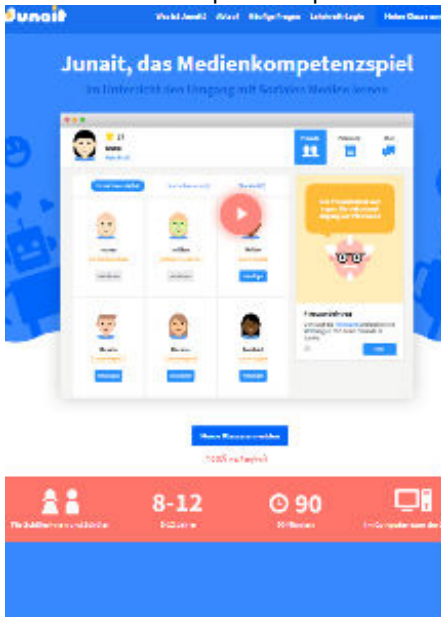


# Junait

Untertitel:

Das Medienkompetenzspiel



Links:

<https://www.junait.de/>  
<http://www.planpolitik.de/projekt/junite-ein-soziales-probenetzwerk-fur-kinder/>  
<https://start.junait.de/>  
<http://www.planpolitik.de/>  
<http://www.verbraucherbildung.de/pdf/node/2667>

Schlagworte:

- Soziale Netzwerke
- Medienkompetenz
- Datenschutz
- Persönlichkeitsrechte
- Privatsphäre
- Onlinespiel
- Digitale Medienkompetenz

Autor/in:

planpolitik

Mitarbeit:

Kaiser, Konstantin (Konzept); Campagne, Daniel (Visuelle Gestaltung); Anderson, Allan (Technische Umsetzung)

Fachliche Beratung:

Frisch, Arne (bits 21)

Herausgeber:

- planpolitik

Reihe:

-

ISBN:

-

Preis:

0.00 €

**Kostenlos:**

Ja

**Erscheinungsjahr:**

2016

**Materialformat:**

- Multimedia
- Online

**Kurzbewertung:**

„Junait, das Medienkompetenzspiel. Im Unterricht den Umgang mit Sozialen Medien lernen“ simuliert die Umgebung eines realen sozialen Netzwerkes und zeigt altersgerecht anhand konkreter Fallbeispiele auf, was Schüler\_innen bei der Nutzung realer sozialer Netzwerke mit Blick auf Privatsphäre, Schutz der Persönlichkeitsrechte und Datenschutz zu erwarten haben und wie sie ihre Daten und damit sich selbst schützen können und sollten. Junait kann alleine oder in Gruppen gespielt werden. Die Rolle der Lehrkraft ist es, kleinere Hilfestellungen zu geben. Eingriffe durch die Lehrkraft in das Spiel sind weder angelegt noch notwendig. In der abschließenden und durch die Lehrkraft geleiteten Auswertung findet die Klasse in der Diskussion und Reflexion wieder zusammen. Trotz einiger Abstriche hinsichtlich der Vorbereitungsintensität, der modularen Nutzung des Lernmaterials sowie der Offenheit der vorgegebenen und vorgeschlagenen didaktischen Methoden ist Junait insgesamt eine gelungene Hilfe für 8-12-jährige Schüler\_innen, um im geschützten Raum praktische Medienkompetenz und Sicherheit im Umgang mit sozialen Netzwerken zu erlernen.

**Gesamturteil:** Gut

Die einzelnen Bereiche wurden folgendermaßen bewertet:

**Methodik & Didaktik:** Gut**Fachlicher Inhalt:** Gut**Formale Gestaltung:** Gut**Stufe:**

- Primarstufe
- Sekundarstufe I

**Fächer:**

- Informatik / Technik
- Verbraucherbildung

**Zielgruppe:**

- 3. Klasse
- 4. Klasse
- 5. Klasse
- 6. Klasse

## Materialinhalt:

- Arbeitsmaterialien für Lernende
- Informationen für Lernende

## Weitere Ergänzungen:

Das ergänzende Material zum Spiel beschränkt sich auf kurze und schlagwortartige Beschreibungen der Relevanz von Digitaler Medienkompetenz sowie auf das für die abschließende Auswertung benötigte PDF-Dokument für Lehrkräfte.

## Inhaltsangabe:

„Junait, das Medienkompetenzspiel. Im Unterricht den Umgang mit Sozialen Medien lernen“ hat Privatsphäre, Sicherheit und aufmerksames Surfen im Internet zum Thema und richtet sich an Schüler\_innen von 8-12 Jahren. Während des ca. 50-90-minütigen Online-Spiels, das kostenlos über die Website <https://junait.de> erreichbar ist, werden die Schüler\_innen gezielt mit Gefahren konfrontiert, die ihnen auch in realen sozialen Netzwerken begegnen. Am Ende des Spiels Spiels können die Absolvent\_innen „echte und falsche Freunde in Sozialen Medien leichter unterscheiden“, wissen, „was falsche Freunde und Fremde von mir im Internet wollen“ und was man „gegen die Annäherung von Fremden tun kann“.

