

Pressemitteilung

Medienkompetenz-App „Wo ist Goldi? – Sicher Surfen im Netz“ mit neuen Episoden zum Schuljahresbeginn Das Abenteuer Aufklärung geht weiter: Cybermobbing und Fake News im Fokus

(München/Mönchengladbach, 5. Oktober 2022) Weltweit gibt eines von drei Kindern und Jugendlichen an, bereits Cybermobbing erlebt zu haben, so die Untersuchung "EU Kids Online 2020". Deutsche Experten schätzen, dass in der Bundesrepublik fast jeder fünfte Schüler in Deutschland schon einmal im Internet oder in Chats per Smartphone über einen längeren Zeitraum hinweg beleidigt, bedroht, belästigt oder bloßgestellt worden ist.

Cybermobbing ist jetzt auch Thema einer neuen Episode der preisgekrönten Medienkompetenz-App des Bayerischen Digital-Ministeriums „Wo ist Goldi? – Sicher Surfen im Netz“, ebenso wie die gefährliche Kontaktabbahnung im Netz durch Erwachsene (Cybergrooming). Das Erkennen und der richtige Umgang mit Fake News steht im Zentrum einer weiteren neuen Episode.

„Wir können und wollen unseren Kindern das Internet nicht verbieten. Aber wir müssen sie für mögliche Gefahren sensibilisieren, damit sie sicher im Netz unterwegs sind. Unsere App vermittelt Medienkompetenz spielerisch und kindgerecht“, erklärt Bayerns Digitalministerin Judith Gerlach.

Seit Januar 2022 vermittelt die App Schüler:innen zielsicher und erfolgreich den richtigen Umgang mit digitalen Medien. Zur erfreulichen Bilanz der ersten Monate auf dem Markt gehören eine enorme Resonanz in den pädagogischen Fachmedien und zahlreiche positive Rückmeldungen von Schüler:innen, Eltern und Lehrer:innen.

„Wo ist Goldi?“ wurde bereits mehrfach ausgezeichnet, darunter mit der Bronzemedaille der „International Serious Play Awards“ und der Comenius-EduMedia-Auszeichnung 2022 in der Kategorie spielbasierte digitale Bildungsmedien. Auf www.app-gefahren.de, der wichtigsten Ranking-Seite für iPhone-Apps, wurde „Goldi“ App des Monats Januar 2022, im April 2022 kürte sie die Deutsche Akademie für Kinder- und Jugendliteratur zur App des Monats.

„Wir haben thematisch und didaktisch einen Nerv getroffen, um es der Zielgruppe zu ermöglichen, sich selbst präventiv vor den Gefahren im Internet zu schützen. Das Spiel überzeugt durch eine grafisch stimmige und realitätsnahe Umgebung mit spannenden Rätseln, einer humoristisch aufbereiteten Storyline und jeder Menge Spielspaß“, schildert Quirin Münch als Projektmanager vom Entwickler Wegesrand das Erfolgsrezept.

Die Entwicklung der App erfolgte durch die Lernspielexperten der Wegesrand GmbH & Co.KG in enger Zusammenarbeit mit dem JFF- Institut für Medienpädagogik – und vor allem mit der Zielgruppe selbst. In diversen Tests und Befragungen hatten Kinder im Alter von 8 bis 10 Jahren die Möglichkeit, den Entwicklungsprozess mitzugestalten.

Zum Inhalt:

„Wo ist Goldi?“ spielt in einer ganz normalen Grundschule – doch tatsächlich ist hier allerlei los: Gefahren aus der digitalen Welt stiften Unruhe.

Die Spielhandlung ist in fünf Episoden gegliedert. In den einzelnen Geschichten werden unterschiedliche Aspekte eines kompetenten Umgangs mit digitalen Angeboten thematisiert. Die Kinder schlüpfen in die Rolle eines Schulkindes, das in seiner Grundschule Rätseln und Geheimnissen der digitalen Welt auf den Grund geht.

Gemeinsam mit anderen müssen Probleme und Konflikte gelöst und Aufgaben erfüllt werden. Dabei werden unter anderem soziale Kompetenzen geschult. Spielgeschichten, Dialoge, informative Poster und spannende Rätselaufgaben vermitteln Wissen rund um die digitale Welt.

Die Kinder finden während des Spielerlebnisses heraus, wie sie sich vor den Gefahren im Internet schützen und selbstbestimmter handeln können. Das Spiel kann als Einzelspieler oder in der Gruppe gespielt werden. Grundsätzlich ist das Spiel ohne aktive Internetverbindung spielbar. Thorsten Unger, Gründer und Geschäftsführer von Wegesrand, zeichnete für das Konzept mitverantwortlich: „Uns war bei der Planung und Konzeption der App eines wichtig: Kinder sollten sich in einer für sie nachvollziehbaren Umgebung mit Spaß und Spannung und ohne Risiko in kurzweiligen Geschichten mit den potenziellen Gefahren, aber auch mit den Möglichkeiten der für sie neuen digitalen Welt auseinandersetzen. Wir freuen uns, dass uns dies so gut gemeinsam mit dem Bayerischen Digitalministerium, dem JFF und natürlich unseren Klienten selbst, den Kindern, gelungen ist.“

Mit der App sollen Kinder in ihrer Mediennutzung bestärkt werden. Es geht nicht darum, die mediale Realität als gefährlich darzustellen. Die Vermittlung von Medienkompetenz steht bei dem Spiel im Fokus. Die zentrale Botschaft lautet daher: Medien sind nicht böse - der Umgang mit ihnen muss aber gelernt sein!

Download/ Websites:

Web: „Wo ist Goldi? - Sicher Surfen im Netz" - Medienkompetenz spielerisch lernen – Bayerisches Staatsministerium für Digitales (bayern.de); "Wo ist Goldi? - Sicher Surfen im Netz" (wegesrand.info)

[App Store](#): „Wo ist Goldi? - Sicher Surfen im Netz“

[Google Play](#): „Wo ist Goldi? - Sicher Surfen im Netz“

Die Wegesrand-Gruppe

Wegesrand engagiert sich in den Bereichen Bildung, Games und Film. Mit einem umfangreichen Expertennetzwerk erschließt das Unternehmen insbesondere vor dem Hintergrund der Digitalisierung Innovationspotentiale. Interdisziplinäre Teams aus dem unterschiedlichen Gewerken der digitalen Medienproduktionen schaffen einzigartige Lösungen, u.a. interaktive Erlebnisse in für Museen. Zur Wegesrand-Gruppe gehört ein Verbund an Beteiligungen, der unterschiedliche Gewerke innerhalb der digitalen Medienerstellung abdeckt, unter anderem die Trainingsentwicklung, Serious Games, Gamification, Games und IP-Development. Wegesrand hat zahlreiche Projekte und Anwendungen entwickelt, bei denen Instrumente wie Gamification oder Serious Games eine zeitgemäße und effiziente Wissensvermittlung ermöglichen. www.wegesrand.net

Kontakt

Wegesrand GmbH & Co.KG
August Pieper Straße 10
41069 Mönchengladbach
E-Mail: kontakt@wegesrand.net
Telefon: +49 2161 9620294

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Susanne Tenzler-Heusler
Telefon: +49 173 378 66 01
E-Mail: s.tenzler-heusler@wegesrand.net