

Ablaufschema zum Workshop: Wie erkenne ich Fake News & Falschinformationen im Internet?

Zielgruppe: 7.-9. Klasse bzw. 12 - 15 Jahre

Dauer: ca. 210 Minuten (zuzüglich Pausen)

Notwendige Technik: je ein Endgerät pro Person (Laptop, PC oder Tablet), Laptop / PC für die Moderation, großer Projektor / Monitor für die Präsentation, Lautsprecher, kabelloser Presenter, stabiler Internetzugang für die gesamte Gruppe

Notwendige Software: Präsentationssoftware, z.B. PowerPoint (PPT), kostenloses Konto bei [Mentimeter](#) & [Kahoot](#), Browser (für die Nutzung von YouTube)

Vorbereitungen: Ablaufschema & Foliennotizen lesen, Online-Spiele einrichten und testen, Arbeitsblätter ausdrucken, Technik (s.o.) bereitstellen

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
Ziel: <i>Herstellen einer gemeinsamen Arbeitsgrundlage durch Transparenz über Personen, Inhalte und Formen der Zusammenarbeit.</i>					
5 Min.	Begrüßung	Erläuterung des Workshopthemas, Vorstellung der Moderation und Vorstellung gemeinsamer Regeln	Vortrag durch Moderation im Plenum	PPT (Folien 1-3)	Die Vorstellung kann entfallen, falls die Jugendlichen bereits mit der Moderation vertraut sind Die Spielregeln können auf die individuelle Situation angepasst werden. Wichtig: Der Workshop-Charakter soll hervorgehoben werden
Ziel: <i>Im Rahmen eines Quiz geben die Jugendlichen schnelle Einschätzungen zum Wahrheitsgehalt (Fakt oder Fake) von internetbasierten Schlagzeilen ab. So werden sie auf eine spielerische Weise an das Workshopthema Fake News herangeführt. Durch das unmittelbare Feedback im Quiz erfahren die Jugendlichen wie schwer es ist, Fake News ohne weitergehende Recherche von wahren Aussagen zu unterscheiden.</i>					
13 Min.	Einstieg I	In dieser Übung werden den Jugendlichen nacheinander fünf Schlagzeilen in einem Mentimeter-Quiz präsentiert. Die Jugendlichen	Internetbasiertes Quiz, in dem alle	PPT (Folie 4; Folien 5-9 dienen als	Für diese Übung ist eine stabile Internetverbindung elementar!

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		entscheiden, ob die jeweilige Behauptung der Wahrheit entspricht (Fakt) oder nicht (Fake). Die Moderation liest die Schlagzeilen im Mentimeter-Quiz zur besseren Verständlichkeit jeweils vor und erläutert im Nachgang, welche Geschichte sich hinter der jeweiligen Schlagzeile verbirgt. <i>Mögliche zwischengeschaltete Impulsfragen nach Stimmabgabe:</i> „Warum habt ihr bei dieser Schlagzeile so abgestimmt?“, Woher wusstet ihr, dass diese Schlagzeile ein Fakt / Fake ist?“	Jugendlichen gegeneinander antreten	<i>Hintergrundinformationen)</i> Vorbereitetes Mentimeter (Quiz-Software), je ein Endgerät pro Person	Das Quiz muss vorab in Mentimeter vorbereitet werden. Die Schlagzeilen und die entsprechenden Wertungen befinden sich ausgeblendet in der PPT. Die Schlagzeilen können bei Bedarf aktualisiert werden.
2 Min.	Zwischensicherung I	Fazit der Übung: Schlagzeilen dienen insbesondere dem Zweck, Interesse bei den Lesenden zu wecken. Ihr Informationsgehalt reicht jedoch oft nicht aus, um zu entscheiden, ob die Behauptung tatsächlich zutrifft. Aus diesem Grund sollte es vermieden werden, Rückschlüsse allein auf Grundlage von Schlagzeilen oder kurzen Posts in sozialen Medien zu ziehen. Stattdessen bedarf es gezielter Strategien zur Überprüfung von Informationen im Internet , die in diesem Workshop vermittelt werden.	Plenum, Vortrag durch Moderation	PPT (Folie 10)	
Ziel: Herstellen eines gemeinsamen Verständnisses der Begriffe Fake News und Falschinformation; Kennenlernen von drei Arten von Falschinformationen					
10 Min.	Einstieg II	Die Jugendlichen lernen drei Arten von Falschinformationen kennen, die im Internet große Verbreitung erfahren: 1. Erfundene Inhalte: Inhalte werden komplett gefälscht, Bilder oder Videos manipuliert		PPT (Folien 11-14)	Die Jugendlichen können eigene Beispiele beisteuern und diese den drei Arten zuordnen

