



**FAKE
OFF!**

TRAININGSMATERIAL

FÜR JUGENDARBEITERINNEN, TRAINERINNEN UND LEHRERINNEN

ÜBUNGEN, SPIELE, TIPPS & TRICKS ZUR FÖRDERUNG
DIGITALER KOMPETENZ UND DIGITALEN WOHLBEFINDENS
VON JUGENDLICHEN IN ZEITEN VON FAKE NEWS



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.

Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979



www.fake-off.eu

Erstellt von

Dr. Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)
Barbara Buchegger (ÖIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (ÖIAT/Saferinternet.at)
Thomas Doppelreiter (LOGO jugendmanagement)

Beiträge von

Stefano Modestini (GoEurope)
Javier Milán López (GoEurope)
Alice M. Trevelin (Jonathan Cooperativa Sociale)
Dario Cappellaro (Jonathan Cooperativa Sociale)
Marisa Oliveira (Future Balloons)
Vítor Andrade (Future Balloons)
Clara Rodrigues (Future Balloons)
Michael Kvas (bit schulungcenter)
Laura Reutler (bit schulungcenter)
Sarah Kieweg (bit schulungcenter)

Grafikdesign von

Marcel Fernández Pellicer (GoEurope)



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.

Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979



4. Intellektueller Output

Trainingsmaterial

für JugendarbeiterInnen, TrainerInnen und LehrerInnen

Übungen, Spiele, Tipps & Tricks zur Förderung digitaler Kompetenz und digitalen Wohlbefindens von Jugendlichen in Zeiten von Fake News

Erstellt von

Dr. Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)
Barbara Buchegger (ÖIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (ÖIAT/Saferinternet.at)
Thomas Doppelreiter (LOGO Jugendmanagement)

Im Rahmen des Projekts „Fake OFF! Fostering Adolescents’ Knowledge and Empowerment in Outsmarting Fake Facts“

www.fake-off.eu

Dezember 2019

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission kofinanziert. Diese Publikation spiegelt die Sichtweise der AutorInnen. Die Europäische Kommission trägt somit keine Verantwortung für sämtliche eventuelle Verwendung der beinhalteten Informationen.
Projekt-Nr.: 2017-3-AT02-KA205-001979

bit schulungcenter
member of bit group

LOGO!
JUGENDMANAGEMENT

1100001
oiat
Österreichischer Institut für Jugendberufshilfe

 **JONATHAN**
COOPERATIVA SOCIALE

 **GoEurope**

**FUTURE
BALLOONS**
we take you higher!

VEEP
EUROPE



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
Vorwort	7
1. Junge Menschen als Social-Media-NutzerInnen	8
2. Fake News: Neueste Trends und Technologien	9
2.1. Konsum von Online-Medien	9
2.2. Influencer, YouTuber, Instagramer	10
2.3. Fake News & gefälschte Reichweite	11
2.4. Algorithmen & Werbung	12
2.5. Kettenbriefe	12
2.6. Von Propaganda über Hoaxes bis hin zu Fake News	13
2.7. Filterblasen	16
2.8. Deepfake	17
2.9. Tipps für JugendarbeiterInnen	18
3. Schlüsselkompetenzen für junge Menschen im Zeitalter von Fake News	20
3.1. Digitale Kompetenz	20
3.2. Digitales Wohlbefinden.....	21
3.3. Das Drei-Stufen-Modell zur Förderung der digitalen Kompetenz und des digitalen Wohlbefindens	22
3.4. SCHRITT 1. Stärkung der digitalen Kompetenz.....	23
3.5. SCHRITT 2. Neue Gewohnheiten schaffen	38
3.6. SCHRITT 3. Neue Gewohnheiten im täglichen Leben anwenden	43
4. Ausbildung junger Menschen in Schlüsselkompetenzen	44
4.1. Übungen und Spiele	44
SCHRITT 1: Stärkung der digitalen Kompetenz	45
4.1.1. Aufwärm-Quiz	45
4.1.2. Irreführende Konten finden und melden.....	46
4.1.3. Hoax-Fabrik: dem Übel auf der Spur	47
4.1.4. Warum & was in Horrorfilmen	49
4.1.5. Social Network Training für Jüngere	50
4.1.6. Suchroutinen für Jüngere.....	51
4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!	52
4.1.8. Erstellung glaubwürdiger & gefälschter Beiträge	53
4.1.9. Lasst uns Fake-Autoren werden!.....	54
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?.....	55
4.1.11. Influence me!	57
4.1.12. Sag mir, was du letztes Wochenende gemacht hast.....	58

4.1.13.	K-W-L-Charts.....	59
4.1.14.	Die Motive hinter Fake News	60
4.1.15.	Fake News aufspüren	62
4.1.16.	Emotionen und Fake News	63
4.1.17.	Wie wir online (re)agieren	64
4.1.18.	Wie wir online (re)agieren - Emoji-Karten	65
4.1.19.	8P Puzzle	67
4.1.20.	Was ist was? Abgleich von Fehl- und Desinformation	69
4.1.21.	Fake News aufdecken: Element für Element	72
4.1.22.	Lauft für die richtige Antwort!	74
4.1.23.	Selfie	75
4.1.24.	Akkordeon-Kommunikation	76
4.1.25.	Touchscreen	77
4.1.26.	Wusstest du das?	78
4.1.27.	Vorher und nachher	79
4.1.28.	Nachrichtengewitter	81
4.1.29.	Bist du online?	82
4.1.30.	Fake News über etwas in meiner Nähe	83
4.1.31.	YouTuber für einen Tag	85
4.1.32.	Was ist los?	86
4.1.33.	Stille Post (chinese whispers)	87
4.1.34.	Von einem Detail	88
4.1.35.	Stille Post mit Zeichnungen (chinese drawings)	89
4.1.36.	Der unzuverlässige Nachrichtenreporter.....	91
4.1.37.	Fake News Bingo	91
4.1.38.	Echt oder gefälscht?.....	92
4.1.39.	Was können wir von Satire lernen?	93
4.1.40.	Kenne deine Vorurteile!	94
4.1.41.	Berufe.....	95
4.1.42.	Was für ein Bild! (1)	96
4.1.43.	Was für ein Bild! (2)	98
4.1.44.	Wer will Millionär?!	99
SCHRITT 2.	Neue Gewohnheiten schaffen	100
4.1.45.	Ein Tag ganz anders: meine Aufzeichnungen	100
4.1.46.	Ein Tag ganz anders 2: die Herausforderung	101
4.1.47.	Einfrieren	103
4.1.48.	Fake News Handball.....	104
4.1.49.	Ideen gegen Fake News sammeln	104

4.1.50.	Schlechte Gewohnheiten erraten	105
4.1.51.	Gewohnheiten ändern	107
4.1.52.	Änderung des Online-Verhaltens.....	109
4.1.53.	Die Gewohnheiten Deines Vorbilds	110
4.1.54.	Schlechte Gewohnheiten ersetzen.....	112
4.1.55.	Ethisches Online-Verhalten	113
4.1.56.	Kritisches Denken.....	115
4.1.57.	Hör einfach zu!.....	116
4.1.58.	Der Online-Verhalten-Stop-Dance	118
4.1.59.	Mein SOCIAL MEDIA USER aus der Vergangenheit...und Zukunft! 120	
4.1.60.	Bist du da?	122
4.1.61.	Gesunde Kommunikation	124
4.1.62.	Medizinische Gebrauchsinformation.....	125
4.1.63.	Medien-Tagebuch	127
4.1.64.	Verbreite ein Gerücht!	128
4.1.65.	Lieber mal nachdenken!	129
4.1.66.	Finde den Fake!.....	131
SCHRITT 3:	Neue Gewohnheiten im täglichen Leben anwenden.....	134
4.1.67.	Fake News online bekämpfen - Meine Antwortensammlung	134
4.1.68.	Mein News-Detektor-Update oder der „Quellen-Check-Tag“	135
4.1.69.	Mein Filterblasen-Update	136
4.1.70.	Fake News melden.....	137
4.1.71.	Ja, ich kann!	138
4.2.	Kombination von Übungen in verschiedenen Zeitrahmen	141
4.2.1.	Eine zweistündige Session	141
4.2.2.	Eine halbtägige Session.....	143
4.2.3.	Eine ganztägige Session	144
4.2.4.	Eine Woche Fake News.....	145
4.3.	Arbeiten mit der FAKE OFF! App.....	145
4.3.1.	Wir verteidigen uns gegen Fake News (1 Stunde)	146
4.3.2.	Unsere Schule wird immun gegen Fake News (1 Monat).....	147
4.3.3.	Gruppenherausforderung (1 Stunde).....	148
4.3.4.	Fake News-Rally (1 Stunde).....	149
4.4.	Überprüfung des Schulungsmaterials	150
4.4.1.	Allgemeine Informationen.....	150
4.4.2.	Feedback zu den Übungen	151
4.4.3.	Gesamtevaluierung.....	158

4.4.4. Profil der Befragten.....	159
5. Anhang 1. Weiterführende Literatur.....	162
6. Anhang 2. Vorlage für die Übungen	163
7. Anhang 3. Informationen zum Projekt FAKE OFF!	164

Vorwort

Dieses Trainingsmaterial wurde als 4. Intellektueller Output im Rahmen des Projektes Fake OFF! (Fostering Adolescents' Knowledge and Empowerment in Outsmarting Fake Facts) – zur Förderung des Bewusstseins und der digitalen Kompetenz junger Menschen erstellt. Das Ziel des Trainingsmaterials ist es, JugendarbeiterInnen und LehrerInnen in die Lage zu versetzen, junge Menschen in ihrem individuellen Lernprozess im Kontext der digitalen Kompetenz zu unterstützen. Dieses Trainingsmaterial wurde in Übereinstimmung mit dem allgemeinen didaktischen Konzept des Projekts (Intellektueller Output 1) und der App für Jugendliche (Intellektueller Output 3) entwickelt. Es zielt darauf ab, die Kompetenzen der PädagogInnen im Bereich der absichtlichen digitalen Fehlinformation zu fördern und die Kompetenzen von LehrerInnen und TutorInnen in Bezug auf digitale Lernsysteme und -plattformen zu verbessern. Um sicherzustellen, dass das Trainingsmaterial den Bedürfnissen der Zielgruppe entspricht, wurden die Ergebnisse aus der Aktivität des Learning-Teaching-Training-Events mit JugendarbeiterInnen in der Erstellung des Trainingsmaterials berücksichtigt. Ebenso wurde die Evaluierung und das Feedback von JugendarbeiterInnen auf die entwickelten Methoden miteinbezogen.

Das Trainingsmaterial ist eine neue Ressource im Bereich der Medienpädagogik in der Jugendarbeit, da es noch nicht viel derartiges Material gibt. Dieses Material ist in fünf Sprachen verfügbar: Deutsch, Portugiesisch, Spanisch, Italienisch und Englisch. Viele JugendarbeiterInnen und LehrerInnen aus Europa haben zur Entwicklung des Trainingsmaterials beigetragen und ihr Feedback wurde in die endgültige Version dieses Dokuments eingearbeitet.

Um die Wirkung zu erhöhen, ermutigen wir unsere LeserInnen, das Trainingsmaterial in einem breiten Bildungsumfeld zu verwenden und Informationen über die Projektergebnisse zu teilen: Ein allgemeines didaktisches Konzept zur Förderung der digitalen Kompetenz in der Jugendarbeit, eine App für junge Menschen, die spielerische Unterrichtsaktivitäten und ein Tutorial zu Fake News enthält; die Website fake-off.eu für JugendarbeiterInnen mit Zugang zu didaktischem Material und aktuellen Informationen und schließlich das Trainingsmaterial selbst. Wir erwarten, dass das Material von JugendarbeiterInnen und LehrerInnen in den fünf Projektländern – Österreich, Deutschland, Italien, Portugal und Spanien – und darüber hinaus genutzt wird.

Das Trainingsmaterial steht weltweit zum Download zur Verfügung. Es kann in andere Sprachen übersetzt und für andere Bildungskontexte außerhalb der Jugendarbeit angepasst werden.

Die weitere Nutzung dieses Materials ist mit Quellenangabe erlaubt.

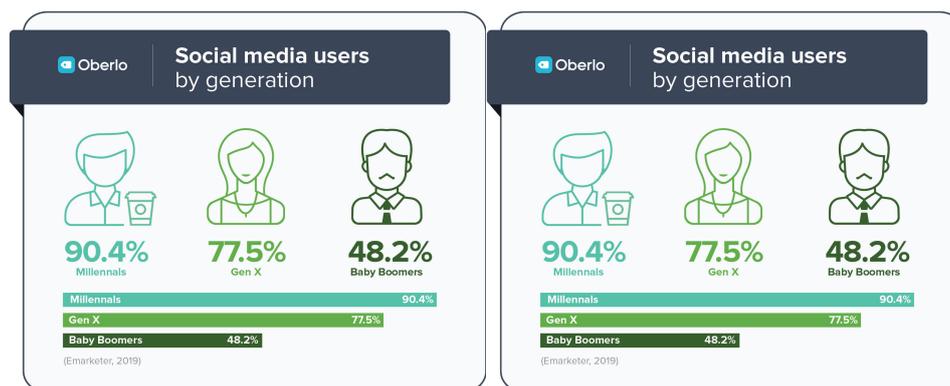
Das Projekt FAKE OFF! wurde durch das Erasmus+ Programm der Europäischen Union, Key Action 2 – Strategic Partnerships, kofinanziert.

1. Junge Menschen als Social-Media-NutzerInnen

Der „Global Digital Statshot-Report“ vom Juli 2019 zeigt, dass es derzeit weltweit 3,5 Milliarden Social-Media-NutzerInnen gibt, was etwa 46 % der gesamten Weltbevölkerung entspricht, und diese Zahl steigt weiterhin¹. Die NutzerInnen von Internet und Social Media stammen aus den nachfolgenden Generationen – in aufsteigenden Zahlen:

- Baby Boomers (geboren zwischen 1944 und 1964)
- Generation X (1965 - 1979)
- Generation Y, oder Millennials (1980 und 1994)
- Generation Z (geboren zwischen 1995 und 2010)
- Generation Alpha, oder die iGeneration (geboren zwischen 2011 und 2025)

Während die Millenials im Vergleich zu früheren Generationen die aktivsten NutzerInnen sind (90,4 % im Vergleich zu 77,5 % der Generation X und 48,2 % der Baby Boomer), gibt es klare Signale, dass die Generation Z und die Generation Alpha sie in ihrer Häufigkeit der Social-Media-Nutzung überholen werden.



Quelle: Social Media Marketing-Statistik, oberlo.com

Generation Z und Generation Alpha können sich nicht an das Leben vor dem Internet und Social Media erinnern. Generation Alpha - die Kinder der Millenials - wächst mit Sprachassistenten, wie z.B. Siri, Alexa, Google Assistant und künstlicher Intelligenz auf. Sie werden als „digitale Integrierten“² bezeichnet, da sie Technologie in ihren Alltag integrieren und auf natürlichste Weise mit künstlicher Intelligenz interagieren.

Die junge Generation benötigt einen neuen Bildungsansatz und neue Fähigkeiten. Wie die WissenschaftlerInnen betonen, ist der richtige Weg, die jungen Alphas zu unterrichten, die Entwicklung ihres kritischen Denkens und ihrer Kompetenz im Problemlösen³. Auch wenn ihr Wissen über die Technologie das der vorherigen Generationen übertrifft, wird es für die Generation Alpha und ihre Kinder wichtig sein, Informationen und Entscheidungen auf der Grundlage ihres persönlichen und individuellen kritischen Denkens zu treffen. Schnelles Denken, Kreativität

¹ <https://wearesocial.com/blog/2019/07/global-social-media-users-pass-3-5-billion>

² <https://interestingengineering.com/generation-alpha-the-children-of-the-millennial>

³ *ibid.*

und Teamarbeit ermöglichen es ihnen, mögliche Lösungsalternativen nach verschiedenen Gesichtspunkten zu analysieren und mit fortgeschrittener künstlicher Intelligenz zu leben. In dieser Hinsicht wird noch profundes Lernen erforderlich sein, um neuer Technologie und ihren neuesten Trends zu begegnen, was Gegenstand des nächsten Kapitels ist.

2. Fake News: Neueste Trends und Technologien

Als 2004 das so genannte „Web 2.0“⁴ ausgerufen wurde, konnte sich niemand vorstellen, dass diese neue Technologie, die die „schreibgeschützten“ Web 1.0-Websites ersetzt, es den Menschen ermöglicht, in einem nie dagewesenen Umfang Inhalte zu erstellen, zu teilen, zusammenzuarbeiten und zu kommunizieren. Zwischen 2004 und 2019 stieg die Zahl der InternetnutzerInnen von 745 Millionen auf 4,39 Milliarden⁵ und sie wächst monatlich weiter. Heutzutage ist das Internet aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Wir surfen ganz natürlich auf unseren Smartphones in sozialen Netzwerken, teilen Bilder unserer Mahlzeiten und suchen nach Informationen, wann immer wir sie brauchen. Das Internet ist für die Mehrheit der Weltbevölkerung allgegenwärtig geworden.

2.1. Konsum von Online-Medien

Begriffe wie „Smombies“⁶ und „Generation Head Down“ entwickelten sich, um die Phänomene zu beschreiben, die mit der ständigen Erreichbarkeit der NutzerInnen und dem kontinuierlichen Informationsfluss verbunden sind. Da wir das Smartphone als treuen Begleiter auf dem Schulweg oder bei der Arbeit immer dabei haben, reicht es, die Hand in die Tasche zu stecken und wir können aus einer unendlichen Sammlung unsere bevorzugten Informationen herauspicken.

Informationen zu aktuellen Themen werden, laut der österreichischen Studie „Gerüchte im Netz“ von Saferinternet.at aus dem Jahr 2017, heute hauptsächlich in den sozialen Netzwerken konsumiert. Es handelt sich dabei nicht mehr nur um klassische Nachrichtenseiten, die z.B. Facebook als Plattform nutzen, um NutzerInnen auf ihre Website zu bringen, sondern um Beiträge, die von anderen NutzerInnen geteilt und kommentiert werden.

Insbesondere Jugendliche zwischen 11-17 Jahren nutzen nicht mehr Facebook, sondern setzen vor allem auf bewegte Bilder und Videos wie Instagram oder TikTok, um sich zu informieren. Es ist heute selbstverständlich, dass man Bilder und Infografiken einsetzen muss, um die Aufmerksamkeit der NutzerInnen zu erregen. Untersuchungen der Social Media Management Plattform Buffer haben ergeben, dass Tweets mit Bildern 18 % mehr Klicks, 89 % mehr Likes und 150 % mehr Retweets erzielen. Ähnlich verhält es sich mit Online-Inhalten: Das

⁴ CIO: Fast Forward 2010 – The Fate of IT, 2004 – The Year of Web Services.

⁵ <https://www.internetworldstats.com/emarketing.htm>

⁶ <http://www.bbc.co.uk/learningenglish/thai/features/the-english-we-speak/ep-180402>

Analysewerkzeug Buzzsumo entdeckte, dass Menschen mehr als doppelt so häufig einen Artikel mit einem Bild teilen als einen ohne⁷.

Heutzutage ist YouTube das relevanteste Werkzeug⁸ für junge Leute, um nach Nachrichten zu suchen. Junge Leute nutzen beispielsweise Google nur für eine schnelle Recherche, aber wenn sie tiefer gehen wollen, dient YouTube als das Medium ihrer Wahl.

Neben YouTube ist Instagram, zumindest in Österreich, das einzige Medium, das ein stetiges Wachstum verzeichnet. In den so genannten „Stories“ laden Privatpersonen und auch Nachrichtenportale Videos von maximal 30 Sekunden hoch, die nach 24 Stunden wieder verschwinden. Diese kleinen Informationsschnipsel sind ein klassisches Symptom für unsere schnelllebige digitale Welt.

Auch die Relevanz der Inhalte hat sich im Laufe der Zeit verändert. Junge Menschen beschäftigen sich in der digitalen Welt heute vor allem mit Themen wie Gesundheit, Sport, Ernährung und Diäten oder ihrem Selbstbild. Alle wichtigen Themen für die Jugend sind im allgemeinen didaktischen Konzept von FAKE OFF! auf Seite 16 umrissen.

2.2. Influencer, YouTuber, Instagramer

Wer stellt die Nachrichten ins Internet? In der Vergangenheit waren es vor allem die klassischen Medien der großen Verlagshäuser. Heute sind es vor allem Einzelpersonen. Einige sind als Einzelunternehmen tätig, aber viele sind Teil größerer Medienunternehmen, mit professionellem Marketing. Es ist wichtig zu verstehen, dass junge Menschen heute nicht bestimmte thematische Kanäle wählen, sondern ihren digitalen Vorbildern folgen. Dadurch kann es passieren, dass z.B. politische Informationen plötzlich zwischen Gesangsvideos konsumiert werden. Ein sehr populäres Beispiel dafür war die deutsche YouTuberin Rezo im Jahr 2019, die kurz vor der Wahl ein fast einstündiges Video⁹ veröffentlichte, in dem die größten Parteien in Deutschland in fast 200 Punkten inklusive Quellen kritisiert wurden.

Der Fachbegriff für diese Ideale ist „Influencer“¹⁰. Also, jemand, der andere Menschen auf die eine oder andere Weise beeinflusst. Im Grunde ist das nichts Neues. Früher war es ein Schauspieler, eine berühmte Musikerin oder manchmal ein/eine NachbarIn von nebenan. Heute sind es Menschen, die ihre eigenen digitalen Kanäle haben, um Produkte zu verkaufen.

„YouTuber“ oder „Instagramer“ – die Berufswünsche junger Menschen kommen nicht von irgendwo her, sondern ergeben sich aus der Tatsache, dass sie heute auf diese Weise angesprochen werden.

⁷ <https://info.lse.ac.uk/staff/divisions/communications-division/digital-communications-team/assets/documents/guides/A-Guide-to-Writing-Engaging-Content.pdf>

⁸ <http://www.jugendinternetmonitor.at/>

⁹ https://de.wikipedia.org/wiki/Die_Zerst%C3%B6rung_der_CDU

¹⁰ <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/influencer>

Internet-Prominente wie Felix Kjellberg (PewDiePie¹¹ 70 Mio. YouTube-Abonnenten) oder Kimberly Noel Kardashian West (Kim Kardashian¹² 144 Mio. Instagram-Abonnenten) schaffen es fast täglich mit ihren Videos und Bildern auf die Smartphones von Kindern und Jugendlichen. Daher ist es verständlich, dass Jugendliche dann den Wunsch haben, derart berühmt zu werden.

Einige lokale Influencer aus verschiedenen Ländern:

Deutschsprachiger Raum

Bianca Claßen mit BibisBeautyPalace (5,6+ Mio. YouTube-Abonnenten):
<https://www.instagram.com/bibisbeautypalace/?hl=de>

Spanien

El Rubius (35+ Mio. Abonnenten auf YouTube):
<https://www.youtube.com/channel/UCXazgXDIYyWH-yXLAkcrFwx>
Dulceida (2,6+ Mio. Anhänger auf Instagram):
<https://www.instagram.com/dulceida/>
Paula Gonu (1,9+ Mio. Anhänger bei Instagram):
<https://www.instagram.com/paulagonu/>
El Cejas (1,7+ Mio. Anhänger bei Instagram):
https://www.instagram.com/elcejass___/

Italien

CutiePieMarzia (7+ Mio. Abonnenten bei Youtube; 6,1 Mio. Follower bei Instagram):
<https://www.instagram.com/itsmarziapie/?hl=it>
Anima (3+ Mio. Abonnenten auf Youtube):
https://www.youtube.com/channel/UCHZl_sLI4kGZSkpBrWb_aQ
Chiara Ferragni (17,1+ Mio. Anhänger auf Instagram):
<https://www.instagram.com/chiaraFerragni/?hl=it>

Der Einfluss dieser so genannten „Influencer“ auf die Jugendlichen zeigt sich in den Produkten, die sie kaufen (BibisBeautyPalace hat eine eigene Shampoo-Marke¹³) und natürlich in den Informationen, die sie zitieren und wie sie diese zitieren. Diese für ältere Generationen fremde digitale Welt mit eigener Sprache ist heute tief im Alltag der Kinder und Jugendlichen verankert. Daher ist es wichtig, darüber Bescheid zu wissen, um damit umgehen zu können.

2.3. Fake News & gefälschte Reichweite

Es ist offensichtlich, dass in der digitalen Welt falsche Informationen bewusst gestreut werden. Nichts verbreitet sich leichter als hochemotionale Inhalte, die sogar tagesaktuell zu sein scheinen. So kommt es vor, dass plötzlich politische

¹¹ https://www.youtube.com/channel/UC-IHJZR3Gqxm24_Vd_AJ5Yw

¹² <https://www.instagram.com/kimkardashian/?hl=de>

¹³ <https://www.bilou.de/>

Themen aufgegriffen werden, wie es mit dem EU-Artikel 13/17¹⁴ geschehen ist, wo es schwierig war, zwischen Wahrheit und Fake News zu unterscheiden.

Wie aber messen sich die Influencer selbst, bzw. wie werden sie gemessen? Hier geht es um die Reichweite, d.h. um Likes und Interaktionen. Je mehr AbonnentInnen jemand hat, je öfter ein Bild gefällt, desto mehr Wert hat die eigene digitale Meinung. Dass diese Likes oft nicht echt sind, sondern bezahlt werden, spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle. Es kommt auch vor, dass ein/e InstagramerIn mit mehreren Millionen Abonnenten nur einige hundert Likes und Kommentare zu geposteten Bildern bekommt. Soviel zum Wert der Meinung und dem Wert von digitalen Likes.

2.4. Algorithmen & Werbung

Viele Fake News erreichen in Windeseile eine große Reichweite. Oft spricht man dabei von einem viralen Effekt. Soziale Netzwerke nutzen Algorithmen, die den NutzerInnen die richtigen Informationen zur richtigen Zeit anzeigen. Das funktioniert manchmal besser und manchmal schlechter. Da Fake News aber oft absichtlich hochemotionale Inhalte streuen, die oft auch noch mit Werbegeldern unterstützt werden, tragen Algorithmen zu einer weiteren Verbreitung ebendieser bei.

Gerade große soziale Netzwerke leben davon, dass Unternehmen Geld für Werbung ausgeben. So können gezielt beworbene Artikel schnell an Reichweite gewinnen, was dann dem Werbetreibenden entsprechend in Rechnung gestellt wird. Auch wenn immer wieder versucht wird, diesen Algorithmus so zu verbessern, dass nur „wirklich“ relevante Informationen angezeigt werden, erzeugen Fake News immer hohe Reichweiten und landen schließlich auf unserem Smartphone, aber auch auf dem von Kindern und Jugendlichen.