Durch das Spiel führen zwei Charaktere. Dr. SURIV, Erfinder des fiktiven Sozialen Netzwerks Junait, der sich als datenstehlender Bösewicht herausstellt, und Condor, die Programmiererin, die die Spieler\_innen dabei unterstützt, Bots zu identifizieren, persönliche Daten zu schützen und die auch ansonsten wichtige Hinweise zum Umgang mit potenziellen Bedrohungen in sozialen Netzwerken gibt. Auch Schüler\_innen mit wenig Vorerfahrung können dank eines „interaktiven Aufgabensystems“ das Spiel absolvieren. Schüler\_innen ganz ohne Erfahrungen in diesen Bereichen sollten beim Zurechtfinden innerhalb des Spiels jedoch Unterstützung erhalten, vor allem bei der Navigation. Konkret werden die Schüler\_innen in Junait mit folgenden Aufgaben konfrontiert:

- Erstellung eines Avatars;
- Scroll-Test (für das Erledigen von Aufgaben bekommt man Münzen, mit denen man Dinge wie Brillen für den Avatar freischalten kann);
- Profilangaben (Lieblingfilm, Lieblingsessen, Wohnort, Schuhgröße, Spitzname);
- Annahme der AGB; Freunde finden (Belohnung für das Hinzufügen von Freunden bekommen);
- auf Pinwand posten (daraufhin Meldung mit z.B. Werbung für Schuhe in der eingangs angegebenen Größe);
- Posts kommentieren (dabei auf Werbeanzeige stoßen, eine nicht weiter spezifizierte Fehlermeldung erhalten);
- einen Chat starten (und dabei mit rüden Antworten oder Werbung konfrontiert werden); einen Chat beantworten;
- den versteckten Sicherheitsbereich im Profil aktivieren;

- lernen, Bots zu melden und zu blockieren;
- Virens Scanner aktivieren (dazwischen tauchen immer wieder Werbe-Pop Ups und Hinweise auf, dass gerade persönliche Daten verkauft werden);
- Privatsphäre-Einstellungen vornehmen (Wer kann meine Infos sehen, welche Konsequenzen könnten daraus entstehen);
- starkes Passwort anlegen.

Am Ende des Spiels, also nach dem erfolgreichen Erledigen aller von Dr. SURIV und Condor gestellten Aufgaben, werden die Spieler\_innen aufgefordert, kurze Fragen zu beantworten, um das Gelernte nochmals 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 werden bei der gemeinsamen und durch die Lehrkraft geleiteten Auswertung wieder auftauchen und dienen als Diskussionsgrundlage für die einzelnen Bereiche des Spiels. Die Lehrpersonen sind selbst nicht in das Spiel involviert, können aber im „Lehrkraftbereich“ die Aktivitäten der Schüler\_innen verfolgen.

Im Vorfeld müssen die Lehrpersonen einen Zugang für die Klasse beantragen, was ebenfalls über die Junait-Website möglich ist. Der Zugang wird per E-Mail verschickt. Um das Spiel betreten zu können, muss die Lehrperson über das „Lehrkraft-Login“ und dann den Button „Ich möchte ein Spiel erstellen“ gehen, das in der E-Mail erhaltene „geheime Codewort“ eingeben, ein Konto für den Junait-Lehrkraftbereich anlegen. Für das Lehrkräftekonto müssen Namen, Mailadresse, Passwort und Postleitzahl angegeben und die mehr als dreiseitigen Datenschutzhinweise bestätigt werden. Letztlich ist ein Spielname anzugeben, mittels dessen die Schüler\_innen später via [www.start.junait.de](http://www.start.junait.de) auf das Spiel zugreifen. Nachdem die Anmeldeprozedur durchlaufen ist, werden Lehrkräfte auf eine Seite geleitet, auf der alle Informationen verfügbar sind, um sich auf die Durchführung und Auswertung des Spiels vorzubereiten. Zunächst wird empfohlen, dass jede\_r teilnehmende\_r Schüler\_in an einem eigenen PC arbeitet. Gruppenarbeit ist jedoch auch möglich. Dies und die Notwendigkeit eines Internetzugangs während der 50-90-minütigen Spielphase ist zu berücksichtigen. In einem zweiten Schritt hat die Lehrkraft die Möglichkeit, das Spiel selbst auszuprobieren und einen Testdurchlauf zu starten. Dabei kann das Spiel komplett durchgespielt werden. In Schritt drei werden Lehrkräfte gebeten, einen Zeitraum für die Durchführung des Spiels mit der Klasse anzugeben, um einen Platz auf dem Spielserver zu reservieren. In Schritt vier steht den Lehrkräften für die abschließende Besprechung eine Auswertungshilfe in Form eines 19-seitigen PDF-Dokuments zur Verfügung. In ihr findet sich die Anleitung, wie am Ende die drei Spielkategorien „A Echte und falsche Freunde“, „B Internetkrankheiten“ und „C Persönliche Informationen“ diskutiert werden sollten.