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p>2. Inhalte, die in irreführender Weise in einen falschen Zusammenhang gestellt werden: Zitate, Bilder & Videos werden aus ihrem ursprünglichen Kontext gerissen und mit einer neuen (falschen) Behauptung verbreitet</p> <p>3. Unbelegte Behauptungen: Aussagen werden verbreitet, die einer detaillierten Überprüfung nicht standhalten</p>			
Ziel: Jugendliche erleben, dass Quelleninformationen hilfreich sind, um eine Einschätzung des Wahrheitsgehalts unbekannter Behauptungen vorzunehmen.					
15 Min.	Erarbeitungsphase I	<p>Die Jugendlichen werden tischweise - ohne davon zu wissen - in zwei Gruppen aufgeteilt, indem sie einen von zwei kurzen Texten zum Thema „Neuro-Enhancement“ erhalten (Arbeitsblatt I). Die Texte werden individuell und leise gelesen. Im Anschluss lautet der Arbeitsauftrag, die zentralen Aussagen im Plenum zu sammeln.</p> <p>Mit der Frage „<i>Welche Position vertritt der Text zur Einnahme von Substanzen, die die geistige Leistungsfähigkeit steigern?</i>“ gelingt der Einstieg in die Diskussion. Da sich beide Texte inhaltlich widersprechen, sollte ein Teil der Gruppe nicht mit der ersten Zusammenfassung einverstanden sein. Sobald der Widerspruch zwischen den beiden Texten deutlich wird, löst die Moderation die Situation auf und erläutert, dass sie zwei verschiedene Texte gelesen haben. Die Gruppen</p>	Einzelarbeit, anschließend Diskussion im Plenum	PPT (Folien 15-16) Arbeitsblatt I	<p>WICHTIG: eine Hälfte der Gruppe erhält Text 1, die andere Text 2. Die Jugendlichen sollen zunächst nicht realisieren, dass es zwei Textversionen gibt!</p> <p>Der Begriff <i>Neuro-Enhancement</i> muss ggfs. erklärt werden: Dabei geht es um die Verwendung von Substanzen, mit denen die Leistungsfähigkeit des Gehirns für eine begrenzte Zeit gesteigert werden soll.</p> <p>Zusätzlich müssen nach dem Hinzuschalten der Quellen ggfs. die Begriffe <i>Marketing</i>, <i>Charité Berlin</i> sowie <i>Neurologe</i> erklärt werden.</p>

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p>lesen anschließend den Text, den sie zuvor nicht gelesen hatten.</p> <p>Die Moderation erläutert, dass solche Widersprüche in der Wissenschaft der Normalfall sind, sich für Laien aber oft die Notwendigkeit ergibt zu entscheiden, welche Aussage sie eher für korrekt halten.</p> <p>Die Jugendlichen werden gebeten, Kriterien zu benennen, anhand derer sie beurteilen, welche der konkurrierenden Behauptungen korrekt sein könnte.</p> <p>Sobald jemand die Quelle als Kriterium erwähnt, schaltet die Moderation die in der Animation bislang ausgeblendeten Quelleninformationen hinzu. Die Jugendlichen diskutieren, inwiefern sich ihre Einschätzung der Texte nun geändert hat, und begründen ihre Einschätzung.</p> <p>Optional kann die Moderation die Jugendlichen herausfordern und fragen: „<i>Max Hoffmann arbeitet ja offenbar für eine Firma, die Lernpillen produziert. Er kennt sich doch mit Sicherheit genauso gut mit dem Thema aus, oder?</i>“</p>			
5 Min	Zwischen-sicherung II	Die beiden zentralen Merkmale werden zum Abschluss durch die Moderation identifiziert: Können & Wollen . Quellen müssen korrekte	Moderations-Vortrag im Plenum	PPT (Folie 17)	Hierbei handelt es sich um eine zentrale Erkenntnis des Workshops, die für die weiteren Übungen essentiell ist. In der