2.5. Kettenbriefe

Ein prominentes Beispiel für die Verbreitung von Fake News im Umfeld von Jugendlichen sind sogenannte Kettenbriefe¹⁵. Das sind kurze Nachrichten, die in der Regel mit der Aufforderung verschickt werden, sie an eine bestimmte Mindestanzahl von anderen Personen weiterzuleiten. Der Inhalt dieser Nachrichten kann unterschiedlich sein und beinhaltet meist Warnungen (z.B. „Vorsicht vor Person XY, sie wird dir einen Virus schicken, leite diese Nachricht an x Personen weiter“), Drohungen (z.B. „Deine Mutter stirbt, wenn die Nachricht nicht weitergeleitet wird“) und Belohnungen (z.B. „Du kannst ein iPhone X gewinnen, wenn du diese Nachricht an x Personen weiterleitest“).

Um einen Überblick über aktuelle Kettenbriefe zu erhalten, finden Sie auf dieser Website einige Beispiele:

¹⁴ https://www.youtube.com/results?search_query=article+13

¹⁵ <https://www.saferinternet.at/projekte/kettenbrief-handy/>

<https://www.geekysplash.com/25-hilarious-whatsapp-hoax-texts-and-forwarded-messages/>

Auch wenn es für kritische DenkerInnen oft lächerlich erscheint, ist es wichtig, dass solche Inhalte ernst genommen werden, wenn sie Ihnen gezeigt werden. Für Kinder sind diese Kettenbriefe eine digitale Realität, mit der sie täglich konfrontiert werden können. Umso wichtiger ist es, sie zu ermutigen, die Briefe nicht mehr zu verschicken und mit erwachsenen AnsprechpartnerInnen und Gleichaltrigen zu diskutieren. Saferinternet.at hat sogar ein Projekt namens „Kettenbrief-Handy“ initiiert, eine Telefonnummer, an die Kinder und Jugendliche empfangene Kettenbriefe verschicken können. Das Ziel des Projektes ist es, die Verbreitung von Kettenbriefen zu stoppen, indem man den Kindern sagt, dass dieser Service genauso viel zählt wie das Versenden des Briefes an 20 Personen (was normalerweise die Anzahl der Personen ist, an die man Kettenbriefe versenden muss, um zu verhindern, dass schlimme Dinge passieren).

2.6. Von Propaganda über Hoaxes bis hin zu Fake News

Propaganda beschreibt eine Information, die nicht objektiv ist und versucht, Menschen zu beeinflussen, damit sie in einer bestimmten Weise denken. In diesem Sinne ist es nicht überraschend, dass Propaganda kein neues Phänomen ist. Wann immer mächtige Menschen im Laufe der Geschichte Einfluss auf ein bestimmtes Thema nehmen wollten, wurde irgendeine Form von Propaganda benutzt. Es gibt Hinweise darauf, dass schon im alten Rom Antonius, Nero und Claudius Opfer von Fake News-Kampagnen ihrer politischen Gegner waren. Diese wurden entweder von Historikern in Umlauf gebracht, die unehrliche Berichte über Verhaltensweisen von Politikern schrieben, die zum Teil auch heute noch geglaubt werden (wie Geschichten über Nero und den großen Brand von Rom). Diese Berichte wurden sogar auf Münzen gedruckt, um deren Verbreitung zu sichern.

Auch wenn der Begriff ursprünglich ein neutraler Begriff war, der während der Reformation vor allem im religiösen Kontext verwendet wurde, wurde in den letzten 100 Jahren Propaganda immer mehr mit Manipulation und voreingenommener Kommunikation in Verbindung gebracht. Ein frühes Beispiel für Propaganda, das in einigen rechten und antisemitischen Gruppen noch immer existiert, sind die „Protokolle der Weisen von Zion“. Dieser antisemitische Text wurde erstmals 1903 in Russland veröffentlicht und ist eine Mischung aus Plagiat, Satire und Hass auf das jüdische Volk. Teile dieses Werkes gehen auf einen satirischen Text über die französische Politik im 19. Jahrhundert von Maurice Joly und einen antisemitischen Roman von Hermann Goedsche zurück. Er stellte Juden als arrogant und korrupt dar, bereit, alles zu tun, um Macht und Einfluss zu gewinnen. Obwohl sich der Text bereits Anfang der 1920er Jahre als Fälschung erwies, benutzten Hitler und die Nazis ihn, um das jüdische Volk zu diffamieren. Es wurde in Reden verwendet, in ‚Mein Kampf‘ erwähnt und sogar in Schulen gelehrt.

Ein weiterer Zweig in der Geschichte der Fake News sind sogenannte Hoaxes. Der amerikanische Showman P.T. Barnum wurde Anfang des 19. Jahrhunderts sehr berühmt, indem er überall auf der Welt seltsame Exponate kaufte, um sie in

seinem Wanderzirkus zu präsentieren – wie die sogenannte „Fidschi-Meerjungfrau“. Er wusste, dass seine Exponate gefälscht waren, aber sensationshungrige Menschen bezahlten den Eintritt, um sie zu sehen und taten so, als wären sie echt, weil sie nicht zugeben wollten, dass sie getäuscht wurden. Dieser Zirkus kam sogar nach Europa, um Herrschende wie Queen Victoria und den russischen Zaren zu besuchen. Der Dichter Edgar Allen Poe schrieb einen Hoax (hauptsächlich als Rache) für die Zeitung ‚The Sun‘, indem er sich als Ballonfahrer Monck Mason ausgab, der angeblich in einem Heißluftballon den Atlantik überquerte. Die Zeitung veröffentlichte den Artikel, aber zwei Tage später wurde er zurückgezogen.

Ein Bestandteil von Hoaxes, welcher auch ein großer Teil von Fake News ist, ist die Parodie. Auch wenn sie nicht direkt intendieren, Fake News zu verbreiten, liefern sie Nachrichten, die nah genug an realen Geschehnissen sind. Unter diesen Umständen werden diese ab und zu als wahr eingeschätzt und geteilt. Ein sehr prominentes Beispiel ist die „Steinlaus“, die der deutsche Humorist Lorient erfunden (oder besser: entdeckt) hat. Er beschrieb die neu gefundene Art in einer fiktiven Naturdokumentation. Sie wurde im ‚Psyhyrembel Klinischem Wörterbuch‘ als wissenschaftlicher Witz dargestellt und ist auch in der aktuellen Ausgabe noch immer abgedruckt. Personen, die nicht in dieser speziellen wissenschaftlichen Gemeinschaft sind, wissen vielleicht nicht über den satirischen Charakter dieses Artikels Bescheid und nehmen ihn für bare Münze. Der Witz geht also oft genug nicht auf Kosten des beschriebenen Subjekts, sondern auf Kosten der Menschen, die den Artikel für wahr halten.

In der Zeit, in der die Zeitungen die größte Medien-Autorität waren und das Fernsehen sich zu entwickeln begann, wurden Hoaxes immer öfter eingesetzt. Es war einfacher, Nachrichten an die Leute zu bringen, weil es weniger unterschiedliche Quellen gab, und die Leute glaubten, was von den Sendern präsentiert wurde. Sie hatten schlichtweg weniger Möglichkeiten, zu überprüfen, ob die Nachricht wahr war. Die Politik war ein sehr wichtiger „Markt“ für Propaganda und Hoaxes – Zeitungen und Flugblätter wurden produziert, um andere Parteien, andere Nationalitäten, andere Religionen zu diskreditieren. Und einige Dinge haben sich über die Jahre nicht geändert: Drastische Bilder, harte Worte mit eindeutigen Botschaften und Beleidigungen sind immer noch wichtige Bestandteile politischer Kampagnen.



Auf diesen vier Bildern sehen Sie Nikolai Antipov, Josef Stalin, Sergei Kirov und Nikolai Shvernik. Stalin ließ das Bild retuschieren, nachdem jeder von ihnen aus dem Amt entfernt oder hingerichtet wurde.

Diese Bilder zeigen ein Beispiel für Propaganda. Bei jeder Person, die sich unbeliebt machte, musste die Stalin-Regierung das Porträt neugestalten, bis sie am Ende nur noch Stalin zeigte.

In der jüngsten Vergangenheit bekam das Phänomen Fake News einen neuerlichen Spin: durch US-Präsident Donald Trump und seine Schimpftiraden gegen die Medien. Zwischen dem 10. Dezember 2016 und dem 24. Juli 2017 benutzte er den Begriff „Fake News“ 73 Mal auf Twitter¹⁶, den er als seinen wichtigsten öffentlichen Kommunikationskanal benutzt, oft nicht um „echte“ Fake News zu bekämpfen, sondern um seriöse Quellen zu diskreditieren, die einfach nicht seine Meinungen teilen und über seine politische Agenda berichteten. Er diffamierte auch einen Großteil der Medien als „Fake News“, also nicht nur ihre Berichterstattungen, sondern das Medium als Ganzes. Leider nutzt nicht nur Trump Social Media, um seine Meinung zu verbreiten: Immer mehr (junge) Menschen drücken ihre Gefühle und Meinungen über Social-Media-Kanäle aus. Und dabei scheint es, dass Gefühle wichtiger sind als Fakten.

¹⁶ <https://ew.com/tv/2017/06/27/donald-trump-fake-news-twitter/>

2.7. Filterblasen

Laut Regina Marchi¹⁷ ist die heutige Jugend weniger an Nachrichten interessiert, da sie ihre Informationen mehr und mehr über soziale Medien bezieht. Auch wenn sich die Menschen als „neutral“ einschätzen, abonnieren sie tatsächlich nur zu einem geringen Prozentsatz Medienquellen von beiden Seiten des politischen Spektrums (links/rechts). Dies ist der Grund, warum die Menschen dazu neigen, zu denken, dass jeder so denkt wie sie: weil niemand in ihren Social-Media-Feeds, also ihrer „Blase“, gegenteiliger Meinung ist.

Dieses Phänomen nennt man Echokammer und in Zeiten von Social Media und Web 2.0 wird dies durch Algorithmen verstärkt. Dadurch entstehen sogenannte Filterblasen, in denen sich Menschen von meist Gleichgesinnten umgeben finden. Der Begriff wurde erstmals von Eli Pariser in seinem gleichnamigen Buch aus dem Jahr 2011 geprägt. Seine Definition von „Echokammern“ lautet: „the intellectual isolation that can occur when websites use algorithms to selectively assume the information a user would want to see.“¹⁸, also in etwa: die intellektuelle Isolation, die auftreten kann, wenn Websites Algorithmen verwenden, um selektiv jene Informationen anzuzeigen, die ein Nutzer sehen möchte. Das Internet erkennt also, was Sie sehen wollen und zeigt es Ihnen. Dies basiert auf Algorithmen, die Ihr Internetverhalten und alle anderen Daten, die über Sie verfügbar sind, berücksichtigen. Und das kann eine Menge sein! Ihr Social-Media-Profil, Ihre Standortdaten (von Apps, die Ihre Standortinformationen nutzen dürfen), Ihre Suchbegriffe in Suchmaschinen und Online-Shops – sie alle können dazu verwendet werden, ein Profil zu erstellen und Sie in Kategorien wie politisch links/rechts geneigt, alt/jung, männlich/weiblich, interessiert an Themen wie Umwelt, Filme, Sport, ... einzuordnen.

Dies betrifft nicht nur die Werbung, die Sie z.B. über Google Ads erhalten können. Immer mehr Websites wie Amazon oder YouTube haben dynamische Inhalte. Es werden Ihnen angepasste Inhalte aufgrund Ihres Suchverlaufs, Ihrer Interessen und anderer Algorithmen gezeigt. Andere Inhalte sehen Sie nicht. Das bedeutet, dass verschiedene Personen mit unterschiedlichen Meinungen (bzw. durch Algorithmen getrennte Personen) unterschiedliche Inhalte sehen. Leider hat dies das Potential, eine Gesellschaft zu spalten. Ein Beispiel, das von dem Datenwissenschaftler Gilad Lotan angesprochen wurde, ist der israelisch-palästinensische Konflikt. Auf Twitter überschneiden sich die Blasen nicht wirklich. Menschen, die pro-israelisch sind, erhalten ihre Nachrichten von pro-israelischen Websites und Menschen, die pro-palästinensisch sind, erhalten ihre Nachrichten von pro-palästinensischen Websites (siehe Grafik).

¹⁷ Marchi, Regina (2012): With Facebook, Blogs, and Fake News, Teens Reject Journalistic “Objectivity” in *Journal of Communication Inquiry*, p246-262.

¹⁸ Pariser, Eli (2011): *The Filter Bubble. How the new personalized Web is changing what we read and how we think.* Penguin Press.

Der Begriff „Deepfake“ entstand im Dezember 2017 in einer Online-Reddit-Community und stammt von einem Benutzer namens *deepfakes*, der „deep machine learning“-Technologie verwendete, um die Gesichter von Prominenten in pornografische Videoclips zu schneiden. Seitdem wurde die Technologie laut Wikipedia in der Politik, Pornografie, bei Betrug und Softwareentwicklung eingesetzt²⁰, was Bedenken hinsichtlich Technologie-Missbrauchs hervorrief und die Glaubwürdigkeit und Authentizität untergrub.

Die Technologie hinter der Erstellung von Deepfakes besteht aus zwei konkurrierenden KI-Systemen: einen Generator und einen Diskriminator²¹. Der Generator erstellt einen gefälschten Videoclip und bittet dann den Diskriminator, festzustellen, ob der Clip echt oder gefälscht ist. Jedes Mal, wenn der Diskriminator einen Videoclip als gefälscht identifiziert, gibt er dem Generator einen Hinweis darauf, was bei der Erstellung des nächsten Clips zu vermeiden ist. Der Generator und der Diskriminator bilden so genannte *Generative Adversarial Networks (GAN)*, auf Deutsch etwa ‚erzeugende gegnerische Netzwerke‘, und das System wird ständig verbessert: der Generator wird besser darin, gefälschte Videoclips zu erzeugen, und der Diskriminator wird besser darin, sie zu identifizieren. Umgekehrt wird der Diskriminator immer besser darin, ein gefälschtes Video zu erkennen, und der Generator wird immer besser darin, sie zu erstellen.

Bis vor kurzem war es sehr schwierig, Videoinhalte zu verändern. Da Deepfakes jedoch durch künstliche Intelligenz (KI) erstellt werden, sind – im Gegensatz zur realen Videoproduktion – nicht viele menschliche Skills notwendig, um ein Deepfake zu erstellen. Das bedeutet, dass jeder ein Deepfake erstellen kann, um seine Interessen zu verbreiten. Die Gefahr von qualitativ hochwertig gefälschten Videos sind zweierlei: Einerseits schenkt man Bildern Glauben, die bearbeitet wurden, auf denen Menschen Dinge tun und sagen, die sie in Wirklichkeit nicht getan oder gesagt haben. Auf der anderen Seite untergraben Deepfakes das Vertrauen in die Gültigkeit jeglicher bildbasierter Inhalte und schaffen öffentliche Verwirrung, die zur Manipulation genutzt werden kann.

2.9. Tipps für JugendarbeiterInnen

Nach diesen allgemeinen Informationen über Fakes und Fakten in Nachrichten und sozialen Medien richtet sich dieser Teil an Sie als JugendarbeiterIn. Für Sie ist es wichtig, über die Realität junger Menschen auf dem Laufenden zu sein. Um dieses Ziel zu erreichen und zu wissen, was junge Menschen denken, müssen Sie wissen, welche Apps sie benutzen, welchen Trends sie folgen und welchen Stars und Influencern sie vertrauen. Man muss nicht gleich denken, aber man sollte sich dieser Dinge bewusst sein, um sie zu verstehen.

Wenn ein junger Mensch mit Ihnen über sein Leben und seine Gewohnheiten oder ein Problem, mit dem er/sie im Internet konfrontiert ist, sprechen möchte, sollten Sie nicht nur Interesse zeigen, sondern auch (zumindest in gewissem Maße) wissen, worüber er/sie spricht. Sonst ist es schwer, authentisch zu sein,

²⁰ <https://en.wikipedia.org/wiki/Deepfake>

²¹ <https://whatis.techtarget.com/definition/deepfake>

und junge Leute merken das sehr schnell. Dann kann es schwierig sein, mit ihnen zu kommunizieren, da sie das Vertrauen in Sie verlieren.

Wenn Sie eine neue App oder Social-Media-Plattform kennenlernen, probieren Sie sie aus! Spielen Sie damit herum, recherchieren Sie ein wenig über Gefahren und Sicherheitsfragen. Finden Sie heraus, wer für die App verantwortlich ist, wer sie entwickelt hat, und wohin Ihre Daten gehen. Welche Berechtigungen hat die App und wofür werden diese verwendet?

Wenn Sie eine Nachricht oder ein Bild finden, das Ihnen verdächtig erscheint, versuchen Sie, die Quelle zu ermitteln. Versuchen Sie herauszufinden, woher sie stammt und welche Absicht jemand damit verfolgt. Junge Leute werden Sie nach Dingen fragen, die sie im Internet finden. Und sie werden Sie (manchmal) um Rat fragen, ob sie einer Quelle vertrauen sollen oder nicht.

Seien Sie sich bewusst, dass wir alle voreingenommen sind. Wir alle haben persönliche Werte, die unseren Alltag prägen. Versuchen Sie, aus Ihrer Filterblase auszubrechen und sich auf verschiedenen Medienkanälen zu informieren. Je mehr unterschiedliche Quellen Sie lesen und kennen, desto besser können Sie aus dem Bauch heraus beurteilen, ob etwas wahr sein kann oder nicht.

Kurz gesagt:

- Kennen Sie die Kinder, mit denen Sie es zu tun haben!
- Kennen Sie ihre (online/digitale) Lebensrealität!
- Haben Sie keine Angst vor neuen Technologien – probieren Sie sie aus!
- Seien Sie aufgeschlossen, aber stellen Sie sogenannte „Wahrheiten“ in Frage!
- Seien Sie sich Ihrer eigenen Voreingenommenheit bewusst!
- Denken (und lesen) Sie unkonventionell!

3. Schlüsselkompetenzen für junge Menschen im Zeitalter von Fake News

Das Phänomen „Fake News“, wie diese entstehen, welche Formen sie annehmen und welche Kanäle sie benutzen und welche Kompetenzen junge Menschen benötigen, um sie zu erkennen und ihnen entgegenzuwirken, wurde bereits im allgemeinen didaktischen Konzept des Projekts FAKE OFF! beschrieben.

In diesem Kapitel konzentrieren wir uns auf zwei Schlüsselkompetenzen für junge Menschen im Zeitalter von Fake News, nämlich die digitale Kompetenz und das digitale Wohlbefinden. Wir geben Beispiele dafür, wie diese im Rahmen des informellen Lernens in einem dreistufigen Ansatz gefördert werden können: 1) Stärken der digitalen Kompetenz, 2) Schaffen neuer Gewohnheiten und 3) Anwenden neuer Gewohnheiten im täglichen Leben. Im nächsten Kapitel wird Ihnen erklärt, wie die FAKE OFF!-App verwendet werden kann, die speziell dafür entwickelt wurde, das Bewusstsein und die Schlüsselkompetenzen junger Menschen in verschiedenen Lernsettings zu erhöhen.

Junge Menschen sind ständig großen Informationsströmen ausgesetzt, die zum Teil aus Fehlinformationen, Propaganda und Werbung bestehen. Die kritische Bewertung der Informationen ist eine Herausforderung, weil sie Zeit und Disziplin erfordert. Darüber hinaus erfordert sie das Wissen, wie man reagieren soll, wenn man Fake News und Propaganda entdeckt hat. Sich bewusst zu werden, was gesundes, sicheres und bewusstes Online-Verhalten ist, wie die digitalen Daten genutzt werden und wie kritisches Denken helfen kann, Fake News entgegenzuwirken, macht es aus, **digital kompetent** zu werden – eine Schlüsselkompetenz für Leben und Karriere des 21. Jahrhunderts.

3.1. Digitale Kompetenz

Laut Chambers et al. ist die digitale Kompetenz eine Kernfähigkeit, um in einer digitalen Gesellschaft zu leben, zu lernen und zu arbeiten und um Technologien zu verstehen, die persönliche Daten abbilden und aufzeichnen²². Aviram & Eshet-Alkalai bieten eine differenziertere Betrachtung der digitalen Kompetenz als ein integriertes 5-Skill-Modell, welches folgende Kompetenzen vereint²³:

1. **Photo-visual literacy**: die Fähigkeit, Informationen aus Bildern zu lesen.
2. **Reproduction literacy**: die Fähigkeit, digitale Technologie zu nutzen, um ein neues Werk zu erstellen oder bestehende Werke zu kombinieren, um es zu einem eigenen Werk zu machen.

²² Fiona C. Chambers, Anne Jones, Orla Murphy. Design Thinking for Digital Well-being: Theory and Practice for Educators 2018. <https://www.amazon.com/Design-Thinking-Digital-Well-being-Educators/dp/1138578053>

²³ Aviram A., Eshet-Alkalai, E. Towards a Theory of Digital Literacy: Three Scenarios for the Next Steps 2006.

<http://www.eurodl.org/index.php?p=archives&year=2006&halfyear=1&article=223>

3. **Branching literacy:** die Fähigkeit, sich erfolgreich im nichtlinearen Medium des digitalen Raums zu bewegen.
4. **Information literacy:** die Fähigkeit, Informationen zu suchen, zu finden, sie sich zugänglich zu machen und kritisch zu bewerten.
5. **Socio-emotional literacy:** die sozialen und emotionalen Aspekte der Online-Präsenz, sei es durch das Knüpfen von Kontakten, durch Zusammenarbeit oder einfach durch den Konsum von Inhalten.

Im Hinblick auf Fake News sind die fotovisuelle Kompetenz sowie die Informations- und sozio-emotionale Kompetenz Schlüsselkompetenzen, die es den Jugendlichen ermöglichen, gefälschte von echten Inhalten zu unterscheiden, die Inhalte kritisch zu bewerten und angemessen darauf zu reagieren.

Chambers et al. behaupten, dass die digitale Kompetenz die Informationskompetenz umfasst. Manchmal wird sie aber auch synonym mit Informationskompetenz oder (digitaler) Medienkompetenz verwendet. In diesem Dokument verwenden wir den Begriff „digitale Kompetenz“.

Nach Antonio Cartelli hat digitale Kompetenz drei Ziele²⁴:

1. Demokratie, Beteiligung und aktive Bürgerschaft

Analphabeten sowie digital nicht kompetente Menschen sind weniger in der Lage, sich an demokratischen Prozessen zu beteiligen. Sie haben nicht die Mittel, sich zu informieren und ihre Meinung in der digitalen Gesellschaft zu äußern.

2. Wissensökonomie, Wettbewerbsfähigkeit und Wahlmöglichkeiten

In einer immer schnelleren, komplexeren und wachsenden Wirtschaft sind digital nicht kompetente Menschen meist nicht in der Lage, höhere Niveaus in Bildung und/oder Arbeit zu erreichen. Digitale Kompetenz ist also auch eine Fähigkeit, die einen finanziellen Vorteil verschaffen kann, und umgekehrt.

3. Lebenslanges Lernen, kultureller Ausdruck und persönliche Erfüllung

Schließlich ist die digitale Kompetenz Teil einer sehr persönlichen Dimension eines sinnerfüllten Lebens. So ist man eher geneigt kreativ zu sein und sich auszudrücken.

Wenn sich junge Menschen der positiven Auswirkungen der digitalen Kompetenz bewusstwerden, können sie sich besser auf die Entwicklung dieser Kompetenz konzentrieren.

3.2. Digitales Wohlbefinden

Eine weitere wichtige Kernkompetenz im technologischen Zeitalter ist das digitale Wohlbefinden. Das digitale Wohlbefinden umfasst neben anderen Aspekten auch die oben erwähnte sozio-emotionale Kompetenz.

²⁴ Cartelli, Antonio (2012): Current Trends and Future Practices for Digital Literacy and Competence. IGI Global.

Chambers et al. definieren sie als Fähigkeit, sich um die persönliche Gesundheit, Sicherheit, Beziehungen und Work-Life-Balance im digitalen Umfeld zu kümmern, digitale Daten zur Förderung von gemeinschaftlichen Aktivitäten und Wohlbefinden zu nutzen, in digitalen Umgebungen sicher und verantwortungsbewusst zu handeln, mit digitalem Stress, Arbeitsbelastung und Ablenkung umzugehen, digitale Werkzeuge mit Rücksicht auf Mensch und Umwelt einzusetzen und digitale und reale Interaktionen im Gleichgewicht zu halten²⁵.

Digitales Wohlbefinden ist das Ergebnis eines gesteigerten Bewusstseins über die Funktionsweise, die Algorithmen und die Nutzung digitaler Medienwerkzeuge. Es ist auch mit emotionaler Intelligenz und der Fähigkeit, für sich selbst zu sorgen, verbunden.

Die Förderung der digitalen Kompetenz und des digitalen Wohlbefindens junger Menschen bedeutet, dass sie ihren Alltag positiv beeinflussen.

Digitale Kompetenz und digitales Wohlbefinden bedeuten nicht nur den Erwerb von Kompetenzen im Umgang mit Online-Informationen und deren Bewertung, sondern auch deren praktische Anwendung im täglichen Leben.

3.3. Das Drei-Stufen-Modell zur Förderung der digitalen Kompetenz und des digitalen Wohlbefindens

Um die digitale Kompetenz zu stärken und das digitale Wohlbefinden junger Menschen im täglichen Leben zu fördern, entwickelten die FAKE OFF!-Projektpartner ein dreistufiges Kompetenzmodell:

Drei Stufen	Ziele
<p>1. Stärkung der digitalen Kompetenz</p>	<p>Stärkung der Fähigkeiten zum kritischen Denken, lernen, wie man Informationen interpretiert, wie man Fake News erkennt, Erhöhung des Bewusstseins für digitale Ethik und Privatsphäre im Internet und lernen, wie man mit Emotionen in sozialen Medien umgeht.</p>
<p>2. Neue Gewohnheiten schaffen.</p>	<p>Sensibilisierung für die Ursachen von Gewohnheiten, die Herausforderungen einer Veränderung und die Schritte zur</p>

²⁵ Fiona C. Chambers, Anne Jones, Orla Murphy. Design Thinking for Digital Well-being: Theory and Practice for Educators 2018. <https://www.amazon.com/Design-Thinking-Digital-Well-being-Educators/dp/1138578053>

	Schaffung neuer, gesunder Gewohnheiten in Bezug auf digitale Kompetenz und digitales Wohlbefinden.
3. Neue Gewohnheiten im täglichen Leben umsetzen.	Bewusstmachen von alten Gewohnheiten und Integration von neuen, gesunden und sicheren, digitalen Verhaltensweisen im Alltag

Im Folgenden werden die drei Schritte des FAKE-OFF!-Modells beschrieben, insbesondere ihre verschiedenen Ebenen, z.B. kritisches Denken, digitale Ethik, emotionale Intelligenz in Schritt 1, die Psychologie der Gewohnheiten in Schritt 2, und die Sensibilisierung für die Anwendung neuer digitaler Gewohnheiten in Schritt 3.

