



## Arbeitsblätter

## Reflexion

Je nach Gruppenzusammensetzung kann es hilfreich sein, die Reflexion der Spielphase mit Leitfragen zu strukturieren. Folgendes Arbeitsblatt bietet dazu Vorschläge.

<b>Dauer</b>	90–120 Minuten
<b>Methode</b>	Die Fragen werden während und/oder unmittelbar nach der Spielphase in Einzel-, Partner_innen- oder Kleingruppenarbeit bearbeitet. Die Antworten werden anschließend in der gesamten Gruppe zusammengetragen und ggf. ergänzt.
<b>Material</b>	Ausgedrucktes Arbeitsblatt, Flipcharts oder Ähnliches zwecks Ergebnissicherung
<b>Zielgruppe</b>	Personen ab ca. 14 Jahren Jugendliche/Schüler_innen, Erwachsene (pädagogische Fachkräfte, Eltern)
<b>Ziele</b>	Die Teilnehmenden lernen, bei Nachrichten in sozialen Netzwerken auf die Herkunft/Quelle der jeweiligen Nachricht zu achten. Sie wissen, wie sich Fake News in sozialen Netzwerken verbreiten, und lernen, welche Bedeutung Social-Media-Gruppen sowie die inhaltliche Dramatik und Glaubwürdigkeit von Nachrichten dafür haben. Die Teilnehmenden kennen Motive für die Verbreitung von Fake News.
<b>Ablauf</b>	<p>Einstieg (10 Minuten)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Einführung in das Spiel, Erläuterung der Aufgabe, Verteilung der Arbeitsblätter, Spielphase (mindestens 45 Minuten)</li> <li>– Spielen und Bearbeitung der Fragen auf den Arbeitsblättern</li> <li>Reflexionsphase (mindestens 30 Minuten)</li> <li>– Besprechung der einzelnen Fragen und Ergebnissicherung</li> <li>Ausblick / Weiterarbeit / Ausstieg (5 Minuten)</li> <li>– Zusammenfassung und gegebenenfalls weitere Planung</li> </ul>
<b>Hinweise</b>	Um den Spielfluss aufrechtzuerhalten, sollten die Teilnehmenden während der Spielphase punktuell bei der Erreichung einzelner Ziele unterstützt werden.



## 1. Was lässt Quellen von Fake News vertrauenswürdig erscheinen?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2. Wie verbreiten sich Fake News?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 3. Welche Bedeutung haben Social-Media-Gruppen bei der Verbreitung von Fake News?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



#### 4. Was erhöht die Dramatik von Fake News?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### 5. Was erhöht die Glaubwürdigkeit von Fake News?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

#### 6. Warum werden Fake News überhaupt verbreitet?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Musterantworten

### 1. Was lässt Quellen von Fake News vertrauenswürdig erscheinen?

Im Spiel wird die Vertrauenswürdigkeit anhand der Auswahl einer eigenen Domain und eines professionellen Aussehens der Website charakterisiert. Die eigene Domain sowie die Gestaltung der Website sollen dabei Seriosität vermitteln.

### 2. Wie verbreiten sich Fake News?

Fake News werden im Spiel in Form von Posts in sozialen Netzwerken mittels Fake-Accounts in beliebten Gruppen verbreitet. Die Gruppenmitglieder verbreiten dann ihrerseits die Fake News innerhalb des sozialen Netzwerks oder über andere Medien weiter (z. B. Messenger wie „WhatsApp“). Bei einer großen Reichweite besteht die Möglichkeit, dass auch klassische Medien (Zeitung, Radio, Fernsehen) die Fake News übernehmen. Die Verbreitung von Fake News hängt dabei von der Vertrauenswürdigkeit der Quelle, der Dramatik und der Glaubhaftigkeit der Informationen sowie von der angesprochenen Zielgruppe ab.

### 3. Welche Bedeutung haben Social-Media-Gruppen bei der Verbreitung von Fake News?

Mitglieder in Gruppen haben oft ähnliche Interessen, Vorlieben und Abneigungen. Die inhaltliche Gestaltung von Fake News ist auf diese gemeinsamen Charakteristika zugeschnitten und erhöht damit die Wahrscheinlichkeit der Wahrnehmung und Weiterverbreitung der jeweiligen Nachricht.

### 4. Was erhöht die Dramatik von Fake News?

Fake News sollen Emotionen erzeugen, um ihre eigene Wirkung zu verstärken. Dazu dienen Formulierungen, welche die Aussagen dramatisieren, wie z. B.:

- die Andeutung einer Gefährdung Schwächerer (bspw. Kinder),
- die Beschuldigung bekannter Persönlichkeiten, Akteur\_innen oder Personengruppen,
- die Aufforderung zur Weiterverbreitung (bspw. „Bitte Leser\_in, den Artikel zu teilen!“),
- die Aufforderung zur Beteiligung (bspw. „Bitte Leser\_in um Hilfe, die Wahrheit aufzudecken!“).

## 5. Was erhöht die Glaubwürdigkeit von Fake News?

Zitate aus anderen Quellen erhöhen die Glaubwürdigkeit einer Nachricht, da sie als Belege für die Richtigkeit der Informationen dienen können. In Fake News werden Zitate jedoch häufig falsch verwendet:

- das Verdrehen eines Zitates aus einer seriösen Nachrichtenquelle,
- erfundene Zitate, die echten Personen zugeschrieben werden,
- Zitate stammen von erfundenen Personen oder einer weiteren Fake-News-Seite.