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p>Informationen geben <u>können</u>, weil sie das notwendige Fachwissen mitbringen (u.a. durch Beruf, Ausbildung oder Arbeitsgebiet zu erkennen) und <u>wollen</u>, anstatt Werbeabsichten zu verfolgen oder in anderen Interessenskonflikten zu stehen.</p> <p>Fazit dieser Übung: Wenn wir uns mit einem Thema nicht gut auskennen, helfen uns Quelleninformationen, eine Einschätzung über den Wahrheitsgehalt einer Behauptung vorzunehmen. Dabei ist es ratsam, sich auf vertrauenswürdige Quellen zu stützen. Das sind solche Quellen, die uns wahre Informationen geben können und wollen.</p>			<p>Regel verstehen Jugendliche das Merkmal „Können“ sehr schnell, das Merkmal „Wollen“ bedarf einer deutlichen Erläuterung. Die Foliennotizen dienen der Moderation als Gerüst.</p>
15 Min	Pause	Pause		PPT (Folie 18)	
<p>Ziel: Ausgehend von einem Informationsproblem (Ist der Konsum von Lebensmitteln mit dem künstlichen Süßungsmittel Aspartam u.U. gesundheitsschädlich?) üben die Jugendlichen, ihnen fremde Quellen im Hinblick auf ihre Kompetenz (Können) und Benevolenz (Wollen) zu bewerten. Dabei werden die Quelleninformationen in zwei verschiedenen medialen Erscheinungsformen (Social-Media Profil, Suchmaschinenergebnisseite) dargeboten.</p>					
5 Min	Einstieg III	<p>Die Moderation zeigt den Jugendlichen aspartamhaltige Lebensmittel (Kaugummi, Softdrink, zuckerreduzierte Marmelade) auf Folie oder in realiter und erkundigt sich nach Gemeinsamkeiten der Produkte. Sobald jemand darauf hinweist, dass alle Produkte zuckerfrei bzw. mit Zuckerersatzstoffen produziert werden, erläutert die Moderation, dass diese häufig den Süßstoff <i>Aspartam</i> verwenden. Dessen Konsum wird von der Europäischen Lebensmittelsicherheitsbehörde bei den üblichen</p>	Vortrag von Moderation	PPT (Folie 19)	<p>Durch die Herleitung mit zuckerfreien Produkten des täglichen Bedarfs wird ein Lebensweltbezug hergestellt.</p> <p>Durch die Kontextualisierung der Übung als Vorbereitung eines Referats wird der Fokus auf das Lösen einer Schulaufgabe aktiviert.</p>

