

on

Lernen in der digitalen Welt

Heft **1** | 2. Quartal 2020 | Bestell-Nr. 1431001

**Lese-
probe**

Kreativ mit Apps?

Design Thinking

Lernen mit Minecraft

Fremdsprachen & VR

Kreativität digital



1 431001 000000

FRIEDRICH
fr



STEFAN AUFENANGER

Fördern digitale Medien Kreativität?

Begriffsdefinition und Ansätze für Schule und Unterricht

In den Auseinandersetzungen um das Lernen mit digitalen Medien taucht immer wieder das Argument auf, dass sie die Kreativität der Schülerinnen und Schüler einschränken würden. Ob dieses Argument tragfähig ist und auch den Erfahrungen von Lehrkräften entspricht, soll in diesem Beitrag diskutiert werden.



Um die Potenziale und Grenzen einer kreativen Nutzung digitaler Medien auszuloten, ist es zunächst notwendig, sich mit dem auseinanderzusetzen, was unter Kreativität zu verstehen ist.

Wer oder was gilt als „kreativ“?

Geläufiger Sprachgebrauch

Kreativität wird im Allgemeinen als die Fähigkeit verstanden, neue Ideen zu entwickeln sowie gestalterisch oder schöpferisch tätig zu sein. Im Alltag wird der Begriff auch häufig verwendet, um Lösungen zu beschreiben, die von üblichen Wegen abweichen. Entsprechen diese nicht den üblichen sozialen Normen, kann der Begriff auch zweideutig gemeint sein: So finden Schülerinnen und Schüler häufig sehr „kreative“ Ausreden dafür, dass sie die Hausaufgaben vergessen haben. Darüber hinaus werden Menschen als kreativ beschrieben, die künstlerisch produktiv tätig sind. Besonders in der Werbung sowie im Grafikbereich spielt der Begriff eine zentrale Rolle, da man hier besonders ideenreich sein will. Aber auch in der Wissenschaft gelten Lösungen als „kreativ“, z. B. wenn verschiedene Theorien miteinander verbunden werden oder bei innovativen Erfindungen. Im wissenschaftlichen Kontext wird häufig zwischen einer gewöhnlichen und einer außergewöhnlichen sowie zwischen einer spontanen und einer überlegten Kreativität unterschieden (Testor, 2018). Eine außergewöhnliche Kreativität wird Genies zugeschrieben.

Wissenschaftliche Ansätze

Die Beispiele ließen sich unbegrenzt fortsetzen und auf unterschiedliche Bereiche ausweiten. Wie lässt sich aber Kreativität genauer beschreiben? Einen Ansatz dazu hat der Psychologe J. P. Guilford vor über 70 Jahren entwickelt. Er unterscheidet vier kreative Fähigkeiten (1950): Eine kreative Person kann neuartige, vielfältige und in kurzer Zeit viele Ideen entwickeln sowie diese synthetisieren und bewerten. Er nennt diese Fähigkeiten im englisch-

sprachigen Aufsatz „Originality“, „Flexibility“, „Fluency“ und „Evaluation“. Eigentlich war diese Systematik für eine Ergänzung der vorherrschenden Intelligenztests gedacht, die kaum Kreativität in ihrem Repertoire hatten.

Einen anderen Zugang hat der amerikanische Psychologe Mel Rhodes gewählt. Er differenziert Kreativität nach

Skills, Charakter und Meta-Lernen. Bei den Skills heben sie die besondere Bedeutung von Kreativität hervor, neben Kritischem Denken, Kommunikation und Kollaboration. Diese sogenannten „4Ks“ werden als für die Zukunft richtungsweisende Fähigkeiten angesehen, die ein Mensch haben sollte. Es stellt sich also heraus, dass Kreativität unver-

Kreativität ist eine grundlegende Kulturtechnik, die gelernt werden kann.

der Person, dem Prozess, dem Umfeld und dem Produkt (1961). Nach Rhodes kann der Begriff Eigenschaften und Verhaltensweisen einer Person beschreiben oder einen Prozess der Entwicklung von außergewöhnlichen Ideen, der auch gelehrt werden kann. Zudem kann der Begriff als Erfahrungen und Eindrücke aus der Umwelt verstanden werden sowie als ein Produkt – eine Idee, ein Gegenstand oder ein Artefakt.

Allen Ansätzen ist gemein, dass Kreativität eine von der sozialen Umwelt zugeschriebene Eigenschaft ist, somit natürlich auch historisch und kulturell unterschiedlich ausgeprägt sein kann. Ein wichtiger Aspekt, der genannt wurde: Kreativität ist eine grundlegende Kulturtechnik, die gelernt werden kann. Somit kommt der Schule eine bedeutsame Rolle zu.

Bildungsbezogene Ansätze

In seiner berühmten Rede zu Kreativität und Bildung (TED 2006) hat Sir Ken Robinson deutlich gemacht, dass man, wenn man kreativ sein will, auch bereit sein muss, Fehler zu machen. Seine Hauptthese betrifft aber die Schule: Sie ersticke Kreativität! Für ihn gehört Kreativität ähnlich wie Lesen, Schreiben und Rechnen zu den grundlegenden Kulturtechniken.

In eine ähnliche Richtung geht der aktuelle, bildungsbezogene Ansatz von Fadel et al. (2018). Nach den Autoren wird die Zukunft der Bildung von vier Dimensionen bestimmt: Wissen,

zichtigbar bei der Beschreibung menschlicher Eigenschaften ist und deshalb nicht unterdrückt, sondern im Gegenteil besonders gefördert werden sollte.

Wurde Kreativität bisher meist einem einzelnen Individuum zugeschrieben, zeigen neuere Tendenzen die Chancen von Kokreativität auf. Demnach kann kreatives und schöpferisches Gestalten ein Akt des gemeinsamen Tuns sein. Diese Sichtweise findet sich auch in denjenigen pädagogischen Konzepten, die eine besondere Förderung von Gruppenarbeit im Unterricht vorsehen.

Voraussetzungen für kreatives Arbeiten mit digitalen Medien

Welche Rolle spielen nun dabei digitale Medien? Fast alle digitalen Geräte sind mit Kamera und Mikrofon ausgestattet, was schon mal eine gute Voraussetzung für deren kreativen Einsatz sind. Daneben gibt es eine Vielzahl von Anwendungen, die zusätzlich kreatives Arbeiten und Lernen ermöglichen. Voraussetzung sind allerdings Aufgabenstellungen, die das Potenzial der digitalen Medien auch nutzen.

Für die Entwicklung pädagogischer Konzepte eignet sich der oben vorgestellte Ansatz zu Kreativität von Rhodes. Demnach sind folgende Faktoren zu berücksichtigen:

1. Eine medienkompetente Person

Eine wichtige Voraussetzung für kreatives Arbeiten und Lernen ist, dass die Schülerinnen und Schüler mit den digitalen Medien umgehen können, sie also entsprechende Kompetenzen besitzen. Dies setzt wiederum eine schulische Medienbildung bzw. digitale Bildung voraus. Die Lernenden sollten nicht nur wissen, wie man diese Me-

ehler zu machen – so wie schon von Robinson oben erwähnt – darf kein Makel sein, sondern eher Ausgangspunkt von Lernprozessen. Dies gilt auch für das Arbeiten und Lernen mit digitalen Medien, deren Nutzung ähnlich gehandhabt werden muss. Den Schülerinnen und Schülern sollten alle Möglichkeiten gegeben werden, die beschriebenen Potenziale dieser Medien

gestalten. Dazu gehören nicht nur die schon erwähnte technische Ausstattung und die Programme, sondern auch Raumstrukturen. Traditionelle Klassenräume lassen da wenig Spielraum: zum einen die in vielen Schulen vorhandene Sitzordnung mit frontal ausgerichteten Tischen, zum anderen auch die enge Begrenzung auf den Klassenraum. Da digitale Medien wie Smartphones und Tablets mobile Medien sind, sollten auch die Grenzen von Klassenräumen aufgebrochen werden.

Zum Faktor Umfeld zählt auch die soziale Ordnung. Zwar sind viele kreative Menschen Einzelgänger, aber das oben beschriebene Konzept der Kokreativität zeigt auch auf, dass man gemeinsam kreativ sein kann. Dies bedeutet, bezogen auf den Umgang mit digitalen Medien, dass dazu Partnerschaften sowie Gruppen gebildet werden können. Damit wird auch das soziale Lernen oder – um es in den bildungsbezogenen Skills zu beschreiben – „Kooperation“ und „Kommunikation“ gefördert.

4. Es sollte ein Produkt entstehen

Nicht zuletzt ist auch das Produkt ein wichtiger Aspekt beim kreativen Arbeiten und Lernen. Dabei sollte immer berücksichtigt werden, dass Kinder und Jugendliche ihre kreativen Produkte womöglich anders ästhetisch beurteilen als Erwachsene. Bei der Besprechung und Bewertung ist also immer auch deren Entwicklungsstand zu beachten. Zudem können Kinder durch die Schaffung eines Produktes ein Erfolgserlebnis haben, das im Übrigen auch ihr Selbstwertgefühl stärkt. Lehrkräfte sind häufig in einem Zwiespalt, wenn bei kreativen Prozessen die Zeit nicht ausreicht, um zu einem guten Ergebnis zu kommen. Dann helfen sie oftmals, damit doch noch ein schönes Produkt entsteht, obwohl es eigentlich um den Prozess ging. Hier gut abzuwägen ist eine verantwortungsvolle Aufgabe.