Die praktischen Übungen und Spiele, die im nächsten Kapitel folgen, sind nach diesen drei Stufen gegliedert. Sie enthalten Informationen für JugendarbeiterInnen, TrainerInnen sowie TutorInnen darüber, wie die Übungen dem Niveau der Gruppe entsprechend anzuwenden sind, welches Material benötigt wird, und was bei der Vorbereitung der Einheiten mit den Jugendlichen zu beachten ist.

3.4. SCHRITT 1. Stärkung der digitalen Kompetenz

Kritisches Denken

Kritisches Denken kann als die Fähigkeit zu reflektierendem und unabhängigem Denken beschrieben werden²⁶. Unabhängiges Denken bedeutet, aktiver statt passiver Empfänger von Informationen zu sein und Ideen und Annahmen in Frage zu stellen, statt sie für bare Münze zu nehmen.

Jemand mit kritischen Denkfähigkeiten kann:

- die Verbindungen zwischen Ideen verstehen.
- die Bedeutung und Relevanz von Argumenten und Ideen bestimmen.
- Argumente erkennen, aufbauen und bewerten.
- Inkonsistenzen und Fehler in der Argumentation erkennen.
- Probleme auf konsistente und systematische Weise angehen.
- über die Rechtfertigung der eigenen Annahmen, Überzeugungen und Werte nachdenken.

Kritisches Denken geht Hand in Hand mit digitaler Kompetenz, da es unsere Fähigkeit entwickelt, die wahrgenommenen Informationen zu reflektieren, zu bewerten und zu erklären. Letztlich ist es ein Mittel, um widerstandsfähig gegen Manipulation und Propaganda zu werden und einen auf den Prinzipien der Demokratie basierenden Diskurs zu führen.

²⁶ <https://www.skillsyouneed.com/learn/critical-thinking.html>

Für das Projekt FAKE OFF! bedeutet die Ausbildung junger Menschen zur Stärkung ihrer digitalen Kompetenz und ihres kritischen Denkens, dass sie Folgendes lernen:

- **Kritische Bewertung von Informationen:** Was ist wahr? Was ist falsch? Was ist ein Schwindel? Wie erkennt man Fake News?
- **Unterscheidung von vertrauenswürdigen und gefälschten Quellen** (je nach Thema, Kontext, Ziel) und wie man eine Fakten-Check durchführt
- **Verständnis der Motivation hinter Fake News:** z.B. Werbung - Effekthascherei; Spiel mit Emotionen, um Views und Klicks zu erhalten; politische Interessen; etc.
- **Erkennen und kritische Bewertung von Algorithmen:** z.B. Beeinflussung von Informationen durch bezahlte Werbung auf Instagram, „Klick-Farms“, Influencer, etc.
- **Aspekte digitaler Ethik:** z.B., wie man Informationen nutzt und verarbeitet, wann man Informationen verbreitet, wann man Informationen für sich behält („Denke nach bevor du likest/teilst!“)
- **Datenschutz-Maßnahmen:** z.B., wie man sich sicher im Internet bewegt, wie man seine Konten und privaten Daten schützt und wie man mit Cyber-Mobbing umgeht
- **Umgang mit Emotionen in sozialen Medien:** sich der emotionalen Reaktionen anderer Menschen in sozialen Medien bewusst sein und bewusst wählen, wie man die eigenen Gefühle teilt.

Fake News aufspüren

Um Informationen kritisch beurteilen zu können und ein Gefühl dafür zu bekommen, was wahr und was falsch ist, ist kritisches Denken die Grundfähigkeit beim Navigieren im Web. Eine weitere ist das Wissen, wie man Fake News erkennt.

Die International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA) hat die folgende Infografik mit acht einfachen Schritten (basierend auf dem Artikel von FactCheck.org „How to Spot Fake News“²⁷ aus dem Jahr 2016) erstellt, um die Überprüfbarkeit gegebener Nachrichten festzustellen und die globale Gemeinschaft dazu aufgefordert, diese zu teilen.

²⁷ How to Spot Fake News. By Eugene Kiely and Lori Robertson. 18.11.2016: <https://www.factcheck.org/2016/11/how-to-spot-fake-news/>



Quelle: <https://www.ifla.org/publications/node/11174>

Die US-Website Factcheck.org bietet für jeden dieser acht Punkte auch Beispiele von englischsprachigen Nachrichtenportalen an²⁸:

- *Beachte die Quelle!*

Gefälschte Seiten klingen oft ähnlich wie bekannte Seiten. Vergleichen Sie: <http://abcnews.com.co> mit der echten ABC-News-Seite www.abcnews.go.com/; oder die WTOE 5 News (im Impressum wird die Webseite als eine „Fantasie-News-Website“ bezeichnet. <https://wtoe5news.com/about-us/>) im Gegensatz zur echten WTOE 1470 AM radio station Broadcasting Company. Während einige Seiten eine Warnung vor „Fantasienachrichten-“ oder Satire beinhalten, sind andere nicht so leicht durchschaubar, wie die Boston Tribune <https://economictimes.indiatimes.com/topic/The-Boston-Tribune> (nicht zu verwechseln mit dem Boston Herald). Dieses Website enthält keine Informationen über seinen Zweck, seine MitarbeiterInnen oder seinen physischen Standort. Das sind Anzeichen dafür, dass hinter dieser Seite keine seriöse Nachrichtenorganisation steht.

- *Lies weiter!*

Wenn eine provokante Überschrift Ihre Aufmerksamkeit erregt hat, lesen Sie ein wenig weiter, bevor Sie beschließen, die schockierenden Informationen weiterzugeben. Sogar bei seriösen Nachrichten erzählt die Schlagzeile nicht immer die ganze Geschichte. Überschriften werden oft erstellt, um Klicks zu generieren und Verkäufe zu fördern. Laut dem nordamerikanischen Verband „News Media Alliance“ erhalten Fake News-Websites fast 42 Prozent ihres Traffics durch LeserInnen, die auf Links klicken, die sie auf Twitter, Facebook, Instagram

²⁸ <https://www.factcheck.org/2016/11/how-to-spot-fake-news/>

und andere Social-Media-Portalen sehen²⁹. Aber diese Links zeigen nur Schlagzeilen, was es selbst für aufgeklärte NachrichtenkonsumentInnen schwer macht, eine echte von einer gefälschten Nachricht zu unterscheiden. Die Website des Verbands bietet ein Quiz an, um Ihre Fähigkeit zu testen, echte Nachrichten von gefälschten anhand der Schlagzeile zu unterscheiden.

- *Prüfe den Autor!*

Ein weiteres Anzeichen für eine fake story ist oft der/die AutorIn. So schreibt auf www.abcnews.com.co ein angeblicher Autor namens „Jimmy Rustling“. Sein Autorenprofil behauptet, er sei ein „Doktor und Gewinner von vierzehn Peabody- und einer Handvoll Pulitzer-Preise“. Wenn man die GewinnerInnen dieser Preise überprüft, findet sich jedoch keiner mit dem Namen „Rustling“. Das Foto zu Rustlings Biografie wird auch auf einer anderen Seite für eine fake story verwendet, diesmal unter dem Namen „Darius Rubics“. Ein anderer wiederkehrender Name auf der genannten Plattform ist „Sorcha Faal“. Manchmal wird aber auch überhaupt kein/e AutorIn angegeben, [wie in dieser Geschichte über Papst Franziskus](#).

- *Bewerte die Quellen!*

Oftmals zitieren Fake News offizielle oder scheinbar offizielle Quellen. Liest man jedoch dort nach, zeigt sich oft, dass die gemachte Behauptung dort überhaupt nicht steht. Zum Beispiel behauptete die Seite der *Boston Tribune* fälschlicherweise, dass Präsident Obamas Schwiegermutter eine lebenslange Regierungsrente erhalten würde, weil sie ihre Enkelinnen im Weißen Haus beaufsichtigt hat. Der Artikel beruft sich auf das „Gesetz über die Pensionierung im öffentlichen Dienst“ und verlinkt dieses sogar. Das Gesetz jedoch belegt diese Behauptung überhaupt nicht.

Eine weitere Behauptung, die sich 2015 „viral“ verbreitete, war eine Grafik, die vorgab, die Kriminalitätsstatistik über den Prozentsatz der von Schwarzen getöteten Weißen und andere Mordstatistiken nach Rasse zu zeigen³⁰. Der damalige Präsidentschaftskandidat Donald Trump retweetete sie und versicherte dem Fox News Kommentator Bill O'Reilly, dass sie „aus sehr glaubwürdigen Quellen“ stamme. Aber fast jede Zahl in dieser Grafik war falsch: Die FBI-Kriminalitätsdaten sind öffentlich zugänglich, und die angebliche Quelle, die für die Daten angegeben wurde – das „Crime Statistics Bureau San Francisco“ – existiert überhaupt nicht.

- *Achte auf das Datum!*

Einige Falschnachrichten sind nicht komplett gefälscht, sondern eher Verzerrungen realer Ereignisse. Sie verwenden teilweise eine legitime Nachricht und verdrehen ihre Aussage – oder behaupten sogar, dass etwas, das vor langer Zeit passiert ist, mit aktuellen Ereignissen zusammenhängt.

Zum Zeitpunkt der Wahl von Trump im November 2016 nahm die Website *Viral Liberty* die CNN-Geschichte von 2015 über die Verlagerung von Fords LKW-

²⁹ <https://www.newsmediaalliance.org/fake-news-quiz/>

³⁰ <https://www.factcheck.org/2015/11/trump-retweets-bogus-crime-graphic/>

Produktion von Mexiko nach Ohio und erfand eine neue Schlagzeile, die die beiden Vorkommnisse auf irreführende Weise miteinander verknüpfte: „Seit Donald Trump die Präsidentschaft gewonnen hat...verlagert Ford die LKW-Produktion von Mexiko nach Ohio.“³¹

Es gilt also immer zu prüfen, ob eine Geschichte aktuell oder veraltet ist, oder völlig aus dem Zusammenhang gerissen wurde.

- *Ist es ein Witz?*

Schon mal von Nachrichtensatire gehört? Laut Wikipedia gibt es zwei Arten von Nachrichtensatire: Die eine Form verwendet satirische Kommentare und Sketch-Comedy, um reale Nachrichtenereignisse zu kommentieren, z.B. die US-Satire Kolumne von Andy Borowitz³², während die andere Form völlig erfundene Nachrichtenartikel präsentiert³³. Normalerweise sind solche klar als Satire gekennzeichnet, aber manchmal eben auch nicht. Solche Beiträge sind so gestaltet, dass sie möglichst viele Klicks generieren und dem Verfasser durch Werbeeinnahmen Geld einbringen. Der „Online-Hoaxer“ Paul Horner sagte der *Washington Post*, dass er von seinen Beiträgen lebt. Auf die Frage, warum sein Material so viele Aufrufe erhält, antwortete Horner: „Die Leute teilen Dinge immer und immer wieder. Niemand überprüft mehr die Fakten.“

- *Was denkst du?*

Jeder ist voreingenommen. Um ihre Überzeugungen bestätigt zu wissen, suchen Menschen gezielt nach dazu passenden Informationen, und ignorieren jene Informationen, die diesen Überzeugungen zuwiderlaufen. Wenn du das nächste Mal einen Beitrag über eine/n PolitikerIn siehst, den/die du ablehnst, nimm dir einen Moment Zeit und sieh ihn dir an. Die US-Hochschule Harvard University hat einen kostenlosen Test entwickelt, bei dem man seine unbewusste Voreingenommenheit gegenüber PolitikerInnen, Religionen, Rassen, sexuellen Minderheiten, Altersgruppen etc. überprüfen kann (in englischer Sprache)³⁴.

- *Frag einen Experten!*

Konsultiere unabhängige Quellen, um Wissen zu erhalten und Behauptungen zu überprüfen. Eine Liste der vertrauenswürdigen US-amerikanischen und europäischen Quellen ist im nächsten Abschnitt aufgeführt.

Fakten überprüfen

Es gibt einige unabhängige Portale, die das Ziel verfolgen, die neuesten viralen Behauptungen, die in unseren Newsfeeds auftauchen, zu überprüfen. Hier ist eine Liste verschiedener „Fact-Checker-Websites“ in europäischen Sprachen.

³¹ <https://www.snopes.com/fact-check/ford-from-mexico-to-ohio/>

³² <https://www.newyorker.com/humor/borowitz-report/putin-appears-with-trump-in-flurry-of-swing-state-rallies>

³³ https://en.wikipedia.org/wiki/News_satire

³⁴ Unconscious bias test. Harvard University, project Implicit:
<https://implicit.harvard.edu/implicit/takeatest.html>

US-Amerikanisch:	Europäisch:
www.FactCheck.org www.washingtonpost.com (Fact Checker) www.Snopes.com www.PolitiFact.com	www.mimikama.at (Deutsch) www.hoaxmap.org (Deutsch) https://correctiv.org/ (Deutsch) www.hoaxsearch.com (Englisch) www.channel4.com/news/factcheck (Englisch) www.bbc.com/news/topics/cp7r8vgl2rgt/reality-check (Englisch) www.tjekdet.dk (Dänisch) www.konspiratori.sk/ (Slowakisch) www.davidpuente.it/blog/ (Italienisch) www.butac.it (Italienisch) www.bufale.net (Italienisch) www.faktabaari.fi (Finnisch) www.theJournal.ie (Irish) http://www.maldita.es/malditobulo/ (Spanisch) https://observador.pt/secao/observador/fact-check/ (Portugiesisch) https://poligrafo.sapo.pt (Portugiesisch)

Ein spezielles Projekt zum Fact-Checking wird vom Poynter Institut, einer Journalistenschule in den USA, durchgeführt, die das International Fact Checking Network (IFCN) initiiert hat³⁵. Sie haben sich mit anderen Fact-Checking-Seiten auf der ganzen Welt zusammengeschlossen und Grundsätze für Fact-Checking-Medien festgelegt, die sich um eine Mitgliedschaft bewerben können, wenn sie sich zu den folgenden Standards verpflichten:

- Unparteilichkeit und Fairness: unparteiische und gleiche Maßstäbe für jeden Check
- Transparenz der Quellen: Quellen müssen dargelegt und angegeben werden
- Transparenz von Finanzierung und Organisation: Woher kommt das Geld, wer ist Teil des Projekts?
- Transparenz der Methodik: Wie wird gearbeitet?
- Offene und ehrliche Korrekturen: Wenn es einen Fehler in der eigenen Arbeit gibt, muss er aufgezeigt und transparent gemacht werden.

Die Verwendung von Fact-Checker-Seiten zur Überprüfung von Nachrichten ist einfach, schnell und kann Sie davor schützen, Informationen zu glauben, die nicht existieren.

Um mehr darüber zu erfahren, wie man Fake News erkennen kann, lesen Sie das allgemeine didaktische Konzept des Projektes FAKE OFF!.

Digitale Ethik

Das Internet ist eine riesige Informationsbörse. Um sicher zu navigieren, gilt es einige Regeln zu respektieren und anzuwenden. Das Institut für Digitale Ethik (IDE) in Stuttgart hat 10 Goldene Regeln der digitalen Ethik veröffentlicht. Sie

³⁵ poynter.org/ifcn/

fordert alle NutzerInnen auf, Verantwortung für die Freiheit im World Wide Web zu übernehmen und die Würde und Handlungsfreiheit von allen zu respektieren³⁶:

1. Erzähle und zeige möglichst wenig von Dir.
2. Akzeptiere nicht, dass du beobachtet wirst und Deine Daten gesammelt werden.
3. Glaube nicht alles, was Du online siehst, und informieren Dich aus verschiedenen Quellen.
4. Lasse nicht zu, dass jemand verletzt oder gemobbt wird.
5. Respektiere die Würde anderer Menschen und bedenke, dass auch im Web Regeln gelten.
6. Vertraue nicht jedem, mit dem Du online Kontakt hast.
7. Schütze Dich und andere vor drastischen Inhalten.
8. Messe Deinen Wert nicht an Likes und Posts.
9. Bewerte Dich und deinen Körper nicht anhand von Zahlen und Statistiken.
10. Schalte hin und wieder ab und gönne Dir auch mal eine Auszeit.

Während es in den Punkten 1-7 um verantwortungsvolles Online-Verhalten gegenüber sich selbst und anderen geht, geht es in den Punkten 8 und 9 um das Selbstwertgefühl. Ein Artikel aus dem *Inc Tech Magazine* aus dem Jahr 2019 gibt einen interessanten Einblick, wie Menschen ihren Selbstwert messen. Er stellt die Frage, ob diese Methoden gesund sind, und ermutigt die Menschen, sich gut zu fühlen, wie sie sind, „ganz egal wie“³⁷. Selbst wenn Sie darauf bedacht sind, die Aufmerksamkeit der Menschen zu erregen und Einfluss zu gewinnen, sollte Ihr Selbstwert nicht durch die Anzahl der Likes und Bewertungen in sozialen Medien bestimmt werden. Tatsächlich ist es nicht ein Produkt Ihrer Intelligenz, Ihres Talents, Ihres Aussehens oder dessen, wie viel Sie erreicht haben. Vielmehr ist Ihr Selbstwert unmessbar und unveränderlich etwas, das Ihnen nicht genommen werden kann. Es ist dieser Wert, der es Ihnen ermöglicht, glücklich, selbstbewusst, verbunden und motiviert zu sein. Punkt 10 kann als ein Werkzeug für das digitale Wohlbefinden gesehen werden – sich einige Offline-Momente zu gönnen oder „digitales Fasten“ zu machen. Die 10 Goldenen Regeln können in Schulen und Jugendzentren an Wänden aufgehängt werden, als nützliche Erinnerung an gesundes digitales Verhalten.

Das Jugendhilfeportal Juuport-Scouts³⁸ hat die Tipps für sicheres und ethisches Online-Verhalten für junge Menschen erarbeitet und konkretisiert:

1. Respektiere die anderen.

Du bist nicht allein im Internet! Verbreite keine vertraulichen Informationen im Internet. Ein für alle sichtbarer Beitrag kann auch viel Ärger verursachen. Schreibe nichts über deine Freunde, was du ihnen nicht persönlich sagen würdest. Diskutiere private Angelegenheiten mit deinen Freunden nur in privaten

³⁶ https://www.hdm-stuttgart.de/digitale-ethik/digitalkompetenz/10_gebote

³⁷ <https://www.inc.com/amy-morin/how-do-you-measure-your-self-worth.html>

³⁸ [juuport.de](https://www.juuport.de) Online consulting of young people by young people

Chats, Nachrichten oder E-Mails. Hilf deinen Freunden, wenn sie etwas Unfares erleben.

2. Denke nach, bevor du postest!

Egal ob es um deinen Status oder Bilder, Vorlieben oder Meinungen geht, bevor du etwas postest, stelle dir diese Fragen:

- Stimmt das?
- Ist es nett, oder kann das jemanden verletzen?
- Ist es notwendig? Poste ich das, weil ich wütend bin? Gebe ich zu viel über mich selbst preis?
- Wer würde es sehen?
- Könnte etwas missverstanden werden?

Das Internet vergisst nie. Sobald etwas im Internet erscheint, kann man es nicht mehr kontrollieren. Überlege es dir daher zweimal, bevor du etwas hochlädst. Ein Beitrag, ein Bild oder ein Kommentar kann sich sehr weit verbreiten, da das Internet-Publikum groß ist. Es ist möglich, dass dein Post auf einer ganz anderen Seite erscheint. Was einst geistreich erschien, kann einschüchternd sein. Schreibe auch nicht, wenn du übermäßig wütend oder glücklich bist, es könnte später peinlich werden.

3. Sorge für deine Sicherheit im Internet.

Wenn du daran zweifelst, dass jemand ein echtes Profil hat, bitte deine Freunde, dies zu überprüfen. Wenn du bezweifelst, dass eine Website echt ist, überprüfe das Impressum, um zu sehen, wem eine Seite wirklich gehört. Sichere deine privaten Daten. Hilf mit, Übergriffe, Hassreden und peinliche Bilder aus dem Internet zu entfernen. Hilf deinen Freunden, wenn sie etwas Unangenehmem ausgesetzt sind, z.B. Cybermobbing. Für JugendarbeiterInnen ist es sehr wichtig, über das Phänomen Cybermobbing Bescheid zu wissen, um den Opfern helfen zu können.

Cybermobbing bekämpfen

Cybermobbing ist eine Form der offenen oder versteckten Gewalt mit dem Ziel der sozialen Ausgrenzung durch ständige Beleidigungen, verbale Beschimpfungen sowie die Verbreitung von Lügen und Klatsch.

Laut einer Forschungsstudie aus dem Jahr 2017 sind in Deutschland 1,4 Millionen junge Menschen von Cybermobbing betroffen. 13 % der Befragten zwischen 10 und 21 Jahren gaben an, Opfer von Cybermobbing zu sein, wobei eine etwas höhere Zahl von 13,4 % angibt, selbst Cybermobbing betrieben zu haben³⁹. Als Gründe dafür wurden eine persönliche Abneigung gegen eine Person, Wut wegen des Mobbings, aber auch schlechte Laune, Langeweile und Spaß genannt.

Die Erfahrung von Mobbing hinterlässt große Schäden und beeinträchtigt Betroffene stark. Cybermobbing-Opfer sehen sich oft schweren psychologischen

³⁹ <https://www.sueddeutsche.de/panorama/jugendliche-im-internet-13-prozent-der-schueler-sehen-sich-als-opfer-von-cybermobbing-1.3507917>

Konsequenzen ausgesetzt: Ein Viertel der Befragten äußerte Selbstmordgedanken.

Wie die von der Süddeutschen Zeitung zitierte Studie zeigt, können Eltern die Online-Aktivitäten von Kindern und Jugendlichen immer weniger kontrollieren⁴⁰. Zum einen, weil die jüngere Generation sowohl soziale Medien als auch Instant Messaging nutzt, z.B. Whatsapp oder Snapchat, durch die demütigende Kommentare, kompromittierende Fotos oder bösartige Beleidigungen blitzschnell verbreitet werden können. Zweitens, weil persönliche mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets schwieriger zu kontrollieren sind als Computer, bei denen die Sicherheitseinstellungen von den Eltern festgelegt wurden.

Um Cybermobbing zu bekämpfen, müssen die Bemühungen von LehrerInnen, Eltern und Jugendlichen vereinigt werden.

Was Eltern tun können

- Erwerb von Kompetenzen in Bezug auf Fragen der Sicherheit im Internet für Kinder und Jugendliche.
- Sammeln von Informationen über den Umgang mit Cybermobbing und Hate-Speech von einer Vielzahl von Online-Sites, die Ratschläge für NutzerInnen jeden Alters bieten:
 - Die Plattform *Better Internet For Kids* (betterinternetforkids.eu) wurde im Einklang mit der [gleichnamigen Strategie](#) der Europäischen Kommission eingerichtet, um den Austausch zwischen den wichtigsten Akteuren im Bereich der Online-Sicherheit von Wissen, Fachwissen, Ressourcen und Best-Practice-Beispielen zu fördern; um Kindern und Jugendlichen den Zugang zu hochwertigen Inhalten zu erleichtern; um das Bewusstsein und die Handlungskompetenz zu stärken, ein sicheres Umfeld für Kinder im Internet zu schaffen und um den sexuellen Missbrauch und die sexuelle Ausbeutung von Kindern zu bekämpfen.
 - Das europäische Netzwerk der Safer-Internet-Zentren⁴¹ arbeitet in ganz Europa an diesen Themen. Diese Zentren umfassen in der Regel ein Sensibilisierungszentrum, eine Beratungsstelle, eine Hotline und ein Jugendgremium.
 - Die vom Europarat im Juli 2016 gestartete Online-Kampagne „No Hate Speech“ bietet ebenfalls Beratung. Initiativen gegen Hassreden wie #ichbinhier auf Facebook gewinnen ebenfalls immer mehr AnhängerInnen, ebenso wie digitale Bürgerrechtsbewegungen wie die „Reconquista Internet“ des deutschen Moderators Jan Böhmermann.

Was LehrerInnen und JugendarbeiterInnen tun können

- Erwerb von Kompetenzen in Bezug auf Fragen der Sicherheit im Internet für Kinder und Jugendliche.

⁴⁰ *ibid.*

⁴¹ <https://www.betterinternetforkids.eu/web/portal/policy/insafe-inhope>

- (Cyber-)Mobbing-Präventionsprogramme in der Schule oder in Jugendzentren initiieren
- Informieren über bestehende Initiativen zur weiteren Beratung junger Menschen, z.B. die Cyberbullying Erste Hilfe App⁴², die klicksafe Initiative, lokale oder nationale Cybermobbing Hotlines etc.

Was junge Menschen tun können

- Sammle Beweise mit Hilfe von Screenshots!
- Wenn du einen Mobber kennst, schreibe ihm/ihr und bitte ihn/sie, die beleidigenden Kommentare oder Bilder zu löschen!
- Blockiere die Mobbing-TäterInnen in den sozialen Netzwerken!
- Suche die Unterstützung eines Erwachsenen, dem du vertraust (LehrerIn, Eltern, TherapeutIn)!
- Melde Mobbing-Beiträge an den Betreiber der Seite und fordere diesen zur Löschung der Inhalte auf!
- In besonders schweren Fällen gehst du mit deinen Eltern zur Polizei und erstattest eine Anzeige. Das Gesetz ist auf deiner Seite!

Schutz der Privatsphäre

Die Privatsphäre wird definiert als „das Recht des Einzelnen, Autonomie zu genießen, in Ruhe gelassen zu werden und zu bestimmen, ob und wie Informationen über die eigene Person anderen mitgeteilt werden“⁴³.