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p>Expositionsmengen als unbedenklich eingestuft, im Internet jedoch oft als gesundheitsschädlich beschrieben.</p> <p>In der Übung sollen sich die Jugendlichen das Szenario vorstellen, dass sie ein Referat über den Konsum <i>aspartamhaltiger Lebensmittel</i> halten müssen. Hierzu dürfen sie ein Interview mit einem Experten führen. Die Moderation hat zu diesem Zweck bei Twitter einen Aufruf gestartet und drei Antworten erhalten. Alle drei stünden für ein Interview bereit, allerdings haben die Jugendlichen nur Zeit für ein Gespräch, so dass sie eine Auswahlentscheidung treffen müssen.</p> <p><i>Von wem versprechen sich die Jugendlichen korrekte Informationen? Welche Quelle erachten sie als vertrauenswürdig?</i></p> <p>Für die Entscheidung sollen die Jugendlichen die drei Profile mit Hilfe der Merkmale „Können“ und „Wollen“ einschätzen.</p> <p><u>Hintergrundinfo: Was ist Aspartam?</u> <i>Aspartam (E 951) ist ein kalorienarmer, künstlicher Süßstoff, der als Lebensmittelzusatzstoff in Produkten wie Erfrischungsgetränken, Süßwaren, Backwaren und Fertiggerichten verwendet wird. In der EU dürfen maximal 40 Milligramm Aspartam pro Kilogramm Körpergewicht zu sich genommen werden. Für einen 60 kg schweren Menschen gelten demnach mehr als 12 l (36 Dosen à 330 ml)</i></p>			<p>Der Begriff <i>Aspartam</i> muss vor dem Beginn der Übung geklärt werden, um ggf. bestehende Verständnisprobleme zu beheben. Inwiefern der Süßstoff schädlich für die Gesundheit ist, sollte erst zum Ende der Übungen erörtert werden.</p> <p>Vor der Übung sollten zusätzlich die beiden vor der Pause erarbeiteten Beurteilungsdimensionen Können und Wollen reaktiviert werden.</p>

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p>einer mit Aspartam gesüßten Diätlimonade als unbedenklich. Es besteht weiterhin Forschungsbedarf, ob und inwiefern Aspartam unerwünschte Nebenwirkungen hat. Bislang gibt es keine verlässlichen Studienergebnisse, die negative gesundheitliche Auswirkungen nachweisen konnten. Aspartam darf jedoch von Menschen mit der angeborenen Stoffwechselerkrankung Phenylketonurie nicht konsumiert werden</p> <p>Quelle: https://www.efsa.europa.eu/de/topics/topic/aspartame (Stand 30.03.2022).</p>			
25 Min	Erarbeitungsphase II	<p>Die drei Twitter-Profile werden nacheinander besprochen. Eine Person liest das jeweilige Profil und den Tweet vor, anschließend werden Begriffe geklärt und die Quelle wird auf den Dimensionen Können und Wollen beurteilt.</p> <p><i>Mögliche Impulsfragen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Welche Begriffe kennt ihr nicht? 2. Wie lautet eure Einschätzung zu dem Profil? Kann er/sie euch korrekte Informationen geben? 3. Will er/sie euch korrekte Informationen geben? 4. Wenn wir nun per Handzeichen abstimmen, mit wem würdet ihr das Interview führen? <p>Die Fragen 2-4 können mit farbigen Karten beantwortet werden. So müssen sich alle</p>	Plenum, gemeinsame Gruppendiskussion mit anschließender Abstimmung	<p>PPT (Folien 20-24)</p> <p>Optional: Pro Person farbige Karten in grün, gelb und rot</p>	<p>Einige Begriffe (Aspartam, Elterninitiative, BMEL, etc.) können unbekannt sein und sollten deshalb gemeinsam geklärt werden.</p> <p>Beim Vergleich der Profile müssen die Jugendlichen die Merkmale <i>Können</i> & <i>Wollen</i> separat voneinander einschätzen. Dadurch wird deutlich, dass sowohl Kompetenz (Können) als auch Benevolenz (Wollen) gegeben sein muss, damit die Quelle als vertrauenswürdig eingestuft werden kann.</p>