Jeder der drei Bereiche wird in fünf Schritten behandelt:

1. „Sicherheitstipps der Kinder aus dem Spiel“,
2. „Wo waren die Gefahren bei Junait?“,
3. „Wo wurdet ihr in die Falle gelockt?“,
4. „Alles nur ein Spiel?“ und
5. „Wie kann man sich schützen?“.

Für diesen letzten Teil der Unterrichtseinheit müssen die Lehrkräfte auf eine kleine Präsentation zurückgreifen, in denen nicht nur Bildschirmaufnahmen des Spiels, sondern auch die schriftlichen Anteile des Junait-Spiels integriert werden. In Schritt fünf der Vorbereitung wird empfohlen, dass die Lehrkraft

ihre Schüler\_innen mit einer kurzen Geschichte auf das Spiel vorbereitet und so abklärt, dass sich die Klasse nicht in einem realen sozialen Netzwerk registrieren und aufhalten wird, sondern es sich nur um ein Spiel handelt, in dem am Ende alle eingegebenen Daten wieder gelöscht werden.

Erstnutzende Lehrkräfte müssen für Vorbereitung, Durchführung und Evaluierung mit einem Zeitaufwand von +/- 240 Minuten rechnen.

### Materialthemen:

- Medien
- Soziale Netzwerke
- Datenschutz
- Gewalt im Netz / Risiken
- Werbung
- Information und Werbung

### Schüler- / Zielgruppenorientierung:

Die Zugänge zum Lerngegenstand sind so gestaltet, dass sich möglichst viele Schüler/innen angesprochen fühlen. Die Erfahrungen und Interessen der Schüler/innen werden aufgenommen. Die Materialien ermöglichen die Anbahnung individueller Lernwege.

#### 4 / 5 Punkten

#### Erläuterung zum Indikator

Die Schüler/innen stehen im Mittelpunkt des didaktisch-methodischen Arrangements. Fragen, Sichtweisen, Aufgaben etc. sprechen nicht nur ein bestimmtes soziales Milieu oder eine bestimmte Ethnie an, sondern Schüler/innen aus durchweg unterschiedlichen sozio-kulturellen Milieus.

#### Begründung:

Die Schüler\_innen werden schrittweise durch das Spiel geleitet. Eine Anbahnung individueller Lernwege ist weder intendiert noch möglich.

### Offene Lernatmosphäre:

Das Material bietet Ansätze für freie Arbeitsformen und ermöglicht es den Schüler/innen, eigene Bezüge und Bewertungen zum Lerngegenstand einzubringen.

#### 3 / 5 Punkten

#### Erläuterung zum Indikator

Die Schüler/innen erhalten Raum und Zeit für eigenständige Bezüge und werden in Arbeitsaufgaben aktiv aufgefordert, diese im Unterricht einzubringen.

#### Begründung:

Freie Arbeitsformen sind nicht während des Spiels, jedoch am Ende in der durch die Lehrkraft geleiteten

Auswertungsphase möglich. Hier wird ein enger und lehrkräftezentrierter Ablauf durch die Spielmacher angeboten, an dieser Stelle wäre es jedoch möglich, durch Lehrkraft und Schüler\_innen eigene Erfahrungen, Befürchtungen und Alltagsbezüge einfließen zu lassen und so die Lernatmosphäre offener und diskursiver zu gestalten.

### **Zielorientierung:**

Es werden Bildungsziele, Lernziele oder Bezüge zu Curricula formuliert und im Material sichtbar integriert.

**5 / 5 Punkten**

### **Erläuterung zum Indikator**

Es reicht nicht aus, die Ziele zu formulieren. Es muss auch die Verknüpfung mit den einzelnen Materialien ersichtlich sein und ein Weg aufgezeigt werden, wie die im didaktisch-methodischen Kommentar ausgeführten Ziele erreicht werden können.

### **Handlungsorientierung:**

Das Material sieht eigene Erfahrungen der Schüler/innen durch Phasen der Erprobung, Anwendung und Reflexion vor.

**5 / 5 Punkten**

### **Erläuterung zum Indikator**

Gewünscht ist die Verbindung von Handeln und Reflexion. Handlungsorientierung soll nicht auf physische Tätigkeiten (Lückentexte, Basteln) reduziert werden. Handlungen können Ausgangs- und Zielpunkt von Unterricht sein. Reale Erfahrungen werden ermöglicht.

### **Kompetenzorientierung:**

Die Aufgabenstellungen tragen den für die Verbraucherbildung maßgeblichen Kompetenzen Rechnung (insb. Wissen und Fertigkeiten sowie Handlungs-, Reflexions- und Urteilsfähigkeit).

