Hängt eine oder mehrere Collagen einer KI (vgl. KV10) als Abschluss dazu.