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p><i>Jugendlichen zu dem Profil positionieren und es lassen sich Folgefragen ableiten.</i></p> <p>Richtige Einschätzungen: Schneider: Können = Ja, Wollen = Nein Dahlmeier: Können = Nein, Wollen = Ja Yilmaz: Können = Ja, Wollen = Ja (→ beste Quelle)</p> <p><i>Detaillierte Einschätzungen der Dimensionen Können und Wollen befinden sich in den Foliennotizen</i></p>			
25 Min	Erarbeitungsphase III	<p>Das Szenario des geplanten Interviews wird weitergesponnen: Die Jugendlichen sollen sich nunmehr auf das Interview mittels einer Internetrecherche vorbereiten.</p> <p>Sie erhalten fünf Treffer als Auszug aus den Ergebnissen einer Suchmaschinenanfrage. Diese gilt es nun ebenfalls auf den Dimensionen Können und Wollen zu bewerten, um ausschließlich vertrauenswürdige Quellen für eine tiefergehende Recherche auszuwählen.</p> <p>Hierzu wird das Arbeitsblatt II ausgehändigt, auf welchem die Jugendlichen in Einzelarbeit die Suchergebnisse anhand der Merkmale <i>Können & Wollen</i> bewerten. In einem zweiten Schritt sollen sich die Jugendlichen mit ihren Sitznachbarn über ihre Einschätzungen austauschen.</p> <p>Zum Abschluss sollen die Jugendlichen ihre Einschätzungen der beiden Merkmale <i>Können</i> und <i>Wollen</i> zu einem Urteil der Vertrauenswürdigkeit für</p>	<p>Think-Pair-Share</p> <p>Online-Quiz</p>	<p>PPT (Folien 25-26, Folien 27-31 dienen als Hintergrundinformationen)</p> <p>Arbeitsblatt II</p> <p>Vorbereitetes Mentimeter (Quiz-Software)</p>	<p>Für diese Übung ist eine stabile Internetverbindung elementar!</p> <p>Das Quiz muss vorab in Mentimeter vorbereitet werden. Die Schlagzeilen und die entsprechenden Wertungen befinden sich ausgeblendet in der PPT.</p>

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		jedes Suchergebnis verdichten. Die Abfrage dieser Urteile erfolgt spielbasiert in einem Mentimeter-Quiz . Die Moderation leitet das Quiz und erläutert nach jedem Ergebnis ihre Einschätzung der Vertrauenswürdigkeit der jeweiligen Quelle. Sie erläutert dabei, ob und inwiefern die Merkmale <i>Können & Wollen</i> erfüllt sind.			
5 Min	Zwischen-sicherung III	<p>Nachdem das Quiz beendet ist, wird das Vorgehen bei der Bewertung und Auswahl von Suchergebnissen in seinen Teilschritten reflektiert. Die Methode wird von der Moderation als „<i>Finger Stillhalten</i>“ bezeichnet.</p> <p>Den Jugendlichen wird verdeutlicht, dass eine systematische Vorauswahl der Ergebnisse – wie sie künstlich in dem vorangegangenen Spiel stattfand – hilfreich und sinnvoll ist, da die Reihenfolge von Suchergebnissen durch intransparente Algorithmen bestimmt wird.</p> <p>Mit Hilfe des Webseiten-Namens sowie der Preview der Suchergebnisse lässt sich in der Regel bereits eine erste Einschätzung zur Vertrauenswürdigkeit einer Quelle vornehmen. Dadurch kann Zeit eingespart werden, die andernfalls für das Lesen unnötiger Artikel aufgebracht wird.</p>	Vortrag von Moderation	PPT (Folie 32)	<p>Mit der Methode <i>Finger Stillhalten</i> findet eine strategische Vorauswahl von Suchergebnissen statt. Die Strategie unterstützt Jugendliche dabei, ihre kognitiven und motivationalen Ressourcen auf vertrauenswürdige Quellen zu fokussieren.</p> <p>Die Methode „Finger Stillhalten“ ist angelehnt an die Methode „Click Restraint“ aus Wineburg, S., & McGrew, S. (2019). Lateral reading and the nature of expertise: Reading less and learning more when evaluating digital information. <i>Teachers College Record</i>, 121(11).</p>
45-60 Min		Pause		PPT (Folie 33)	
5 Min	Reflexion	Nach der Mittagspause resümiert die Moderation die bisherigen Inhalte des Workshops.	Vortrag von Moderation	PPT (Folie 33)	
Ziel: Falschinformationen werden im Internet vielfach ohne Quelleninformationen, z.B. in Form von Kettenbriefen oder als Posts in Social Media weitergeleitet. Dabei handelt es sich oft um emotionalisierende Behauptungen, die eine unmittelbare Reaktion provozieren sollen. Ziel der folgenden Lernsequenz ist, dass Jugendliche eine Strategie zur Prüfung solcher Behauptungen kennenlernen. Diese besteht darin, dass Jugendliche recherchieren,					

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
inwiefern die fragliche Behauptung durch unabhängige Quellen bestätigt oder falsifiziert wird. In diesem Zuge lernen Jugendliche auch Faktenchecker-Portale als digitale Werkzeuge kennen.					
15 Min.	Einstieg IV	<p>Die Moderation bettet die Übung in ein neues Szenario ein: Die Jugendlichen sollen sich vorstellen, dass sie eine WhatsApp-Nachricht von einem Freund namens Elias erhalten haben. Diese Nachricht enthält einen Screenshot von einem Instagram-Beitrag.</p> <p>Gemeinsam mit den Jugendlichen werden zunächst vier Fragen erörtert, um ein gemeinsames Verständnis für den Post zu erhalten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Welche Behauptung stellt der Post auf? 2. Was ist auf dem Foto zu sehen? 3. Wie fühlt ihr euch, wenn ihr so einen Post seht? 4. Wer oder was ist die Quelle? <p>Da die Quelle in diesem Post nicht genannt wird, sind die Strategien der Quellenbeurteilung hier zunächst nicht zielführend. Stattdessen gilt es zu recherchieren, ob die Behauptung durch unabhängige Quellen gestützt wird. Hierfür werden die zu prüfenden Behauptungen mit den W-Fragen ausdifferenziert:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wer hat den Beitrag gepostet oder das Foto gemacht? 2. Wo sollen die Vögel gestorben sein? 3. Wann sollen die Vögel gestorben sein? <p>Für die Recherche nach Antworten auf die W-Fragen werden im Plenum geeignete Suchbegriffe identifiziert.</p>	Diskussion im Plenum	<p>PPT (Folien 34-40)</p> <p>YouTube-Video (https://youtu.be/4SikjIIgqHU)</p>	Das gemeinsame Bestimmen der Suchbegriffe sichert, dass die Jugendlichen angemessene Suchfilter für ihre Recherche verwenden.

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		Die Moderation stellt den Jugendlichen zusätzlich Faktenchecker-Portale vor, die eine wertvolle Quelle bei der Überprüfung von Falschinformationen darstellen. Sie benennt als deutschsprachige Beispiele <i>Correctiv</i> und <i>Mimikama</i> . <i>Mimikama</i> wird mit einem kurzen YouTube-Video vorgestellt.			
25 Min	Erarbeitungsphase IV	<p>Die Jugendlichen beginnen anschließend in 2er- bis 3er-Teams mit der Recherche. Die Suchbegriffe <i>Vogeltod</i>, <i>Kroatien</i> und <i>5G</i> wurden vorab festgelegt. Die Moderation gibt den expliziten Hinweis, auf den Faktenchecker-Portalen nach Informationen zu der Behauptung zu suchen.</p> <p>In der Gruppenarbeitsphase sollen folgende Fragen stichpunktartig gelöst werden:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Wo ist das Foto aufgenommen worden?</i> 2. <i>Wann wurde das Foto aufgenommen?</i> 3. <i>Wer hat das Foto gemacht oder veröffentlicht?</i> 4. <i>Was ist auf dem Foto tatsächlich abgebildet?</i> 5. <i>Wie ist das passiert?</i> <p>Um die Ergebnisse miteinander zu vergleichen, treten die Jugendlichen nach 10-minütiger Arbeitsphase in einem Kahoot!-Quiz gegeneinander an und beantworten die auf dem Arbeitsblatt genannten Fragen.</p> <p>Nach dem Spiel fasst die Moderation zusammen, dass die Behauptung im Screenshot nicht korrekt ist. Die Jugendlichen sollen deshalb insbesondere bei einer unbekannten Quelle eine Überprüfung der Behauptungen vorzunehmen. Dabei können sie sich</p>	Gruppenarbeit & Online-Quiz	<p>PPT (Folien 41-42)</p> <p>Arbeitsblatt III</p> <p>Kahoot-Quiz</p>	<p>Für diese Übung ist eine stabile Internetverbindung elementar!</p> <p>Die Beantwortung der W-Fragen bietet den Jugendlichen Orientierung bei der Überprüfung der Gültigkeit der getätigten Behauptung.</p> <p>Mit dem Kahoot-Quiz wird eine Lernergebniskontrolle in einem spielerischen Setting umgesetzt.</p>

