

ABLAUF

Modul 20–Fake News – Vertiefung mit Games

Lernziele:

Format: Vor Ort/digital

- Die Teilnehmenden lernen durch spielerische Auseinandersetzung, Nachrichteninhalte kritisch zu hinterfragen und zwischen glaubwürdigen und zweifelhaften Quellen zu unterscheiden.
- Die Teilnehmenden erkennen und benennen verschiedene Manipulationstechniken aus sozialen Medien und können deren Wirkung auf die Meinungsbildung erläutern.

Zeit

20 min

Thema und Inhalt

1. **Begrüßung**
2. **Methode: "Facts and Fakes 2"**
 - Moderationsvorschlag: „Wir haben ja besprochen, wie Fake News erkannt werden können und worauf geachtet werden sollte. Um das nochmal zu vertiefen, wollen wir die App „Facts and Fakes 2“ spielen. Dies dürft ihr entweder in Partner- oder Einzelarbeit spielen. Wir spielen aber nicht das ganze Spiel. Das Spiel ist unterteilt in Mini-Spielen und Fällen. Wir spielen nur die ersten zwei Mini-Spiele und den ersten Fake News-Fall.“
 - Screenshots und Arbeitsauftrag in Präsi zeigen und Ablauf erklären.

Materialien

Tablets oder Smartphones

„Facts and Fakes 2“ (App, vorherige Installation notwendig)

Lässt sich auch im Browser spielen.

Erklärung der App:

- Story Spiel: Es geht darum, dass man mit Freundinnen und Freunden an einem „Facts and Fakes Wettbewerb“ teilnimmt.
- Wettbewerb ist unterteilt in Mini-Spielen und Fällen.
- Im Chat wird mit den virtuellen Freunden über die Mini-Spielen und Fällen diskutiert
- Es werden nur die ersten zwei Minispiele (Spiel 1 „Schlagzeilen Swipe“ und Spiel 2 „Quellen Check“) und der Fall 1: „Lichtnahrung“ gespielt:

Spiel 1: Der Ablauf ist, dass nur anhand der Schlagzeile entschieden werden soll, ob die Nachricht „Fake“ oder „Fact“ ist.

Erkenntnis: Schlagzeilen sollen neugierig machen. Oft werden bei einer Schlagzeile Infos weggelassen oder verkürzt. Deswegen kann man anhand einer Schlagzeile nie wirklich erkennen bzw. überprüfen, ob diese richtig ist. Es werden mehr Informationen gebraucht.

Tipp: Nach der Beendigung des Spiels zurück zum Chat navigieren. Ansonsten geht das Spiel nicht weiter.

Spiel 2: Der Ablauf ist, dass man zunächst anhand von Schlagzeilen und kurzer Texte entscheiden soll, ob diese Informationen verlässlich sind. Im nächsten Schritt werden dieselben Schlagzeilen+Texte veröffentlicht, aber die jeweiligen Quellen hinzugefügt.

Anschließend soll nochmal entschieden werden, ob die Informationen verlässlich ist oder nicht.

Erkenntnis: Eine gute Quelle sollte sich mit dem Thema auskennen. So sollte z. B. der Autor oder die Autorin eine Expertin oder ein Experte in dem Thema sein, zu dem er oder sie schreibt. Zudem sollte die Quelle keine eigenen Interessen verfolgen und unabhängig sachliche Informationen liefern. Wichtige Hinweise zu einer Quelle sind im Bereich "Über uns" oder im Impressum einer Webseite zu finden.

Tipp: Nach der Beendigung des Spiels zurück zum Chat navigieren. Ansonsten geht das Spiel nicht weiter.