Obwohl die Privatsphäre ein grundlegendes Menschenrecht und -bedürfnis ist, sprechen die ForscherInnen vom Paradoxon der Privatsphäre im Internet: Unsere Bedenken bezüglich der Privatsphäre stehen im Widerspruch zu unserem Online-Verhalten und unserem Wunsch, Informationen zu veröffentlichen.

Heutzutage geben die meisten jungen Menschen persönliche Informationen preis, die frühere Generationen oft als privat angesehen haben, z.B. Alter, Politik, Einkommen, Religion, sexuelle Präferenz. Das Verständnis der Jugendlichen für die Privatsphäre ist nicht an die Weitergabe bestimmter Arten von Informationen gebunden. Vielmehr ist ihre Privatsphäre gewährleistet, wenn sie glauben, dass sie kontrollieren können, wer was über sie weiß. Wenn es um soziale Medien geht, sind die NutzerInnen immer noch unsicher, wie sie kontrollieren können, wer was über sie sehen kann. Die Gründe dafür sind begrenzte Internet-Kenntnisse, schlecht gestaltete Website-Einstellungen und die jüngsten Datenschutz-Skandale (z.B. die Weitergabe von Facebook-Nutzerdaten an Cambridge Analytica 2018).

Die Gewährleistung der Privatsphäre in sozialen Medien kann schwierig sein. Wie eine neue Forschungsstudie nahelegt, kann Facebook und/oder andere soziale Netzwerke, selbst wenn man sein Profil auf „nicht öffentlich“ setzt und alle Informationen über sich sorgfältig einschränkt, Daten über einen aus den Daten von nur 8-9 Freunden, die in sozialen Medien vertreten sind, sammeln. Selbst nachdem man seine Konten gelöscht hat, kann man immer noch ein Profil auf der Grundlage der persönlichen Informationen erstellen, die aus den Beiträgen

⁴² <https://play.google.com/store/apps/details?id=de.teamdna.cybermobbing&hl=en>

⁴³ The privacy paradox on social network sites revisited 2009.
<https://cyberpsychology.eu/article/view/4223/3265>

der Freunde stammen⁴⁴. Das Posten von Informationen und Bildern von Personen, die nicht auf Facebook sind, z.B. von Kindern, Freunden oder Großeltern, bedeutet erstens, dass man dafür die Erlaubnis und Zustimmung einer Person benötigt, und zweitens, man sich dessen bewusst sein muss, dass man möglicherweise unwissentlich Marketingunternehmen Zugang zu deren persönlichen Daten gewähren könnte, welche Algorithmen verwenden und diese Daten im World Wide Web speichern. Selbst das Löschen der Konten in sozialen Netzwerken löst möglicherweise nicht alle Datenschutzprobleme.

Obwohl es keine ultimative Lösung für den Datenschutz in sozialen Netzwerken gibt, können junge Menschen folgende Maßnahmen ergreifen, um ihre Privatsphäre im Internet zu schützen:

- Überlege genau, welche persönlichen Angaben du in dein Profil machst!
- Ändere deine Passwörter regelmäßig!
- Dein Passwort sollte mindestens 8 Zeichen, große und kleine Buchstaben sowie Zahlen enthalten.
- Verwende unterschiedliche Passwörter für verschiedene Konten und behalte diese für dich!
- Aktualisiere deine Privatsphäre-Einstellungen in Social-Media-Konten
- Melde dich immer ab, besonders an öffentlichen Orten, damit niemand deinen Account benutzen kann!
- Verzichte auf Online-Zahlungen, wenn du öffentliche WLAN-Netzwerke nutzt!
- Verwende eine Software zur Verwaltung und Kontrolle deiner Online-Privatsphäre, z. B. Norton Privacy Manager oder Norton LifeLock
- Vorsicht vor „Schulter-Surfen“ – dem Ausspionieren von BenutzerInnen eines Geldautomaten oder eines anderen elektronischen Geräts, um an ihre persönliche Identifikationsnummer, ihr Passwort usw. zu gelangen. Um dies zu vermeiden, setze dich mit dem Rücken zur Wand, wenn du dich an einem öffentlichen Ort befindest und persönliche oder finanzielle Informationen in deinen Computer oder dein Mobiltelefon eingibst. Weitere Tipps findest du hier: <https://www.lifelock.com/learn-identity-theft-resources-what-is-shoulder-surfing.html>

Emotionen verstehen

Emotionen sind der bei weitem wichtigste Motivator unseres Denkens und Verhaltens. Menschen treffen die meisten ihrer Entscheidungen auf der Grundlage ihrer Gefühle, ob sie sich dessen bewusst sind oder nicht. Folgendermaßen beschrieb der Social-Media-Forscher G.T. Panger die Auswirkungen von Emotionen auf Social Media: „Emotionen sind die Empörung und Hoffnung, die soziale Bewegungen in den sozialen Medien vom arabischen Frühling bis zur *Black Lives Matter* anheizen, und es ist die Feindseligkeit, die die Frauen beim *Gamergate* zum Schweigen brachte. Emotion ist die Traurigkeit, die sich durch Social Media nach dem Tod eines Prominenten oder im Zuge einer weiteren Massenschießerei ausbreitet. Emotionen sind das glückliche Leben, das wir unseren Freunden zeigen wollen, die Momente der Zufriedenheit, von denen wir nicht erwarten können, sie der Welt zu erzählen, und der Neid, die

⁴⁴ <https://www.cpomagazine.com/data-privacy/new-research-study-shows-that-social-media-privacy-might-not-be-possible/>

Höhepunkte des Lebens unserer Freunde zu sehen, während wir mit dem gewöhnlichen Leben weitermachen.“⁴⁵

Wie die Forschung des *Center for Generational Kinetics* zeigt, haben soziale Medien einen umso größeren Einfluss auf das Leben eines Menschen, je jünger er ist, und beeinflussen seine Berufsaussichten, seine Popularität, seine Chancen auf eine Verabredung und sogar sein Glück: 42 % der Generation Z sind der Meinung, dass soziale Medien einen großen Einfluss auf ihr Leben haben. Ebenso 42 % glauben, dass soziale Medien die Art und Weise beeinflussen, wie andere Menschen sie sehen; 39 % sagen, dass soziale Medien einen Einfluss auf ihr Selbstwertgefühl haben und 37 % sagen, dass soziale Medien einen direkten Einfluss auf ihr Glück haben (obwohl es unklar bleibt, wie genau), was der doppelten Prozentzahl im Vergleich zu der Generation der Babyboomer entspricht⁴⁶.

Emotionale Intelligenz ist ein entscheidender Aspekt des digitalen Wohlbefindens. Laut Wikipedia ist es „die Fähigkeit des Einzelnen, seine eigenen Emotionen und die anderer zu erkennen, zwischen verschiedenen Gefühlen zu unterscheiden und sie entsprechend zu kennzeichnen, emotionale Informationen zu nutzen, um Denken und Verhalten zu lenken und Emotionen zu managen und/oder anzupassen, um sich an die Umgebung anzupassen oder sein/e Ziel/e zu erreichen“⁴⁷. Speziell für junge Menschen bedeutet es, sich dessen bewusst zu sein, wie sie sich durch Instagram-Bilder, Facebook-Posts und Twitter-Kommentare ausdrücken. Es bedeutet auch, sich dessen bewusst zu sein, wie sich die Inhalte und Aktivitäten in den sozialen Medien, an denen sie beteiligt sind (liken, kommentieren, teilen), auf sie auswirken

Selbstdarstellung in sozialen Medien

Social Media ermöglicht es den NutzerInnen, sich durch Status-Updates, Stimmungs-Updates, Kommentare sowie Bilder und Emoticons frei auszudrücken. Gleichzeitig können sie eine Quelle von Druck und Erwartungen für junge Menschen sein, die Fragen zu ihrer Selbstidentität und zu den Emotionen aufwirft, die sie beim Durchscrollen des Stroms an Nachrichten, Bildern und Videos empfinden.

Die Verbindung zwischen dem „Ausdrucks katalog“ der NutzerInnen und ihrer psychischen Gesundheit wurde von ForscherInnen untersucht, um Rückschlüsse auf das Gefühlsleben der NutzerInnen zu ziehen, nationale Glücksindizes zu generieren und psychische Erkrankungen vorherzusagen.

Laut der kürzlich durchgeführten BBC #LikeMinded-Studie⁴⁸ haben Forscher der Harvard University und der University of Vermont die automatische Analyse von fast 44.000 Instagram-Posts genutzt, um depressive Signale in den Feeds der NutzerInnen zu identifizieren. Laut dieser Studie beinhalten die Signale der

⁴⁵ Galen Thomas Panger. Emotion in social media. 2017.

http://people.ischool.berkeley.edu/~gpanger/dissertation/emotion_in_social_media.pdf

⁴⁶ <https://genhq.com/igen-genz-social-media-trends-infographic/>

⁴⁷ https://en.wikipedia.org/wiki/Emotional_intelligence

⁴⁸ <http://www.bbc.com/future/story/20180201-how-your-social-media-betrays-your-mood>

Depression eine Zunahme der negativen Wörter („Nein“, „nie“, „Gefängnis“, „Mord“) und eine Abnahme der positiven („glücklich“, „Strand“ und „Foto“), obwohl diese kaum maßgeblich sind. Um einen Schritt weiter zu gehen, extrahierten ForscherInnen an der Harvard University, der Stanford University und der University of Vermont aus fast 280.000 Tweets ein breiteres Spektrum an Merkmalen (Stimmung, Sprache und Kontext) und zeigten großen Erfolg bei der Identifizierung von NutzerInnen mit Depressionen; außerdem waren in etwa neun von zehn Vorhersagen für eine posttraumatische Belastungsstörung (PTBS) korrekt.

Einige der jüngsten technologischen Innovationen in diesem Bereich umfassen die Analyse der Muster von Wörtern, die Menschen in ihren Tweets verwenden, um zu verstehen, wie sich eine Person im Moment fühlt. Es gibt das kostenlose Textanalyse-Tool *AnalyzeWords* auf Twitter, das sich auf bestimmte Wörter (Pronomen, Artikel, Präpositionen) konzentriert, um Emotionen und Denken zu bewerten. Wenn Sie auf Twitter sind, können Sie Ihre letzten Wörter überprüfen und sehen, wie Sie im Vergleich zum Durchschnitt für Ihre Wut, Sorge oder Freude bewertet werden. Das können Sie auch mit jungen Leuten ausprobieren. Zum Beispiel zeigt Donald Trumps Twitter-Account @realdonaldtrump, dass er eher einen fröhlichen, emotionalen Stil pflegt und mit geringerer Wahrscheinlichkeit als der Durchschnitt besorgt, wütend oder deprimiert ist.

Die Emotionen der NutzerInnen in sozialen Medien und das reale Gefühlsleben der NutzerInnen sollten jedoch getrennt werden, um das Risiko zu vermeiden, das komplexe reale Leben in einer virtuellen Box sozialer Medien zu verpacken. Ebenso können Status-Updates und Instagram-Stories kein zuverlässiger Maßstab für unsere psychische Gesundheit sein. Gezielte Selbstdarstellung kaschiert oft das wahre „Ich“. Es gibt die Meinung, dass wir dazu neigen, uns selbst in einer idealisierten, übermäßig positiven Weise darzustellen. Wir mimen quasi einen Charakter, der eine gewünschte Version von uns selbst darstellt, und spielen dagegen unsere negativen Emotionen herunter.

Auswirkungen der Beiträge anderer NutzerInnen

Obwohl es einen Mangel an Beweisen für das emotionale Erlebnis beim Surfen in sozialen Medien gibt, berichten viele NutzerInnen, dass ihre Gewohnheiten in Bezug auf das Surfen ihnen ein schlechtes Gefühl geben. Sie finden es nicht sehr sinnerfüllend und vor allem zeitraubend. Darüber hinaus kann das Surfen in sozialen Medien dazu führen, dass man sein Leben mit den rosigen Darstellungen der Leben von anderen vergleicht und mit anderen um ein perfektes Leben konkurriert, was Neid und ein Gefühl der Wertlosigkeit oder des Drucks erzeugt.

Der Vergleich mit anderen wirkt sich negativ auf unser Wohlbefinden aus. Vor allem, weil das Profil eines Menschen in sozialen Medien kein vollständiges Bild einer komplexen Persönlichkeit vermitteln kann. Laut dem Sozialforscher Galen Thomas neigen Menschen dazu, die Prävalenz negativer Emotionen zu unterschätzen und die Prävalenz positiver Emotionen im Leben anderer zu überschätzen, weil andere negative Emotionen in sozialen Umfeldern selektiv verstecken. Das Unterschätzen der negativen Emotionen im Leben anderer

schafft den Nährboden für Einsamkeit und das Überschätzen positiver Emotionen kann zu einer geringeren Lebenszufriedenheit führen⁴⁹.

Dabei ist es wichtig, sich vor Augen zu halten, dass nicht alles, was junge Menschen in den sozialen Medien sehen, wahr ist. Außerdem ist es hilfreich, mit jungen Menschen zu diskutieren, welches Bild sie mit ihren Posts und Updates in der Öffentlichkeit vermitteln wollen. Wie wirkt sich das auf ihr Selbstwertgefühl aus? Und wie oft vergleichen sie sich mit anderen? Was ist letztlich der Opportunitätspreis (der Wert dieser Wahl) des Browsens im Vergleich zum Nutzen? Die Beantwortung dieser Fragen kann hilfreich sein, um zu entscheiden, wie wir unsere Zeit produktiver verbringen und das Leben aufbauen können, das wir anstreben.

Der Verstand eines Teenagers ist immer noch dabei herauszufinden, wie er seine Gefühle erkennen, verstehen und ausdrücken kann. Eltern und JugendarbeiterInnen können jungen Menschen helfen, mit Emotionen umzugehen. Das australische kinder- und jugendorientierte Projekt *Healthy Families* berät sowohl Eltern als auch BetreuerInnen, wie man das macht:

Fragen Sie nach ihren Gefühlen – „Du siehst besorgt aus. Hast du etwas auf dem Herzen?“ oder, „Es klingt, als wärst du wirklich wütend. Was ist los?“⁵⁰

- Hören Sie Ihrem Teenager zu, wenn er oder sie über Gefühle spricht. Das hilft ihm/ihr, seine/ihre Gefühle zu erkennen und zu verstehen und seine/ihre Emotionen effektiv zu managen.
- Tun Sie die emotionalen Reaktionen Ihres Schützlings nicht ab oder bagatellisieren sie. Dies kann als „meine Gefühle sind unwichtig“ interpretiert werden.
- Vermeiden Reaktionen wie z.B. „Warum weinst du wie ein Baby?“ oder „Du bist so ein Weichei!“, wodurch Ihr Schützling glauben könnten, dass seine Gefühle falsch oder schlecht sind.
- Bestätigen Sie viel eher die Gefühle, besonders wenn er/sie verärgert ist oder mit dem, was vor sich geht, kämpft – zum Beispiel, wenn ein Haustier stirbt, wenn es Probleme mit Freunden gibt oder wenn er/sie eine Prüfung nicht besteht.
- Ermutigen Sie junge Menschen dazu, über Probleme zu sprechen, wenn sie auftreten, damit sie früher gelöst werden können.
- Helfen Sie ihnen, Wege zur Entspannung zu finden, die für sie funktionieren – Musik hören, Sport oder sich kreativ ausleben.
- Einige junge Menschen profitieren auch von Meditation oder geführter Entspannung. *Smiling Mind* hat eine kostenlose App mit kurzen geführten Meditationen.
- Schlagen Sie vor, dass sie ihre Woche planen und ihre Termine festlegen und herausfinden, wie sie ihr Lernen/Arbeiten erledigen wollen.
- Schlagen Sie vor, dass sie große Entscheidungen erst treffen, wenn sie sich etwas besser fühlen und eine Situation objektiver angehen können.

⁴⁹ s. Galen Thomas

⁵⁰ <https://healthyfamilies.beyondblue.org.au/age-13/raising-resilient-young-people/managing-emotions-and-stress>

- Sprechen Sie über die Botschaften und Bilder, die junge Menschen durch die Medien oder ihre Social Media Feeds erhalten. Wie prägt dies ihre Werte, Wahrnehmungen und ihr allgemeines Wohlbefinden?

3.5. SCHRITT 2. Neue Gewohnheiten schaffen

Wie Gewohnheiten entstehen

Gewohnheiten sind per Definition Handlungen, an die wir so gewöhnt sind, dass sie zu unserem Standard werden, auch wenn wir es besser wissen. Wie James Clear, Psychologe und Autor des Bestsellers „Atomic Habits“ (2018), aufzeigt, sind zwei Hauptgründe für ungesunde Gewohnheiten Stress und Langeweile⁵¹. Ob wir stundenlang im Internet verbringen und gedankenlos durch die Timeline scrollen, Hausaufgaben endlos aufschieben oder uns am Wochenende betrinken, dies sind unsere Herangehensweisen, mit Stress und Langeweile umzugehen. Das Erkennen der Ursachen Ihrer Gewohnheiten ist entscheidend, um diese zu überwinden. Viele der Gewohnheiten, die wir uns aneignen, sind nicht bewusst. Sie basieren auf erlerntem Verhalten von Vorbildern – Eltern, LehrerInnen, FreundInnen, Familienmitgliedern und anderen Personen, aus unserer Kindheit oder unserem Erwachsenenleben.

Wenn bei jungen Menschen alle im Freundes- oder Familienkreis ständig am Smartphone sind und sie auf neue Nachrichten kontrollieren, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sie dies nachmachen.

Die goldene Regel der Gewohnheitsveränderung

Die Änderung von Gewohnheiten ist eine knifflige Sache. Man sagt, es liege außerhalb unserer Kontrolle, weil unsere Verhaltensweisen biologisch programmierte Prozesse sind, oder unbewusste Prozesse, die wir uns auf einer tiefen Ebene eingepägt haben.

Wenn wir jedoch verstehen, warum Gewohnheiten existieren und wie sie funktionieren, sind wir in der Lage, sie zu ändern.

Zuerst müssen wir anerkennen, dass alle Gewohnheiten – gute und schlechte – uns einen gewissen Nutzen bringen. Wenn Sie zum Beispiel Ihre Social-Media-Konten überprüfen, fühlen Sie sich verbunden. Gleichzeitig zerstört der Blick auf diese Nachrichten Ihre Produktivität, spaltet Ihre Aufmerksamkeit und überwältigt Sie mit Stress. Aber es verhindert, dass Sie das Gefühl haben, „etwas zu verpassen“ ... und somit werden Sie es wieder tun⁵².

Da „schlechte“ Gewohnheiten auch bestimmte Bedürfnisse in Ihrem Leben ansprechen, ist es sehr schwierig, sie einfach zu beseitigen. Deshalb funktioniert ein Ratschlag wie „Hör doch einfach auf damit“ nicht. Wenn Sie zum Beispiel Ihr Handy in die Hand nehmen, wenn Ihnen langweilig ist oder Sie unsicher sind, ist es ein unzureichender Plan, das Handy von nun an einfach zu Hause zu lassen.

James Clear erklärt es deutlicher: „Wenn Sie erwarten, dass Sie schlechte Gewohnheiten einfach rausschneiden, ohne sie zu ersetzen, dann werden Sie

⁵¹ James Clear, Atomic Habits:

https://books.google.de/books/about/Atomic_Habits.html?id=IFhbDwAAQBAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y

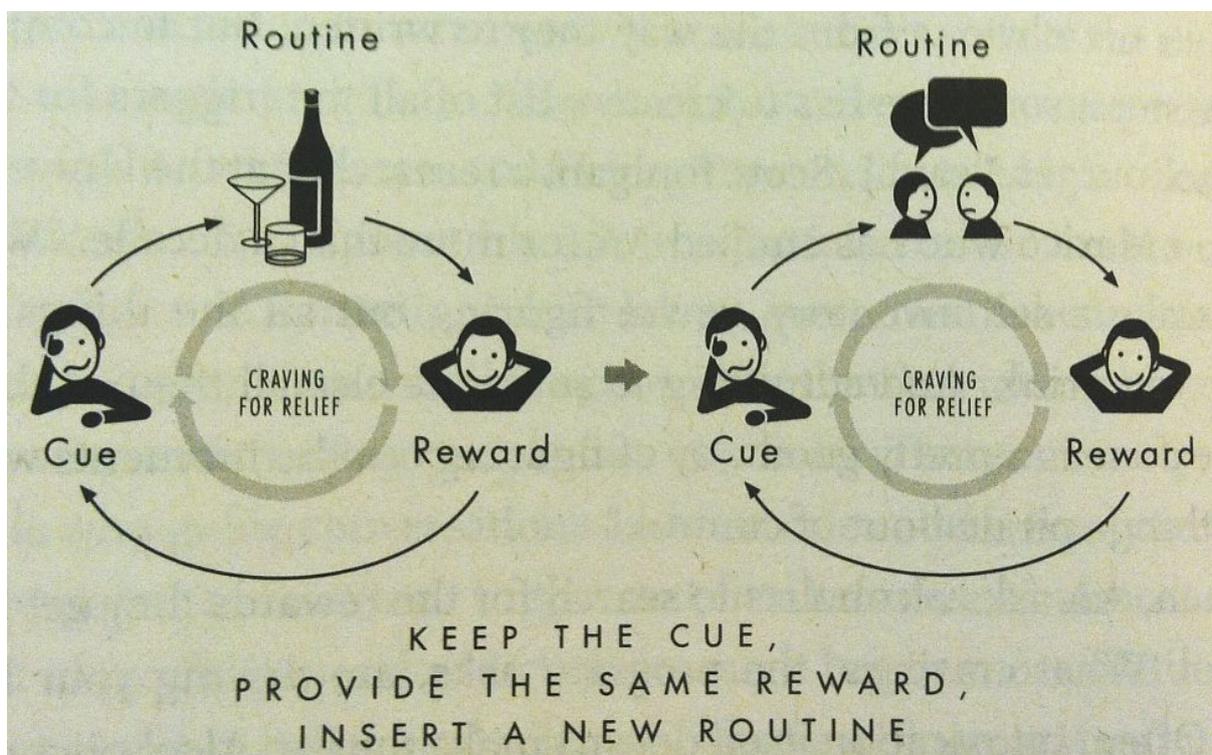
⁵² James Clear, Reset the Room. <https://jamesclear.com/reset-the-room>

bestimmte Bedürfnisse haben, die nicht erfüllt werden und es wird schwer sein, sehr lange an der Routine des ‚Tu es einfach nicht‘ festzuhalten.“⁵³ Stattdessen müssen wir eine schlechte Gewohnheit durch eine neue Gewohnheit ersetzen, die einen ähnlichen Nutzen bietet, und einfach und attraktiv zu verwirklichen ist.

Charles Duhigg, Autor eines weiteren berühmten Buches über Gewohnheiten „The Power of Habit“ (2014), hat ein Modell einer Gewohnheitsschleife entwickelt, um zu erklären, wie unsere Gewohnheiten entstehen. Dabei führt er drei Hauptbereiche an⁵⁴:

1. Signale (Cue): Auslöser, die unser Verhalten stimulieren (z.B. Langeweile, Unsicherheit).
2. Routinen (Routine): Regelmäßige Aktivitäten, die zu unserem täglichen Leben gehören (z.B. Telefonkontrolle, abendliches Trinken).
3. Belohnungen (Reward): Positive Ergebnisse, z.B. echte oder gefühlte Reaktionen im Zusammenhang mit Gewohnheiten, die unser Verhalten verstärken (Gefühl der Verbundenheit, Erleichterung, Entspannung).

Duhigg meint, dass jede Gewohnheit geändert werden kann, wenn man das Signal (den Auslöser), die Belohnung, nach der man sich sehnt und die Routine, die man normalerweise durchführt, um diese Belohnung zu erhalten, identifiziert. Man verändert die Routine, wenn das Signal kommt, sodass man die gleiche Belohnung erhält. Dies ist die goldene Regel der Gewohnheitsveränderung: Behalte deine Signale und Belohnungen bei, aber ändere die Routine.



Bildquelle: <https://throughyourbody.com/charles-duhigg-golden-rule-habit-change/>

⁵³ James Clear, Reset the Room. <https://jamesclear.com/reset-the-room> [Zitat frei übersetzt aus dem Englischen]

⁵⁴ <https://coolerinsights.com/2013/11/mastering-the-power-of-habits/>

Wie Sie an dem Beispiel in dieser Grafik sehen können, kann Stress uns jedes Mal, wenn wir das Verlangen nach Erleichterung verspüren, dazu veranlassen, uns dem Alkohol zuzuwenden. Wir bekommen dadurch ein Gefühl der Erleichterung, und das ist unsere Belohnung. Wenn die Belohnung positiv ist, haben wir den Wunsch, die Aktion zu wiederholen, wenn das nächste Mal ein Signal (Auslöser) auftaucht.

Allerdings ist Alkohol eine schlechte Angewohnheit, die zu einer Sucht werden kann. Auch die Belohnung, also die Erleichterung, wenn man betrunken ist, dauert nur eine kurze Weile an. Deshalb machen wir es immer und immer wieder.

Ein anderes Beispiel in der Grafik zeigt, dass wir uns das nächste Mal, wenn wir gestresst (Signal) sind und uns nach Erleichterung (Belohnung) sehnen, an FreundInnen wenden (oder professionelle Hilfe suchen) und so eine neue Routine in unser Verhalten einbauen können.

Indem wir unsere Gewohnheiten ändern, ändern wir unser Verhalten, und das hat Auswirkungen auf unser Leben.

Die zweite Sache, die uns hilft, unser Verhalten zu ändern, ist die Änderung unserer Denkweise und unserer Gefühle über uns selbst. Wenn man weiß, was gut für einen ist, kann man aus dieser Einsicht heraus neue Wege finden und gesunde Gewohnheiten erschaffen. Sie haben dann kein Verlangen mehr, sich dem Schlechten hinzugeben und lieben Ihr Wohlbefinden und Ihre geistige Klarheit. Dies ist ein tiefgreifender Wandel, da Sie sich nicht mehr zu einem gesunden digitalen Lebensstil zwingen müssen, und das ist der Unterschied. Dann brauchen Sie kein digitales Fasten mehr, um das Verlangen zu kontrollieren, und um Ihren Internetkonsum einzuschränken, denn diese Dinge entsprechen Ihnen nicht mehr.

Auch wenn wir diese Punkte verstehen und ihnen zustimmen mögen, könnte es immer noch eine Herausforderung sein, sie praktisch umzusetzen. Im nächsten Abschnitt finden Sie einige konkrete und einfach durchzuführende Schritte, um neue Gewohnheiten in Ihrem täglichen Leben zu etablieren.

