

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Pädagogische Einordnung des Spiels

Zielgruppe : Sekundarstufe I: 9/10/11 (G9) und Sekundarstufe II: 11/12 bzw. 12/13 (G9)

Fach/Fächer: Gemeinschaftskunde, Englisch (B1/B2), WZG, Wul

Bildungsplanbezug: Lernen mit Medien / Game als Unterrichtsinhalt / Methode

Bildungsrelevante Inhalte: Fake News

Medienbildung:

- Information und Wissen
- Kommunikation und Kooperation
- Produktion und Präsentation
- Schützen und sicher agieren
- Problemlösen und Handeln
- Mediengesellschaft und Medienanalyse
- Informationstechnische Grundlagen

Mögliches Einsatzszenario für den Unterricht

Titel	Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!
Themen	Fake News, Hate Speech, Informationskompetenz, Demokratie
Lernziele	Die Lernenden schlüpfen in die Rolle eines Verbreiters von Fake News um die Mechanismen hinter Fake News zu verstehen. Dies kann auch in einer Fremdsprache und in Zusammenhang mit einem gesellschaftlichen Thema in einem englischsprachigen Land geschehen.
Kompetenzen	Medienkompetenz, Informationskompetenz
4Ks / 4Ps / SAMR	Kommunikation, Kreativität, Kritisches Denken / Play, Projects / Modification
Zeitraumen	2-4 Schulstunden
<u>Tutorials</u>	-
<u>Dokumente</u>	
Lehrer	Lehrkraft – FactSheet, Entwickler – FactSheet, Stundenverlauf, Materialien, Pädagogische Hinweise, Lizenzangaben
Schüler	-

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Stundenverlauf

Vorbereitung: Computerraum oder Tablets reservieren; idealerweise ein Lernender pro Gerät

Hinweis: 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.

Phase	Arbeitsanweisung	Dauer	Kompetenz	Arbeitsform	Erwartete Antworten/ Hinweise	Material
Einstieg	Was haben Trump und süße Kätzchen gemein?	10'	Recherche	Plenum & Partnerarbeit	Den Schülern 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 / https://www.mimikama.at/allgemein/katzen-im-einmachglas/ → Ergebnis: Hoax, Falschmeldung, Fake News	2 Fotos (s. Material)
Überleitung	Was wissen die Schülerinnen und Schüler über Fake News und ihre Auswirkung auf die Politik?	5'	-	Plenum	Vermutlich wissen die Schülerinnen und Schüler, 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.	-
Erarbeitung	Die Schülerinnen und Schüler bekommen die URL des Spiels mit dem Auftrag, das Spiel zu spielen.	60-75'	-	Einzelarbeit	Die Schülerinnen und Schüler spielen das Spiel ohne große Anleitung von der Lehrkraft. Man sollte vor dem Beginn des Spiels darauf hinweisen, dass Spielestände nur lokal gespeichert werden und dass die eingeblendeten Informationen aufmerksam gelesen werden müssen.	http://www.fakeit.tomakeit.de/ https://www.fakeittomakeitgame.com/
Reflexion	Wie haben sich die Schüler beim Spielen gefühlt?	45'	Analysieren	Gruppenarbeit & Plenum	Die Reflexionsphase sollte in zwei Teile gesplittet werden: 1. Gruppendiskussion über die Fragen	Päd. Hinweise

Was haben sie daraus gelernt?
 Welche Konsequenzen ziehen sie für sich?
 Welche Bedeutung hat dies für die Demokratie und ihre Rolle als zukünftige Wähler?

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 ...

