



Foto: Hey!lab, Grafik: Lech Mühlöder

22.02.2022 Start-Ups

## Digitales analog begreifen – ein Kinderspiel für Medienprofis

**"Wir begleiten Kinder in die digitale Welt – mit Sicherheit".** Diesem durchaus hohen Anspruch stellt sich seit 2017 das Bayreuther Startup Hey!Lab von Stephanie Helfrecht, die zu dem Zeitpunkt bereits seit Jahren im Bereich digitaler Bildung tätig ist. Mit ihrem ersten Produkt, einem liebevoll gestalteten Kartenspiel, schafft sie einen interaktiven Leitfaden für angehende Handy-Heldinnen und deren Eltern. Und selbst erfahrene Digital Natives können hier noch etwas lernen.

Eine Studie des Digitalverbands Bitkom zeigt, dass mehr als jedes zweite Kind zwischen sechs und sieben Jahren bereits ein Smartphone nutzt. Auch gerade deshalb traut Stephanie Helfrecht ihren Augen nicht, als sie auf der Suche nach Bildungsangeboten zur kindgerechten Handynutzung ausschließlich auf Optionen stößt, bei welchen die Kinder bereits einem Bildschirm gegenüber sitzen. Also entscheidet sich die Mutter von zwei Töchtern das Ganze selbst in Hand zu nehmen: In Zusammenarbeit mit zahlreichen Pädagoginnen, Freiwilligen und den eigenen Töchtern entsteht erstmalig ein analoges Bildungsangebot, welches Kinder bereits ab acht Jahren auf die Nutzung digitaler Medien vorbereitet.

### Von Datenkrümeln und Co.

"Ziel des Spiels ist es, einen Gesprächsanlass zu schaffen und das Handy in einem sicheren Rahmen kennenzulernen", erklärt Helfrecht, die immer wieder gefragt wird, warum sie denn keine App entwickelt habe. "Da gibt es ja schon tolle Angebote, aber vieles funktioniert im persönlichen Gespräch eben besser." Der beigelegte

Seriennummer, die jedes Handy hat.) Die verschiedenen Quizfragen beschäftigen sich mit Themen rund um Sicherheit, Rechte im Netz, Handy-Funktionen, Werbung und Kosten, Wohlbefinden, Messenger-Dienste und Soziale Medien. Auf der Vorderseite der Spielkarten findet sich meist ein kleiner Info-Text, dessen Inhalt auf der Rückseite der Karte spielerisch abgefragt wird. Wer sich erfolgreich durch das Kartenset gespielt hat, ist danach um einiges schlauer und erhält am Ende sogar einen eigenen Handy-Pass, in den man den Namen eintragen und ein Bild von sich einkleben kann. Das Ganze soll schließlich Spaß machen. Und so gibt es im Spiel neben Tipps für ein gutes Selfie auch Empfehlungen für Apps, die den Alltag bereichern, wie zum Beispiel eine Pflanzen-Erkennungsapp für den gemeinsamen Spaziergang. Stephanie Helfrecht findet: "Man will die Kinder ja auch zu digitalen Gestaltern und nicht nur zu Konsumenten erziehen."

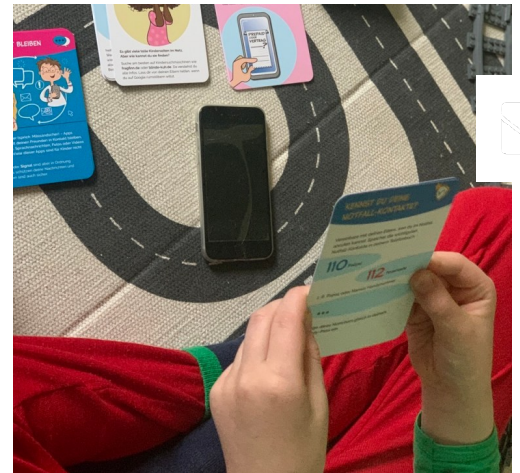


Foto: Hey!lab

Privat setzt sie auf vertrauensvolle Kommunikation und lässt ihren Töchtern bei der Handynutzung auch Freiräume. "Ich möchte meinem Kind zeigen, dass ich ihm vertraue und wenn es nicht funktioniert, dann müssen wir eben engere Regeln schaffen."

## Leitplanken bieten Sicherheit



Foto: Hey!lab

Im Fokus des Spiels steht klar die Sicherheit der Kinder im Netz, aber "in dem ganzen Spiel kommen solche Begriffe wie Cybergrooming oder Cybermobbing nicht einmal vor, trotzdem ist es natürlich Thema. Das Spiel soll eben keine Angst vor dem Internet machen, sondern Leitplanken schaffen." Deswegen ist es laut Helfrecht auch besonders für Eltern oder Betreuerinnen geeignet, die nicht die Kapazitäten haben, sich bis ins Detail mit digitaler Bildung für Kinder auseinanderzusetzen. Wie schwer der kinderfreundliche Umgang mit Medien ist, weiß sie nur zu gut aus dem eigenen Familienalltag. Um hier eine Lösung zu schaffen, hat Hej!Lab die sogenannte Handy-Koje entwickelt, eine individuell gestaltbare Box, die alle daran erinnert, auch mal eine Medienpause einzulegen. Und damit sind natürlich auch die Eltern gemeint.

Autor\*in: Malena Schlor