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		am journalistischen Zwei-Quellen-Prinzip orientieren.			
5 Min	Zwischensicherung	Die Jugendlichen sollen mögliche Antworten an ihren Freund Elias formulieren. Zum Abschluss wird auf die besondere Rolle von Messenger-Kommunikation bei der Verbreitung von Falschinformationen hingewiesen: <i>Auch wenn ich der Person, die mir eine Information weiterleitet, vertraue, sollte ich die Korrektheit der weitergeleiteten Behauptung stets kritisch prüfen.</i>	Plenum	PPT (Folie 43)	Die Übung schließt den Kreis zum Einstieg und legt die Möglichkeit nahe, auch im Alltag, Freunde über Fakes aufzuklären und so zur Eindämmung der Verbreitung von Fake News beizutragen.
10 Min		Pause			
Ziel: Falschinformationen werden häufig mit manipuliertem Bildmaterial als vermeintliche Belege verbreitet. Die Jugendlichen lernen Beispiele für manipulierte Bilder und Videos kennen und werden so für diese Täuschungsform sensibilisiert.					
15 Min	Einstieg V	Die Jugendlichen sollen in einer durch die Moderation geleiteten Diskussion erörtern, welche Rolle das Bild für die Glaubwürdigkeit der im Post getätigten Behauptung spielt. Hierzu kann die Moderation per Animation das Bild vom Post trennen und wieder hinzuschalten. Die Moderation erläutert, dass Fake-Produzenten um die Überzeugungskraft von Bildern wissen und diese daher gerne als vermeintlichen Beleg für die Falschinformationen verwenden. Möglicher Rückbezug des Instagram-Posts zur eingangs gezeigten Falschinformations-Kategorie „Falscher Zusammenhang“. Ein zweites Beispiel (Folie 40) zeigt ein gefälschtes Bild von Fridays for Future-Aktivist*innen (Kategorie „Erfundene Inhalte“). Die Jugendlichen werden	Plenum Gruppendiskussion	PPT (Folien 44-46) YouTube-Video (https://youtu.be/dLAjWtITpnY)	Durch die Reflexion der emotionalen Reaktion auf den Instagram-Post werden die Mechanismen von Fake-Posts nochmals unterstrichen. Die Jugendlichen realisieren zudem, dass sowohl Texte und Bilder als auch Videos verfälscht werden können. Solche Falschinformationen werden insbesondere in politischen Auseinandersetzungen bewusst eingesetzt.