**5 / 5 Punkten**

### **Erläuterung zum Indikator**

Den Lernenden wird Gelegenheit gegeben, die entsprechenden Sach-, Methoden-, Reflexions-, Handlungs- und Urteils Kompetenzen zu entwickeln. Die Kompetenzorientierung ist nicht auf die Dimension des Wissens beschränkt.

### **Methodenorientierung:**

Die im Material enthaltenen Methoden, Lern- und Arbeitstechniken sind sinnstiftend und können lerngruppengerecht ausgestaltet werden. Sie tragen dazu bei, den Lerngegenstand angemessen erschließen zu können und befördern die Methodenkompetenz.

**5 / 5 Punkten**

### **Erläuterung zum Indikator**

Die Methoden beschränken sich nicht auf einfache Arbeitstechniken (z. B. Lückentexte). Neben der klassischen Textanalyse werden insbesondere solche Methoden eingebracht, die ein breites methodisches Grundverständnis fördern.

**Sozialformen:**

Die im Materialbaustein enthaltenen Methoden sind vielseitig und beinhalten auch kooperative Arbeitsweisen. Fragen der Arbeitsteilung, Gruppendynamik und Koordination werden in die Arbeitsaufträge integriert.

**3 / 5 Punkten**

**Erläuterung zum Indikator**

Teamfähigkeit, Kooperation und Kommunikationsfähigkeit sind Schlüsselqualifikationen, die bei rein individuellem Lernen kaum entwickelt werden können.

**Begründung:**

Kooperative Arbeitsweisen sind bei Junait nicht vorrangig angelegt. Der Hinweis auf der Vorbereitungsseite für Lehrkräfte, "Alle Teilnehmenden sollen einen eigenen Computer verwenden (mehrere Personen pro Computer sind alternativ gestattet)", ist nicht plausibel nachvollziehbar. Vielmehr dürfte Gruppenarbeit gerade computer-, spiele- und internetunerfahrenen Schüler\_innen sehr zugute kommen. Auch die Auswertung des Spiels in erster Linie der Lehrkraft zu überlassen, scheint aus Anbietersicht pragmatisch, gerade hier wäre jedoch Raum für offenere Lehr- und Lernformen.

**Arbeitsaufträge:**

Die Arbeitsaufträge sind durchdacht, zur Erschließung des Lerngegenstandes geeignet, vielseitig und differenziert.

**3 / 5 Punkten**

**Erläuterung zum Indikator**

Gute Arbeitsaufträge sind so vielseitig (und ggf. gestuft), dass sie verschiedene Schüler/innen ansprechen. Bestenfalls erlauben sie eine gezielte Binnendifferenzierung.

**Begründung:**

Das Spiel selbst ist durchdacht und sehr gut zur Erschließung des Lerngegenstandes geeignet. Die Arbeitsaufträge am Ende des Spiels allerdings – Tipps zu einigen der Risikobereiche zu geben – erscheinen ein wenig als Versuch, die Schüler\_innen nach 60–90 Minuten mit dem online-Spiel wieder in einen Arbeitsmodus zu führen bzw. könnten auch gut als "Alibi" für einen gewissen Pflichtanteil an Eigenarbeit gelten.

**Didaktischer Begleittext:**

Das Material enthält einen Begleittext für Lehrkräfte, der eine tragfähige Hilfestellung darstellt. Die Materialauswahl wird begründet und Wege werden aufgezeigt, wie ein produktiver Umgang entlang eines „roten Fadens“ mit ihnen erfolgen kann.

**3 / 5 Punkten**

**Erläuterung zum Indikator**

Es wird ein ausgewogenes Verhältnis von Tiefgang (umfangreiche Erläuterungen) und Praktikabilität (schnelle Erschließbarkeit) angestrebt.

**Begründung:**

Der didaktische Begleittext beschränkt sich auf drei kurze Absätze zu den Buzzwords "Digitale Medienkompetenz", "Soziale Medien kennenlernen" und "Reaktionsvermögen stärken". Er kommt eher als

Werbetext daher. Hintergrundwissen oder weiterführende Links zu Medienkompetenz oder Digitaler Medienkompetenz fehlen.

### Sonstiges:

auch bis zu 5 Punkte Abzug möglich

0 / 5 Punkten

---

### Sachrichtigkeit:

Der Lerngegenstand wird sachlich richtig dargestellt und bietet zugleich ausreichend Potenzial für eine tiefergehende Auseinandersetzung.

5 / 5 Punkten

#### Erläuterungen zum Indikator

Die Beispiele können als realistisch und gehaltvoll eingestuft werden. Sie lassen sich auf übergeordnete Strukturen und Systematiken übertragen.

---

### Lebensweltbezug:

Der Lerngegenstand wird so dargestellt, dass Verknüpfungen zur Lebenswelt der Schüler/innen eindeutig ersichtlich sind.