5. Kritische Selbstbewertung des kreativen Prozesses

Abschließend sollten die kreativen Phasen reflektiert und die Ergebnisse bewertet werden, und zwar von den Schü-

Jedes Fach ist aufgefordert zu fragen, wo und wie Kreativität gefördert werden kann.

dien für die kreative Gestaltung nutzt, sondern auch deren Potenziale kennen. Sie sollten bspw. wissen, wie man mit der Kamera Fotos oder Videos macht, welche Besonderheiten es jeweils dabei zu beachten gibt, wie man mit dem eingebauten Mikrofon Töne aufnimmt oder ein externes Mikrofon anschließt. Der Umgang mit Malprogrammen, Programmen zur Nachbearbeitung von Foto-, Audio- und Videoaufnahmen bis hin zu ggf. semiprofessionellen Programmen sollte vertraut sein.

Pädagogisch gesehen heißt dies auch, jedem Kind erst einmal zu unterstellen, dass es kreativ sein kann. Kinder brauchen Freiräume und Unterstützung, um ihre Ideen entwickeln zu können.

2. Raum und Zeit für einen kreativen Prozess ohne Leistungsdruck

Im Prozess der Kreativität sollte es um die Entwicklung neuer und vielfältiger Ideen gehen. Dafür muss genug Raum und Zeit geschaffen werden. Aber auch die Aufgabenstellung sollte entsprechend formuliert werden. Diese Vorgaben können für alle Fächer gelten. Ein gutes Beispiel dafür ist das Fach Mathematik. Es muss nicht immer die eine Lösung gefunden werden. Die Schülerinnen und Schüler können vielmehr aufgefordert werden, selbst kreativ nach Lösungen zu suchen, die sie erst einmal für richtig halten. Ausgehend davon kann geklärt werden, warum eine Lösung nicht angemessen ist.

ausschöpfen zu können. Dies bedeutet auch, ihnen Zeit dafür zu geben. Aus der Forschung ist bekannt, dass Stress kreative Leistungen beeinträchtigt.

Ein gutes Beispiel für die Nutzung digitaler Medien für kreative Zwecke ist die Einrichtung eines Maker Space, eines Raumes, in dem Schülerinnen und Schüler Basteln auch mit digitalen Konstruktionen verbinden können. Dabei sind ihren Ideen keine Grenzen gesetzt. Auch hier ist die Voraussetzung, dass die Schülerinnen und Schüler Umgang und Nutzung mit den Medien gelernt haben. Dies bedeutet zum Beispiel beim Einsatz von „Lego Mindstorms“, keine konkreten Anweisungen vorzugeben, sondern eine Aufgabenstellung zu wählen, die viel Spielraum für kreative Ideen lässt.

Entscheidend bei dem kreativen Prozess ist zudem, dass die Apps und verschiedenen Gerätefunktionen sinnvoll genutzt werden. Die kreative Medienarbeit, die eine lange Tradition in der Medienpädagogik hat, bietet hier einen guten Ausgangspunkt. Beispiel dazu gibt es nicht nur in vielen Heften von Computer + Unterricht, sondern auch im Internet.

3. Offene Raumkonzepte und Kokreativität

Wie die Forschung bisher gezeigt hat, ist auch die Gestaltung des Umfelds von besonderer Bedeutung, um kreative Prozesse zu ermöglichen und zu

lerinnen und Schülern selbst. Sie sollen lernen, eigene Werturteile zum kreativen Prozess, zum Produkt sowie zu ihrer eigenen schöpferischen Tätigkeit zu entwickeln. Etwas zu bewerten heißt, sich kritisch damit auseinanderzusetzen. Damit wird auch das kritische Denken gefördert – wie schon erwähnt –, ein wichtiger Aspekt der Persönlichkeit.

Erfüllen Schulen diese Bedingungen?

Jede Schule sollte sich fragen, ob sie die genannten Bedingungen für die Förderung von Kreativität erfüllt. Dabei sollte nicht immer der Lehrplan als Rechtfertigung für ein Scheitern genommen werden. Schulen können sich eigene Spielräume schaffen, wie etwa die Beispiele des Deutschen Schulpreises jedes Jahr zeigen (www.deutscher-schulpreis.de). Allen Pädagoginnen und Pädagogen sollte bewusst sein, dass kreatives Lernen und Arbeiten ein zentraler Bestandteil schulischer Bildung sein sollte. Dies darf nicht nur auf die sogenannten künstlerischen Fächer begrenzt bleiben: Jedes Fach ist aufgefordert zu fragen, wo und wie Kreativität gefördert werden kann. Dies fordert auch die Kreativität von Schulen, insbesondere von Schulleitungen und Lehrkräften, heraus.