Wie man eine neue Gewohnheit schafft

Hier sind einige zusätzliche Ideen für die Etablierung neuer, gesunder Gewohnheiten und das Durchbrechen des alten Kreislaufs⁵⁵.

1. Beginnen Sie mit Bewusstsein

- Wann frönen Sie Ihrer Gewohnheit?
- Wie oft machen Sie dies täglich?
- Wo machen Sie es? Wann machen Sie es? Und mit wem?
- Was löst das Verhalten aus und bringt es in Gang?

⁵⁵ James Clear, Reset the Room. <https://jamesclear.com/reset-the-room>, Psychology Today. 10 steps to changing unhealthy habits: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/renaissance-woman/201607/how-change-unhealthy-habits>

2. Dokumentieren Sie Ihre Gewohnheiten!

Das Dokumentieren Ihrer Gewohnheiten wird Ihnen Ihr Verhalten bewusster machen und Ihnen Dutzende von Ideen geben, wie Sie es stoppen können. Stecken Sie ein Stück Papier und einen Stift in Ihre Tasche. Jedes Mal, wenn Sie gewohnheitsmäßig handeln, notieren Sie es auf Ihrem Papier. Zählen Sie am Ende des Tages alles zusammen und Sie erhalten die Menge an gewohnheitsmäßigen Handlungen insgesamt. Dann legen Sie fest, was Sie ändern wollen („schlechte“ Gewohnheit).

3. Wählen Sie einen gesunden Ersatz!

Wenn Sie das nächste Mal mit Stress, Langeweile oder Menschen konfrontiert sind, deren Verhalten Sie normalerweise nachahmen, was werden Sie dann tun? Wenn Ihre FreundInnen in ihre Telefone starren (Beispiel: Gehen Sie spazieren!) oder wenn Sie eine Sensationsmeldung lesen (Beispiel: Prüfen Sie die Quellen, auf ihren Wahrheitsgehalt!), überlegen Sie sich einen Plan, was Sie tun werden, anstatt dessen, was Sie normalerweise tun. Wenn Sie einen Plan haben, sind Sie mit Werkzeugen und einem Ersatzverhalten „bewaffnet“. Wenn Sie sich verloren fühlen, denken Sie sich einen Grund aus, warum Sie eine Gewohnheit nicht fortsetzen sollten. Dies ist ein wichtiger Schritt. Wenn Sie ungesunde Gewohnheiten durchbrechen, geben Sie sich selbst Anerkennung dafür, dass Sie die Fähigkeit zur Veränderung besitzen. Das kann durch simple Selbstbestätigung geschehen, wie: „Na sieh mal an, ich habe eine bessere Wahl getroffen.“

4. Auslöser entfernen

Machen Sie es sich leichter, schlechte Gewohnheiten zu brechen, indem Sie die Auslöser vermeiden. Wenn das erste, was Sie morgens tun, geistloses Scrollen, Liken oder Austauschen von Sofortnachrichten ist, dann legen Sie das Telefon vor dem Schlafengehen in ein anderes Zimmer und warten Sie, bis Sie wirklich wach sind, um sich aufmerksamer mit Online-Aktivitäten zu beschäftigen. Wenn Sie Kekse essen, einfach nur weil Sie welche zuhause haben, dann hören Sie auf, Kekse zu bunkern. Im Moment fördert Ihre Umgebung Ihre schlechte Angewohnheit und behindert gute Angewohnheiten. Gestalten Sie Ihre Umgebung so, dass die guten Gewohnheiten einfacher und die schlechten schwieriger anzuwenden sind.

5. Richten Sie sich auf gute Gewohnheiten ein!

Wenn Sie morgens Sport treiben wollen, bereiten Sie sich die Kleidung und eine Wasserflasche vor, damit sie gleich bereitstehen. Wenn Sie mehr zeichnen wollen, legen Sie Ihre Stifte, Kugelschreiber und ein Notizbuch griffbereit auf Ihren Schreibtisch. Meistern Sie die Gewohnheiten der Vorbereitung, damit die Gewohnheiten der Ausführung leicht werden.

6. Schließen Sie sich mit jemandem zusammen!

Schließen Sie sich mit jemandem zusammen, um gemeinsam gute Gewohnheiten zu etablieren. Sie beide können sich gegenseitig in die Pflicht nehmen und gemeinsam Ihre Siege feiern. Zu wissen, dass jemand anderes von Ihnen erwartet, dass Sie sich anstrengen, ist ein starker Motivator.

7. Umgeben Sie sich mit inspirierenden Menschen!

Manchmal sind bestimmte Menschen Auslöser von schlechten Gewohnheiten. Vergessen Sie nicht, dass Sie letztendlich wie jene fünf Menschen sind, mit denen Sie am meisten Zeit verbringen. Sehen Sie sich an, wer diese Leute sind: Inspirieren sie Sie oder ziehen sie Sie runter? Menschen, die so leben, wie Sie leben wollen, und ihre Ziele im Leben so verfolgen, wie Sie Ihre verfolgen wollen, sind starke Motivatoren, Ihre Gewohnheiten zu ändern und eine Vision zu verfolgen.

8. Stellen Sie sich vor, dass Sie Erfolg haben!

Visualisieren Sie, wie Sie eine neue Identität aufbauen. Früh aufwachen, Sport treiben, Freunde treffen, reisen, Offline-Zeit für sich selbst haben. Was auch immer die schlechte Angewohnheit ist, die Sie sich abgewöhnen wollen, stellen Sie sich vor, wie Sie sie brechen, lächeln und Ihren Erfolg genießen. Visualisierung schult Ihr Gehirn. Die Sehnsucht nach positiver Veränderung kann die Grundlage einer neuen Gewohnheit bilden, da wir instinktiv nach Dingen suchen, die gut für uns sind.

Der Aufbau einer neuen Identität bedeutet nicht, jemand anderes zu werden. Es bedeutet, zu einer gesünderen Version von einem selbst zurückzukehren, die man ohne diese Gewohnheit war, damit man sicher sein kann, dass man zu diesem Zustand zurückkehren kann.

9. Dokumentieren Sie Ihre negativen Selbstgespräche!

Im Kampf gegen schlechte Gewohnheiten ist es leicht, sich selbst dafür zu verurteilen, dass man sich nicht besser verhält. Jedes Mal, wenn Sie einen Fehler machen, ist es leicht, sich selbst dafür die Schuld zu geben. Wann immer das passiert, beenden Sie den Satz mit „aber“...

- „Ich bin fett und außer Form, aber in ein paar Monaten könnte ich wieder in Form sein.“
- „Ich bin dumm und niemand respektiert mich, aber ich arbeite daran, wertvolle Fähigkeiten zu entwickeln.“
- „Ich bin ein/eine VersagerIn, aber jeder/jede versagt manchmal.“
- „Ich bin süchtig nach meinem Smartphone, aber ich könnte meine Online-Zeit reduzieren, um mehr Zeit für Hobbys zu haben.“

Oder strukturieren Sie Ihre Gedanken mit positiven Affirmationen neu und zügeln Sie so das „urteilende Gehirn“:

- „Niemand mag mich – Ich arbeite an meinem Selbstvertrauen.“

Diese Neustrukturierung oder auch „Reframing“ ist wie das Neuschreiben des Drehbuchs.

10. Fehler akzeptieren.

Wir kommen alle einmal aus der Bahn. Akzeptieren Sie, dass Sie manchmal versagen werden. Das tun wir alle. Wenn Sie das tun, behandeln Sie sich mit Mitgefühl. Gewohnheiten ändern sich nicht über Nacht. Machen Sie, wenn nötig, kleine Schritte. Auch wenn Sie eine neue Gewohnheit nicht sofort 100%ig umsetzen, machen Sie trotzdem etwas Neues zur Gewohnheit! Selbst wenn es keine ganze Stunde Training ist, finden Sie 15 Minuten, um sich zu bewegen, um in diese neue Gewohnheit hineinzufinden und diese zu verstärken. Was

leistungsstarke Menschen von anderen unterscheidet, ist, dass sie sehr schnell wieder auf den richtigen Weg kommen.

Und nicht zuletzt: Denken Sie daran, dass das Schaffen neuer, gesunder Gewohnheiten Zeit und Mühe, aber vor allem Beharrlichkeit erfordert! Die meisten Menschen, die erfolgreich sind, versuchen es und scheitern mehrmals, bevor sie Erfolg haben. Sie haben vielleicht nicht sofort Erfolg, aber das bedeutet nicht, dass er sich niemals einstellt.

3.6. SCHRITT 3. Neue Gewohnheiten im täglichen Leben anwenden

Dieser Schritt umfasst zwei weitere Schritte. Wenn Sie sich bewusst sind, wie und warum Fake News erstellt werden, und wenn Sie wissen, wie Sie dem entgegenwirken können, geht es darum, Ihre Strategien umzusetzen. Gewohnheiten ändern sich nur durch Handeln.

Seien Sie sich Ihrer alten Gewohnheiten bewusst

Für junge Menschen kann das Erlernen neuer Fähigkeiten wie sozialer Kompetenz, kritischem Denken, emotionaler Intelligenz die Überwindung des Widerstands „alter Gewohnheiten“ erfordern. Die Entwicklung neuer Gewohnheiten und deren Anwendung im täglichen Leben kann Zeit und Engagement erfordern. Es ist nicht immer einfach, diese neuen Verhaltensweisen in den Alltag zu integrieren, aber zu wissen, wie man anders reagieren kann, ist ein erster Schritt. Die Vorteile eines anderen Handelns und Denkens zu erkennen, kann junge Menschen zu neuen digitalen Verhaltensweisen motivieren.

Im Bereich des digitalen Wohlbefindens und der digitalen Kompetenz könnten neue Gewohnheiten entstehen:

- Denke nach, bevor du „likest“/„teilst“!
- Überprüfe die Quellen der Nachrichten und/oder konsultiere verschiedene Informationsquellen!
- Lies gut recherchierte Nachrichten!
- Lasse dich auf unterschiedliche Meinungen ein (raus aus der Filterblase)!
- Verbringe genug Offline-Zeit mit FreundInnen, um eine Verbindung zur realen, physischen Welt herzustellen!
- Beachte, bestätige und drücke aus, wie du emotional auf Informationen reagierst, die du im Internet findest, z.B. Ich werde eifersüchtig, wenn ich Bilder des Mädchens/Jungen mit meinem/meiner Ex sehe. Ich habe Angst, wenn ich die Nachrichten über den Klimakollaps lese.
- Denke über dein persönliches Online-Verhalten nach: Lüge ich online? Lasse ich notwendige Informationen aus? Übertreibe ich bei meinen Erfolgen?
- Erkenne Fake News und melde diese!

Wissen, wie man auf Fake News anders reagiert

Laut einer Umfrage unter jungen Menschen, die im Rahmen des Projekts FAKE OFF! im Jahr 2018 durchgeführt wurde, ändern junge Menschen ihre Gewohnheiten, wenn alte Gewohnheiten langweilig werden. Interessen, Hobbys, FreundInnen ändern sich, wenn sie etwas Neues und Interessantes erfahren (aus der Schule, der Familie, von FreundInnen, aus dem Internet). Veränderung von Gewohnheiten bei jungen Menschen geschieht also meist unbewusst und reaktiv. Die Änderung einer Gewohnheit ist jedoch eine bewusste Handlung. Was junge Menschen auch motivieren kann, sind Vorbilder. Jemanden zu haben, der einen positiven Einfluss auf einen ausübt, eine Person, deren Gewohnheiten man folgen und sich zu Eigen machen kann, ist stärkend und macht es leichter, gewohntes Verhalten zu ändern.

Hinsichtlich der sozialen Medien geht es für junge Menschen nicht darum, diese weniger, sondern bewusster zu nutzen. Hören Sie auf, gedankenlos zu scrollen, sich zu beschweren, zu hassen und sich auf Negativität und Bitterkeit einzulassen. Folgen Sie Menschen, die Sie motivieren und inspirieren. Beschäftigen Sie sich mit ExpertInnen, von denen Sie lernen können. Schaffen Sie echte, positive Freundschaften.

Es gibt eine Reihe von Literatur darüber, wie man Gewohnheiten ändern und im täglichen Leben anwenden kann (siehe Selbsthilfe-Blogs⁵⁶ und Bücher⁵⁷ für weitere Informationen). Das Wichtigste für junge Menschen ist, dass sie sich bewusst und bereitwillig auf neue Verhaltensweisen einlassen und die nötige Unterstützung auf ihrem Weg erhalten.

4. Ausbildung junger Menschen in Schlüsselkompetenzen

4.1. Übungen und Spiele

Im folgenden Kapitel werden die Übungen für Lehrer und Tutoren rund um das dreistufige Kompetenzmodell vorgestellt: Wie man die digitale Kompetenz junger Menschen stärkt, wie man neue Gewohnheiten für das digitale Wohlbefinden schafft und wie man sie im täglichen Leben anwendet.

Die Lehrkräfte und TutorInnen können die Übungen, die am besten zu ihrer Gruppe passen, je nach Niveau, Zeitrahmen, Setting usw. auswählen oder die Formate für eine zweistündige, vierstündige oder Ganztagesaktivität verwenden (s. vorheriger Abschnitt).

⁵⁶ See How to Change Unhealthy Habits: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/renaissance-woman/201607/how-change-unhealthy-habits>, How to break soul-sucking habits: <https://www.nirandfar.com/how-to-break-5-soul-sucking-technology-habits/>

⁵⁷ The Power of Habit by Charles Duhigg, Daily Rituals: How Artists Work by Mason Currey, Hooked by Nir Eyal, The Slight Edge by Jeff Olson

Das Training mit den Jugendlichen kann sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Rahmen stattfinden. Es kann in spezielle Fächer integriert werden (z.B. Medienkompetenz) oder als Teil von traditionellen Klassenzimmeraktivitäten. In Jugendzentren kann dieses Training Teil der Aktivitäten im Bereich der Medienkompetenz sein.

Alle Übungen sind im Sinne des nicht-formalen Lernens konzipiert, so dass ihr letztendliches Ziel darin besteht, die Fähigkeit der Jugendlichen zu fördern, Verantwortung für ihr persönliches Lernen zu übernehmen, indem sie reflektieren, evaluieren, Fragen stellen, Feedback geben, ihre Gefühle oder Zweifel an „Nachrichten“ äußern, beobachten und zuhören.

SCHRITT 1: Stärkung der digitalen Kompetenz

4.1.1. Aufwärm-Quiz

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: einen engagierten, dynamischen Start in das Thema digitale Kompetenz und die Förderung erster Diskussionen junger Menschen mit Jugendlichen

Dauer: 15-20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10+

Alter: beliebig

Schwierigkeitsgrad: leicht

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität

Material: PowerPoint-Präsentation, Computer, Projektor

Vorbereitung: Auswahl der Aussagen

Beschreibung: Die Teilnehmenden stehen überall im Raum. Die Ecken des Raumes werden mit "ja" und "nein" (oder "zustimmen" "nicht zustimmen") bezeichnet. Der Trainer präsentiert verschiedene Aussagen zu einer PowerPoint-Präsentation, z.B.: "Ja" und "Nein":

Ich benutze mein Telefon alle 10 Minuten.

Ich benutze WhatsApp, Snapchat, Facebook, YouTube, TikTok.

Mein Telefon ist meine einzige Quelle für Nachrichten.

*Wir müssen mehr über gefälschte Nachrichten in der Schule lernen.
Ich habe gerade diese WhatsApp Nachricht bekommen: Ich sollte sie an 10
Freunde schicken, oder meine Mutter stirbt in einem Jahr. Ich weiß, es ist
Schwachsinn, aber ich gebe sie trotzdem weiter. Es macht Spaß, nicht wahr?
Natürlich weiß ich, wie man gefälschte Nachrichten erkennt.
Ich weiß, was ich tun sollte, wenn ich gefälschte Nachrichten lese oder jemand
sie verbreitet.
Es ist mir egal, dass es gefälschte Nachrichten in sozialen Netzwerken gibt.
Influencer sagen immer die Wahrheit.
Influencer haben keinen Einfluss auf mich.
Junge Leute haben weniger Probleme, gefälschte Nachrichten zu erkennen als
ältere.
Es ist nie zu früh, um zu lernen, wie man gefälschte Nachrichten erkennt.*

Jeder steht in der Ecke, mit der er am meisten übereinstimmt. Der/die TrainerIn fragt, warum sie zustimmen oder nicht zustimmen und lässt die TeilnehmerInnen eine Diskussion beginnen.

Tipps für TrainerInnen:

Die Aussagen sollten einfach und mit dem Alltag verbunden sein. Es sollte keine Fakten geben, die "richtig" oder "falsch" sind. Jeder Teilnehmer/jede Teilnehmerin hat mit seiner/ihrer Entscheidung Recht und sollte nur erklären, warum er/sie so denkt. Wenn die Teilnehmenden gefragt werden, warum sie auf einer bestimmten Seite stehen, kann auch eine allgemeine Frage "Glauben Sie, dass die LehrerInnen einen guten Job machen würden, um Sie über Fake News zu unterrichten?" gestellt werden, die die Teilnehmenden in die Diskussion führen sollte. Fügen Sie am Ende der Übung lustige Aussagen wie "Ich möchte mich setzen" ein.

Zu Beginn könnte der/die TrainerIn einige andere Fragen (nicht speziell zum Thema, sondern allgemeinere Fragen) hinzufügen, um das Eis zu brechen.

Es ist wichtig zu beobachten, ob es eine Gruppendynamik gibt, bei der einige Teilnehmende den anderen folgen, anstatt selbst über die Antwort nachzudenken, besonders bei den Jüngeren.

Für größere Gruppen könnte mehr Zeit benötigt werden.

Tags: #fakenews, #Gewohnheiten verändern, #digitale Kompetenz

4.1.2. Irreführende Konten finden und melden

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Schulung der kritischen Denkfähigkeiten durch Erkennen irreführender Berichte in sozialen Medien, Wissen, wie man diese meldet; Kenntnis und Vertrautheit mit den verschiedenen Meldemechanismen auf Social-Media-Plattformen

Dauer: 10 Min. - 2 Stunden, je nach Ergebnis

Anzahl der Teilnehmenden: 1-5

Alter: 10+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Zugang zu Social-Media-Plattformen, insbesondere zu solchen, die die Teilnehmenden z.B. mit ihren eigenen Smartphones nutzen

Material: Die Smartphones der Teilnehmenden, eine Klingel im Raum

Vorbereitung: Schauen Sie sich den Meldemechanismus auf häufig genutzten Social-Media-Plattformen an.

Beschreibung: Dies kann als Challenge oder einfach als Reflexion mit den Teilnehmenden erfolgen. Jeder/jede schaut durch seinen eigenen Social-Media-Feed und versucht, irreführende Konten zu erkennen, also Konten, die Fake News, Fehlinformationen und nicht deklarierte Werbung verbreiten. Wenn eine Person nicht sicher ist, ob es sich um ein irreführendes Konto handelt, drückt sie die Glocke. Dann stellen alle Teilnehmenden ihre eigene Suche ein und helfen bei der Beurteilung dieses Kontos. Nachdem eine Entscheidung (melden oder nicht melden) getroffen wurde, geht jeder zu seiner/ihrer eigenen Suche zurück.

Wenn die Jugendlichen irreführende Berichte finden, melden sie diese auf der Plattform. Jede Meldung wird per Screenshot dokumentiert. Während alle Teilnehmenden die Meldungen diskutieren, entwickeln sie Kriterien, wie sie derartige Konten erkennen können. Schreiben Sie diese auf ein Blatt Papier und diskutieren Sie sie, entweder nach dem Spiel oder irgendwann später (etwa eine Woche).

Wenn dies als Challenge erfolgt, können zwei GewinnerInnen ermittelt werden:

- diejenigen, die am meisten gemeldet haben
- diejenigen, die nur sehr wenige oder keine irreführenden Berichte in ihrem Social Media Stream hatten

Tipps für TrainerInnen:

- Führen Sie eine Woche später eine Nachbereitung durch.

Fragen zur Nachbesprechung: Besprechen Sie das Thema eine Woche später erneut:

- Haben wir weitere solcher Konten gefunden?
- Haben wir mehr solche Inhalte gemeldet?
- Haben wir unsere Gewohnheiten geändert?
- Folgen wir einigen Konten nicht mehr?

Tags: #Fake Konten #Kritisches Denken #digitale Kompetenz

4.1.3. Hoax-Fabrik: dem Übel auf der Spur

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Lernen, wie man gefälschte Artikel zurückverfolgen und beurteilen kann, wie Informationen von Hoax-Fabriken verbreitet werden

Dauer: 10 min - 2 Stunden, je nach Erfolg

Anzahl der Teilnehmenden: 1-20

Alter: 13+

Schwierigkeitsgrad: fortgeschritten

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Tablets oder Laptops einer Organisation. Verwenden Sie keine Geräte der Teilnehmenden, da diese Übung ihre Suchergebnisse verändern wird und in Zukunft möglicherweise mehr Hoaxes gezeigt werden. Verwenden Sie entweder einen TOR-Browser oder Tablets/Laptops einer Organisation. Löschen Sie Cookies und den Suchverlauf nach der Sitzung.

Vorbereitung: Suchen Sie nach 1-3 Artikeln, deren Ursprung zurückverfolgt werden kann. Diese ändern sich recht häufig, so dass ein wenig Recherche notwendig ist.

Beschreibung: Der/die TrainerIn muss erklären, was eine Hoax-Fabrik ist und was deren Produkte sind. Dann ist es notwendig, einen Artikel auszuwählen und zu versuchen, dessen Ursprung zurückzuverfolgen: Welche Online-Magazine verwenden diesen Artikel? Wer zitiert ihn? Jeder/jede Teilnehmende wählt einen Fake-News-Artikel aus, der definitiv eine Fälschung ist (z.B. bereits von „Fake-Jägerorganisationen“ gelistet). Nun suchen sie online nach dem Inhalt und den Bildern, um zu sehen, wo er verbreitet wird und wie viral dieser bereits ist. Bilder und Text werden getrennt gesucht, da sie in weiteren Publikationen möglicherweise überhaupt nicht miteinander verbunden sind. Welche Publikationen berichten über diese Fake News? Welche Zeitungen oder andere Medien verwenden diesen Artikel? Welche Kommentare können gefunden werden? Achten Sie auf das Veröffentlichungsdatum, um zu sehen, wer den Inhalt zuerst veröffentlicht hat. Zeichnen Sie auf einem Flipchart eine Karte, wie die Nachricht verbreitet wird.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Übung kann frustrierend sein, und es ist viel Geduld erforderlich. Binden Sie diese Übung in ein Spiel mit einem Ergebnis ein, für das sich die Geduld lohnt. Das kann die Vorbereitung eines Trainings für Eltern/Jugendliche oder eine andere Gruppe sein. Oder machen Sie eine Challenge und küren Sie am Ende einen Sieger.

Wenn der Inhalt beunruhigend ist, denken Sie darüber nach, was in einer solchen Situation zu tun ist und wie man mit Wut und Angst umgehen kann. Steigern Sie das Selbstvertrauen der Teilnehmenden, damit sie wissen, wie sie reagieren sollen und was sie tun können.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was hast du gesehen?
- Welche Emotionen hat es ausgelöst?
- Wie kann man damit umgehen?
- Wie kannst du die Informationen beim nächsten Mal anders bewerten?

Tags: #hoax #Hoax-Fabrik

4.1.4. Warum & was in Horrorfilmen

Partner: ÖIAT

Quelle: "Medien und Gewalt". Handbuch für Lehrkräfte, 2015
https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Medien_und_Gewalt.pdf

Ziel:

- sich darüber bewusst zu sein, wie Gewalt in Medien erzeugt wird und welche Kriterien zur Erzeugung von Horror oder bösen Streichen in Filmen verwendet werden können
- derartige Filme analysieren, Kriterien für diese Filme finden
- möglichst einen eigenen Film produzieren und alle möglichen Horror-/Gewaltkriterien anwenden
- sich bewusst sein, dass Gewalt (in Videos) oft als Inhalt für die Verbreitung von Fake News dient

Dauer: bis zu 2 Wochen

Anzahl der Teilnehmenden: 1-10

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: fortgeschritten

Format/Bedingungen: Gruppenprojekt; Es muss ein/eine JugendarbeiterIn vorhanden sein, der/die die Jugendlichen über einen längeren Zeitraum begleiten kann. Zuerst um Filme die Gewalt enthalten zu diskutieren und zu analysieren, dann im Produktionsprozess.

Material: Filmausstattung, Schnitzausstattung

Vorbereitung: eine Gruppe für das Projekt finden, einen Ort finden, an dem das Endprodukt gezeigt werden kann

Beschreibung:

Phase 1. Die Teilnehmenden diskutieren miteinander, wie Filme in denen Horror und böse Streiche vorkommen funktionieren, welche Werkzeuge eingesetzt werden, um Spannung oder irreführende Inhalte zu erzeugen. Dies kann durch gemeinsames Anschauen solcher Filme oder durch vorbereitete Clips geschehen.

Hinweis: Meistens sind die Teilnehmenden zu jung, um solche Inhalte legal zu sehen, aber sie werden sie trotzdem zu Hause oder mit Freunden anschauen.
Phase 2. Die Teilnehmenden erstellen einen Film nach den Produktionskriterien des "Horrorfilms".

Tipps für TrainerInnen:

Da gewalttätige Inhalte des Films möglicherweise nicht für die Altersgruppe, mit der Sie arbeiten, geeignet sind, könnten Sie sich in einer rechtlichen Grauzone befinden.

Fragen für die Nachbesprechung:

Diskutieren Sie, was zu tun ist, wenn man sich am Inhalt stört oder dieser Angst oder psychologische Probleme verursacht.

Tags: #Gewalt #unpassender Inhalt

4.1.5. Social Network Training für Jüngere

Partner: ÖIAT

Quelle: Lehrerhandbuch "Selbstdarstellung im Internet", 2014.
https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Unterrichtsmaterial_Selbstdarstellung_Web.pdf

Ziel: Vorbereitung eines Trainings für jüngere Teilnehmer vor. Sie zeigen ihnen verschiedene soziale Netzwerke, was zu beachten ist und wie man die Privatsphäre-Einstellungen festlegt.

Dauer: 1-3 Stunden, abhängig von den Produkten

Anzahl der Teilnehmenden: 1-30

Alter: 10+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Bitten Sie die Teilnehmenden, ihr eigenes Verhalten zu reflektieren und bitten Sie sie, ihr Wissen weiterzugeben.

