merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Dana Neuleitner: SWR Fakefinder Kids

Beitrag aus Heft »2021/02 Eltern und Medien«

Südwestrundfunk (2021). SWR Fakefinder Kids. Browser-Lernspiel ab 8 Jahren für Laptop, Smartphone und Tablet. Kostenlos.

Dass Kinder nicht allen Inhalten, die sie in Apps bzw. im Internet zu sehen bekommen, glauben dürfen, will ihnen der SWR Fakefinder Kids näherbringen. Hier werden Kindern ab acht Jahren reale Videos und Chatverläufe aus drei in ihrer Altersgruppe beliebten Apps gezeigt: YouTube, TikTok und WhatsApp. Anders als der Name vielleicht vermuten lässt, geht es nicht darum, Falschnachrichten zu identifizieren, sondern die Spieler*innen sollen dafür sensibilisiert werden, Werbung, Tricksereien auf der Bildebene und Kettenbriefe zu erkennen.

Die animierten Figuren Mona und Henri leiten die Spieler*innen durch insgesamt vier Level und erklären vor jedem Abschnitt das folgende Thema. Pro Kategorie stellen sich die Spieler*innen mehreren Beispielvideos. Im Level ‚Werbung' sehen sie etwa TikTok-Clips von einem singenden Nico Santos, einem tanzenden Robert Lewandowski und einer Kidfluencerin. Die kurzen Videos können beliebig oft abgespielt werden. Ob (versteckte) Werbung zu sehen ist oder nicht, können die Kinder per Klick auf die entsprechenden Buttons angeben und bekommen von Mona und Henri sofort eine kurze und leicht verständliche Rückmeldung, ob und warum ihre Entscheidung richtig bzw. falsch war.

Im Level ‚Bildtrick' werden Filter, mit denen beispielsweise das Gesicht verändert werden kann, und die Möglichkeit des Tricksens durch Bildausschnitt und Winkel aufgegriffen. Gerade beim Thema Bearbeitung von Bildern hätten auch Instagram-Beispiele genutzt werden können.

Das dritte Level setzt sich mit dem wichtigen Thema Kettenbriefe auseinander. In diesen werden oft verstörende Konsequenzen angekündigt, sollten die Empfänger*innen die Nachrichten nicht an eine gewisse Anzahl an Personen weiterleiten. Die Kinder erfahren hier, dass sie diese Drohungen nicht ernst zu nehmen brauchen und dass Links in Kettenbriefen genutzt werden können, um ihre Daten abzugreifen.

Im abschließenden ‚Superlevel' werden die Elemente aus den vorigen Kapiteln anhand neuer Clips wieder abgerufen. Bei einem Beispiel fällt die Einordnung in die Kategorie ‚Werbung' jedoch schwer, da die Aufschrift auf dem T-Shirt eines YouTubers auch als Aussage gewertet werden kann, wenn man seine Marke nicht kennt. Wird ein Clip falsch eingeordnet, muss das jeweilige Level komplett wiederholt werden. Die Reihenfolge der Fragen hätte hier allerdings durchgemischt werden können. Das Lernspiel ist kindgerecht gestaltet und vermittelt den jungen Spieler*innen in etwa einer halben Stunde einfach und lebensnah, wie sie Werbung und Tricksereien erkennen können.

Für Lehrkräfte steht online ein Infobogen zum Lernspiel zur Verfügung. Sie finden hier Informationen zu den behandelten Phänomenen und Internetplattformen, zu der Funktionsweise des Lernspiels und dessen technischen Voraussetzungen sowie Lehrplanbezüge und einen Elternbrief zum Thema. Auch ein Vorschlag zum Unterrichtsaufbau und ein Arbeitsblatt zur Festigung des Erlernten werden bereitgestellt.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Fakefinder Kids ist neben Fakefinder und Fakefinder School das dritte Modul des Südwestrundfunks zum Thema Fake im Internet. Das Lernspiel ist abrufbar unter: www.SWR.de/fakefinder