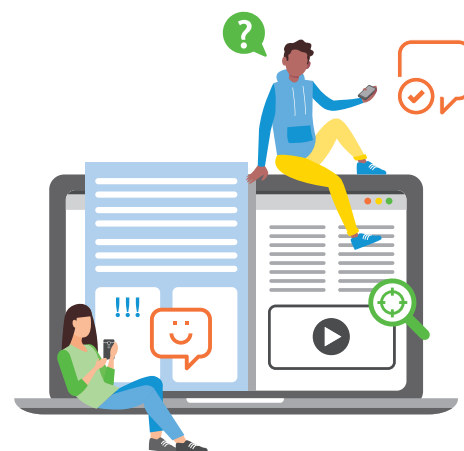


Willst du mit mir Fakten checken gehen?

Arbeitsmaterial

1 Umfrage und Diskussion

Sammelt in der Klasse die **am häufigsten genutzten Informationswege** in einer kurzen Umfrage: Welche Quellen werden verwendet, um sich über tagesaktuelle Nachrichten zu informieren? Welche sind besonders beliebt? Notiert die Top 3 der Klasse. Diskutiert außerdem, welche **Vor- und Nachteile** die unterschiedlichen Informationsformen haben.



2 Information

Erarbeitet gemeinsam den Begriff „**Desinformation**“ und schaut euch dazu verschiedene Beispiele an. Haltet dabei schriftlich und für alle sichtbar die **zentralen Punkte fest**, an denen man Desinformation im Netz häufig erkennen kann.

3 Gruppenarbeit: Videoreihe #FaktenSchützen

Teilt euch in Kleingruppen mit je 4 Personen auf. Jedes Mitglied in der Gruppe schaut sich ein anderes Video der klicksafe-Videoreihe #FaktenSchützen mit MrWissen2Go, Rewinside, Lisa Sophie Laurent und Klein aber Hannah unter www.klicksafe.de/videoreihen (mit Kopfhörern) an und stellt die **zentralen Informationen** anschließend den anderen Gruppenmitgliedern vor.



4 Social Media-Check: Desinformation geht uns alle etwas an

Führt einen Check durch, in dem ihr euren Feed auf **Social Media Kanälen** (Personen/Accounts, die ihr hier abonniert habt) sowie **eure Messenger-Chats** (z. B. WhatsApp) **auf dem Smartphone auf Desinformation** hin überprüft. Sprecht im Anschluss gemeinsam in der Klasse darüber, ob ihr selbst schon einmal bewusst verbreitete Falschmeldungen in eurem Alltag aufgedeckt oder (unwissentlich) weitergeleitet habt. Welche **Verantwortung** kommt euch demnach als Nutzende zu, um einer Weiterverbreitung von Desinformation vorzubeugen?

5 Optional: Actionbound-Spiel

Wenn ihr an dem Thema weiterarbeiten wollt, könnt ihr das Actionbound-Spiel „Im Bunker der Lügen“ spielen, um **euer Wissen zu testen bzw. zu vertiefen**. Ziel des Spiels ist es, Verschwörungserzählungen und Fake News zu enttarnen. Anschließend können in der Klasse folgende Fragen diskutiert werden:

- ◆ Welche Stationen sind euch in dem Spiel leicht oder schwer gefallen?
- ◆ Was nehmt ihr aus dem Spiel mit? Hat euch etwas überrascht?



Hier gibt es weitere Tipps und Infos für euch:

www.klicksafe.de/quiz: Mithilfe der Quizze von klicksafe könnt ihr euer Wissen zu den Themen Fake News, Verschwörungserzählungen, Meinungsbildung und Co. auf die Probe stellen.

www.klicksafe.de/meinungsbildung: Auf der Seite findet ihr weitere Informationen zu den Themen Desinformation und Meinungsbildung im Netz (siehe auch Broschüre „Vertraust du noch oder checkst du schon?“ und Handreichung „Ethik macht klick. Meinungsbildung in der digitalen Welt“).

www.handysektor.de/fake-news: Das Projekt Handysektor klärt hier Jugendliche über Fake News auf und gibt Tipps für den digitalen Alltag.