Fall 1 "Lichtnahrung": Es wird zu einem Artikel geleitet, welcher vom Thema "Lichtnahrung" handelt. Die Aufgabe ist es, ein Suchelement zu finden. Das Suchelement ist im Artikel markiert: "Anna Kasimir" Zu dem Suchelement soll recherchiert werden. Hierfür oben auf die Lupe tippen. Es erscheint die Webseite Kuukle. Dort im Suchfeld zunächst auf das Suchelement und danach auf die Lupe tippen. Es erscheinen zwei Beiträge, welche gelesen werden sollen. Wenn beide Beiträge gelesen wurden, links oben zurück zum Browser bzw. zum Artikel navigieren. Mit all den Informationen soll entschieden werden, ob Anna Kasimir als Quelle verlässlich oder nicht verlässlich ist. Hierzu unten entweder auf das Häkchen (verlässlich) oder dem Kreuz (nicht verlässlich) tippen. Achtung: Es muss zweimal auf das Kreuz getippt werden. Nach der Entscheidung soll zurück zum Chat navigiert werden, da hier der Fall nochmal ausgewertet wird. Lösung: Anna Kasimir ist keine Expertin und liefert keine wissenschaftliche Beweise. Aus diesem Grund ist sie keine verlässliche Quelle.

- Moderationsvorschlag: „Wenn ihr mit den zwei Spielen und dem ersten Fall fertig seid, dürft ihr mit dem nächsten Spiel „Get Bad News“ weitermachen.“

Zeit

20 min

Thema und Inhalt

3.Methode: "Get Bad News v2"

- Ziel: Die TN spielen das Spiel "Get Bad News v2". Im Spiel geht es darum, mit verschiedenen Manipulationsstrategien möglichst viele Follower zu gewinnen.
- Website öffnen, ein Spiel beginnen und TN die Regeln erklären
 - TN müssen immer wieder Entscheidungen treffen
 - jede Entscheidung hat unterschiedliche Auswirkungen (Follower/ Glaubwürdigkeit gewinnen oder verlieren)
 - Frontal bis zu ersten "Tweet"-Entscheidungen spielen
- Erklärung der Webanwendung:
 - Webanwendung entweder in Einzel- oder Partnerarbeit spielen
 - TN dürfen selbst die Rolle des Bösen übernehmen
 - Ziel: Fake News verbreiten und
 - möglichst viele Follower + Glaubwürdigkeit erreichen. Im Laufe des Spiels erlangen die TN verschiedene Abzeichen. Die TN sollen sich merken, welche sie gesammelt haben.
 - Danach QR-Code über Präsentationen zur Verfügung stellen und TN selbständig spielen lassen.
 - Wenn die TN fertig gespielt haben, Abzeichen vergleichen und deren Bedeutung kurz besprechen:

Materialien



Emotionalisierung

- Starke Emotionen wie Wut oder Angst werden genutzt, um Aufmerksamkeit zu erzeugen und Inhalte viral zu verbreiten. Fakten rücken dabei in den Hintergrund.

Polarisierung

- Die Gesellschaft wird bewusst gespalten, indem man "Wir gegen die" Narrative schafft. So werden Lager gebildet, die sich gegenseitig bekämpfen. Gefühl, dass es nur noch starke Extreme gibt, nichts dazwischen.

Verschwörung

- Man erfindet oder verbreitet Verschwörungen gegen Autoritäten oder Eliten, um Misstrauen zu säen. Oft fehlen dafür überprüfbare Belege.

Verruf

- Kritische Personen oder unabhängige Medien werden angegriffen, lächerlich gemacht oder als "gekauft" dargestellt, um ihre Glaubwürdigkeit zu untergraben.

Trollen

- Provokante, absurde oder beleidigende Beiträge werden gezielt gepostet, um Reaktionen zu provozieren --> Aufregung erzeugt Reichweite.

Identitätsbetrug

- Man gibt sich als vertrauenswürdige Quelle aus, indem man z. B. Logos imitiert oder gefälschte Screenshots erstellt, um Glaubwürdigkeit vorzutäuschen.
- Außerdem fragen, wer die meisten Follower gewonnen und die höchste Glaubwürdigkeit erreicht hat.

Zeit

5 min

Thema und Inhalt

Danach mögliche Reflexionsfragen zu Facts and Fakes 2:

- Was ist euch beim Spielen der beiden Spiele aufgefallen?
- Kann man eine richtige Nachricht anhand der Überschrift erkennen?
- Welchen Wert hat die Quelle bei einer Nachricht?

Danach mögliche Reflexionsfragen zu GetBadNews v2:

- Hattet ihr bei manchen Taktiken ein komisches Gefühl?
- Kam euch etwas aus dem Spiel bekannt vor (aus der echten (Online)-Welt)?
- Welche Taktik ist euch besonders in Erinnerung geblieben?

Materialien