Optional: Evaluation	Erstellt Eure eigene Fake News zum Ausdrucken!	45'	Produktion & Analyse / Reflexio	Einzelarbeit & Plenum	<p>So kann überprüft werden, ob die Lernenden das Prinzip von Fake News verstanden haben.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler 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.</p> <p>Beim Erstellen sollen die Lernenden die im Spiel kennengelernten Elemente, was eine Falschmeldung überzeugend macht, berücksichtigen.</p> <p>(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)</p> <p>Die Fake News werden ausgedruckt und an die Wand gehängt Die Lernenden schauen sich alle News an und bewerten mit Post-its oder einen kleinen Aufkleber, wie gut sie die News finden, wie glaubwürdig sie sind und wie viel Dramatik enthalten ist. (15-20 min) Abschließend wird im Plenum darüber diskutiert, was den Schülerinnen und Schülern aufgefallen ist. Ggf. kann dies sein: Korrelation von Dramatik und Glaubwürdigkeit, dass die unglaublichsten Fake News am meisten Likes haben...</p>	<p>https://breakyourownnews.com/ (Schlagzeile) https://newspaper.jaguarpaw.co.uk/ (Bild+Text) https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp (nur Text)</p>
Optional: interdisz. Projekt	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.					

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Materialien

Einstieg

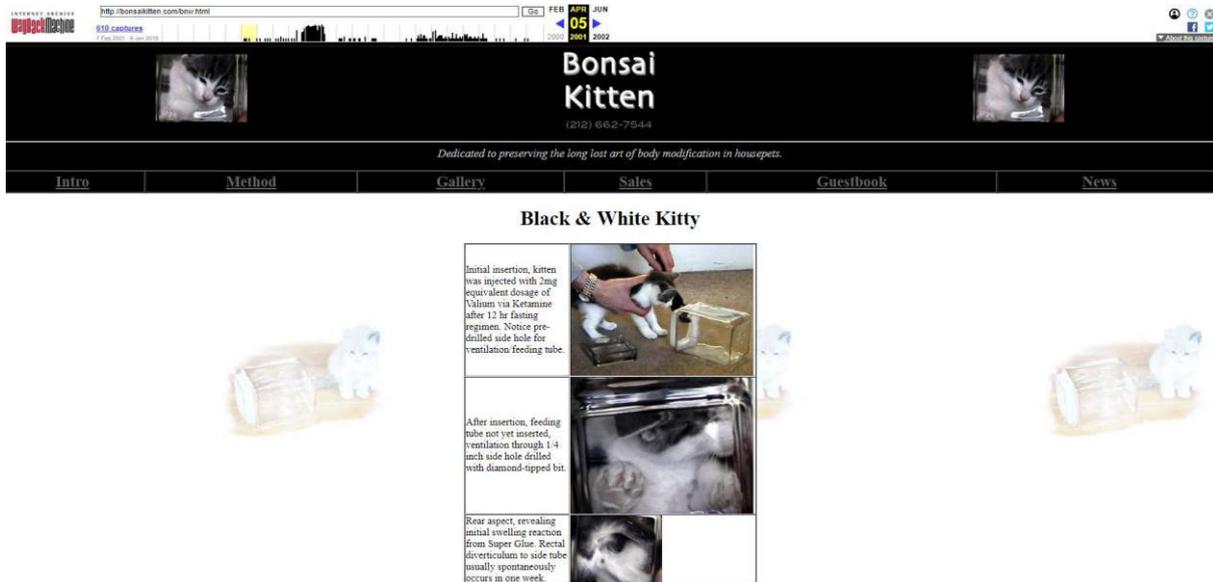


Abbildung 1: Screenshot Stephanie Wössner



Abbildung 2: Michael Vadon: „Donald Trump August 19, 2015 (cropped)“ | Lizenz : [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Pädagogische Hinweise

Ziel dieser kurzen Einheit zu Fake News ist es, die Schülerinnen und Schüler für dieses Thema zu sensibilisieren, das u.a. auch Hate Speech einschließt.

Die Schülerinnen und Schüler sollen durch das Spiel selbst erleben, wie die Verbreiter von Fake News ticken, welche Ziele sie eigentlich verfolgen, welche Methoden sie zum Erreichen des Ziels anwenden und welche ethischen Fragen von ihnen dadurch ausgeklammert werden.

