Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Sek 1 (Klasse 5-10)
Sek 2 (Klasse 11-13)
Gemeinschaftskunde (GK)
Eine Doppelstunde
4 Unterrichtstunde(n)
Zusätzliche Angaben zum Zeitaufwand:
Am Anfang sollte, wenn möglich, eine Doppelstunde stehen. Da der Spielstand nur lokal gespeichert wird, kann das Weiterspielen nur am gleichen Gerät und in der gleichen Session in der Schule erfolgen. Wenn die Lernenden über eigene mobile Geräte verfügen, ist dieser Hinweis irrelevant, jedoch sollte auf eine Nutzung am Smartphone verzichtet werden, da der Bildschirm zu klein ist. Alternativ kann natürlich auch der Einstieg in der letzten Viertelstunde einer Stunde erfolgen und das Spielen wird als Hausaufgabe bis zur nächsten Stunde aufgegeben.
Grundlegende Idee der Unterrichtseinheit

Die Lernenden dürfen in dieser Fake-News-Simulation selbst ausprobieren, wie leicht man Fake News verbreiten kann und wie man dabei am Besten vorgeht. Dabei lernen die Spieler*innen sehr schnell, welche Mechanismen hinter Fake News stecken. Zu Spielbeginn stehen den Spieler*innen bereits fertige News zur Verfügung, die nur noch in den richtigen Gruppen und Netzwerken geteilt werden. Im nächsten Schritt kann man dann auch selbst eine Fake News (nach Anleitung) verfassen. Dies kann auch in einer Fremdsprache und in Zusammenhang mit einem gesellschaftlichen Thema in einem englischsprachigen Land geschehen.

Anspruch für Lehrkraft in Hinblick auf Technik und Spielerfahrung

★☆☆☆ Keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen und kaum technische Kenntnisse nötig
★★☆☆ Grundlegende Computerkenntnisse, aber keine Vorerfahrung mit digitalen Spielen nötig
★★★☆ Vorerfahrung mit Games empfehlenswert
★★★★ Konzepte für Gamer

Bildungsplanbezug

Bildungsplanbezug
Lernen über Medien / Game als Unterrichtsgegenstand / Methode
Prozessbezogene Kompetenzen
Medienkompetenz
Informationskompetenz

Vorbereitung

Vorbereitungszeit: 1 h
Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Materialliste
Vorbereitung: Computerraum oder Tablets reservieren; idealerweise ein*e Schüler*in pro Gerät

Personelle Unterstützung

i.d.R. nicht nötig

Medienbildung
Medienbildung - Information und Wissen
Medienbildung - Kommunikation und Kooperation
Medienbildung - Produktion und Präsentation

Medienbildung - Schützen und sicher agieren
Medienbildung - Problemlösen und Handeln
Medienbildung - Mediengesellschaft und Medienanalyse
Medienbildung - Informationstechnische Grundlagen
4Ks / 4Ps / SAMR
Kommunikation
Kreativität
Kritisches Denken
Modification
Play
Projects
Unterrichtsabschnitt
20 min
Einstieg
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Was haben Trump und süße Kätzchen gemein?

Den Schüler*innen werden die beiden Bilder gezeigt und sie werden dazu aufgefordert, den Zusammenhang zu ergründen.

Eine Internetrecherche zu Bonsaikittens bringt sie potenziell zu Wikipedia oder Mimikama.at

Ergebnis: Hoax, Falschmeldung, Fake News

Unterrichtsform

Partnerarbeit

15 min
Überleitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Was wissen die Schüler*innen über Fake News und ihre Auswirkung auf die Politik?

Vermutlich wissen die Schüler*innen, dass vermutet wird, dass der Ausgang der Wahl 2016 in den USA von Fake News beeinflusst wurde und dass diese Sorge auch in Deutschland besteht. Sie können zudem wahrscheinlich von eigenen Erfahrungen mit Fake News berichten, die sie potenziell bei einer Wahl beeinflussen könnten.