Eine detaillierte Beschreibung erhöht die Glaubwürdigkeit einer Nachricht, da so der Eindruck erweckt wird, dass die Informationen authentisch seien. In Fake News können Informationen zwar genau beschrieben sein, doch die Details sind bloß Halbwahrheiten oder sogar gänzlich erfunden. Ähnlich verhält es sich mit der Verwendung von Zahlen, bspw. in Form erfundener Statistiken.

## 6. Warum werden Fake News überhaupt verbreitet?

Mit der Verbreitung von Fake News können finanzielle oder politische Ziele verfolgt werden.

Fake News erzeugen Aufmerksamkeit und erhöhen damit die Reichweite der Quellseite. Über Werbebanner verdient die Quelle damit Geld.

Durch die Verbreitung von Fake News erhält die Quelle Aufmerksamkeit für ihr Thema.

Während des Spiels wirken die auswählbaren Fake News sicherlich teilweise unterhaltsam. Gerade Fake News, die in Form von Satire verbreitet werden, können dementsprechend auch der Unterhaltung dienen.

Zudem werden zu Beginn des Spiels zwei weitere Motive für die Verbreitung von Fake News genannt: das „Sammeln persönlicher Informationen“, z. B. über „Like“-Buttons und weitere Social-Media-Funktionen; und die „Installation von Malware“. Bei Malware handelt es sich um schadhafte Computerprogramme, die heimlich auf den Geräten der Opfer installiert werden; sie können im Hintergrund unbemerkt sensible Daten stehlen oder das Opfer manipulieren.

Allen Zielen ist gemein, dass sie Profit generieren können. Darüber hinaus eröffnen sich aber auch neue Möglichkeiten politischer Einflussnahme und Propaganda.

## Make the Fake

Im Spiel werden Fake News nur mittels Überschriften und Kategorisierungen erzeugt, um ihre Struktur zu symbolisieren; der eigentliche Text von Fake News wird hingegen nur bedingt berücksichtigt. Allerdings ist die inhaltliche Auseinandersetzung anhand konkreter Textbeispiele wichtig für die Identifikation von Fake News. Die Produktion eigener Fake News hilft, im Anschluss an das Spiel die inhaltliche Auseinandersetzung mit Fake News zu vertiefen.

<b>Dauer</b>	ca. 90 Minuten
<b>Methode</b>	Um die Inhaltsebene von Fake News genauer zu betrachten, sollen die Teilnehmenden eigene Fake News in Form kurzer Texte verfassen und präsentieren. Für jeden Text wird dabei jeweils mindestens ein Element (Dramatik, Emotion, Glaubwürdigkeit) vorgegeben. Die anderen Teilnehmenden sollen herausfinden, welche sprachlichen Muster hinsichtlich der Dramatik und der Glaubwürdigkeit genutzt worden sind und welche Gefühle erzeugt werden sollen.
<b>Material</b>	Materialblätter Flipchart und Stifte oder digitale Texteditoren für das Verfassen der Fake News und zur Ergebnissicherung
<b>Zielgruppe</b>	Personen ab ca. 14 Jahren, Jugendliche, Schüler_innen, Erwachsene, pädagogische Fachkräfte, Eltern
<b>Ziele</b>	Die Teilnehmenden lernen anhand selbsterstellter Textbeispiele, Sprachmuster in Fake News zu identifizieren.
<b>Ablauf</b>	Einstieg (10 Minuten) – Erläuterung der Aufgabe, Verteilen der AB oder Elemente Erarbeitung (70 Minuten) – Schreiben eines Fake-News-Textes anhand vorgegebener Elemente (Dramatik, Emotion, Glaubwürdigkeit) – Präsentation und Überprüfung der einzelnen Fake News Ergebnissicherung (10 Minuten) – Zusammenfassung der Ergebnisse – Ausblick / Weiterarbeit
<b>Hinweise</b>	Die Teilnehmenden sollten beim Verfassen und Überprüfen aktiv begleitet werden.

Element – Allgemeine Dramatik

Deute an, dass Kinder gefährdet werden.

Deute an, dass alte Menschen gefährdet werden.

Deute an, dass Tiere gefährdet werden.

Beschuldige einen „Star“.

Beschuldige einen Politiker oder eine Politikerin.

Beschuldige eine reiche Person.

Beleidige die Massenmedien.

Bitte deine Zielgruppe, den Artikel zu teilen.

Bitte um Hilfe, die Wahrheit aufzudecken.





Element - Emotionen

ANGST

WUT

TRAURIGKEIT

EMPÖRUNG

EUPHORIE

MITGEFÜHL

BETROFFENHEIT

Element – Glaubwürdigkeit

Zitiere eine andere Fake-News-Seite.

Verdrehe Zitate einer seriösen Nachrichtenquelle.

Schreibe echten Personen erfundene Zitate zu.

Zitiere Personen, die es gar nicht gibt.

Setze wahre Details in einen falschen Kontext.

Beschreibe genaue halb-wahre Details.

Beschreibe genaue erfundene Details.

Erstelle eine erfundene Statistik.