5 / 5 Punkten

#### Erläuterungen zum Indikator

Das Material geht nicht nur exemplarisch vor, sondern bemüht sich kontinuierlich um Beispiele aus dem sozialen Umfeld der Schüler/innen.

---

### Kontroversität / Pluralität / Multiperspektivität:

Unterschiedliche fachliche und normative Perspektiven werden verdeutlicht. Sie lassen sich zueinander in Beziehung setzen und können entsprechend verglichen, abgewogen und kritisch beleuchtet werden.

5 / 5 Punkten

#### Erläuterungen zum Indikator

Das Material ist nicht einseitig. Widersprüchliche Normen (z. B. Nachhaltigkeit vs. unmittelbare Lösungen, individualistische vs. solidarische Interessen etc.) und fachliche Perspektiven (z. B. Recht vs. Ethik) werden nicht einseitig als gegeben vorausgesetzt, sondern können im Unterricht abgewogen werden.

---

### Handlungsmöglichkeiten / Veränderbarkeit:

Der Lerngegenstand wird nicht als gegeben und „starr“, sondern als gewachsen und prinzipiell gestaltbar dargestellt.

5 / 5 Punkten

#### Erläuterungen zum Indikator



Auch bei der Darstellung möglicher Entwicklungsperspektiven werden unterschiedliche Positionen und Alternativen erkennbar. Der alternativlosen „Sachzwangslogik“ wird durch die Aufforderung zu einem eigenständigen kritischen Urteil entgegengetreten.

### Wertorientierung:

Das Material stellt Fragen nach Handlungs- und Gestaltungsmöglichkeit in einen gesellschaftlichen Kontext. Wertorientierung ist nicht nur eine individuelle, sondern auch eine strukturell (verbraucher)politische Anforderung.

**5 / 5 Punkten**

#### Erläuterungen zum Indikator

Thematisiert werden Bedingungen und Auswirkungen sozialer Ungleichheit, die Nachhaltigkeit von Ressourcen sowie die gesellschaftlichen Prinzipien von Freiheit, Gleichheit und Gerechtigkeit. Mögliche Fragen lauten: Wie kann sich etwas ändern? Was kann ich tun? Was nicht? Reflexionsmöglichkeiten sollten enthalten sein.

### Sachgerechte Darstellung / Analyse:

Die fachlichen Perspektiven auf den Lerngegenstand ermöglichen eine angemessene Untersuchung. Die jeweils entscheidenden Aspekte und Informationen werden vollständig und nicht verzerrend dargeboten. Sie sind – auch mit Blick auf die Quellen – korrekt und aktuell.

**5 / 5 Punkten**

#### Erläuterungen zum Indikator

Die fachliche Perspektive wird nicht verengt, sondern auf Fragen des Rechts, der Politik, der Ethik, der Ökonomie, der Geschichtswissenschaft, der Geographie u.v.a.m. ausgedehnt. Die Quellen sind nachvollziehbar benannt und für den Sachverhalt relevant. Der Absender des Materials ist eindeutig erkennbar.

### Einflussnahme / Lobbyismus:

Das Material beinhaltet keine (versteckte) Werbung für Produkte, Unternehmen, Parteien sowie wissenschaftliche oder politische Richtungen, sondern benennt sie vergleichend und unparteiisch.

**5 / 5 Punkten**

#### Erläuterungen zum Indikator

Nicht zulässig sind auch Scheinargumentationen, versteckte Annahmen, vermeintliche Sachzwänge und Alternativlosigkeiten. Als „Werbung“ gilt in einem weiten Verständnis, wenn für Positionen (Argumente, Produkte, Haltungen etc.) weniger begründet argumentiert und abgewogen, sondern im Wortsinne geworben wird. Etwas wird subtil in gutem Licht dargestellt.

### Inhaltliche Strukturierung:

Das Material weist eine schlüssige Unterteilung auf, sodass der Aufbau auch für die Schüler/innen nachvollziehbar ist und ein kumulativer Lernprozess möglich ist. Die Struktur bietet genügend Raum für didaktische Anpassungen.

**4 / 5 Punkten**

#### Erläuterungen zum Indikator

Die einzelnen Materialien weisen einen erkennbaren Zusammenhang auf („roter Faden“). Im didaktischen Begleittext (vgl. das entsprechende didaktische Kriterium) wird der Aufbau samt der Übergänge beschrieben.

**Begründung:**

Didaktische Anpassungen sind lediglich hinsichtlich der Stärke der Schüler\_innengruppen zur Durchführung des Spiels möglich und mit Blick auf die Gestaltung des abschließenden Auswertung der Ergebnisse.

**Sonstiges:**

auch bis zu 5 Punkte Abzug möglich

-2 / 5 Punkten

**Begründung:**

Die Anbieter von Junait scheinen beim Verfügbarmachen der fachlichen Hintergrundinformationen stark in einer Werbelogik verfangen. Nutzer werden mit Buzzwords, gewonnenen Preisen und Förderung durch Ministerien gelockt, weniger mit fachlichem Hintergrundwissen oder gar weiterführenden Links.

