

## Augmented Reality und Neue Medien gegen onLine PrOmotion ungesunder Lebensmittel (ANEMELO)

Quelle / Link: : <https://anemelo.eu/>

### Thematischer Bereich:

- Klima  
 Ernährung  
 Umwelt

### Art des guten Beispiels:

- Projekt  
 Initiative  
 Programm  
 Produktion  
 Information  
 Bildung  
 Sonstiges

### Zielgruppe:

- Kinder bis 14 Jahre  
 Jugendliche  
 Lehrer\*in / Erzieher\*in  
 Jugendbetreuer\*in  
 Junge Flüchtlinge und  
 Asylbewerber\*innen

### Zusammenfassung:

Viele Kinder sind heute übergewichtig und steuern auf eine frühe Diabeteserkrankung und ein erhöhtes Risiko für Herzerkrankungen zu. Die große Mehrheit der Kinder ist übergewichtig, weil sie zu viel zucker- und fetthaltige Nahrung zu sich nehmen. Viele Regierungen haben in gut gemeinte Projekte investiert, die darauf abzielten, die Essgewohnheiten der Kinder zu ändern oder sie zu mehr Bewegung zu ermutigen. Es wurden Werbe-Beschränkungen z. B. für Lebensmittel und Softdrinks im Rundfunk und anderen Medien erlassen. Es wurde jedoch versäumt, die Online-Werbung für Junkfood für Kinder einzudämmen.

### Beschreibung:

Übergewichtige Kinder oder Kinder mit geringer Medienkompetenz sind besonders anfällig für Werbung und müssen vor ungesunden Einflüssen geschützt werden, indem ein

Verständnis dafür entwickelt wird, wie Werbung funktioniert und wie sie die Wahl von Lebensmitteln beeinflusst. Die ANEMELO-Projektpartnerschaft hat einen Ansatz mit den notwendigen Werkzeugen entwickelt, um denjenigen, die mit Kindern arbeiten, zu helfen, Kinder dabei zu unterstützen, einen gesünderen Lebensstil anzunehmen, indem sie die Botschaften hinter der Online-Werbung (z. B. in Spielen, sozialen Netzwerken, Cartoons, Wettbewerben) hinterfragen. Die Hauptziele wurden durch die folgenden Aktivitäten erreicht:

- Ausarbeitung und Validierung eines didaktischen Ansatzes, um Kinder in der Identifizierung und Interpretation von Online-Werbung zu schulen, die die Annahme von ungesunden Ernährungsentscheidungen fördert.
- Entwurf und Entwicklung eines Augmented Reality Spiels, das auf einem didaktischen Ansatz basiert und von Pädagog\*innen genutzt werden kann, um Kinder darin zu schulen, Werbung zu identifizieren, die sich hinter Online-Aktivitäten verbirgt, an denen sie teilnehmen.
- Erstellen und Verwalten einer pädagogischen Website, um über gesunde Ernährung zu informieren und einen gesünderen Lebensstil zu fördern, der von Fachleuten, die mit und für Kinder arbeiten, genutzt werden kann
- Ressourcen und Werkzeuge über Fettleibigkeit und die Gefahren von Online-Werbung (z.B. Bannerwerbung, kommerzielle/gebrandete Websites, 'advertgames', gebrandete Downloads, Daten Sammlung, E-Cards & virale Werbung, Werbung & soziale Medien und Handywerbung)



Zugriffsdatum: 22.09.2020