Das Spiel ist selbsterklärend, die Schülerinnen und Schüler müssen lediglich die immer wieder eingeblendeten Anweisungen gut lesen und befolgen. Am Anfang sind die Schritte noch recht harmlos: man erstellt eine Seite und wählt einen Titel, der Glaubwürdigkeit ausstrahlt. Dann beginnt man fremde Artikel zu kopieren und zu verbreiten, um bestimmte vorgegebene Ziele zu erreichen. Später soll man selbst Nachrichten verfassen und Strategien auswählen, damit diese auf möglichst viel Resonanz stoßen. Die Anforderungen werden immer größer und es entsteht ein gewisser Zeitdruck, da man relativ schnell an das Ziel erinnert wird, wenn man es innerhalb kürzester Zeit nicht erreicht. Dies sorgt dafür, dass man emotional in das Spiel hineingezogen wird und es endet darin, dass man ohne groß nachzudenken, reißerische Nachrichten gezielt in Gruppen verbreitet und sich freut, wenn man möglichst viele Reaktionen erhält bzw. seinem finanziellen Ziel immer näher kommt.

Das Spiel sorgt auch dafür, dass man versteht, dass Verbreiter von Fake News ganz bewusst manche Strategien anwenden, um nicht von Entlarvungsseiten für Fake News aufgespürt zu werden. Dadurch wird man dazu angeleitet, möglichst glaubwürdige und möglichst dramatische Nachrichten zu verbreiten, ohne dass sie jedoch entlarvt werden können.

Ein weiterer interessanter Punkt ist, dass man ein oder mehrere Profile mit verschiedener politischer Ausrichtung erstellen oder kaufen kann. Dabei haben gekaufte Profile mehr Reichweite und das Wechseln des Profils je nach Ziel der Falschmeldung zeigt auch deutlich auf, dass es Bots und falsche Profile gibt. Wie wichtig die Zeit ist, die man auf die Erstellung eines Profils verwendet, wird ebenfalls angesprochen, da man mit einem ausführlichen Profil in manche Gruppen reinkommt, in die man mit einem einfachen, neutralen Profil erst gar nicht kommt.

Spielt man lange genug – man kann nämlich auch weiterspielen, wenn man sein finanzielles Ziel bereits erreicht hat – dann wird vorgeschlagen, dass man weitere Seiten erstellt, die parallel mit der ersten betrieben werden.

Da der Spieler während des Spiels in einen Sog gezogen wird, der ihn – auch wenn es um erfundene Kontexte handelt - ethische Regeln vergessen lässt, ist die Reflexionsphase nach dem Spiel unbedingt notwendig. Denn den Lernenden soll bewusst werden, dass ihnen diese Erfahrung trotz des emotionalen Kicks, der hohe Klickzahlen verursacht, vor allem vor Augen führen soll, dass sie bei Nachrichten, die in sozialen Netzwerken verbreitet werden, genau auf die Strategien achten sollten, die sie selbst angewandt haben. Mit anderen Worten: ihnen muss 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.

Idealerweise wird diese Einheit in eine größere Einheit zur gesellschaftlichen Teilhabe eingebettet, in der auch beleuchtet wird, wie Fake News sich auf die aktuelle politische Situation ausgewirkt haben.

Hinweis zum Einsatz im Englischunterricht bzw. im interdisziplinären Unterricht: 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.

Ob der optionale Teil, bei dem die Schülerinnen und Schüler eine Fake News generieren und ausdrucken, nötig ist bzw. Teil der Einheit sein sollte, hängt ganz von der Klasse ab und sollte von der Lehrkraft entschieden werden. Auch hier wäre natürlich ein Transfer in ein fremdsprachliches Fach, in dem es gerade um ein ähnliches Thema geht, denkbar.

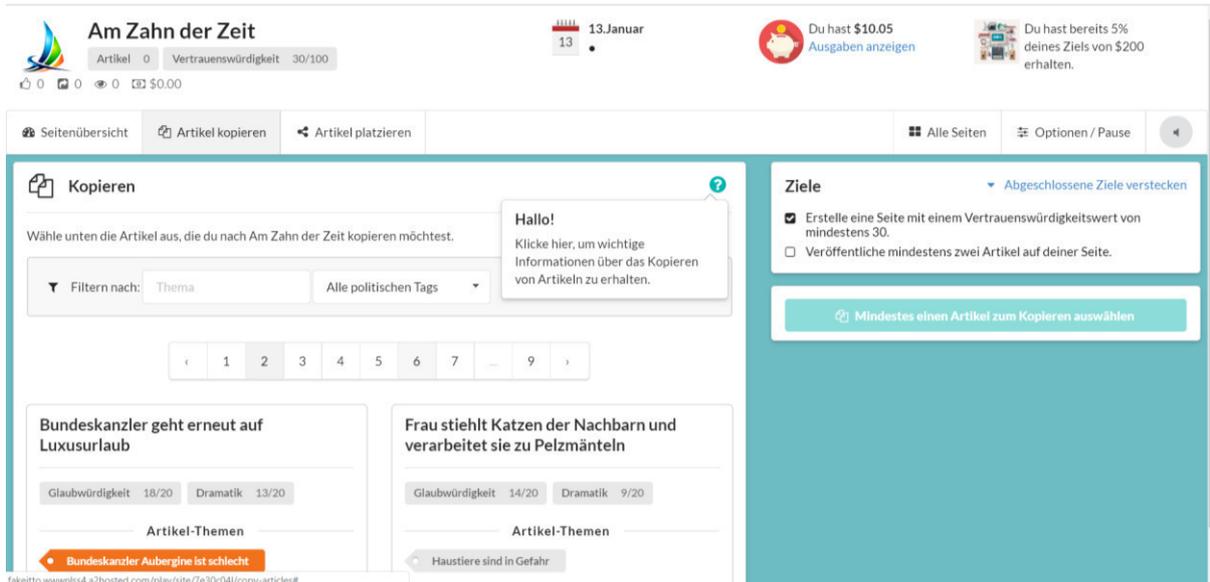


Abbildung 1: Screenshot (Stephanie Wössner)

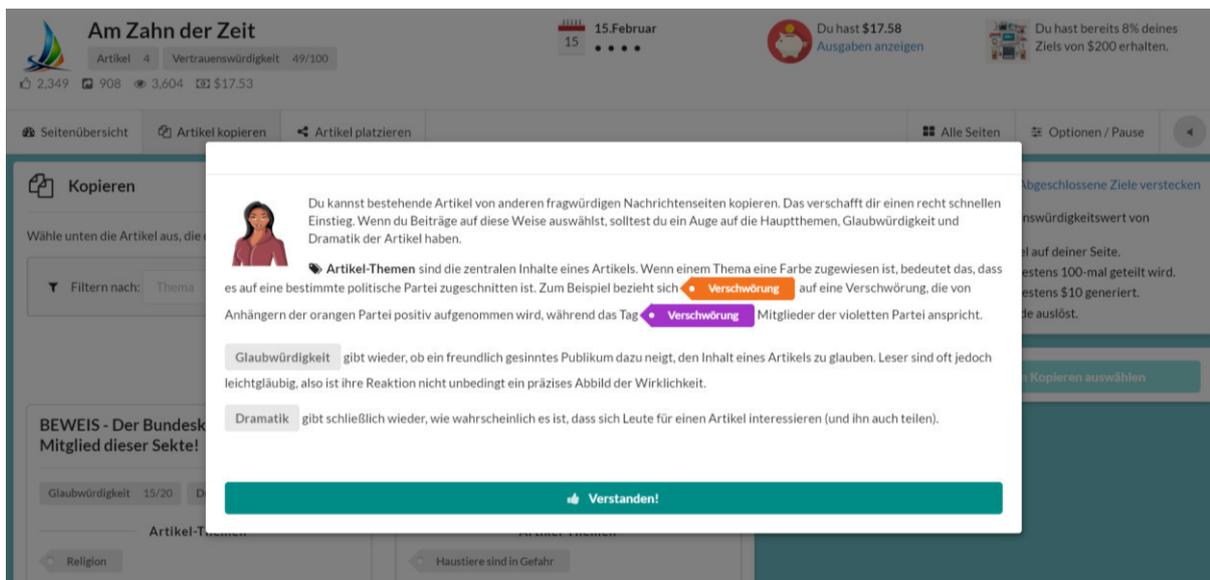


Abbildung 2 : Screenshot (Stephanie Wössner)

Deine Auswahl

Grundlage (1/1)

- Ein beliebtes virales Bild besagt, dass eine historische politische Persönlichkeit in Wahrheit von der Regierung ermordet wurde. ✕

Unterstützungen (4/4)

- Verwende ein überzeugendes Foto, das bei einem anderen Ereignis aufgenommen wurde. ✕
- Schreibe, dass diese Information absichtlich geheim gehalten wird. ✕
- Schüre Angst auf bestimmte Leute. ✕
- Erstelle ein Bild mit einem Fake-Tweet, um deine Meinung zu unterstützen. ✕

Artikel

Es dauert 6 Stunden, diesen Artikel zu schreiben. Er wird die folgenden Attribute haben:

Glaubwürdigkeit 20/20 Dramatik 17/20

Themen

- Die orange Partei ist schlecht
- Verschwörung
- Bestimmte Leute sind gefährlich

Anvisierte Emotionen

Wut Empörung Angst

Abbildung 3 : Screenshot (Stephanie Wössner)

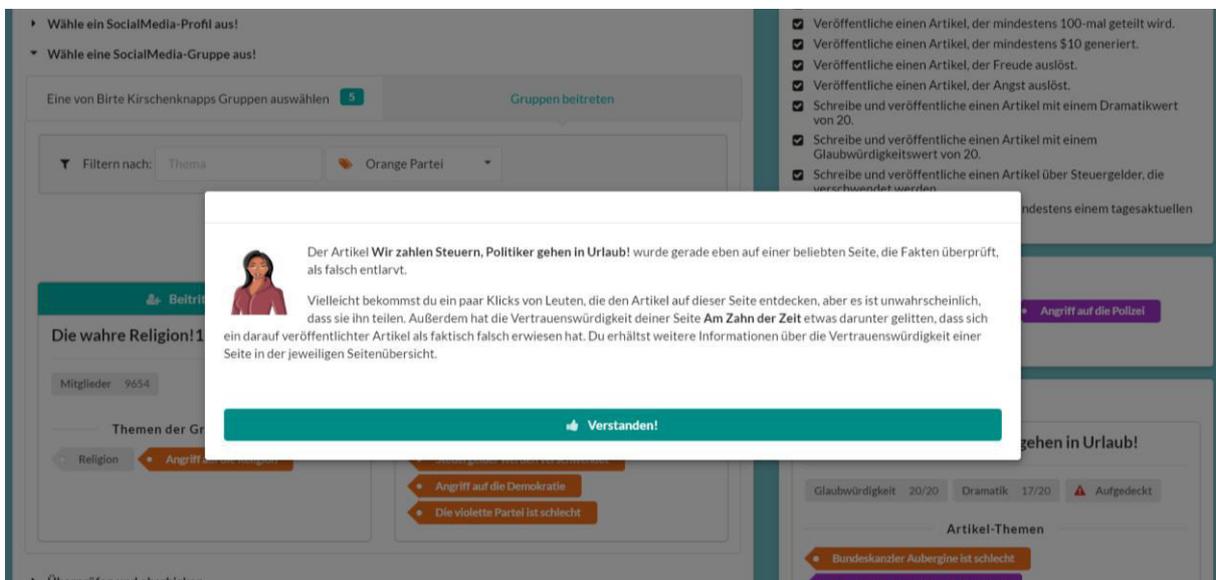


Abbildung 4 : Screenshot (Stephanie Wössner)

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Lizenzhinweise

- Dieses **Werk** ist lizenziert unter [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
- Nennung wie folgt: „Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!“ von Stephanie Wössner im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*, Lizenz: [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de>
- Das **Werk** ist online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de
- **Logos und Screenshots** sind von der CC BY-SA 4.0-Lizenz ausgenommen
- Die verwendeten **Screenshots** unterstehen dem Urheberrecht. Verwendet werden sie unter Berufung auf §51, §60a und §60b des UrhG
- **Bilder** sind ebenfalls von der Lizenz ausgenommen. Sie sind jeweils mit der notwendigen Lizenzangabe (Creative Commons, Pixabay ...) versehen, unter der sie stehen.

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Basiswissen

Hintergrundinformationen zu Fake News bei Klicksafe:

<https://www.klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news/>

Unterrichtsmaterial zu Fake News bei „So geht Medien“:

<https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/luegen-erkennen/unterrichtsmaterial-un-wahrheiten-luegen-erkennen-100.html>

Special zum Thema „Fake News“ bei der Bundeszentrale für politische Bildung:

<https://www.bpb.de/gesellschaft/medien-und-sport/fake-news/>

SWR Fake Finder:

<https://swrfakefinder.de/>

Workshopangebot von SWR/LMZ: „SWR Korrespondenten machen Schule“ :

<https://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/programme/101-schulen/korrespondenten-machen-schule/>

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!

Informationen zum Spiel

Spielname: Fake it to make it (<http://www.fakeittomakeit.de/> & <https://www.fakeittomakeitgame.com/>)

Genre: Strategie / Simulation

Kurze Spielbeschreibung: In „Fake it to make it“ schlüpft der Spieler in die Rolle eines Verbreiters von Fake News um ein bestimmtes, selbstgewähltes finanzielles Ziel zu erreichen. Er wird dazu angeleitet, wie er mit Fake News, die sich zwischen Dramatik und Glaubwürdigkeit bewegen, möglichst viel Geld, Klicks und Likes verdient. Dabei liegt ein besonderer Schwerpunkt auf politisch angehauchten Fake News.

Ziel von „Fake it to make it“ ist es, die Spieler dafür zu sensibilisieren, wie Falschmeldungen geschrieben und verbreitet werden damit sie in Zukunft skeptischer mit Online-Meldungen umgehen.

Verfügbarkeit: Installation per DVD Browser Installation per Download AppStore (iOS/Android, incl. Cardboard-Apps) VR-Plattform (Oculus, Steam, Windows Mixed Reality, Daydream)