Beiträge zum Thema in diesem Heft

Im Thementeil werden beispielhaft einige Unterrichtsprojekte vorgestellt, in denen Kreativität eine zentrale Rolle spielt. Diese ausgewählten Unterrichtsentwürfe und Erfahrungen sollen Anregung für die Umsetzung im eigenen Unterricht geben. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.

Der Beitrag „Heute Shooting!“ zeigt auf, wie Schülerinnen und Schülern durch digitale Fotografie ein Verständnis für die Portraitmalerei der Renaissance vermittelt werden kann. Fotografie ist insgesamt ein bisher in den künstlerischen Fächern vernach-

lässigtes Medium und gerade digitale Kameras sowie die Postproduktion der Bilder bieten vielfältige Chancen für kreatives Gestalten.

Aber auch das auf den ersten Blick für Kreativität wenig geeignete Fach Mathematik bekommt in dem Beitrag „Wohnungen konzipieren in Roomle“ einen neuen Impuls. Die Gestaltung von Wohnräumen mit einer digitalen App hilft Lernenden zugleich, ein Verständnis für Messungen von Längen, Flächen und Winkeln zu entwickeln. Hier wird sehr gut Theorie und Praxis an konkreten Beispielen verbunden.

Eine Schule in Weierheide geht einen ganz eigenen Weg mit der Einführung eines Unterrichtsfachs „Kreative Schule“. In dem Unterrichtsbeispiel wird u. a. mit digitalen Medien kreativ die Identitätsschaffung und Selbstdarstellung von Schülerinnen und Schülern in den sozialen Medien bearbeitet.

Dass man auch mit Computerspielen kreativ umgehen kann, zeigt der Beitrag „Bau dir ein Haus! Kreative Medienbildung mit Minecraft“. In Minecraft werden hier Häuser gebaut, gleichzeitig reflektieren Schülerinnen und Schüler über die Art und Weise der Kreativität.

Wie sich eine gesamte Schule kreativ neu gestalten kann, beschreibt Johannes Zylka in einem Interview am Beispiel der Alemannenschule in Wutöschingen. Nicht nur Räume wurden dort neu organisiert, sondern auch die

Lernformen. Schülerinnen und Schüler lernen hier selbstständiger in für sie eingerichteten Marktplätzen, wo sie ungestört alleine oder in Gruppen an ihren Aufgaben arbeiten.

Abschließend werden noch Tools für die kreative Nutzung digitaler Medien vorgestellt. ■

Literatur

- Fadel, C., Bialik, M. & Trilling, B. (2018). *Die vier Dimensionen der Bildung: Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen*. Hamburg: ZLL21.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 9(5), S. 444–454.
- Rhodes, M. (1961). *An Analysis of Creativity*. *The Phi Delta Kappan*, 42(7), S. 305–310. Online unter www.jstor.org/stable/20342603 [23.03.2020]
- TED 2016 / Ken Robinson: *Ersticken die Schulen Kreativität?* Online unter www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?language=de#t-1149303 [23.03.2020]
- Testor, K. (2018). *Kognitionstheoretische Grundlagen der Kreativität. Wie Neues im Gehirn entsteht und dadurch kreatives Denken erklärbar wird*. Wiesbaden: Springer.
- Walter, H. (2018). *Haben Sie noch alle Neurone beisammen?: Über Gefahren gedankenlosen Gebrauchs digitaler Medien*. Hamburg: tredition.



Prof. Dr. Stefan Aufenanger

Seniorforschungsprofessor
an der Johannes Gutenberg-
Universität Mainz
stefan@aufenanger.de
<https://aufenanger.de>

DIGITALES ADD-ON



„Pop-up-Museum“

Teilen Sie Ihre kreativen Ideen oder Produkte
auf Facebook mit der Community!

www.facebook.com/groups/on.lernen.in.der.digitalen.welt

Format und Thema sind beliebig.

Kuratiert von Prof. Dr. Stefan Aufenanger.

Laufzeit: bis 11.08.2020



ALISCHA LEUTNER-PETERS | KRISTIN PEIL

Alles Fake oder was?