Willst du mit mir Fakten checken gehen?

klicksafe

Begleitmaterial zum Thema Desinformation im Netz für die Peer-to-Peer Arbeit

Informationen zum Thema: Definition Desinformation



Desinformation umfasst alle Formen **absichtlich erstellter und weitergegebener manipulierter Informationen**. Diese sollen das Publikum **täuschen und irreführen**, um absichtlich **öffentlichen Schaden** zu verursachen oder um **Profit** zu machen. Mit Desinformation wollen einige Leute also beeinflussen, was andere denken und glauben. Bewusste Falschmeldungen können dazu beitragen, die **Demokratie** zu schwächen, weil sie durch Täuschung Vorteile für bestimmte Menschen und Organisationen erreichen.



Zu Desinformation zählen unter anderem **Fake News, gekaufte Likes, Memes, Fake Accounts, manipulierte Fotos und Videos sowie Verschwörungserzählungen**. Solche bewusst irreführenden Informationen erreichen Kinder, Jugendliche und Erwachsene über **viele Wege**: Soziale Netzwerke, Messenger, vermeintlich seriöse Nachrichtenseiten im Netz und Co.

Merkmale von Desinformation:

- ◇ eine einseitige Auswahl und Zusammenstellung von veröffentlichten Nachrichten
- ◇ eine emotionalisierende bzw. skandalisierende Sprache (reißerische Behauptungen, Verkürzungen)
- ◇ die Manipulation von Überschriften, Bildern und Videos
- ◇ Verweise auf ungesicherte Quellen
- ◇ Behauptungen werden auf die Bestätigung vermeintlich seriöser Expertinnen und Experten gestützt

Fakten checken bedeutet, die Wahrheit zu retten: Wir alle sind gefragt

Dazu gehören kritisches Lesen, das Prüfen von Quellen und das Achten auf Warnsignale. Aber auch das aktive Melden entdeckter Falschinformationen ist wichtig und dass diese nicht leichtsinnig weiterverbreitet werden.

Methodisch-didaktische Hinweise für die Medienscouts

1. Bevor ihr über Desinformation spricht (s. Aufgabe 2), ist es sinnvoll, erst zu erfragen, wie sich die Mitschülerinnen und Mitschüler **im Alltag informieren**. Hier könnt ihr eine analoge Umfrage durchführen oder auf kostenlose Online-Umfragetools zurückgreifen. Wichtig ist, dass ihr bei der Diskussion wertungsfrei und offen seid. Es lohnt sich, als Vorbereitung eine solche Umfrage auch unter euch Medienscouts zu machen.
2. Als Hilfestellung zur Erarbeitung des Begriffs der Desinformation dienen die Informationen auf dieser Seite. Ihr könnt zur Veranschaulichung **entsprechende Beispiele zeigen**, die ihr im Vorhinein recherchiert habt. Es ist auch hilfreich, wenn ihr eine Liste mit den Erkennungsmerkmalen von Desinformation vorbereitet (s. o.). Eine digitale Präsentationsfläche (Beamer, Smartboard etc.) zum Zeigen der Beispiele und zum Notieren der Merkmale wäre ideal.
3. Während sich die Mitschülerinnen und Mitschüler die Videos einzeln anschauen, können sie sich **Stichpunkte** machen, die ihnen bei ihrer anschließenden Präsentation helfen können. Jeder Gruppe sollte ein Medienscout für mögliche Rückfragen zur Verfügung gestellt werden. Am Ende der Gruppenarbeit sollten in der Klasse die **Erkenntnisse** pro Video kurz zusammengetragen werden.
4. Beim Social Media-Check solltet ihr die Mitschülerinnen und Mitschüler **aktiv begleiten und unterstützen**. Bei der anschließenden Diskussion in der Klasse könnt ihr als Medienscouts am Anfang als Impuls über eure Erfahrungen mit Desinformation sprechen.
5. Falls ihr das Actionbound-Spiel nutzen wollt, empfiehlt sich der Download vorher von zuhause aus, um technischen Problemen vorzubeugen. Beachtet, dass das Spiel erst ab 13 Jahren freigegeben ist. Die Spieldauer beträgt ca. 25 Minuten. Mithilfe des Actionbounds kann die Klasse das **neu erworbene Wissen anwenden**. Es ist wichtig, dass ihr das Spiel als Medienscouts vorher selbst einmal gespielt habt, um mögliche Fragen sicher beantworten zu können.

In Kooperation mit:



LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW
Der Meinungsfreiheit verpflichtet.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative-Commons Namensnennung-Nicht kommerziell 4.0 International Lizenz, d. h. die nicht kommerzielle Nutzung und Verbreitung ist unter Angabe der Quelle klicksafe und der Webseite www.klicksafe.de erlaubt. Siehe: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