Material: digitale Geräte mit Zugang zum Internet

Vorbereitung: Sammeln von Themen, die für jüngere Internetnutzer relevant sind, insbesondere im Bereich Fake News. Entwickeln Sie Material und Format, das für ein Training verwendet werden kann: ein Poster, eine PPT, ein kurzes Video, Spiele, etc.

Beschreibung: Bitten Sie die Teilnehmenden, einige Beispiele für gefälschte Nachrichten zu geben: Welches ist am relevantesten? am neuesten?

Spielen Sie ein Spiel oder verwenden Sie ein Poster/PowerPoint (siehe Vorbereitung). Führen Sie eine Nachbesprechung durch, um das Lernen anzuregen.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Übung ist hilfreich, auch ohne das eigentliche Training der Jüngeren. Sie schafft eine gute Reflexionssituation für jede Altersgruppe.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was war überraschend?
- Was war einfach?
- Was haben wir gelernt?

Tags: #Fake News, #Training, #Lernen durch Lehren, #Poster, #kreativ

4.1.6. Suchroutinen für Jüngere

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Lernen und trainieren von Suchroutinen, um Online-Suche und Quellenprüfung ohne großen Zeitaufwand effektiv durchführen zu können.

Dauer: 1 Stunde

Anzahl der Teilnehmenden: 1-10

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: digitale Suchmaschinen, die für die Online-Suche verwendet werden können

Vorbereitung: Wenn möglich, bereiten Sie ein Setting vor, in dem dieses Training wirklich durchgeführt werden kann.

Beschreibung:

Phase 1: Identifizierung der Bereiche, die für jüngere Kinder hinsichtlich der Suche relevant sind. Dies können Schulthemen sein, aber auch Fake News, wie z.B. der Inhalt von Kettenbriefen, in sozialen Netzwerken verbreitete Gerüchte, Gesundheitsthemen, etc. Wählen Sie 1-3 Bereiche aus und legen Sie Suchbegriffe fest, die bei der Suche nach einem Thema hilfreich sind.

Probieren Sie verschiedene Suchmaschinen aus und vergleichen Sie die Ergebnisse: z.B. google.com, startpage.com, qwant.com (europäische Suchmaschine).

Stufe 2: Entwickeln Sie eine Trainingseinheit, z.B. als kurzes Spiel zu dieser Suchroutine.

Phase 3: Führen Sie das Training durch, wenn möglich, und reflektieren Sie das Gelernte anschließend.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Übung ist auch dann hilfreich, wenn das eigentliche Training für Jüngere (aus organisatorischen Gründen) nicht durchgeführt werden kann. Sie schafft eine gute Reflexionssituation für jede Altersgruppe.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was war überraschend?
- Was war einfach?
- Was haben wir gelernt?
- Kann man das im Alltag machen?

Tags: #Fake News #Training #Lernen durch Lehren #Spiel #kreativ #suchen #Onlinesuche #Suchbegriffe #Suchmaschinen

4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Das Bewusstsein dafür zu schärfen, wie einfach es ist, gefälschte Fakten zu schaffen und wie schwierig es manchmal ist, sie als gefälscht zu identifizieren.

Dauer: 10-15 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-25

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Bedingungen/Format: Aktivität der Gruppe

Material: Ein Ball (oder ein anderes Objekt, das von den Teilnehmern weitergegeben werden kann)

Vorbereitung: Es ist notwendig, einen großen Raum zu haben, in dem die Teilnehmenden einen Kreis bilden können, damit sich alle sehen können. Bilden Sie einen Kreis mit den Teilnehmenden und nehmen Sie einen Ball (oder einen Gegenstand), um das Spiel zu erklären.

Beschreibung: Die Person, die den Ball hat, muss eine Sache über sich selbst sagen. Was immer sie sagt, kann wahr oder falsch sein. Während die Person mit dem Ball den Satz über sich selbst sagt, gibt sie den Ball an eine andere Person weiter. Die Person, die den Ball nimmt, muss erraten, ob diese Aussage wahr

oder falsch ist. Wenn er/sie richtig rät, bekommt die Person, die den Ball erhält, 1 Punkt. Wenn er/sie falsch liegt, erhält die Person, die den Ball weitergab, 1 Punkt. Sie können so viele Runden machen, wie Sie wollen. Am Ende des Spiels gibt es einen/eine GewinnerIn (oder eine Gruppe von Gewinnern), der/die richtig erkannt hat, was wahr und was gefälscht ist.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/Die TrainerIn kann die Gewinner belohnen. Diese Aktivität kann auch als Kennenlernaktivität in einer Veranstaltung funktionieren, bei der sich die Teilnehmenden noch nicht kennen (z.B. 1. Tag eines Jugendaustausches).
- Abhängig von der Größe der Gruppe kann die Dauer der Übung bis zu 30 Minuten betragen - dies sollte vom/von der TrainerIn berücksichtigt werden.
- Für diese Übung ist es ratsam, eine kurze Vorbereitungszeit einzuplanen, in der die Teilnehmenden über ihre eigenen Fake News nachdenken können.
- Diese Übung kann auch gut im Freien durchgeführt werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- War es einfach oder schwer, falsche Dinge über sich selbst zu erfinden?
- Hattest du Schwierigkeiten, die gefälschten Aussagen zu identifizieren?
- Hattest du bei der Nutzung von Social Media schon mal daran gedacht, dass andere Menschen auch Dinge über ihr Leben vortäuschen?
- Ist es schwer, gefälschte Fakten in sozialen Medien zu erkennen?

Tags: #Selbstdarstellung #erkennen #gefälschte Bilder

4.1.8. Erstellung glaubwürdiger & gefälschter Beiträge

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Identifizierung der Schlüsselemente, die die Teilnehmenden überprüfen müssen, um den Unterschied zwischen einem glaubwürdigen und einem gefälschten Beitrag zu erkennen.

Dauer: 45-60 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-30

Alter: 16+

Schwierigkeitsstufe: fortgeschritten

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Flipcharts, Marker, Bleistifte, Stifte, Farben, Post-its, Farbpapiere, Scheren, Klebeband. Zumindest muss jede Kleingruppe ein Flipchart und einen

Marker haben. Das übrige Material kann dann zur Förderung der Kreativität der Gruppen eingesetzt werden.

Vorbereitung: Die Teilnehmenden müssen ein Social Media Profil und Erfahrung im Umgang mit sozialen Medien haben. Der Trainer benötigt einige Kenntnisse über gefälschte Nachrichten und die Schlüsselemente zur Erkennung von gefälschten Nachrichten (siehe das allgemeine didaktische Konzept FAKE OFF!). Die große Gruppe (10-30 Personen) muss in kleinere Gruppen aufgeteilt werden. Abhängig von der Anzahl der großen Gruppe können kleinere Gruppen zwischen 3 und 5 Mitgliedern haben. Der/die TrainerIn bereitet einen Zettel mit einem Thema (Gesundheit, Politik, Prominente, etc.) vor und gibt an, ob das Thema "wahr" oder "falsch" ist.

Beschreibung: Jede Kleingruppe muss einen Social Media Beitrag auf dem Flipchart erstellen. Dieser Beitrag hängt von dem Papier ab, das der Trainer jeder Gruppe gibt. In diesem Papier erhält die Gruppe die Informationen über das Thema des Beitrags und ob der Beitrag wahr oder gefälscht sein muss. Dann erstellen die Gruppen die Beiträge, welche an der Wand ausgestellt werden. Im Plenum überprüfen die Teilnehmenden die Beiträge und verwenden ein Post-it, um zu sagen, ob der Beitrag gefälscht oder wahr ist (ein Post-it pro TeilnehmerIn und pro Beitrag). Schließlich können die Ergebnisse im Plenum diskutiert und wahre und falsche Posts aufgedeckt werden.

Tipps für TrainerInnen:

- Vor Beginn kann der/die TrainerIn entscheiden, welchen Social-Media-Post die Gruppe erstellen soll (Instagram, Facebook, etc.) und die Hauptelemente dieses speziellen Social-Media-Posts überprüfen (AutorIn, Text, Zeitpunkt des Postings, Sprachgebrauch, Bilder oder Videos, Kommentare, etc.)

Fragen zur Nachbesprechung:

- War es schwierig/leicht, deinen Beitrag zu erstellen? Warum war es schwierig/leicht?
- Was war deiner Meinung nach beim Erstellen des wahren/gefälschten Beitrags das Wichtigste, um zu zeigen, dass der Beitrag wahr oder gefälscht ist?

Tags: #Fake News #identifizieren #digitale Kompetenz #erkennen

4.1.9. Lasst uns Fake-Autoren werden!

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Die wichtigsten Merkmale gefälschter Nachrichten und Texte zu identifizieren

Dauer: 20-25 Minuten.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 16+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Bedingungen/Format: Einzelübung, Paarübung oder Gruppenaktivität

Material: Zettel, auf denen die Teilnehmenden die Nachrichten/Texte der gefälschten Beiträge/Nachrichten aufschreiben können, Stifte, Bleistifte

Vorbereitung: Es ist nicht notwendig, aber besser, wenn die Teilnehmenden über Social Media Profile verfügen, sowie Erfahrung im Umgang mit Social Media haben. Es ist nicht notwendig, aber besser, wenn der/die TrainerIn etwas Wissen über Fake News und die Schlüsselemente zur Erkennung von Fake News hat (siehe das allgemeine didaktische Konzept FAKE OFF). Wählen Sie einen Vorfall aus und stellen Sie ihn den Teilnehmern vor, damit sie wissen, welchen Vorfall sie ändern müssen.

Beschreibung: Die Teilnehmenden berichten über den gleichen Vorfall (vom/von der TrainerIn ausgewählt). Die Idee ist, dass sie "Fake-Reporter" sind und einen Beitrag/eine Nachricht erstellen, der die Tatsachen verändert. Die Teilnehmenden haben Zeit, den wahren Sachverhalt zu ändern und teilen dann ihre Fake News (Text) mit der Gruppe.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Übung kann in kleinen Gruppen oder individuell durchgeführt werden. Zusätzlich muss der gemeinsame Vorfall den Teilnehmenden bekannt sein (z.B. Schul-Veranstaltungen, Aktivitäten der Teilnehmenden usw.).

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was hast du geändert, um zu fälschen?
- Überprüfen wir diese Elemente, um zu sehen, ob Social-Media-Beiträge gefälscht sind oder nicht?

Tags: #Fake News #identifizieren #digitale Kompetenz #erkennen #Kreativität

4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Sensibilisierung für die Verbreitung von Botschaften über soziale Medien und Hervorhebung der Notwendigkeit, die ursprüngliche Quelle zu suchen/zu überprüfen.

Dauer: 15-20 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 13+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität

Material: keines

Vorbereitung: Es ist notwendig, einen großen Raum zu haben, in dem die Teilnehmenden einen Kreis bilden können.

Beschreibung: Die Teilnehmenden setzen sich in einem Kreis zusammen. Es gibt eine Person ("Originalquelle"), die eine Nachricht beginnt. Eine solche Nachricht kann ein persönliches Erlebnis, eine erfundene Geschichte, eine Nachricht usw. sein. Sie soll zum Beispiel 3-4 Sätze haben. Dann flüstert die "Originalquelle" der Person auf der linken Seite die Nachricht zu. Sobald die zweite Person die Nachricht erhält, muss sie der Person auf der linken Seite die Nachricht zuflüstern. Aber er/sie muss ein Wort modifizieren (nur Substantiv, Pronomen, Zahlen oder Adjektive - es darf kein unbedeutendes Wort sein). Dann wiederholt die nächste den Vorgang und so weiter, bis die Nachricht wieder die "Originalquelle" erreicht. Die "Originalquelle" sagt dann die Nachricht, die er/sie bekommen hat und die ursprüngliche Nachricht. Die Gruppe kann dann über den Unterschied zwischen der letzten Nachricht und der ursprünglichen Nachricht diskutieren.

Tipps für TrainerInnen:

- Heben Sie die Tatsache hervor, dass pro Person ein Wort und die Art des Wortes geändert werden muss. Zusätzlich kann der Trainer/die Trainerin die "Originalquelle" sein, wenn er/sie es wünscht, so dass er/sie sicherstellt, dass die Botschaft 2-4 Sätze und viele Elemente hat, die vom Rest der Teilnehmenden geändert werden können.
- Bei größeren Gruppen (20+ Teilnehmer) ist es ratsam, die Gruppe in zwei kleinere Gruppen aufzuteilen.
- Diese Übung kann auch an jüngere TeilnehmerInnen angepasst werden, aber dann sollte eine Anpassung in Bezug auf Zeit, Vorbesprechung und Nachbesprechung vorgenommen werden.
- Für Teilnehmende über 16 Jahre sollte der/die TrainerIn ansprechende Geschichten oder Sätze finden, wenn er/sie als "Originalquelle" fungiert.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was denkst du über den Unterschied zwischen der ursprünglichen Nachricht und der endgültigen Nachricht?
- Hast du nicht das Gefühl, dass dasselbe, was in der Aktivität passiert ist, auch in den sozialen Medien passiert? Warum?
- Hast du schon einmal eine Geschichte, die du in sozialen Medien erhalten hast, verändert und mit anderen geteilt (Beiträge, private Nachrichten, etc.)?

Tags: #Fake News #Gerüchte #Social-Media-Kommunikation

4.1.11. Influence me!

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Über die Methoden der Influencer nachzudenken, um mehr Likes/Follower zu bekommen, und wie diese Methoden manchmal Fake-Elemente enthalten.

Dauer: 20-25 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-25

Alter: 15+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität

Material: Smartphones, Projektor (große Leinwand).

Vorbereitung: Die Teilnehmenden müssen über Smartphones verfügen, sowie Zugang zum Internet haben. Die Gruppe (10-25 Personen) muss in kleinere Gruppen aufgeteilt werden. Abhängig von der Anzahl der Gruppe können kleinere Gruppen zwischen 3 und 5 Mitgliedern haben.

Beschreibung: Jede Gruppe muss ein Gruppenmitglied auswählen, der ein „Influencer“ wird, der in einem Social Media Beitrag vorkommt. Jede Gruppe fotografiert diesen Influencer und schreibt einen Beitrag auf einer Social Media Plattform (Instagram, Facebook, etc.). Das Ziel ist es, so viele Follower/Likes wie möglich zu bekommen. Aber jeder Beitrag muss ein Fake-Element enthalten (nur eines). Es bedeutet, etwas, das nicht wahr ist (z.B. Ort, Filter, um etwas zu löschen, Nachricht, Marke, etc.). Wenn alle Gruppen ihre Posten fertig haben, teilen sie ihn mit der Gruppe. Im Plenum haben alle Teilnehmenden eine Stimme. Alle Teilnehmenden stimmen über die Beiträge ab. Wer die meisten Likes/Follower bekommt, gewinnt.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn kann die Gewinner belohnen.
- Die Teilnehmenden müssen keine tatsächlichen Beiträge verfassen. Sie können den Beitrag einfach ohne Veröffentlichung erstellen, um zu sehen, wie der Beitrag aussehen würde.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was hat dir am Beitrag der Gewinner gefallen?
- Was sind die Fake-Elemente des Beitrags? Erkennst du diese leicht?
- Hast du schon einmal daran gedacht, dass die Influencer diese „Tricks“ nutzen, um mehr Likes/Follower zu bekommen?
- Folgst du einem Influencer/einem Prominenten, der/die diese Art von „Tricks“ benutzt hat? Woher weißt du das?

Tags: #Influencer #Fake News

4.1.12. Sag mir, was du letztes Wochenende gemacht hast.

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Erkennen von gefälschten Informationen beim Zuhören von Gleichgesinnten

Dauer: 15-20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 10+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: ein Raum mit Stühlen

Material: keines

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Stellen Sie die Leute in Paaren zusammen und bitten Sie eine Person, der/die GeschichtenerzählerIn zu sein und die andere Person, der/die ZuhörerIn zu sein. Nach der ersten Runde tauschen sie die Rollen. Der/die GeschichtenerzählerIn erzählt seinem Partner, was er/sie am Wochenende (oder während der letzten Ferien) getan hat, indem er/sie drei falsche Informationen in die Geschichte einfügt. Am Ende der Geschichte, soll der/die ZuhörerIn die drei gefälschten Informationen erkennen. Die Teilnehmenden können offensichtlich gefälschte Informationen hinzufügen (z.B. am Samstag fuhr ich den ganzen Tag nackt mit dem Fahrrad durch die Stadt) oder sehr subtil gefälschte Informationen (z.B. am Samstag wachte ich um 10.30 Uhr auf - obwohl es in Wirklichkeit 9.30 Uhr war).

Wenn alle in der Rolle eines/einer Erzählenden und Zuhörerenden waren, kann man im Plenum darüber diskutieren, was die Jugendlichen erlebt haben, wie sie die gefälschten Informationen entdeckt haben und wie schwierig es war, subtil gefälschte Informationen zu erkennen.

Tipps für TrainerInnen:

- Wenn möglich, stellen Sie Menschen, die sich nicht so gut kennen oder die nicht regelmäßig das Wochenende zusammen verbringen, zu Paaren zusammen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Sie können die Diskussion erweitern, indem Sie fragen, warum die Leute Informationen fälschen würden. Was können ihre Motive sein?

Tags: #Fake News aufspüren, #Zuhören

4.1.13. K-W-L-Charts

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: Facing history and ourselves. Resource Library. Teaching Strategies – K-W-L Charts

<https://www.facinghistory.org/resource-library/teaching-strategies/k-w-l-charts>

Ziel: K-W-L-Karten sind grafische Organizer, die den Jugendlichen helfen, Informationen vor, während und nach einer Lernsitzung zu organisieren. Sie können verwendet werden, um Jugendliche in ein neues Thema einzuführen, Vorwissen zu aktivieren, Lernziele zu teilen und das Lernen der Teilnehmenden zu kontrollieren.

Dauer: 20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: keine

Material: Stift und Papier

Vorbereitung: Bereiten Sie Papiere mit der nachfolgenden Tabelle vor!

Beschreibung:

Schritt 1. Erstellen Sie K-W-L Charts

Verteilen Sie das Handout mit der untenstehenden Tabelle an die Teilnehmer. Alternativ können Sie ein leeres Blatt Papier verteilen und die Jugendlichen bitten, ihr eigenes Diagramm zu erstellen.

Beurteilen Sie, was Sie über ein bestimmtes Thema wissen, bevor und nachdem Sie sich damit beschäftigt haben. Füllen Sie die untenstehenden Spalten mit dem, was Sie über das Thema wissen, was Sie wissen wollen und was Sie gelernt haben.

Was weißt du über das Thema? (K now)	Was möchtest du wissen? (W ant)	Was hast du gelernt? (L earn)
--	---	---------------------------------------

--	--	--

Schritt 2. Spalte 1 ausfüllen

Lassen Sie die Teilnehmenden auf die erste Frage in Spalte 1 antworten: Was wissen Sie über das Thema Fake-News? Die Teilnehmenden können individuell oder in kleinen Gruppen arbeiten. Häufig erstellen die TrainerInnen eine Masterliste mit den Antworten aller Teilnehmenden. Eine Frage, die sich für JugendarbeiterInnen häufig stellt, ist, wie man falschen Vorstellungen umgeht, die Studenten teilen. Manchmal ist es an diesem Punkt angebracht, falsche Annahmen zu korrigieren. Zu anderen Zeiten möchten Sie vielleicht die Missverständnisse vorerst so stehen lassen, so dass die Teilnehmenden sie selbst korrigieren können, da sie neues Material lernen.

Schritt 3. Spalte 2 ausfüllen

Lassen Sie die Teilnehmenden auf die Frage in Spalte 2 antworten: Was möchten Sie über dieses Thema wissen? Manche Jugendliche wissen vielleicht nicht, wo sie anfangen sollen, weil sie nicht viel Hintergrundwissen zu dem Thema haben. Daher kann es hilfreich sein, die sechs Fragetypen des Journalismus (Wer? Was? Wo? Wann? Warum? Wie?) an die Tafel zu schreiben. Wir schlagen vor, dass die Antworten und Fragen der Teilnehmenden zur Steuerung des Lernens genutzt werden. Da die Teilnehmenden teilen, was sie lernen wollen, bietet dieser Schritt den JugendarbeiterInnen die Möglichkeit, das zu präsentieren, von dem sie hoffen, dass es die Jugendlichen in der Sitzung lernen werden.

Schritt 4. Vervollständigen Sie Spalte 3 und überprüfen Sie die Spalten 1 und 2. Während der gesamten Sitzung können die Jugendlichen ihre K-W-L-Charts überprüfen, indem sie Spalte 3 ergänzen: Was haben Sie gelernt? TrainerInnen können die Teilnehmenden bitten, ihre Diagramme am Ende jeder Sitzung zu vervollständigen oder die Teilnehmenden ergänzen ihre Diagramme am Ende der Woche oder am Ende der Sitzungsreihe. Während die Teilnehmenden das Gelernte notieren, können sie die Fragen in Spalte 2 überprüfen und alle Fragen, die sie jetzt beantworten können, abhaken. Sie können auch neue Fragen hinzufügen. Die Teilnehmenden sollten auch Spalte 1 durchgehen, damit sie eventuelle Missverständnisse vor Beginn der Einheit erkennen können.

Tipps für TrainerInnen: keine

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was hast du gelernt?
- Was ist neu?
- Was war einfach?
- Was war schwierig?

Tags: #KWL-Chart #Selbsteinschätzung

4.1.14. Die Motive hinter Fake News

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Die Motive hinter Fake News

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Sie benötigen eine Reihe von Beispielen für Fake News, echte oder jene des Projektes FAKE OFF!. Sie können sie ausdrucken oder am Computer verwenden.

Material: Wenn Sie mit Computern arbeiten, benötigen Sie einen Computer pro Gruppe von 3-4 Jugendlichen.

Vorbereitung: Bereiten Sie die Fake-News vor, die Sie während der Übung verwenden wollen.

Beschreibung: Stellen Sie die Leute zu zweit oder in Gruppen von 3-4 Jugendlichen auf und geben Sie jeder Gruppe ein Beispiel von Fake News (ausgedruckt oder am Computer).

Bitten Sie die Kleingruppe Folgendes:

- Findet heraus, was an den Nachrichten gefälscht ist.
- Stellt fest, ob die Informationen vollständig erfunden und falsch oder teilweise falsch sind.
- Listet die möglichen Motive der AutorInnen auf, diese Fake News zu erstellen.
- Diskutiert diese Motive und ob die Teilnehmenden auf ähnliche Fake News oder Fake News mit ähnlichen Motiven gestoßen sind.

Nach der Diskussion in Paaren oder Kleingruppen kommen die Jugendlichen zurück ins Plenum (Großgruppe). Jede Kleingruppe teilt durch eine kurze Präsentation die Ergebnisse der Übung und diskutiert die verschiedenen Ergebnisse im Plenum.

Tipps für TrainerInnen:

- Achten Sie darauf, dass Sie gefälschte Nachrichten aus verschiedenen Bereichen (Politik, Gesundheit, Sport, Prominente, etc.) auswählen.
- Versuchen Sie, kleine Gruppen während des Prozesses zu unterstützen oder ihnen zu helfen, weitere Motive zu finden, die hinter den gefälschten Nachrichten stecken könnten.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Sind Sie auf solche Fake News gestoßen?
- Wie können Sie herausfinden, dass Nachrichten gefälscht sind?
- Was sind die Hauptthemen, in denen es Fake News gibt?
- Welche Medienplattformen werden am häufigsten für Fake News genutzt?
- Was sind die Hauptmotive für Fake News?

Tags: #Fake News erkennen, #Motive

4.1.15. Fake News aufspüren

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Zu lernen, wie man gefälschte Nachrichten sowie die wichtigsten Anzeichen für häufige gefälschte Nachrichten erkennt

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen:

Sie benötigen eine Reihe von Beispielen von Fake News, echte oder jene von FAKE OFF! Dies können sie ausdrucken oder am Computer verwenden. Sie können auch Nachrichten verwenden, die nicht gefälscht sind und diese mit den Fake News mischen.

Material:

Wenn Sie mit Computern arbeiten, benötigen Sie einen Computer pro Gruppe von 3-4 Jugendlichen.

Vorbereitung:

Bereiten Sie die Fake News vor, die Sie während der Übung verwenden wollen.

Beschreibung:

Stellen Sie die Leute zu zweit oder in Gruppen von 3-4 Jugendlichen auf und geben Sie jeder Gruppe ein Beispiel von Fake News (ausgedruckt oder am Computer).

Fragen Sie jede Kleingruppe:

- Ist die Nachricht gefälscht oder nicht?
- Welche Zeichen, glaubst du, sprechen für Fake News? (Titel, Autor, URL, etc.)
- Wie kannst du herausfinden, ob Nachrichten wahr oder falsch ist?

Tipps für TrainerInnen:

- Was sind die Zeichen, um Fake News zu erkennen und wie können Sie das herausfinden?
 - Titel des Artikels oder Videos
 - Das Logo des Herausgebers
 - Hört sich die Quelle vertrauenswürdig an?
 - Hört sich die URL vertrauenswürdig an?

- Hört sich die Nachricht einseitig oder voreingenommen an?
 - Klingt sie übertrieben oder extrem?
 - Beabsichtigt der Titel oder das Bild eine starke Reaktion zu provozieren?
 - Prüfen Sie, ob die Nachricht auch von anderen Mainstream-Medien veröffentlicht wird.
 - Überprüfung Sie Fakten auf entsprechenden Websites
- Der Trainer kann die Teilnehmenden ihre Analyse der Nachrichten auf einem Poster präsentieren lassen.
 - Einige Gruppen benötigen mehr Zeit für die Nachbesprechung - der Trainer sollte dafür etwas mehr Zeit einplanen.

Fragen zur Nachbesprechung:

Abgesehen von der obigen Checkliste, wie man erkennen kann, ob ein Artikel, Post oder Video gefälscht ist, diskutieren Sie auch, wie schwierig dies oft herauszufinden ist, und dass die meisten Fake News subtile Informationen und Details verändern und dies nicht offensichtlich und nicht für jeden/jede ersichtlich ist.

Tags: #Fake News erkennen, #Elemente von Fake News

4.1.16. Emotionen und Fake News

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Lernen, wie Fake News oft mit Emotionen spielen und wie man vorsichtig sein sollte mit Nachrichten, die versuchen, starke Emotionen hervorzurufen.