**Gesamtform:**

Die äußere Form des Materialbausteins entspricht dem Lerngegenstand und dem didaktischen Konzept. Sie trägt – auch durch strukturierende Elemente wie Überschriften und Inhaltsverzeichnis – zur Erschließung des Materialbausteins bei und weist dadurch eine eingängige Struktur auf.

5 / 5 Punkten

**Erläuterungen zum Indikator**

Die formalen Aspekte des Layouts machen sich – ähnlich wie bei einem guten Buch – „unsichtbar“. Auf unnötige Effekte wird verzichtet. Das Material wirkt nicht überladen, sondern „ruhig“, strukturiert und ansprechend. Der Aufbau des Materials ist logisch und nachvollziehbar.

**Abbildungen:**

Grafiken, Tabellen, Fotos, Bilder und Illustrationen ergänzen das Material. Ihr inhaltlicher Bezug zum jeweiligen Themenfeld ist eindeutig erkennbar.

5 / 5 Punkten

**Erläuterungen zum Indikator**

Abbildungen und Texte sollen nicht beziehungslos nebeneinander stehen, sondern ihren spezifischen Beitrag zur Erschließung des Lerngegenstandes leisten: So können Tabellen der Strukturierung komplexer Informationsgefüge dienen, während Fotos und Bilder insbesondere als sinnstiftende und vielfältige Zugänge dienen können.

**Typografie / Seitengestaltung / Informationsdesign:**

Die Aufteilung der Seiten sowie die Verwendung von Schriftarten, -größen, -formen und -farben folgen einem ebenso erkennbaren wie stringenten Konzept. Die Verwendung grafischer Elemente (Linien, Rahmen, Formen, Icons etc.) unterstützt die inhaltliche Struktur des Materials in sinnvoller Weise.

5 / 5 Punkten

**Erläuterungen zum Indikator**

Die Seiten sind nicht vollständig mit Text gefüllt (keine „Bleiwüste“). Schriftvariationen (Art, Größe, Farbe, Form) werden defensiv, nachvollziehbar und stringent eingesetzt. Aufgabenstellungen werden für Schüler/innen durch grafische Elemente sofort als solche erkennbar. Die grafischen Elemente sind so gestaltet, dass sie selbsterklärend sind und die Arbeit nicht erschweren.

**Adressatenbezug:**

Die gesamte formale Gestaltung erfolgt alters- bzw. jahrgangsstufengerecht, ohne zu eng auf eine einzelne Zielgruppe (z. B. ein bestimmtes soziales Milieu) zugeschnitten zu sein.

**5 / 5 Punkten****Erläuterungen zum Indikator**

Die Gestaltung ist beispielsweise in Bezug auf den Umfang und die Komplexität von Texten oder im Verhältnis von Texten zu Abbildungen altersgerecht.

**Modulare Verwendung:**

Das Material kann auch auszugsweise im Unterricht eingesetzt werden (keine übermäßigen technischen oder rechtlichen Einschränkungen der Vervielfältigung).

**2 / 5 Punkten****Erläuterungen zum Indikator**

Auch mit Blick auf die technischen und rechtlichen Anforderungen können die Materialbausteine auszugsweise leicht verwendet werden. Die Vervielfältigung für den Einsatz im Unterricht wird durch ein auch in Schwarz-Weiß-Tönen gut lesbares Layout ermöglicht.

**Begründung:**

Das Spiel selbst ist nicht modular in dem Sinne, dass man als Spieler an beliebiger Stelle einsteigen könnte. Auch das Auswertungsmaterial, das in der Logik einer Folienpräsentation aufgebaut ist, kann nicht an beliebiger Stelle geöffnet werden.

**Sonstiges:**

auch bis zu 5 Punkte Abzug möglich

**0 / 5 Punkten****Begründung:**

Es ist darauf zu achten, dass die Browseranzeige nicht größer als 100% (Zoom) darstellt, da ansonsten die Aufgabenstellung und dazugehörige Links nicht sichtbar sein könnten.

**Notenbremse:**

nicht angewandt

**K.O.-Kriterium:**

nicht angewandt

**Bewertungsdatum:**

Montag, 11. September 2017

**Ausführliche Bewertung:**

- Methodik & Didaktik – 36 von 50 Punkten (Gut)
- Fachlicher Inhalt – 37 von 45 Punkten (Gut)
- Formale Gestaltung – 22 von 30 Punkten (Gut)
- Gesamtbewertung – Gut