Stereotypen im Umgang mit Apps kreativ-kritisch reflektieren

Jugendliche erproben, begreifen und verorten sich als Individuum auch in digital-medialen Welten. Es ist daher wichtig, sich mit den vorherrschenden Anforderungen, Stereotypen und Rollenzuweisungen auseinanderzusetzen. Im Kreativunterricht KreSch (Kreative Schule) können diese Prozesse kritisch reflektiert werden.

Ziel des Projekts ist vor allem die Steigerung des Selbstwertgefühls der Jugendlichen und die Sensibilisierung für Bildmanipulationen. Der Ablauf des Projekts ist mehrschrit- tig angelegt.

Projekttablauf

1. Recherche

Die Lernenden recherchieren zunächst, welche Stereotypen ihre Alltagskultur prägen, und analysieren, ob sich unter

ihren Idolen Persönlichkeiten befinden, die diesen entsprechen oder gar entgegenstehen. Billie Eilish oder Beth Dito können Beispiele sein.

2. Nachstellen der Sterotypen

Der zweite Schritt erfolgt experimentell durch die spielerische Verkörperung und Überzeichnung von Stereotypen oder durch das Nachstellen von einschlägigen Fotos aus sozialen Netzwerken und Medien. Dabei schlüpfen die Lernenden in drei selbst gewählte Rollen, sie nutzen Requisiten, üben

verschiedene Körperhaltungen, experimentieren mit Gestik und Mimik, um unterschiedliche Stereotypen zu verkörpern. Erste Fotos halten die Ergebnisse zur Dokumentation fest.

3. Bildretusche

Im Folgeschritt entwickeln die Lernenden eine vermeintlich optimierte Persönlichkeit von sich selbst. Ausgangsbasis kann hier ein Portraitfoto sein. Sie retuschieren ihr eigenes Bild mithilfe der Programme und überführen es in Animationen, Filme, Bildcollagen oder Inszenierungen mit Bild und Ton. Je extremer die Veränderungen des eigenen Ichs gelingen, umso mehr Substanz bieten diese für einen gemeinsamen Diskurs (s. Abb. 1).

4. Kritische Reflektion

Am Ende des Bearbeitungsprozesses stehen sich sodann verschiedene Modelle einer veränderten Wirklichkeit, verschiedene Stereotypen bzw. verschiedene „Ichs“, gegenüber. Im Unterrichtsgespräch und bereits während der Auseinandersetzung werden diese

Das Fach KreSch

Das Fach „Kreative Schule“, kurz KreSch, verortet sich innerhalb des Ergänzungsstundenbands der Jahrgänge 8 bis 10. An der Gesamtschule Weierheide soll es Freiräume für schülerorientierte Unterrichtssequenzen bieten. Es versteht sich als Experimentierraum abseits der traditionellen, am Lehrplan orientierten Fächer, in dem sich Lehrende und Lernende auf Augenhöhe begegnen und die Rollen wechseln. KreSch bildet Lebenskompetenzen aus. Dazu zählen natürlich auch Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien.

JAHRGANGSSTUFE

8 bis 10

FACH

Informatik, Philosophie, Religion, Kunst, KreSch (Kreative Schule)

ZEITUMFANG

Ca. 6 – 8 Unterrichtsstunden

TECHNISCHE AUSRÜSTUNG

Tablets oder Laptops

MOBILE APPS

Bildbearbeitung: B612, Facetune (kostenpflichtig), Morfo Booth etc.

COMPUTERBASIERTE APPS

Filmschnitt: Da Vinci Resolve
 Bildbearbeitung: Photoshop, Paint, GIMP
 Audiotbearbeitung: Audacity etc.

GEFÖRDERTE MEDIENKOMPETENZEN

- Recherchen in digitalen und nicht digitalen Medien durchführen
- Strategien in medialen Produktionen sowie spezifische Darbietungsformen identifizieren und ihre Wirkungen bewerten
- Meinungsbildungsprozesse analysieren und kritisch reflektieren

vermeintlichen Optimierungen, Verfremdungen und Stereotypen besprochen, analysiert und in Kontexten wie zum Beispiel Instagram kritisch reflektiert. Die vielschichtige Fragestellung „Alles Fake oder was?“ kann hier Reflexionsprozesse initiieren: Wie funktioniert Wahrnehmung? Was bedeutet Individualität? Was ist schön? Was ist echt? Welche Rolle spiele ich? Wo stehe ich? Was ist mir wichtig?

Alternative: Kreatives Schreiben

Neben der reinen Bildbearbeitung können auch Techniken des kreativen Schreibens angewendet werden, um in-

haltliche Reflexionen auf den Weg zu bringen. Die Ergebnisse können dann vorgelesen, aufgenommen und als Tonspur unter die Bilder im Filmschnitt gelegt werden.