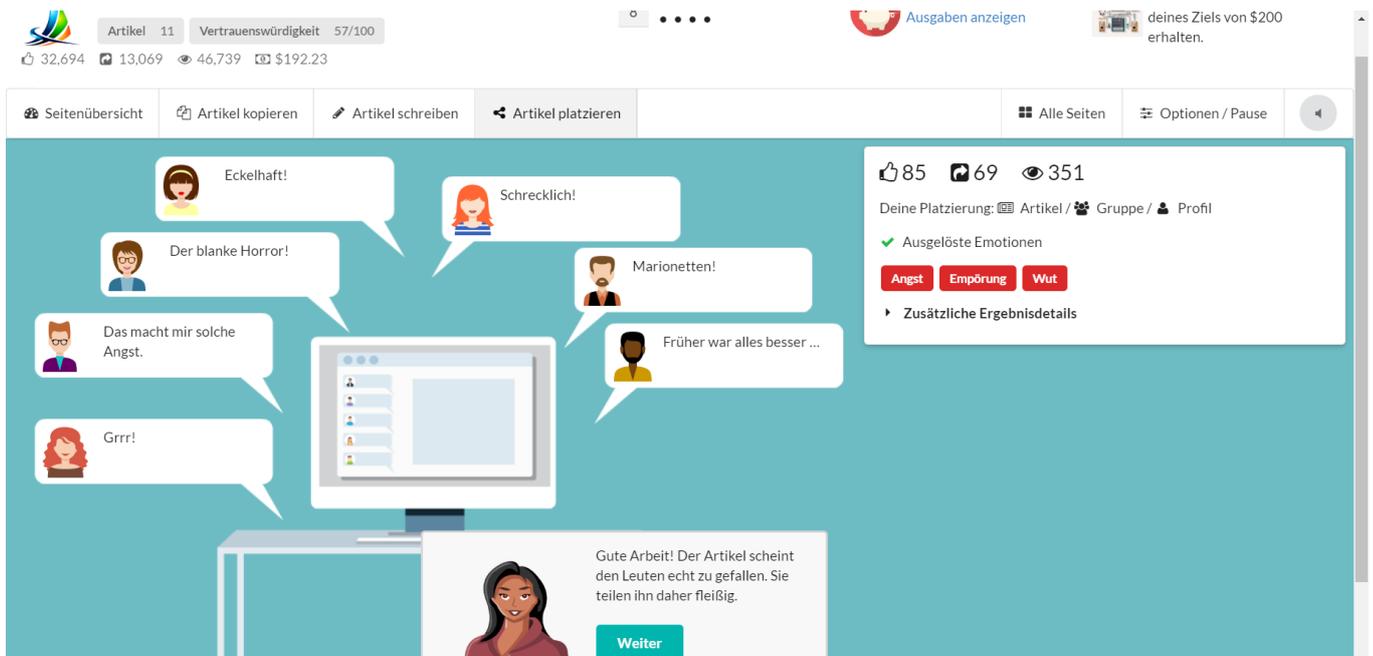
Kosten: kostenlos

Spielerentwickler/Publisher: Amanda Warner / Übersetzung ins Deutsche: Bundeszentrale für politische Bildung

E-Mail / Kontakt: webcontact@amanda-warner.com

Website URL: <https://www.amanda-warner.com/portfolio/games/> / <http://www.fakeittomakeit.de/about>

Screenshot



Geräte: PC (Windows/Mac/Linux) Smartphone (Android/iOS) Tablet (Android/iOS/Windows) Konsole (Xbox, PS3, PS4) VR-Brille (Cardboard, Daydream, GearVR, Oculus Go, Oculus Quest, Oculus Rift, HTC Vive, Windows Mixed Reality)

Besondere Anforderungen an das Gerät: -

Notwendiges Zubehör: Webcam Kopfhörer Maus Tastatur Gamepad

Mögliche Spieleranzahl: 1 Person / Einzelspielermodus Mehrspielermodus kann in Gruppen gespielt werden

Spielzeit (Gesamt & Einzelabschnitt/Level): 45-60 min

USK: Geben Sie die USK-Freigabe des Spiels an

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung
- Freigegeben ab 6 Jahren
- Freigegeben ab 12 Jahren
- Freigegeben ab 16 Jahren

Datenschutz

Serverstandort: D / EU / USA

Anmeldung: nötig / nicht vorgesehen / optional

Anmeldung mit beliebigem Nickname / Klarname / weitere pers. Daten / Emailadresse / nur für Lehrer

Notwendige Berechtigungen: Wenn man das Spiel unterbrechen und später weiterspielen möchte, dann müssen Cookies für eine lokale Speicherung aktiviert sein. Eine Leerung des Cache darf dann nicht erfolgen.

Gibt es einen spielinternen Chat? kein Chat Sprachchat Textchat Privatnachrichten