

BONUSMATERIAL BERND WERNER

Intro (Musik)

<00:06 bis 00:22> Herr Werner, wir haben ja eben im Podcast schon über die Aktivitäten ihrer Stiftung Medien- und Online-Sucht gesprochen. Die Idee hinter ihrem Ansatz lautet, Kompetenzen spielerisch zu vermitteln. Sie haben es ja schon angedeutet. Vielleicht können Sie uns da nochmal einen tieferen Einblick geben.

<00:23 bis 02:25> Wir haben uns im europäischen Team darauf verständigt oder die Idee gehabt, das spielerisch zu vermitteln. Denn dieser spielerische Ansatz macht einfach dann den Beteiligten mehr Spaß. Wenn man zum Beispiel Spiele wie das Tabuspiel kennt und vielleicht auch gerne spielt, dann ist das ein wunderbarer Ansatz, den wir genutzt haben, um zum Thema Internet-Pornografie ein Aufklärungs- und Sensibilisierungsprojekt zu entwickeln. Wir haben also Spielkarten, bei denen auf der Vorderseite Begriffe sind, die man nicht sagen darf, um einen bestimmten Begriff zu erklären. Wir haben damals sogar die Lizenz dafür bekommen, das auch so zu nennen, auch mit dem Logo des eigentlichen Tabu-Spieleherstellers.

Das war eigentlich unser erstes Projekt, das wir mit diesem spielerischen Ansatz durchgeführt haben. Wir haben dann zum Thema digitale Ethik auch ein Spiel entwickelt, ein Kartenspiel. Und jetzt eben zum Thema Fake News.

Und wir stellen fest, dass die Nachfrage bei vielen Einrichtungen so groß ist, dass die gedruckten und hergestellten Spiele von dem Tabuspiel zum Beispiel schon lange aus sind. Wir haben eine Druckversion erstellt auf Anfrage und Idee einer Nachfragenden von einer AIDS-Hilfe, die gesagt hat, ja, können wir da denn eine Druckversion haben, damit wir uns das Spiel selber laminieren können. Weil die finanziellen Mittel dann natürlich auch nicht mehr da sind, um Spiele nachzudrucken. Aber dieser spielerische Ansatz wird nachgefragt. Das bestärkt uns eigentlich in der Idee, mit diesem Ansatz solche Kompetenzen auch zu vermitteln.

Extro (Musik)