5. Die Präsentation

Eine gemeinsam vorbereitete Ausstellung kann schließlich die gesammelten Erfahrungen und Einsichten nach außen kommunizieren. Durch die Präsentation der Resultate, in denen prozessbegleitende Ergebnisse (Mappings, Mindmaps, Collagen, Texte, Ideensammlungen...) integriert sind, werden die Lernenden zu Multiplikatoren einer

kritischen Auseinandersetzung mit Stereotypen und deren Repräsentation in Medien. Über verschiedene Kanäle bekommen Betrachtende Einblicke in die Auseinandersetzung der Jugendlichen mit sich selbst und ihrer Repräsentation. Dabei erfahren Letztere eine Wertschätzung ihrer Auseinandersetzung mit dem Thema und erhalten Feedback.

Hinweise zur Durchführung!

Die Jugendlichen durchlaufen teilweise existenzielle Hinterfragungsprozesse. Ihre Welt steht möglicherweise Kopf. Daher müssen individuelle Reflexionsprozesse begleitet werden. Es ist wichtig, dass am Ende der Sequenz das verfremdete Optimierungs-Ich nicht attraktiver erscheint als das echte Ich. Ein respektvoller Umgang und eine vertrauensvolle Arbeitsatmosphäre sind Voraussetzung für das Gelingen der Unterrichtseinheit. Ebenso müssen die Jugendlichen informiert sein über die Bild- und Persönlichkeitsrechte sowie den Datenschutz, damit ein umsichtiger Umgang mit dem Bildmaterial praktiziert wird. ■



Alischa Leutner-Peters und Kristin Peil

Die Autorinnen sind Lehrerinnen an der Gesamtschule Weierheide in Oberhausen und unterrichten das Fach KreSch im Teamteaching.
 aleutner@ge-weierheide.de
 kpeil@ge-weierheide.de



Abb. 1 | Schülerbeispiel aus dem Projekt



STEFAN AUFENANGER

Junait – soziale Netz- werke als Spiel

Junait ist ein Medienkompetenzspiel, mit dem Schülerinnen und Schüler im Unterricht den Umgang mit sozialen Medien lernen können. Dies geschieht, indem ein soziales Netzwerk simuliert wird, das aber auf das Klassenzimmer beschränkt bleibt. Das Spiel wurde entwickelt von planpolitik, einem Berliner Unternehmen im Bereich der politischen Bildung, und gefördert vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien sowie vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Das Angebot steht allen Schulen in Deutschland unbefristet und kostenfrei zur Verfügung.

Der Spielablauf

Das Spiel ist für alle Klassengrößen geeignet und dauert zwischen 50 und 90 Minuten. Die Lehrkraft bekommt zunächst eine ausführliche Einführung in das Spiel, in der auch die Aufgaben und die richtigen Antworten vorgestellt werden. So kann dieses Spiel auch von Personen eingesetzt werden, die mit Online-

Spielen nicht so vertraut sind. Am besten lässt es sich in einem Computerraum spielen, ggf. aber auch im Klassenzimmer mit Notebooks oder Tablets. Die Schülerinnen und Schüler bekommen Aufgaben, die sie alleine oder mit anderen lösen sollen. Als Belohnung für richtig gelöste Aufgaben erhalten sie Münzen, mit denen sie den eigenen Avatar, den sie am Anfang ausgewählt und gestaltet haben, weiter ausstatten können.

Profile anlegen und „Freundschaften“ schließen

Zu Beginn des Spiels müssen die Kinder einige Fragen zu sich selbst beantworten – zum Beispiel zum Lieblingsfilm, zum Lieblingsessen, zur Schuhgröße oder zum Alter. Abschließend wählen sie einen Spitznamen für sich aus. Haben sich alle angemeldet, können sie Freundschaftsanfragen versenden, annehmen oder Freunde blocken (s. Abb. 1). Da sich alle mit einem Spitznamen angemeldet haben, ist nicht immer klar, wer dahintersteckt. Jede neue Freundschaft wird mit Münzen belohnt. Zusätzlich gibt es ein Werbeangebot, das sich auf die persönlichen Angaben bezieht, die man anfangs genannt hat. Wurde zum Beispiel als Lieblingsessen „Pfannkuchen“ eingegeben, bekommt man nun dazu ein besonders günstiges Angebot. Zwischendurch werden kurz Meldungen eingeblendet, dass die eigene Adresse verkauft wurde.

Als zusätzliche Belohnung für neue Freundschaften wird nach und nach eine Pinnwand sowie ein Chat freigeschaltet. Auf der Pinnwand lassen sich Themen ansprechen oder Meinungen äußern und Freundinnen oder Freunde dazu einladen. Immer wieder werden auch Links angeboten, die zum Anklicken verführen. Klickt man auf einen gefälschten Link, installiert sich ein Virusprogramm, von dem man nicht weiß, was es anrichtet.