Mit Junait finden Lehrkräfte und Schüler\_innen ein unkompliziertes online-Spiel vor, das die wichtigsten Gefahren von sozialen Netzwerken thematisiert und die Schüler\_innen spielerisch und gut angeleitet durch Lösungsmöglichkeiten bei Problemen mit Privatsphäre, Schutz der Persönlichkeitsrechte und Datenschutz in sozialen Netzwerken heranzuführt. Das Ziel, Schüler\_innen auf die Gefahren in sozialen Netzwerken aufmerksam zu machen und ihnen Möglichkeiten an die Hand zu geben, diese Gefahren zu bannen, kann mittels Junait erreicht werden. Dies geschieht, indem die Schüler\_innen schrittweise sowie klar und gut mit rahmenden Informationen ausgestattet durch einen befähigenden und Handlungskompetenzen verleihenden Parcours geschickt werden. Der Spielelogik liegt also eine hohe Handlungsorientierung zugrunde, was nicht nur der Förderung von Medienkompetenz zuträglich ist, sondern das Spiel auch aus handlungspraktischer Sicht alltagsnah erscheinen lässt. So lernen die Schüler\_innen, sich eigenverantwortlich und kritisch-reflexiv in sozialen Netzwerken zu bewegen. Eine Anbahnung individueller Lernwege ist jedoch nicht intendiert. Durch die Spielführung können auch unerfahrene Internet- und Spielnutzer\_innen Junait erfolgreich absolvieren. Ohne Erfahrung mit sozialen Netzwerken und ihrer Logik des Aufbaus dürfte es Neulingen jedoch schwerfallen, sich schnell und zielführend im Spiel zu orientieren. Das Spiel in kleineren Gruppen zu spielen, wäre in solchen Fällen sicherlich von Vorteil und der Vorbereitung als optimale Arbeitsweise der ausgewiesenen Einzelarbeit vorzuziehen. Für erfahrene Nutzer Sozialer Netzwerke bietet das Spiel hingegen eine alltagsnahe und vertraute Umgebung, in der man sich schnell zurechtfinden kann.

Die Vorbereitungszeit für Lehrkräfte ist verhältnismäßig hoch, muss doch das Spiel einmal komplett durchgespielt werden. Auf der anderen Seite wird mit den mitgelieferten Auswertungshilfen die abschließende Reflexion und Diskussion solide vorgegeben, eigene Recherchen seitens der Lehrkraft sind nicht notwendig.

Während der Spielphase hingegen ist die Lehrkraft Beobachter\_in. In dem Browserfenster „Junait durchführen“, das sie am Ende der Seite „Vorbereitung“ erreichen kann, hat die Lehrkraft den „Aufgaben-Fortschritt“ vor sich. Darin sieht sie die Avatare mit den Namen der Schüler\_innen. Durch Klick auf einen Avatar gelangt sie in das Profil der jeweiligen Schüler\_in. Auch ist sichtbar, wann die nächsten Gefahren erscheinen, wieviel persönliche Angaben gemacht wurden und welche Profile infiziert sind. Diese Beobachterrolle erlaubt es der Lehrkraft, ggf. und exemplarisch auf die Aktivitäten einzelner Schüler\_innen einzugehen. Die Auswertungshilfe leitet die Lehrenden nach einer kurzen Einleitung zur Systematik der Auswertung durch die einzelnen Abschnitte. Generell ist es Ziel dieser abschließenden Betrachtung, das Gespielte zu reflektieren und zu verbalisieren. Dazu werden z.B. Fragen zur Internetnutzung im Allgemeinen („Wer ist alles im Internet unterwegs?“) über das eigene Verhalten während des Spiels („Wer von euch ist auf einen Klickköder reingefallen?“, „Warum habt ihr eure Daten angegeben?“) bis hin zu Verhaltensregeln („Wie kann man sich gegen Unternehmen wehren, die unbedingt an die Daten wollen?“) gestellt. Zu allen Fragen werden Antworten mitgeliefert, den Lehrkräften wird hier also Recherchearbeit abgenommen und sie werden zielführend durch die Auswertung der Schüler\_innenergebnisse geleitet. Hält man sich als Lehrkraft an die vorgegebenen Antworten, spart man Zeit bei Vorbereitung und Auswertung. Lässt man sich jedoch nicht durch die vorgegebene Folienpräsentation, durch die Lehrkräfte im Übrigen ebenso strikt geleitet werden wie die Schüler\_innen, durch das Spiel führen, muss man seine Folien oder

andere Materialien selbst erstellen und zusammentragen, denn die Folien sind nicht herunterladbar, können nicht modifiziert werden und man kann nicht an beliebiger Stelle einsteigen. An dieser Stelle wäre also Platz für eine alltagsnahe Gestaltung der Abschlussbesprechung unter Zuhilfenahme von Beispielen aus den realen Sozialen Netzwerken oder die Integration eigener Erfahrungen der Schüler\_innen.