Dauer (Min.)	Phase	Inhalt	Sozial-/ Aktionsform	Materialien/ Medien/ Werkzeuge	didaktisch-methodischer Kommentar
		<p>gebeten, die vermeintlichen Forderungen der Aktivisten vorzulesen und zu bewerten.</p> <p>Im Anschluss wird das Original-Foto als Vergleich hinzugezogen und erörtert, mit welcher Motivation die Fälschung erstellt worden sein könnte.</p> <p>Zum Abschluss dieses Abschnitts wird den Jugendlichen ein Deep Fake gezeigt. Nachdem die Jugendlichen ihre Eindrücke und Beobachtungen beschrieben haben, wird in der Gruppe erörtert, welche Gefahren von technisch manipulierten Videos ausgehen können.</p>			
Ziel: Rückblick auf den Workshop und Bahnung des Strategietransfers in das alltägliche Medienhandeln der Jugendlichen.					
25 Min	Reflexion & Ergebnissicherung	<p>Die Jugendlichen blicken auf den Workshop und die darin vermittelten Strategien zurück und ziehen Konsequenzen für ihren Alltag im Internet.</p> <p>Jeder Gruppentisch soll 2-3 zentrale Regeln zum Umgang mit Informationen aus dem Internet festhalten. Diese werden vorgestellt, bevor die Klasse in einer Abstimmung die wichtigsten 5 Klassenregeln zum <i>Umgang mit Informationen im Internet</i> festlegt.</p>	Think-Pair-Share	<p>PPT (Folien 47-48)</p> <p>Moderationskarten</p> <p>Tafel, Whiteboard, o.ä</p>	Die Übung räumt Zeit für eine kritische Reflexion der Inhalte ein und übersetzt die abstrakten Konzepte in konkrete Handlungsanleitungen für den Umgang mit Informationen im Internet.
8 Min	Reflexion	Für eine kurze Feedbackrunde die tauschen sich die Jugendlichen in ihren Tischgruppen darüber aus, was sie im Workshop am interessantesten oder hilfreichsten fanden, und einigen sich auf einen Punkt, den sie abschließend im Plenum teilen.	Gruppendiskussion Tisch-Blitzlicht	PPT (Folie 49)	Dieses Feedback muss sich nicht auf die Inhalte beziehen, sondern kann auch Feedback zu Methoden oder persönliche Reflexionen umfassen.
2 Min	Verabschiedung	Der Workshop wird beendet, abschließende Fragen werden beantwortet und der Gruppe wird gedankt		PPT (Folie 50)	Kontaktmöglichkeiten einräumen, um etwaige Rückfragen beantworten zu können.

Mentimeter

[Mentimeter](#) ist ein Webtool für Echtzeit-Feedback während einer Präsentation. Für die Erstellung eines Spiels ist eine Registrierung notwendig. In der kostenlosen Version kann ein Spiel entweder zwei Fragen (Multiple-Choice, Skalen, Ranking, offenes Feedback) oder fünf Quiz-Fragen mit bis zu sechs Antwortmöglichkeiten umfassen.

Für die Leitung eines Spiels ist ein eigenes Benutzerkonto notwendig. Die Moderation muss das Spiel selbst erstellen (in diesem Ablaufplan sind zwei Quiz vorgesehen) und muss den Jugendlichen den automatisch erstellten PIN-Code des Spiels zur Verfügung stellen. Die Jugendlichen loggen sich über ihre Endgeräte auf [menti.com](#) mit dem PIN-Code in das Spiel ein und können anschließend einzeln gegeneinander antreten. Die Moderation führt durch das Spiel und präsentiert den Jugendlichen die Fragen und Antwortoptionen über einen großen Bildschirm. Die Jugendlichen stimmen über ihre Endgeräte zu jeder Frage ab. Eine Rangliste nach Punkten kann an den gewünschten Stellen präsentiert werden, am Ende folgt ein Gesamtergebnis.

Kahoot

[Kahoot](#) ist ein Webtool, mit dem interaktive und spielerische Quiz und Umfragen erstellt werden können. Für die Erstellung eines Spiels ist eine Registrierung notwendig. Ein Spiel kann entweder Wahr-Oder-Falsch-Fragen oder Multiple-Choice-Fragen mit bis zu vier Antwortmöglichkeiten umfassen.

Für die Leitung eines Spiels ist eine Anmeldung oder Erstellung eines Benutzerkontos nicht nötig. Die Moderation kann das Spiel als Gast leiten und muss den Jugendlichen lediglich den automatisch erstellten PIN-Code des Spiels zur Verfügung stellen. Die Jugendlichen loggen sich über ihre Endgeräte mit dem PIN-Code in das Spiel ein und können anschließend einzeln oder als kleine Teams gegeneinander antreten. Die Moderation führt durch das Spiel und präsentiert den Jugendlichen die Fragen und Antwortoptionen für alle über einen großen Bildschirm. Die Jugendlichen stimmen über ihre Endgeräte zu jeder Frage ab. Nach jeder Frage wird eine Rangliste nach Punkten präsentiert, am Ende werden die drei Erstplatzierten des Spiels verkündet.