Unterrichtsform

Plenum

30 min
Erarbeitung
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Die Schüler*innen bekommen die URL des Spiels mit dem Auftrag, das Spiel zu spielen.

Die Schüler*innen spielen das Spiel ohne große Anleitung von der Lehrkraft.

Man sollte vor dem Beginn des Spiels darauf hinweisen, dass Spielstände nur lokal gespeichert werden und dass die eingeblendeten Informationen aufmerksam gelesen werden müssen.

Fake it to make it

Unterrichtsform

Einzelarbeit

45 min
Reflexion
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Wie haben sich die Schüler*innen beim Spielen gefühlt?

Was haben sie daraus gelernt?

Welche Konsequenzen ziehen sie für sich?

Welche Bedeutung hat dies für die Demokratie und ihre Rolle als zukünftige Wähler?

Die Reflexionsphase sollte in zwei Teile gesplittet werden:

1. Gruppendiskussion über die Fragen

2. Diskussion im Plenum

Am Schluss muss den Lernenden klar sein, dass sie nicht eine Anleitung erhalten haben, wie man Fake News verbreitet, sondern einen Zuwachs an Informationskompetenz, den sie benötigen, um die Demokratie zu erhalten und die Zukunft aktiv mitzugestalten.

Mögliche Konsequenzen: recherchieren, bevor etwas weiter geteilt wird, Fake News aktiv entlarven durch Kommentare ...

Unterrichtsform

Plenum

45 min
Optional: Evaluation
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Erstellt Eure eigene Fake News zum Ausdrucken!

So kann überprüft werden, ob die Lernenden das Prinzip von Fake News verstanden haben.

1. Die Schüler*innen bekommen die Aufgabe, selbst mit einem der Online-Tools eine Falschmeldung zu erstellen. Ob sie nur eine Schlagzeile erstellen sollen, nur Text oder Bild mit Text, bleibt der Lehrkraft überlassen.

- Newspaper Generator
- Clipping Newspaper Generator
- Break Your Own News

1. Beim Erstellen sollen die Lernenden die im Spiel kennengelernten Elemente, was eine Falschmeldung überzeugend macht, berücksichtigen.
2. (Je nach Klassenklima und Zusammensetzung der Klasse ist ein Hinweis nötig, dass z.B. keine anwesenden Personen oder Personen aus der Schule erwähnt werden dürfen oder dass

Beleidigungen tabu sind) (15-20 min)
3. Die Fake News werden ausgedruckt und an die Wand gehängt
4. Die Lernenden schauen sich alle News an und bewerten mit Post-its oder einen kleinen Aufkleben, wie gut sie die News finden, wie glaubwürdig sie sind und wie viel Dramatik enthalten ist. (15-20 min)
5. Abschließend wird im Plenum darüber diskutiert, was den Schüler*innen aufgefallen ist. Ggf. kann dies sein: Korrelation von Dramatik und Glaubwürdigkeit, dass die unglaubwürdigsten Fake News am meisten Likes haben…

Unterrichtsform

Einzel- oder Partnerarbeit

Material und Technik des Unterrichtsabschnittes

Optional: interdisz. Projekt
Inhalt des Unterrichtsabschnittes

Da das Thema Politik ein integraler Bestandteil im Englischunterricht ist, kann das Spiel natürlich auch auf Englisch genutzt werden – oder es kann ein fächerübergreifendes Projekt mit den Fächern Politik / Gemeinschaftskunde / Deutsch entstehen, an dessen Ende eine Werbekampagne innerhalb der Schule steht, deren Ziel es ist, die Schulgemeinschaft für Fake News zu sensibilisieren.

Ergänzende Materialien
Materialupload
Fake it to make it.pdf
Alle Zusatzmaterialien
Dateigröße: 1.38 MB
Download
Stundenverlauf.pdf
Stundenverlaufsplan
Dateigröße: 0.1 MB
Download