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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Marko Junghänel: "Junait“ – ein webbasiertes Lernspiel

Beitrag aus Heft »2018/05 Digitale Bildung?«

planpolitik Simon Raiser und Björn Warkalla (Hrsg.) (2017). Junait, das Medienkompetenzspiel. Im Unterricht den Umgang mit Sozialen Medien lernen. www. junait.de, kostenfrei.

Soziale Medien wie Instagram, YouTube oder Facebook sind sowohl im Alltag von Kindern und Jugendlichen als auch in den verschiedenen Tätigkeitsfeldern von Pädagoginnen und Pädagogen permanent präsent. Nach zahlreichen Skandalen um den Datenmissbrauch durch Plattformbetreiber ist die Sensibilität bei der Nutzung dieser Netzwerke zwar durchaus vorhanden. Konsequenzen in Form einer endgültigen Abmeldung von diesen Diensten bleiben bei allen Altersgruppen jedoch eine Ausnahme.

Mit dem webbasierten Lernspiel Junait stellt das Unternehmen planpolitik eine browserbasierte Anwendung zur Verfügung, die über die häufigsten Gefahren innerhalb der verschiedenen Sozialen Netzwerke aufklärt und geeignete Handlungsstrategien vorstellt, um Privatsphäre, Persönlichkeitsrechte und eigene Daten wirksam zu schützen. Junait ist ein Online-Spiel, das Lehrkräfte und Schülerinnen bzw. Schüler kostenfrei nutzen können. Das Ziel, die Nutzerinnen und Nutzer auf reale Gefahren in Sozialen Netzwerken aufmerksam zu machen und ihnen Möglichkeiten an die Hand zu geben, diese Gefahren zu bannen und medienkompetent Entscheidungen zu treffen, erreicht Junait durch einen leicht verständlichen Spielaufbau und die glaubwürdige Simulation echter Plattformen. Im Vorfeld müssen die Lehrkräfte über die Junait- Website einen Zugang zur Spielplattform für die Schulklasse beantragen. Mit dem unmittelbar danach per E-Mail verschickten „geheimen Codewort“ kann ein neues Spiel gestartet werden. Zunächst ist jedoch die Einrichtung eines Lehrkräfte-Kontos erforderlich, in dem Name, Mail-Adresse, Passwort und Postleitzahl angegeben werden müssen. Zusätzlich werden etwa die Schuhgröße, der Name des Lieblingsfilms oder das persönliche Lieblingsessen abgefragt. Dass der damit verbundene Abruf der IP-Adresse der Nutzenden und das Speichern der Pflichtangaben für die Dauer des Spieles notwendig sein sollen, hinterlässt trotz der Ankündigungen, dass nach Spielende alle Daten gelöscht würden, ein unangenehmes Gefühl. In Anbetracht der behandelten Thematik und der Spielelogik ist dieses Vorgehen allerdings nur konsequent und Teil der später umzusetzenden pädagogischen Intervention. Durch das eigentliche Spiel führen zwei Charaktere: Dr. SURIV, Erfinder des fiktiven sozialen Netzwerks Junait, der sich als datenstehlender Bösewicht entpuppt, und Condor, die Programmiererin, die die Spielenden beispielsweise dabei unterstützt, Bots zu identifizieren oder persönliche Daten zu schützen. Zunächst müssen jedoch einige organisatorische Vorbereitungen getroffen werden, um im Spiel aktiv mitwirken zu können. Dazu gehört beispielsweise die Einrichtung eines eigenen Avatars, mit dem man durch das Setting navigiert. Zudem ist ein Scroll-Test erforderlich. Für das Erledigen dieser und anderer Aufgaben erhält der Spielende bereits Münzen, mit denen verschiedene Items für den Avatar freigeschaltet werden können. Schließlich müssen die AGBs angenommen werden. Damit kann das eigentliche Spiel beginnen. Die Aufgabenstellungen hierzu können unter anderem folgendermaßen lauten:

- Freunde finden (Belohnung für das Hinzufügen von Freunden bekommen),
- etwas auf eine Pinnwand posten (daraufhin Meldung mit z. B. Werbung für Schuhe in der

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

eingangs angegebenen Größe) oder kommentiere die Posts anderer (dabei auf Werbeanzeige stoßen, eine nicht weiter spezifizierte Fehlermeldung erhalten),
- einen Chat starten und beantworten (und dabei mit taktlosen Antworten oder Werbung konfrontiert werden),
- den versteckten Sicherheitsbereich im Profil aktivieren und dabei lernen, Bots zu melden und zu blockieren und
- den Virenscanner aktivieren (dazwischen tauchen Werbe-Pop-ups und Hinweise auf, dass gerade persönliche Daten verkauft werden), neue Einstellungen der Privatsphäre vornehmen und zum Schluss ein sicheres Passwort anlegen

Der interaktive Aufbau des Spiels ermöglicht auch im Umgang mit sozialen Netzwerken unerfahrenen Kindern und Jugendlichen eine problemlose Navigation durch das Setting. Eine Unterstützung durch die Lehrkraft ist jedoch ratsam. Am Ende werden die Spielenden aufgefordert, kurze Fragen zu beantworten, um das Gelernte zu wiederholen bzw. zu reflektieren: „Welche Daten sollte man nicht im Internet angeben?“, „Wo und warum habt ihr euch mit Viren angesteckt?“, „Wer waren die Fremden bei Junait und was wollten sie?“ Diese Antworten bilden bei der durch die Lehrkraft geleiteten Auswertung die Diskussionsgrundlage zur (medien-) pädagogischen Intervention. Die Pädagoginnen und Pädagogen sind selbst nicht in das Ziel eingebunden, können aber im „Lehrkraftbereich“ die Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler verfolgen. Der Spielelogik liegt ein hoher Grad an Handlungsorientierung zugrunde, was nicht nur der Förderung von Medienkompetenz zuträglich ist, sondern das Spiel auch aus handlungspraktischer Sicht alltagsnah erscheinen lässt.

Die Vorbereitungszeit für Lehrkräfte ist verhältnismäßig hoch und liegt bei zirka vier Stunden. Das Spiel muss zunächst komplett durchgespielt werden. Andererseits wird mit den mitgelieferten Auswertungshilfen die abschließende Reflexion und Diskussion gut vorbereitet, eigene Recherchen sind nicht notwendig. Nachteilig am Spielkonzept ist zu werten, dass die Nutzung vor allem nur für stationäre Endgeräte (PCs in der Schule) begrenzt ist – eine mobile Version als App ist nicht verfügbar. Zudem können die bearbeiteten Folien nicht heruntergeladen oder modifiziert werden – ein Einstieg in das Lernspiel ist ebenfalls nicht variabel gestaltbar, sondern folgt einer strengen Chronologie. Hilfreich wäre darüber hinaus, wenn reale aktuelle Beispiele aus sozialen Netzwerken eingebunden worden wären.

„Junait, das Medienkompetenzspiel. Im Unterricht den Umgang mit Sozialen Medien lernen“, so der vollständige Titel, richtet sich an Schülerinnen und Schüler von acht bis 12 Jahren. Ein vollständiger Spielzyklus dauert zwischen 50 und 90 Minuten. Das Spiel wurde 2017 im Rahmen des Grimme-Online Awards mit dem klicksafe-Anerkennungspreis geehrt. Der Verbraucherzentrale Bundesverband vergibt für das Spiel die Gesamtbewertung „Gut“. Junait ist ein Projekt, das sich seit über 20 Jahren mit der Entwicklung von Plan- und Simulationsspielen im gesellschaftspolitischen Kontext befasst. Dieses Bildungsangebot wurde von Ein Netz für Kinder und vom Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert