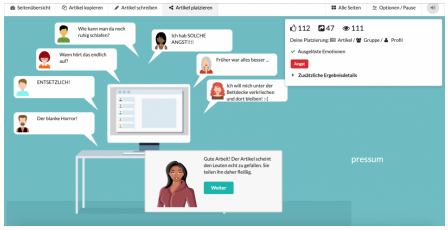
GAMES
im Unterricht

Fake it to make it: Werde selbst zum Täter!



In *Fake it to make it* schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle einer*s Verbreiter*in von Fake News, um ein bestimmtes, selbstgewähltes finanzielles Ziel zu erreichen. Man wird dazu angeleitet, wie man 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.

Sek 1 (Klasse 5-10), Sek 2 (Klasse 11-13)

Gemeinschaftskunde (GK)

4 Unterrichtstunde(n)
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

Prozessbezogene Kompetenzen

- Medienkompetenz
- Informationskompetenz

Vorbereitung

✔ In der Schule muss eine Softwareinstallation vorgenommen werden.
✔ Die LehrerInnen müssen zur Vorbereitung das Spiel gespielt haben.

Vorraussetzungen

Personelle Unterstützung

Ja

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

Unterrichtsabschnitt

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

Unterrichtsabschnitt

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

Unterrichtsabschnitt

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

Unterrichtsabschnitt

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

Unterrichtsabschnitt

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.

Stephanie Wössner, CC-BY-SA 4.0