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Raum mit Stühlen

Material: Keines benötigt

Vorbereitung: Wählen Sie eine Reihe von Nachrichten (falsche und wahre), die starke Emotionen wie Traurigkeit, Glück, Wut, Eifersucht, Mitleid usw. hervorrufen. Sie können die Beispiele, die innerhalb des Projektes FAKE OFF! erstellt wurden, oder andere Beispiele verwenden. Sie können sie ausdrucken oder am Computer verwenden.

Beschreibung:

Teilen Sie die Leute in kleine Gruppen von 2-4 Personen ein. Jede Gruppe erhält eine Nachricht (auf Papier oder am Computer). Beachten Sie folgende Schritte:

- Schauen Sie sich die Nachrichten an und stellen Sie sich vor, dass Sie sie auf Ihrem Handy oder Ihrem PC bekommen.
- Wie würden Sie sich beim Betrachten/Lesen fühlen? (Konzentrieren Sie sich ausschließlich auf Ihre Emotionen)
- Was macht diese Emotion mit Ihrem Körper? (Ihr Herzschlag, Ihre Körpertemperatur, Schweiß, Nervosität, etc.)
- Was ist Ihre erste Reaktion auf diese Nachricht? Was möchten Sie tun (teilen, kommentieren, ignorieren, etc.)?
- Was verändert sich, wenn die Nachricht gefälscht ist? Würden sich Ihre Emotionen und Reaktionen ändern, wenn Sie Zweifel an der Echtheit der Nachricht hätten?
- Wie können Emotionen unser Verhalten beeinflussen, wenn wir online sind?

Nachdem die Kleingruppen diese Fragen diskutiert haben, gehen Sie zurück ins Plenum und bitten die Leute, ihre Erfahrungen zu teilen.

Tipps für TrainerInnen:

- Listen Sie nicht alle Fragen auf einmal auf, sondern teilen Sie die Fragen in Fragegruppen auf (mündlich oder auf dem Flipchart). Führen Sie die Gruppen Schritt für Schritt durch die Fragen.

Tags: #Emotionen, #Reaktion auf Fake News

4.1.17. Wie wir online (re)agieren

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Lernen Sie die Motive kennen, warum (junge) Menschen Inhalte online teilen.

Die Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: ein Raum mit einem Beamer

Material: ein Beamer

Vorbereitung: Bereiten Sie den Raum so vor, dass es viel Platz zum Bewegen gibt. Teilen Sie den Raum in zwei Hälften. In einer Hälfte erstellen Sie sieben Inseln auf dem Boden, indem Sie ein Papier mit den „Facebook-Reaktionen“ auf

jede Insel kleben: „Like“ „Liebe“, „Haha“, „Wow“, „Traurig“, „Wut“ oder „Ignorieren“. In der zweiten Hälfte erstellt man zwei Papierinseln mit „Kommentieren“ und „Teilen“.

Beschreibung: Bitten Sie die Gruppe, im Raum zu stehen und auf die große Leinwand zu schauen. Sie zeigen eine Nachricht (Fake News, die im Rahmen des Projekts FAKE OFF! erstellt wurden oder andere Beispiele; es können auch echte (wahre) Nachrichten sein)

- Erster Schritt: Bitten Sie die Leute, sich auf eine der Inseln zu stellen, „Like“ „Liebe“, „Haha“, „Wow“, „Traurig“, „Wut“ oder „Ignorieren“, je nachdem, wie sie auf diese Nachricht reagieren würden.
- Zweiter Schritt: Bitten Sie die Leute (außer denen, die auf Ignorieren standen), sich auf Comment oder Share zu stellen, je nachdem, wie sie reagieren würden.
- Dritter Schritt: Fragen Sie einige Teilnehmende nach ihren Motiven, warum sie diese Nachricht teilen würden und was sie kommentieren würden.
- Vierter Schritt: Bekanntgabe, ob die Nachricht echt oder gefälscht ist.
- Fünfter Schritt: Zeigen Sie die nächste Nachricht auf dem Bildschirm und beginnen Sie bei Schritt 1.

Tipps für TrainerInnen:

- Bitten Sie die Leute, sich schnell zu bewegen und geben Sie ihnen nicht zu viel Zeit zum Nachdenken. Es könnte ein gewisser Gruppendruck oder die Angst bestehen, allein auf einer Insel zu stehen, deshalb muss das Vertrauen in die Gruppe aufgebaut und der Druck vorher abgebaut werden. Bitten Sie die Leute um eine ehrliche Antwort.
- Je nach Größe der Gruppe können 20 Minuten nicht ausreichen – Anpassungen müssen vom/von der TrainerIn vorgenommen werden.
- Sie können auch den ersten und zweiten Schritt einbeziehen (alle möglichen Reaktionen ausprobieren), um ein dynamischeres Auftreten der Gruppe zu erreichen.
- Der/die TrainerIn sollte genügend Zeit für die Nachbesprechung einplanen.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wie waren deine Erfahrungen?
- Was hast du gelernt?
- Was war überraschend?
- Was sind einige gemeinsame Motive hinter den Reaktionen, insbesondere dem Teilen und Kommentieren?

Tags: #Onlinereaktionen, #Emotionen, #Fake News

4.1.18. Wie wir online (re)agieren - Emoji-Karten

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Erfahren Sie, wie Menschen online unterschiedlich reagieren und von ihren Motiven, warum sie reagieren und Inhalte online teilen.

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: ein Raum mit einem Beamer

Material: ein Beamer und Emoji-Karten

Vorbereitung:

Bereiten Sie den Raum so vor, dass alle Personen in einem Halbkreis vor der großen Leinwand sitzen können. Jeder Teilnehmende erhält die folgenden selbstgemachten Emoji-Karten:

Like 	Liebe 	Haha 
Wow 	Traurig 	Wütend 
Ignorieren 	Kommentierten 	Teilen 

Beschreibung: Bitten Sie die Gruppe, auf die große Leinwand zu schauen. Sie zeigen eine Nachricht (Fake News, die im Rahmen des Projekts FAKE OFF!

erstellt wurden oder andere Beispiele; es können auch echte (wahre) Nachrichten sein)

- Erster Schritt: Bitten Sie die Leute, eine der folgenden Karten zu zeigen: Like, Liebe, Haha, Wow, Traurig, Wütend oder Ignorieren, je nachdem wie sie auf diese Nachricht reagieren würden.
- Zweiter Schritt: Bitten Sie die Leute (außer denen, die Ignorieren zeigten), eine der Karten Kommentieren oder Teilen zu zeigen, je nachdem, wie sie auf diese Nachricht reagieren würden.
- Dritter Schritt: Fragen Sie einige Teilnehmende nach ihren Motiven, warum sie diese Nachricht teilen würden und was sie kommentieren würden.
- Vierter Schritt: Bekanntgabe, ob die Nachricht echt oder gefälscht ist.
- Fünfter Schritt: Zeigen Sie die nächste Nachricht auf dem Bildschirm und beginnen Sie bei Schritt 1.

Tipps für TrainerInnen:

- Bitten Sie die Leute, sich schnell zu bewegen und geben Sie ihnen nicht zu viel Zeit zum Nachdenken.
- Es könnte ein gewisser Gruppendruck bestehen oder die Teilnehmenden könnten von Gleichaltrigen beeinflusst werden, hinsichtlich der Karten, die sie zeigen. Deshalb muss das Vertrauen in der Gruppe aufgebaut und der Druck vorher abgebaut werden. Bitten Sie die Teilnehmenden um eine ehrliche Antwort.
- Was Sie auch tun können, ist, die Teilnehmenden zu bitten, ein paar Sekunden nachzudenken, ihre Karte vorzubereiten und auf "1-2-3" die Karte gleichzeitig zu zeigen. Auf diese Weise werden die Teilnehmende nicht davon beeinflusst, welche Karte andere im Kreis zeigen.
- Diese Übung kann auch mit kleineren oder größeren Gruppen durchgeführt werden. Zu diesem Zweck sollten die Lernumgebung und der Zeitrahmen angepasst werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wie waren deine Erfahrungen?
- Was hast du gelernt?
- Was war überraschend?
- Was sind gemeinsame Motive hinter den Reaktionen, insbesondere dem Teilen und Kommentieren?

Tags: #Online Reaktionen, #emoji

4.1.19. 8P Puzzle

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Kennenlernen der „8Ps“⁵⁸, die die Kräfte (Motive) hinter Fake News sind

⁵⁸ Wardle, C. (Feb 16, 2017), "Fake News. It's Complicated". First Draft

Dauer: 5 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-16

Alter: 16+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Die Karten mit dem Namen des „P“ (je eines pro Karte) und die Karten mit den Definitionen (je eine Definitionskarte für jedes „P“). Zusätzliche Informationen über die 8Ps hinter Fake News finden sie im allgemeinen didaktischen Konzept von FAKE OFF!.

SCHLECHTER JOURNALISMUS (poor journalism)	Wenn es Fehl- und Desinformationen gibt, die auf mangelnder Recherche oder mangelnder Überprüfung von Fakten und Quellen beruhen.
PARODIE (parody)	Oft sind die Schlagzeilen oder Inhalte übertrieben und höchst ironisch, um sich über eine Person oder ein Thema lustig zu machen.
PROVOKATION (provoke or „punk“)	Die Informationen sind so gestaltet, dass sie Reaktionen des Publikums provozieren.
PASSION (passion)	Wenn die Überschriften, Bilder und Inhalte sehr expressiv und farbenfroh sind, könnte der Inhalt eher von Emotionalität als von präziser Recherche bestimmt sein.
PARTEILICHKEIT (partisanship)	Wenn es eine klare Voreingenommenheit und Vorurteile gegenüber einer Sache oder einem Thema gibt.
PROFIT (profit)	Nachrichtenartikel, die auf Social Media viral werden, können erhebliche Werbeeinnahmen erzielen, wenn die Nutzer auf die Originalseite klicken.
POLITISCHER EINFLUSS ODER POLITISCHE MACHT (political influence)	Politische Werbung hat sich zu einer anspruchsvollen und zielgerichteten Branche entwickelt, die auf enorme Pools persönlicher Daten auf Facebook und Google zurückgreift. Das bedeutet, dass Kampagnen personalisierte Anzeigen für Einzelpersonen erstellen.

<https://medium.com/1st-draft/fake-news-its-complicated-d0f773766c79>

PROPAGANDA (propaganda)	Viele staatlich kontrollierte Nachrichtenanbieter haben Ressourcen für den Aufbau einer starken Web-Präsenz aufgewendet, bei der die Kontrolle oder das Herkunftsland versteckt wird, so dass sie sowohl innerhalb als auch außerhalb ihres Landes „soft power“ ausüben können.
----------------------------	---

Vorbereitung: Zumindest sollten die TrainerInnen den Teil „Warum werden solche Inhalte erstellt?“ des allgemeinen Didaktischen Konzepts von FAKE OFF! gelesen haben.

Jedes Quadrat der obigen Tabelle muss ausgeschnitten werden. Dann werden die Quadrate mit den „Ps“ und den Definitionen nach dem Zufallsprinzip auf einem Tisch verteilt, wo die kleine Gruppe das Puzzle erstellen. Dies geschieht an jedem Tisch, an dem sich eine Kleingruppe befindet. Auf der anderen Seite muss ein Puzzle gelöst werden, aber abgedeckt werden (einer/eine kann es sehen). Was die Teilnehmenden betrifft, so wird die Hauptgruppe in kleinere Gruppen aufgeteilt (max. 4 Personen in jeder Gruppe).

Beschreibung:

Die Gruppen nähern sich der Stelle, an der das richtige Puzzle, verdeckt liegt. In diesem Moment wird das Rätsel aufgedeckt, und die Gruppen haben 15 Sekunden Zeit, um zu lesen, was es ist. Die Teilnehmer können keine Notizen machen!

Dann kommen sie zurück in ihre Ecken und machen das Puzzle, indem sie das „P“ mit der richtigen Definition verbinden. Sie haben 30 Sekunden Zeit, um das Puzzle zu lösen. Das Team, das mehr „Ps“ mit der richtigen Antwort verbindet, gewinnt!

Nach dem Wettbewerb haben alle 2-3 Minuten Zeit, um die „8Ps“ und deren richtigen Definitionen zu lesen, damit sie sich mit ihnen vertraut machen können.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn kann die Arten von Fehl-/Desinformation genauer erklären (Infos unter FAKE OFF! Allgemeines didaktisches Konzept).
- Nach der Erstellung des Rätsels könnte mehr Zeit gegeben werden, so dass es möglich ist, eine Diskussion über das Konzept des Rätsels anzuregen.

Fragen zur Nachbesprechung: keine

Tags: #Fake News

4.1.20. Was ist was? Abgleich von Fehl- und Desinformation

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Einführung in die verschiedenen Arten von Falsch- und Desinformation

Dauer: 5 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-16

Alter: 13+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Hinweis: diese Übung ist auf Grund des Themas eine einfachere Version des "8Ps Puzzle"; die gleiche Aktivität kann also auch mit jüngeren Menschen durchgeführt werden.

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Karten mit den Namen der verschiedenen Arten von Fehl-/Desinformationen und Karten mit den Definitionen (eine Definitionskarte für jede Art). Außerdem das allgemeine didaktische Konzepts FAKE OFF!, in dem die Informationen über die Arten von Fehl- und Desinformation zu finden sind.

SATIRE ODER PARODIE	Die Absicht ist nicht, zu schaden, aber sie hat das Potential, irrezuführen oder zu täuschen
FALSCHER VERBINDUNG	Überschriften, Grafiken oder Bildunterschriften passen nicht zum Inhalt
IRREFÜHRENDE INHALTE	Irreführende Verwendung von Informationen, um eine Person oder ein bestimmtes Thema zu beschreiben (Framing)
FALSCHER KONTEXT	Echte Informationen werden mit falschen Kontextinformationen geteilt
IMPERSONALIERUNG	Echte Quellen werden fabriziert und gefälscht

MANIPULIERTE INFORMATIONEN	Authentische Informationen und Bilder werden absichtlich manipuliert, um in die Irre zu führen
GEFÄLSCHTE INFORMATIONEN	Völlig falsche Informationen, die absichtlich erstellt wurden, um jemanden zu täuschen oder jemandem zu schaden

Vorbereitung: Zumindest sollten die TrainerInnen den Teil „Fehl- und Desinformation: die verschiedenen Typen“ des allgemeinen didaktischen Konzepts FAKE OFF! gelesen haben.

Jedes Quadrat der obigen Tabelle muss ausgeschnitten werden. Dann werden die Quadrate mit den Arten der Fehl-/Desinformation und den Definitionen zufällig auf einem Tisch verteilt, an dem eine kleine Gruppe das Spiel spielt. Das geschieht an jedem Tisch, an dem sich eine Kleingruppe befindet. Die Teilnehmenden werden in kleinere Gruppen eingeteilt (max. 4 Personen in jeder Gruppe).

Beschreibung: Jede Gruppe hat 2 Minuten Zeit, um die Art der Fehl-/Desinformation mit den richtigen Definitionen abzugleichen. Nach 2 Minuten wird überprüft, ob die korrekten Übereinstimmungen gefunden wurden. Die Gruppe, die die meisten Arten von Fehl-/Desinformationen mit der richtigen Antwort verbindet, gewinnt!

Tipps für TrainerInnen:

- Die Minuten, die sie haben, um die Arten von Fehl-/Desinformationen mit den Definitionen abzugleichen, können je nach den Bedürfnissen der Teilnehmenden variieren (kürzer oder länger). Zusätzlich kann der/die TrainerIn die Arten von Fehl-/Desinformation detaillierter erklären (Infos unter FAKE OFF! Allgemeines didaktisches Konzept).
- Der Zeitaufwand für die Aktivität hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.
- Der/die TrainerIn muss die konkurrenzfähigsten und am wenigsten konkurrenzfähigen Teilnehmenden identifizieren und sicherstellen, dass erstere nicht die Oberhand über das Spiel gewinnen und es dominieren, während letztere nicht zu Wort kommen.

Fragen für die Nachbesprechung: keine

Tags: # Fake News

4.1.21. Fake News aufdecken: Element für Element

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Das Wissen über die Schlüsselemente zur Erkennung von Fake News zu stärken

Dauer: 20-25 Minuten.

Anzahl der Teilnehmenden: 8-12

Alter: 16+

Schwierigkeitsstufe: fortgeschritten

Format/Bedingungen: Einzelaktivität, Paar- oder Gruppenaktivität

Material: Jeder/jede Teilnehmende füllt die folgende Vorlage aus.

SCHLÜSSELEMENT ZUR ERKENNUNG VON FAKE NEWS	BEISPIEL
Die URL oder die Quelle klingt nicht vertrauenswürdig	
Der Abschnitt "Über uns" scheint nicht sehr klar und vertrauenswürdig	
Der Autor scheint nicht sehr vertrauenswürdig zu sein (Existiert er/sie? Was hat er/sie vorher geschrieben...?)	
Der Inhalt scheint voreingenommen oder übertrieben	

Die wahre Geschichte wird entdeckt	
------------------------------------	--

Vorbereitung: Zu Beginn kann der/die TrainerIn fragen: "Habt Ihr schon einmal von Fake News im Internet gehört? Wenn sie ja sagen, können die Teilnehmenden für die Aktivität gut vorbereitet sein. Zusätzlich muss der/die TrainerIn den Abschnitt „Wie erkenne ich Fake News?“ des allgemeinen didaktischen Konzepts FAKE OFF! lesen. Die untenstehende Vorlage kann elektronisch weitergegeben werden, eine gute Internetverbindung ist also erforderlich.

Der/die TrainerIn muss entscheiden, ob die Aktivität von den Teilnehmenden einzeln, zu zweit oder in Gruppen durchgeführt wird. Sobald dies entschieden ist, gehen Sie entsprechend vor! Außerdem muss er/sie entscheiden, ob die obige Vorlage physisch oder elektronisch verwendet wird.

Beschreibung: Die Teilnehmenden werden ins Internet eintauchen! Zuerst erhalten sie die leere Vorlage (physisch oder elektronisch). Zweitens müssen sie sich an Geschichten über gefälschte Fakten oder Ereignisse erinnern, von denen sie gehört haben. Drittens müssen sie nach der Vorlage suchen (z.B. über Google) und die Originalquelle aufrufen (wenn möglich). Wenn sie wollen, können sie versuchen, neue Fake News zu suchen. Es liegt an ihnen! Viertens müssen sie die verschiedenen Elemente überprüfen, um Fake News zu erkennen, und die Vorlage ausfüllen, indem sie die Elemente hervorheben, die eine solche Website/einen solchen Beitrag/eine solche Nachricht zu Fake News machen. Die Teilnehmenden haben dafür 15 Minuten Zeit (sie können dies einzeln, zu zweit oder in kleinen Gruppen - maximal 3 Personen - tun).

Danach können alle Teilnehmenden (die ganze Gruppe) zusammenkommen und über ihre Ergebnisse diskutieren (Sie können die "Fragen zur Nachbesprechung" verwenden).

Tipps für TrainerInnen:

- Die obige Vorlage kann elektronisch weitergegeben werden, so dass die Teilnehmenden sie direkt mit Online-Beispielen ausfüllen können. Denken Sie außerdem daran, dass sie dasselbe Beispiel für verschiedene Elemente verwenden können, oder dass sie ein Beispiel pro Element benötigen. Dies entscheidet der/die TrainerIn!

Fragen für die Nachbesprechung:

- War es schwierig, Beispiele zu finden?
- Was war das am schwersten zu entdeckende Element?
- Brauchtest du Hilfe, um die Aufgabe zu erfüllen? Wenn ja, was hast du getan? Welche Websites hast du ausgewählt? Hat es funktioniert?

Tags: #Fake News #Beispiele für Fake News

4.1.22. Lauft für die richtige Antwort!

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: über die Unterschiede zwischen echten und gefälschten Nachrichten nachzudenken, sowie darüber, wie leicht (oder nicht) wir Fake News erkennen können

Dauer: 10-15 Minuten.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-30

Alter: 13+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Ein Beamer oder eine große Leinwand, auf der Sie Beispiele von echten und gefälschten Nachrichten zeigen können. Außerdem Folien mit Beispielen von echten und gefälschten Nachrichten (insgesamt ca. 20). Die Fake News können bei Bedarf dem Dokument „Beispiele für Fake News“ im allgemeinen didaktischen Konzept des Projekts FAKE OFF! entnommen werden.

Vorbereitung: Es ist notwendig, einen großen Raum zu haben, so dass die Teilnehmenden von einer Seite zur anderen laufen können. Auf einer Seite des Raumes wird ein großes Plakat mit der Aufschrift "REAL" angebracht. Auf der anderen Seite wird ein weiteres Banner mit der Aufschrift "FAKE" angebracht.

Beschreibung: Der/die TrainerIn stellt sich in die Mitte des Raumes. Bitten Sie alle Teilnehmenden, ebenfalls in die Mitte zu kommen. Dann erscheint eine Mischung aus echten und gefälschten Nachrichten auf der großen Leinwand (eine nach der anderen). Sobald eine Folie gezeigt wird, müssen die Teilnehmenden zu der Ecke laufen, die sie für richtig halten (REAL oder FAKE). Das bedeutet, dass sie raten müssen, ob das, was erscheint, echt oder gefälscht ist. Dies tun sie mit allen Folien. Der Teilnehmende, der mehr Folien richtig errät, gewinnt!

Danach kann der/die TrainerIn Fragen an die Gruppe stellen, um eine kurze Nachbesprechung über die Aktivität durchzuführen (sieh Fragen für die Nachbesprechung unten).

Tipps für TrainerInnen:

- Wählen Sie Fake News, die wie echte Nachrichten aussehen, damit das Spiel überraschender und interessanter wird.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was ist schwer daran, die echten und die gefälschten Nachrichten zu unterscheiden?
- Was hast du dir angeschaut, um zu raten?

Tags: #Fake News

4.1.23. Selfie

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein über die Verwendung von Bildern (sowohl persönlichen als auch nicht persönlichen) für verschiedene Zwecke zu erhöhen
- das Bewusstsein über sich selbst und die Wahrnehmung anderer Menschen in einem Bereich von Zeit und Raum zu erhöhen
- das Bewusstsein, dass Selbstbilder online oft gefälscht oder zumindest manipuliert sind, zu erhöhen

Dauer: 45 min am Anfang und 45 min am Ende

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 25

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität. Keine besondere Bedingung erforderlich

Material: Handy, PC, Beamer oder interaktives Whiteboard

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Zu Beginn der gesamten Sitzung haben die Teilnehmenden 10-15 Minuten Zeit, um ein Selfie zu machen, das sie 'hier und jetzt' repräsentiert, dem Selfie einen Titel zu geben und es an das Gerät des/der TrainerIn zu schicken (Telefon/PC, E-Mail, etc.). Jedes Selfie wird auf dem Bildschirm angezeigt und der/die Abgebildete wird es präsentieren und die Frage ‚Was möchte ich mit diesem Bild kommunizieren?‘ beantworten?

Am Ende der Sitzung wird die Aktivität wiederholt. Diesmal wird jeder Teilnehmer gebeten, ein Selfie zu machen, das sie selbst repräsentiert, und über die Frage ‚Was möchte ich mit diesem Bild kommunizieren?‘ nachzudenken. Um sie anzuleiten, können die TrainerInnen Input geben, Selfies zu machen, die sie selbst repräsentieren, ihr wahres Selbst mit ihren Werten und zu den Absichten, die hinter der Aufnahme eines Selfies und dessen Veröffentlichung in sozialen Medien stehen.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Aktivität kann als Beginn und Abschluss eines ganzen Trainingsblocks über Werte, Bilder, Ethik oder Kommunikation verwendet werden. Abhängig von den Eigenschaften jedes Teilnehmenden (zerbrechlich, unsicher, weniger Chancen, etc.) kann die Aktivität vereinfacht werden, um negative Auswirkungen oder einen emotionalen „Zusammenbruch“ zu vermeiden.
- Nach den Teambildungsaktivitäten wird die Aktivität besser funktionieren.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was möchte ich mit diesem Bild kommunizieren?
- Fühle ich mich verändert?
- Spüre ich, dass sich mein „Online-Ich“ verändert hat?
- Betrachte ich die Bilder und ihren Zweck genau?
- Halte ich wirklich inne und nehme mir Zeit, um den Zweck hinter einem Bild zu entdecken?

Tags: #selfie #Bilder #Wahrnehmung

4.1.24. Akkordeon-Kommunikation

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- die Dynamik der Kommunikation, insbesondere die unterschiedliche Interpretation von Wort und Bild durch die Menschen und umgekehrt, aufzeigen
- die Teilnehmenden zum Nachdenken über die möglichen Missverständnisse und die mit den Erwartungen verbundenen Gefühle/Emotionen anregen

Dauer: 30 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 25-30

Alter: 10+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität; Möglichkeit im Kreis zu stehen oder zu sitzen

Material: große Papierstreifen, farbige Stifte

Vorbereitung: Papierstreifen mit Faltzeichen; die Anzahl der Streifen muss der Anzahl der Teilnehmenden entsprechen

Beschreibung: Die Teilnehmenden werden in Gruppen von 6-8 Personen aufgeteilt und befinden sich in einem Kreis. Jeder/jede Teilnehmende erhält ein langes und schmales Blatt Papier, auf dem ein Wort geschrieben ist (z.B. Glück,

Nachrichten, Bilder). Jeder/jede Teilnehmende zeichnet gleichzeitig ein Bild oder ein Symbol dieses Wortes, faltet sein Blatt, um das Wort zu verstecken und gibt es im Uhrzeigersinn an den/die nächsten/nächste weiter; nun sieht die nächste Person das Bild an, versteckt es durch Falten und schreibt in Worten auf, was sie gesehen hat. Der Prozess im Kreis wird so lange fortgesetzt, bis jedes Blatt alle Teilnehmenden im Kreis passiert hat und wieder bei seinem/seiner "BesitzerIn" angekommen ist. Die Blätter können von Teilnehmenden mit oder ohne einen bestimmten zeitlichen Rahmen, z.B. Wechsel alle 10 Sekunden, weitergegeben werden.

Tipps für TrainerInnen:

- Es ist wichtig, dass die Teilnehmenden die Anweisungen befolgen und nur das sehen, was der/die Teilnehmende vor ihm/ihr gezeichnet bzw. zu Papier gebracht hat.
- Das erste angegebene Wort kann von TeilnehmerIn zu TeilnehmerIn unterschiedlich sein und kann aus dem Fake News-Themenbereichlexikon ausgewählt werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wie war die Entwicklung Ihres Blattes?
- Hast du etwas ganz Anderes bekommen?
- Hast du eine solche Entwicklung erwartet?
- Wie viele verschiedene Darstellungen zeigen sich auf deinem Blatt?
- Wie viele ‚Missverständnisse‘ in der Interpretation gibt es?