Das Ziel: Dr. Virus besiegen

Der Spielcharakter wird durch zwei Personen hergestellt: Das ist auf der einen Seite Condor, die sich als Programmiererin

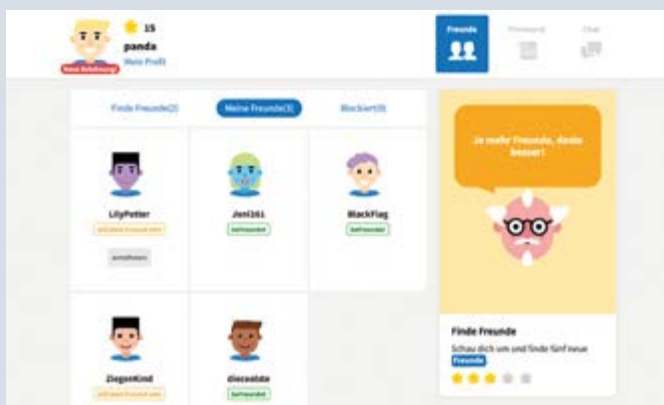


Abb. 1 | Wie in einem echten sozialen Netzwerk können in Junait Profile angelegt und „Freundschaften“ geschlossen werden.



Abb. 2 | Die Protagonisten des Spiels, Dr. Suriv und Condor, führen durch das Spiel.

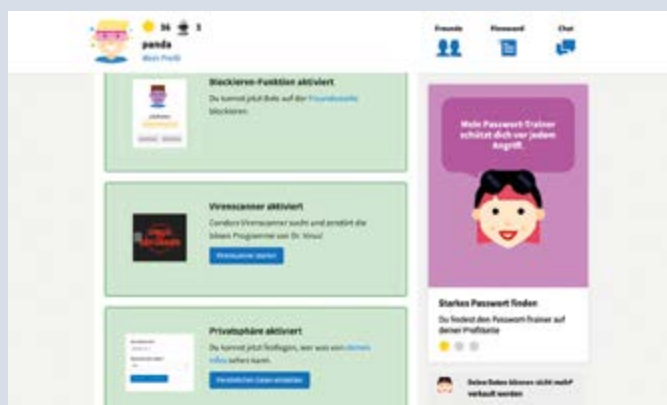
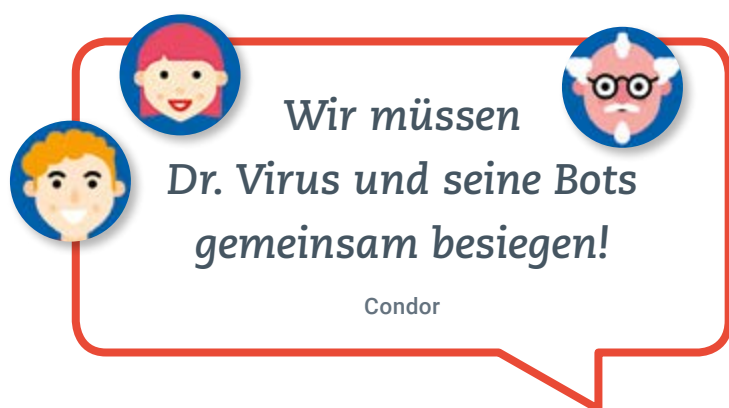


Abb. 3 | Am Ende des Spiels gibt es Tipps zum sicheren Umgang mit sozialen Netzwerken.



Abb. 4 | Anhand der Spielergebnisse wird erklärt, wie z. B. Bots agieren.

des Spiels ausgibt. Auf der anderen Seite stellt sich ein Dr. Suriv vor, der behauptet, das Spiel erfunden zu haben (s. **Abb. 2**). Beide führen durch das Spiel, aber mit unterschiedlichen Absichten. Denn in der zweiten Hälfte des Spiels durchschaut Condor Dr. Suriv und warnt die Spielenden: „Er schickt ‚Bots‘. Das sind Virenroboter, die eure Daten stehlen und verkaufen wollen. Wir müssen Dr. Virus und seine Bots gemeinsam besiegen!“ Dr. Suriv ist also Dr. Virus, eine Wortumkehrung. Ihn muss man im Spiel bekämpfen. Dabei tauchen immer neue Gefahren auf, wie etwa Bots, oder Passwörter sollen gestohlen werden.



