

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 Spielstände nur lokal gespeichert werden und dass die eingeblendeten Informationen aufmerksam gelesen werden müssen.	http://www.fakeittomakeit.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/generator/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.					