Nicht berücksichtigt bei den Angaben zum Zeitaufwand durch die Anbieter von Junait ist die Vorbereitungszeit, die Lehrkräfte investieren müssen. Erstnutzende Lehrkräfte müssen durchaus 2 Stunden einplanen, um sich zu orientieren, zu registrieren, die Anleitung zum Start des Spiels zu lesen, die Auswertungshilfe durchzuarbeiten und das Spiel einmal im Testlauf zu absolvieren. Auch die Angabe zur Auswertung fehlt. Hier dürften 45 Minuten ausreichend sein, um mit der Klasse gemeinsame die Ergebnisse zu evaluieren und zu diskutieren. Insgesamt muss der Zeitaufwand (Vorbereitung, Durchführung, Evaluierung) also mit 4 Stunden kalkuliert werden.

Obwohl das Spiel mitbringt, was es verspricht und gut zum Erreichen der vorgegebenen Ziele geeignet ist, gibt es doch einige Aspekte, die zu bemängeln wären:

Als Erstnutzer muss man sich in die Logik der Anmeldung hineindenken. Damit ist nicht die Anmeldung für das Spiel gemeint, sondern das Anlegen der Benutzerkonten. Im Testlauf musste ein zweites Schüler\_innenprofil angelegt werden. Grund war, dass das Spiel in der Anmeldephase nach einem fehlerhaften Login einen schwarzen Bildschirm anzeigte, der zwar offensichtlich zum Spiel gehörte, jedoch nicht mehr verlassen werden konnte, ohne sich neu einzuloggen. Ein erneutes Einloggen mit dem ersten Profil war aus leider nicht nachvollziehbaren Gründen nicht möglich, ein neues Profil musste angelegt werden. In der Konsequenz erschien im Lehrermenü der verwaiste Avatar an der Stelle, an der die dazugehörige Schülerin als letztes aktiv am Spiel teilgenommen hatte. Schüler\_innen und Lehrkräfte müssen sich also ggf. darauf einstellen, sich ein zweites Mal mit neuen Benutzerdaten anzumelden. Hier wäre eine klarere Führung mittels deutlicher Fehlermeldungen sehr hilfreich und würde Zeit sparen.

Weiterhin ist darauf zu achten, dass der Browser mit einer Darstellung von 100% läuft, da bei Vergrößerungen darüber hinaus einige der Spielanweisungen nicht mehr les- und klickbar sind. Darauf sollte im Vorfeld hingewiesen werden.

Und letztlich muss man als Lehrkraft die Datenschutzhinweise akzeptieren, die knapp dreieinhalb DIN A4-Seiten lang sind und deren Annahme Voraussetzung für die Nutzung des Spiels ist. Dass der Abruf der IP-Adressen und auch das Speichern der Pflichtangaben (Vor- und Nachname und Passwort sowie „freiwillige“ Angaben von Adresse Alter, Lieblingsfilm, Liebessessen, Lieblingsspiel und Schuhgröße) für die Dauer des Spieles notwendig ist, hinterlässt trotz aller Ankündigungen der abschließenden Löschung einen faden Beigeschmack, aber in Anbetracht der behandelten Thematik und der Spielelogik nur konsequent. Denn ob und wann diese Löschung stattfindet, ist unklar: Auch noch zwei Wochen nach dem Spieldurchlauf sind die Daten der Schüler\_innen wenigstens in den automatisch generierten Folien der Auswertung immer noch verfügbar.

## Impressum

Verbraucherzentrale Bundesverband e.V.  
Markgrafenstraße 66  
10969 Berlin

Die Bewertung des Materials erfolgte im Rahmen des vom Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz (BMJV) geförderten und vom Verbraucherzentrale Bundesverband (vzbv) durchgeführten Projekts „Lehrkräfteportal Digitale Kompetenzen“ ab 2016.

Zwischen 2010 und April 2014 finanzierte das Bundesministerium für Ernährung, Landwirtschaft und Verbraucherschutz (BMELV) den Materialkompass über Projektmittel. Ab Mai 2014 trug der Verbraucherzentrale Bundesverband das Portal.

Das Bewertungsraster basiert auf den „Bewertungskriterien zur Bewertung von Unterrichtsmaterialien der Schweizerischen Gesellschaft für Ernährung“, den Forschungsergebnissen des Modellprojektes zur „Reform der Ernährungs- und Verbraucherbildung in Schulen“ (Revis) und wurde nach Kriterien der sozialwissenschaftlichen Fachdidaktik 2012 evaluiert und modifiziert. Alle Bewertungen werden durch ein

im Themengebiet beheimatetes Expertenteam aus Wissenschaftlern/innen, Pädagogen/innen und Fachreferenten/innen der Verbraucherzentralen vorgenommen. Die Bewertungskriterien und Erläuterungen zu Punkteverteilung und Notenvergabe finden Sie auf unserer Webseite unter <http://www.verbraucherbildung.de/materialkompass/bewertungskriterien>.

Weitere Informationen unter [www.verbraucherbildung.de/materialkompass/faq](http://www.verbraucherbildung.de/materialkompass/faq)

Dokument generiert am: 22.04.2019 um 23:59 Uhr

---

#### Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses  
des Deutschen Bundestages