Indem die Kinder in ihren Einstellungen entsprechende Einschränkungen vornehmen, kann Dr. Virus nicht auf deren Daten zugreifen. Auch lernen sie, starke Passwörter zu verwenden oder einen Virenschoner zu installieren. Haben sie alle Aufgaben gelöst oder ist ein gesetztes Zeitlimit eingetroffen, wird das Spiel gestoppt. Die Lehrkräfte bekommen nun Einsicht in die gelösten Aufgaben ihrer Schülerinnen und Schüler.

Nach dem Spiel: Verhalten im Netzwerk reflektieren

Jetzt beginnt die eigentliche Aufgabe des Spiels: darüber zu reflektieren, was in sozialen Netzwerken beachtet werden sollte. Dazu wird eine Auswertungshilfe zur Verfügung gestellt, die für das gemeinsame Gespräch in der Klasse genutzt werden kann. Die konkreten Angaben der Lernenden können gezeigt werden und es wird geklärt, was falsch oder richtig gemacht wurde. Zudem lassen sich die relevanten Themen

für ein richtiges Verhalten im Internet bzw. in sozialen Netzwerken besprechen:

- Wie wird ein Virenschoner korrekt aktiviert?
- Warum sind Passwörter wichtig?
- Wie lässt sich ein starkes Passwort generieren?
- Wie lassen sich durch Einschränkungen in den Einstellungen persönlichen Daten schützen (s. **Abb. 3**)?

Außerdem soll deutlich werden, dass sich alle Angebote, die man im Spiel angezeigt bekommt, auf die persönlichen Angaben in den Einstellungen beziehen oder auf das, was man auf der Pinnwand geschrieben oder im Chat gesagt hat (s. **Abb. 4**).

Fazit: empfehlenswert

Das Spiel gibt durch seine Simulation den Schülerinnen und Schülern einen guten Einblick, worauf sie bei der Nutzung sozialer Netzwerke achten sollten. Für die Lehrkräfte ist es sehr einfach aufgebaut: Außer einer Anmeldung muss man selbst nicht viel machen. Die unterstützenden Texte sind einfach gehalten und klar formuliert und führen durch die Umsetzung des Spiels. Die schon erwähnte Auswertungshilfe gibt wichtige Anregungen für die zu besprechenden Themen und ist so aufgebaut, dass sie gleichzeitig zur Präsentation im Unterricht verwendet werden kann.

Insgesamt handelt es sich um ein gut gemachtes Spiel, das aufgrund seines einfachen Aufbaus zwar nicht mit richtigen Computerspielen vergleichbar ist, aber für die Auseinandersetzung mit der Thematik anregend ist. Für höhere Klassen ist es möglicherweise zu simpel, aber am Ende der Grundschule oder in den ersten Klassen der weiterführenden Schulen lässt es sich gut einsetzen. Es fördert die Medienkompetenz der Lernenden und man kann sicher sein, dass so manche Lehrkraft auch noch was für die eigene Internetnutzung lernt. ■

Links

- www.junait.de
Website zum Spiel
- www.planpolitik.de
Website von planpolitik GbR, dem Hersteller des Spiels



Lernen in der digitalen Welt

Die Zukunft des Lernens mit digitalen Medien



on. Lernen in der digitalen Welt wendet sich an alle, die Unterricht und Schule mit digitalen Medien voranbringen wollen. Sie erfahren, wie Sie die Potenziale digitaler Technologien für Schule und Unterricht nutzbar machen und Schülerinnen und Schüler befähigen, digitale Medien kreativ und kompetent einzusetzen.

Ihre Vorteile im Abo:

4 × jährlich als Themenheft print & digital
inkl. Friedrich Jahresheft und dem Magazin SCHÜLER

€ 67,00 **Jahres-Abo-Preis*** (statt € 77,00)

€ 53,90 **für Referendare / Studierende**

*Einführungspreis für das erste Bezugsjahr.
Angebot gültig bis 30.11.2020. Zzgl. € 14,80 Versandkosten

Das bietet Ihnen

on. Lernen in der digitalen Welt:

- ✓ Sie erleben innovative Konzepte für Unterricht mit digitalen Medien.
- ✓ Sie bewerten das Potenzial digitaler Innovationen für Schule und Unterricht.
- ✓ Sie erhalten Hintergrundwissen zur Digitalisierung von Schule und Gesellschaft.
- ✓ Sie entdecken innovative digitale Materialien, Apps und Tools.

Stand 2020.



Unser Leserservice berät Sie gern:
Telefon: 0511/4 00 04 -150
Fax: 0511/4 00 04 -170
leserservice@friedrich-verlag.de
Mo. bis Fr. 8 - 18 Uhr

Jetzt bestellen:
www.on-lernen-digital.de