Tags: #Eisbrecher #Kommunikation #Wort und Bild

4.1.25. Touchscreen

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein für die Komplexität der Kommunikation zu erhöhen
- das Bewusstsein für die ‚selbst-subjektive‘ und ‚selbst-objektive‘ Wahrnehmung (wie man sich selbst sieht und wie andere einen sehen) zu erhöhen

Dauer: 30 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 20-30

Alter: 10+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität

Material: verschiedene Farbstifte, Papier, Bilder

Vorbereitung: so viele Bilder (einfache, wie geometrische Formen oder stilisierte Objekte) wie Gruppenmitglieder, jedes Bild hat eine Nummer

Beschreibung: Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen von 5-6 oder 9-10 Personen auf und ordnen Sie sie in Reihen an (gleiche Anzahl von Personen pro Reihe), auf Stühlen oder auf einer langen Bank sitzend. Die letzte Person jeder Reihe geht zum/zur TrainerIn, der/die ihnen die gleichen Bilder zeigt. Sie haben 5 Minuten Zeit, sich diese einzuprägen, gehen zurück zu ihrem Sitzplatz und zeichnen das Bild auf den Rücken eines/einer TeamkollegIn, den sie/er vor sich hat (wie auf einem Touchscreen). Dieser/diese macht dasselbe mit der Person vor ihm/ihr und so weiter, bis er zu der ersten Person der Reihe kommt, die ein Papier und einen Farbstift hat, um die Nachricht, die er/sie erhalten hat, zu zeichnen. Die Zeichnungen werden vom/von der TrainerIn gesammelt und als Original nummeriert. Dann gehen die Leute, die die Zeichnung auf dem Papier gemacht haben, zum/zur TrainerIn um ein neues Bild zu sehen, und setzen sich an das Ende der Linie, um einen neuen "Touch"-Kommunikationsprozess zu starten. Die Aufgabe wird so lange wiederholt, bis jeder Teilnehmende eine Zeichnung auf dem Papier erstellt hat. Sobald jeder/jede die Möglichkeit hatte, eine Zeichnung anzufertigen, werden die Zeichnungen mit den Originalen verglichen, um den Prozess in Bezug auf die Ergebnisse und Gefühle zu überprüfen.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Aktivität eignet sich sehr gut als Eisbrecher und Teambuilding-Aktivität.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Ist das Ergebnis das, was du erwartet hast?
- Wie hast du dich gefühlt?
- Glaubst du, dass es auch in der Online-Kommunikation manchmal Schwierigkeiten gibt?
- Glaubst du, dass diese Möglichkeit der Informationslücken auch in anderen Kommunikationsformen auftreten kann?

Tags: #Eisbrecher #Kommunikation #Wahrnehmung

4.1.26. Wusstest du das?

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein für die Möglichkeiten und Grenzen der verschiedenen Kommunikationswege erhöhen
- das Bewusstsein dafür schärfen, wie sich online geteilte Informationen über Personen oder Fakten von den „vis-a-vis“ geteilten Informationen unterscheiden können

Dauer: 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-30

Alter: 11+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Handy der Teilnehmenden und Daten- oder Wi-Fi-Verbindung

Vorbereitung: keine, aber wenn sich die Teilnehmenden kennen, sollten sie ihr Chat-Profilbild für die gesamte Dauer der Aktivität als nicht sichtbar einstellen. Wenn sie sich nicht kennen, können die Jugendlichen außerdem alle ihre Handys in einen Korb legen und eines nach dem Zufallsprinzip auswählen.

Beschreibung: Die Teilnehmenden sind in 2 verschiedene Arten der Kommunikation involviert, online (über WhatsApp oder den Chat, den sie täglich benutzen) und offline (von Angesicht zu Angesicht). Sie sind in zwei Gruppen aufgeteilt und arbeiten paarweise, können aber auch in einem großen Kreis sitzen. Das Ziel des Spiels ist es, so viel wie möglich von ihrem Partner zu wissen/zu entdecken (Name, Aussehen, Familie, Leidenschaften, Talente, etc.). Sie sind auch eingeladen, Fragen über unbequeme Wahrheiten zu stellen (z.B.: Hast du jemals etwas getan...? Hast du jemals ...? Dein schlimmster Misserfolg?), um das Spiel interessanter zu machen.

Phase 1: in Paaren interagieren sie nur über WhatsApp (oder einen anderen sozialen Chat, den sie täglich nutzen) für 5 Minuten

Phase 2: in Paaren sprechen sie der Interaktion von Angesicht zu Angesicht

Phase 3: nach einem Partnertausch beginnen sie von vorne, aber interagieren direkt von Angesicht zu Angesicht

Tipps für TrainerInnen:

- Die Übung kann als Erstkontakt-Spiel ohne Kenntnisse zum Thema Fake News als Eisbrecher durchgeführt werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wie fühltest du dich beim Online-Gespräch?
- Wie hast du dich gefühlt, als du offline gesprochen hast?
- Glaubst du, dass es Unterschiede zwischen Online- und 'vis-a-vis'-Kommunikation gibt?
- Was sind die Möglichkeiten/einfache Aspekte und Grenzen der beiden Richtungen?
- Glaubst du, dass diese Möglichkeiten und Grenzen auch beim Lesen der Nachrichten, Beiträge usw. gelten?

Tags: #Eisbrecher #Kommunikation #vis-a-vis #Chat #Angesicht zu Angesicht

4.1.27. Vorher und nachher

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein für den Unterschied zwischen Kontext, Komplexität der Fakten und Nachrichten zu erhöhen
- Erhöhung der Motivation zum Meinungs austausch

Dauer: 1 Stunde

Anzahl der Teilnehmenden: 25

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität / großer Raum, keine weiteren besonderen Anforderungen

Material: Bilder

Vorbereitung: mehrere Bilder von Situationen, in denen Personen etwas passiert, das zu verschiedenen Dingen führen könnte

Beschreibung:

Phase 1: Die Teilnehmenden werden in Gruppen von jeweils 6-8 Personen (oder weniger) aufgeteilt. Sie werden gebeten, ein Bild auszuwählen und jede Gruppe hat ca. 30 Minuten Zeit, um über die mögliche Entwicklung der auf dem Bild dargestellten Situation nachzudenken. Jedes Mitglied der Gruppe hat eine Rolle, die einer/einem Person/Objekt/Tier des Bildes entspricht.

In Phase 2 geht es darum, das Bild auf drei Arten zu präsentieren: Die Gruppe stellt sich vor, was vor der Aufnahme des Bildes geschah („Vergangenheit“), was tatsächlich auf dem von ihnen gewählten Bild geschieht („Gegenwart“) und was nach der Aufnahme des Bildes geschah („Zukunft“). Jede Gruppe stellt das ursprüngliche Bild (die „Gegenwart“) nach und versucht, es so genau wie möglich darzustellen (gleiche Position, gleicher Gesichtsausdruck, etc.). Dann stellt die gleiche Gruppe die ‚vergangenen‘ und ‚zukünftigen‘ Bilder nach, die sie sich vorgestellt haben. Um die anderen Teilnehmenden einzubeziehen, kann das Publikum gemeinsam in die Hände klatschen und nach 10 Klatschern stellt die Gruppe die ‚Vergangenheit‘ dar. Nachdem die ‚Vergangenheit‘ dargestellt wurde, klatscht das Publikum wieder 10 Mal und die Gruppe wechselt zur ‚Zukunft‘.

Tipps für TrainerInnen:

- Vor den Aktivitäten kann es nützlich sein, einige ausdrucksstarke Aktivitäten mit der Gruppe durchzuführen (wie sich im Raum zu bewegen, ein Gefühl, eine Emotion zu interpretieren, usw.).
- Die Übung kann als eine Starter/Eisbrecher-Aktivität verwendet werden.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie hast du dich während dieser Aktivität gefühlt?

- Hast du das Bild auf die gleiche Weise interpretiert? Warum?
- Hattest du Schwierigkeiten, die Entwicklung der Situationen nachzustellen und darüber nachzudenken?
- Gibt es jemanden, der nicht zufrieden ist mit dem, was als Anfangs- oder Endsituation "geschaffen" wurde?
- Hast du schon einmal reale Tatsachen falsch interpretiert und bist in Missverständnisse geraten?
- Glaubst du, dass das, was du in Bildern und Videos und in Online-Nachrichten siehst, dir immer einen vollständigen Überblick einer Tatsache zeigt?

Tags: #Eisbrecher #Bild #Situation #Fakten

4.1.28. Nachrichtengewitter

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Stärkung der Fähigkeit, verschiedene Elemente einer Information zu beobachten, zu erfassen und zu analysieren;
- die Teilnehmenden zu motivieren, Meinungen zu teilen, andere Quellen zu finden und mit Gleichaltrigen oder anderen Personen über Nachrichten und Informationen zu diskutieren

Dauer: 2h

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 25 Personen

Alter: 11+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität, ein Raum oder eine Freifläche mit der Möglichkeit, Plakate aufzuhängen

Material: Poster, Farben oder Marker, 4 Artikel (2 wahre und 2 gefälschte)

Vorbereitung: 2 wahre Artikel und 2 Fake News Artikel

Beschreibung:

Phase 1

Die Teilnehmenden werden in Gruppen von 5-6 Personen eingeteilt, sie erhalten verschiedene Artikel, einige davon sind wahr und einige gefälscht, aber glaubwürdig. Jede Gruppe hat die gleichen Artikel. In den Gruppen lesen und analysieren die Teilnehmenden diese und geben an, welcher Artikel wahr oder falsch ist. Auf einem Plakat notieren sie den Titel des Artikels und ob er wahr oder falsch ist...

Phase 2

Danach hängt jede Gruppe die Plakate auf, so dass jeder/jede sie sehen kann und die Plakate der anderen Gruppen anschauen kann, um zu überprüfen, was sie geschrieben haben und warum. Auf einem Blatt Papier werden Fragen über die Gründe und Kriterien gesammelt, die von den anderen Gruppen benutzt werden, um wahre und falsche zu finden.

Schließlich informiert der/die TrainerIn, welche Artikel wahr und welche falsch sind. Die Teilnehmenden überprüfen ihre Beschlüsse, tauschen sich aus, beantworten Fragen der anderen Gruppen und machen eine Nachbesprechung.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Übung kann als erste Übung ohne Kenntnisse über das Thema Fake News und zur Einführung in spezifischere und theoretische Inhalte durchgeführt werden.
- Während der Überprüfung der Plakate könnte es interessant sein, einen Vertreter/eine Vertreterin pro Gruppe zu haben, der/die die Wahl, einen Artikel als wahr oder falsch zu deklarieren, und die Gründe für diese Wahl erklärt oder beantwortet. Dies würde die Notwendigkeit einer Anpassung des Moments der Nachbesprechung reduzieren.
- Die Aktivität kann auch im Freien durchgeführt werden.

Fragen für die Nachbesprechung:

- War es einfach, wahre und gefälschte Nachrichten zu identifizieren?
- Was hast du in den Artikeln beobachtet?
- Worauf hast du dich konzentriert?
- Warum dachtest du, ein Artikel sei wahr/falsch? (Im Falle einer falschen Antwort)
- Was hat dich mehr in die Irre geführt? Hast du von deinen anderen Teilnehmenden einige neue Strategien gelernt, um Nachrichten besser zu analysieren?

Tags: #Fake News #Artikel #identifizieren

4.1.29. Bist du online?

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein für die Möglichkeiten und Grenzen der verschiedenen Kommunikationswege zu erhöhen
- das Bewusstsein dafür zu erhöhen, wie sich Informationen über Personen oder Fakten, die online ausgetauscht werden, von den persönlich ausgetauschten Informationen unterscheiden können, und diese einen manchmal in einer Komfortzone bleiben lassen bzw. eine unangenehme "Position" einnehmen lassen

Dauer: 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 1 oder 2 Klassen (20 - 40)

Alter: 11+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: draußen oder drinnen

Material: Handys der Teilnehmenden

Vorbereitung: Wenn sich die Teilnehmenden nicht kennen, sollten sie ihr Chat-Profil und Profilbild für die gesamte Dauer der Aktivität als nicht sichtbar einstellen.

Beschreibung:

Die Teilnehmenden sind in zwei verschiedene Arten der Kommunikation involviert, online (über Whatsapp oder den Chat, den sie täglich benutzen) und offline („vis-a-vis“). Sie sind in 2 Gruppen aufgeteilt und arbeiten paarweise, können aber auch in einem großen Kreis sitzen. Ziel ist es, möglichst viele Meinungen kennen zu lernen und über gegebene Themen, Artikel oder Fakten zu diskutieren.

Phase 1: in Paaren interagieren sie nur über Whatsapp (oder einen anderen sozialen Chat, den sie täglich benutzen) für 5 Minuten;

Phase 2.1: zu zweit wechseln sie zur persönlichen Interaktion

Phase 2.2: mit einem Wechsel des Paares beginnen sie wieder von vorne, aber nur mit persönlicher Interaktion.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Übung kann als allererste Aktivität ohne Kenntnisse zum Thema Fake News und zur Einführung spezifischerer und theoretischer Inhalte durchgeführt werden.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie hast du dich beim Online-Gespräch gefühlt?
- Wie hast du dich beim Offline-Gespräch gefühlt?
- Glaubst du, dass es Unterschiede zwischen Online-Gesprächen und persönlichen Gesprächen gibt?
- Was sind die Möglichkeiten/leichte Aspekte und Grenzen im Online- und Offline-Gespräch?
- Glaubst du, dass diese Möglichkeiten und Grenzen auch dann gelten, wenn du Nachrichten, Beiträge usw. liest?

Tags: #Eisbrecher #Kommunikation #Chat

4.1.30. Fake News über etwas in meiner Nähe

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Einfühlungsvermögen entwickeln und uns unserer eigenen Emotionen bewusster werden
- Neue Verhaltensweisen entsprechend den Emotionen setzen und entwickeln
- Das Bewusstsein dafür erhöhen, dass das, was wir online (wie offline) tun, Konsequenzen hat und sich auf die anderen auswirkt
- Die richtigen Strategien finden, um Emotionen zu erkennen und entsprechend dieser Emotionen zu handeln

Dauer: 1,5-2 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 25

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich bis fortgeschritten

Format/Bedingungen: Aktivität Kleingruppen / ein großer Raum, um Gruppen ausstellen zu lassen

Material: verschiedene Ausgangssituationen, die sich aus echten Nachrichten ableiten, vorzugsweise einfache Artikel aus lokalen Zeitungen oder sogar gefälschte Fakten

Vorbereitung: Ausgangssituationen, die aus echten Geschichten oder gefälschten Fakten abgeleitet sind.

Beschreibung:

Die Teilnehmenden werden in Aktivitäten eingebunden, die auf der Ausdruckskunst des Körpers basieren. Sie werden in Gruppen von 5-6 Personen eingeteilt, und jeder Gruppe wird eine Ausgangssituation gegeben (Geschichte, Zeitungsartikel, Bild, Video...). Jede Gruppe muss ein mögliches Ende für ihre Geschichte finden und ein kurzes Theaterstück (verbal oder nonverbal) vorbereiten, in dem die Entwicklung gezeigt wird. Die anderen Teilnehmenden bilden das Publikum. Wenn alle Gruppen gespielt haben, folgt eine Diskussion und die Nachbesprechung.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Übung kann als erste Übung ohne Kenntnisse des Themas Fake News und zur Einführung in spezifischere und theoretische Inhalte durchgeführt werden.
- Vor dieser Aktivität kann es nützlich sein, einen Eisbrecher zu machen, um Körperbewegungen und -ausdrücke zu benutzen und zu trainieren (wie z.B. im Raum herumzugehen und bestimmte emotionale Zustände oder Körperzustände zu zeigen etc.).
- Der/die TrainerIn kann diese Übung auch in eine halbtägige Sitzung umwandeln, so dass die Teilnehmenden eine detailliertere Geschichte entwickeln können.

- Der/die TrainerIn muss sich bewusst sein, dass nicht alle Teilnehmenden sich gerne präsentieren.

Fragen für die Nachbesprechung

- Wie hast du dich in diesen Situationen gefühlt?
- War es einfach, eine Lösung zu finden?
- Was waren die wichtigsten Herausforderungen der Übung, um sie zu Ende zu bringen?
- Wie hättest du in diesen Situationen deiner Meinung nach reagiert?
- Gibt es ähnliche Situationen in sozialen Medien?
- Wie verhältst du dich in diesen Situationen online?
- Glaubst du, dass es Unterschiede zwischen Fake News über Gleichaltrige wie dich selbst und Fake News über Prominente gibt? Warum?

Tags: #Fakten #Emotionen #Situationen

4.1.31. YouTuber für einen Tag

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Entwicklung von kritischem Denken in Bezug auf das, was junge Menschen von wichtigen öffentlichen Personen, Influencern, Prominenten usw. sehen und hören.
- den Jugendlichen die langanhaltenden Erinnerungen und die Wirkung der im Web veröffentlichten Inhalte bewusst machen („das Internet vergisst nie“)
- das Bewusstsein für das Interesse an der Veröffentlichung von spezifischen Inhalten zu bestimmten Personen oder Entitäten, die oft die Realität verzerren, zu erhöhen

Dauer: 2 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: 20/25

Alter: 11+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich bis fortgeschritten

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität / ein Platz im Freien, falls erforderlich

Material: Handys, Papier, Stifte, Farben und alles was man für die Videoidee braucht

Vorbereitung: keine

Beschreibung:

Zunächst werden die Teilnehmenden zu einer Diskussion darüber eingeladen, wem sie im Internet folgen oder wen sie kennen und tauschen in der großen Gruppe Meinungen und Standpunkte aus. Danach teilen sie sich in Gruppen von 3-4 Personen auf, um „YouTuber“ zu werden: Sie werden gebeten ein Video zu erstellen, das im Netz zu einem Thema veröffentlicht wird, das für sie wirklich wichtig ist und das auch für ein größeres Online-Publikum wichtig ist. Sie müssen ihr Bestes tun, damit das Video gesehen, gemocht und geteilt wird. Sobald sie die Videos gemacht haben, werden sie der ganzen Gruppe gezeigt und es folgt eine Gruppendiskussion.

Tipps für TrainerInnen:

- Abhängig von der Gruppengröße und ihren Kenntnissen über das Erstellen von Videos mit ihren Smartphones kann eine gewisse Unterstützung erforderlich sein, und die Dauer kann sich ändern.
- Wenn jede Gruppe ihr Video zeigt, kann jeder/jede Teilnehmende eine Bewertung vornehmen: Würde dir das gefallen? Würdest du das teilen?
- Es könnte auch interessant sein, ein Video über das Thema Fake News zu erstellen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie hast du dich während der Videoerstellung gefühlt?
- Wie war es für die HauptdarstellerInnen oder die beteiligten Personen? War es einfach?
- Warum hast du dieses Thema gewählt und warum hast du dich entschieden, ein solches Video zu machen? Habt ihr etwas übertrieben gesagt, gezeigt oder getan? Wie sehr?
- Wie sehr habt ihr Bild oder Inhalt verzerrt?
- Und was ist mit dem, was du im Internet siehst: Sind die Dinge verzerrt? Übertreibt man da? Kannst du Beispiele nennen?
- Was sind die Auswirkungen auf Menschen, die verzerrte oder übertriebene Inhalte sehen?

Tags: #YouTuber #Influencer #Webinhalte

4.1.32. Was ist los?

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Entwicklung von kritischem Denken über die Inhalte, die die Menschen im Netz und in den sozialen Medien sehen und lesen
- Kritisch werden in Bezug auf das, was wir und andere posten, teilen, ‚liken‘, etc.
- Sich über die Auswirkungen unserer Online-Aktivitäten auf andere Menschen bewusst werden

Dauer: 1 Stunde

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 25 Personen

Alter: 11+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität

Material: Handy oder PC; interaktives Whiteboard oder Beamer; Papier und Stifte bei Bedarf

Vorbereitung: keine

Beschreibung:

Die Teilnehmenden werden gebeten, in ihren sozialen Netzwerken zu überprüfen, was ihrer Meinung nach unter den Kommentaren, Beiträgen und geteilten Beiträgen vermieden, nicht geteilt/gelikt oder gar nicht gepostet werden sollte. Wenn sie wollen, können sie sich Notizen über ihre Ergebnisse machen.

Von den Teilnehmenden ausgewählte Bilder/Posts/News/Videos werden projiziert und dann in der großen Gruppe diskutiert. Jeder/jede Teilnehmende kann sagen, was er/sie gefunden hat und warum seiner/ihrer Meinung nach diese Beiträge, Artikel, Bilder, Videos, etc. nicht gepostet, geteilt und/oder gelikt werden sollten.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Aktivität kann für die allererste Übung zum Thema Medien- und Kommunikationskompetenz verwendet werden.
- Diese Aktivität kann für Stufe 3 des allgemeinen didaktischen Konzepts angepasst werden. Die Teilnehmenden können gebeten werden, über diese Fragen intensiv nachzudenken und sich insbesondere darauf zu konzentrieren, wie sie online auf bestimmte Arten von Inhalten, Beiträgen usw. reagieren würden.

Fragen zur Nachbesprechung

- Worum geht es bei den Inhalten?
- Was wird gezeigt/geschrieben?
- Was stört oder beeindruckt dich am meisten?
- Warum sollte etwas nicht gepostet/geteilt oder gelikt werden? (Ist es eine Fälschung? Ist es voreingenommen?).
- Was denken deiner Meinung nach andere Leute, wenn sie derartiges lesen/ansetzen?
- Von 1 bis 10, was glaubst du, wie sich dieser Inhalt auf die Meinung der Leute auswirkt?
- Was könnte deiner Meinung nach eine gute Reaktion sein?

Tags: #Onlineinhalte #Onlineverhalten #Emotionen

4.1.33. Stille Post (chinese whispers)

Partner: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: Verstehen, wie einfach es ist, in wenigen Schritten eine Fake News zu erhalten.

Dauer: 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: Gruppen von 6-8 Personen

Alter: keine Altersbeschränkung

Schwierigkeitsgrad: leicht

Bedingungen/Format: keine besonderen Bedingungen erforderlich

Material: nichts

Vorbereitung: Die Gruppe sollte in kleinere Gruppen von 6-8 Personen aufgeteilt werden, aber auch eine lange Kette ist möglich.

Beschreibung: Eine Person erhält ein Wort oder einen Satz und muss ihn der nächsten Person ins Ohr flüstern. Kein Nachfragen ist erlaubt, das Wort/der Satz wird einmal gesagt. Die letzte Person in der Kette muss das Wort oder die Phrase laut sagen. Unterscheidet sich das Wort von dem ursprünglichen Wort/Satz?

Tipps für TrainerInnen:

- Je nach Alter kann das Wort/der Satz schwierig und länger oder kürzer und einfach sein. Probieren Sie auch unsinnige Sätze aus, die das ‚automatische Vervollständigen‘ erschweren, wenn man den ganzen Satz nicht versteht.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wenn sich das Wort/der Satz geändert hat: wo hat es/er sich geändert? Versuche, die verschiedenen Schritte der Änderung herauszufinden.
- Warum hat es/er sich geändert? Haben Einige es falsch gehört oder haben sie Worte hinzugefügt, von denen sie dachten, dass sie da sein sollten?

4.1.34. Von einem Detail

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Sensibilisierung für die unterschiedlichen Wahrnehmungen der Menschen;
- das Bewusstsein für die Konstruktion von Fake News und Fehlinformationen durch Bildmanipulation zu erhöhen
- das Wissen und die Reflexion über die Verbindung zwischen Bildsprache und geschriebenem Text zu erhöhen

- die Fähigkeit zur Dekonstruktion von Stereotypen, Vorurteilen, etc. zu verbessern

Dauer: 1,5-2 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: max. ca. 25

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich bis fortgeschritten

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität

Material: Stifte, Papier, Bilder (Großformat oder Poster wird empfohlen)

Vorbereitung: Wählen Sie geeignete Bilder aus, von denen ein bestimmter Punkt/Teil aufgenommen werden kann (siehe Beschreibung).

Beschreibung: Die Teilnehmenden bilden kleine Gruppen, und jede Gruppe erhält ein Bild. Dieses Bild ist in Wirklichkeit ein Teil/ein Ausschnitt aus einem größeren, aus dem Kontext genommenen Bild (für die Teilnehmenden verborgen). Das Bild sollte in großem Kontrast zu dem ursprünglichen Gesamtbild stehen, es sollte eine völlig gegensätzliche Wahrnehmung in Bezug auf das ursprüngliche größere Bild ermöglichen. Die Teilnehmenden werden gebeten, eine Geschichte um dieses Bild herum zu kreieren und Fragen zu beantworten wie: Wer sind die Menschen auf dem Bild? Wie alt sind sie? Wie sehen sie aus? Wo kommen sie her? Warum sind sie dort? Was machen sie dort? Was sind ihre Absichten? Aus der Geschichte können sie einen Beitrag erstellen (als Geschichte, Bild, ...). Sobald die Geschichte und der Beitrag erstellt sind, präsentiert jede Gruppe. Danach kann das reale, allgemeine Bild gezeigt werden.

Tipps für TrainerInnen:

- Für ein besseres Verständnis des Unterschieds zwischen dem ausgeschnittenen Bild mit einer Geschichte und dem Originalbild kann es nützlich sein, diese auf eine große Leinwand zu projizieren.

Fragen für die Nachbesprechung:

- War es schwierig, eine Geschichte um ein Bild herum zu erfinden?
- Wie fühlst du dich nach der Auflösung?
- Was denkst du über den Unterschied?
- Glaubst du, dass dieser Trick in den sozialen Medien etwas Alltägliches ist oder nicht?
- Kannst du ein Beispiel geben/zeigen?

Tags: #Bilder #Geschichten #Inhalte #Content #Bildmanipulation

4.1.35. Stille Post mit Zeichnungen (chinese drawings)

Partner: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: erfahren, welche unterschiedlichen Schwerpunkte Menschen haben, wenn sie die gleiche Situation beschreiben müssen

Dauer: 30-45 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 5er-Gruppen

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: keine

Material: ein Flipchart-Papier mit vorgezeichneten Zeichnungen (4 verschiedene), 1 Stück Flipchart-Papier für jede Gruppe, Buntstifte

Vorbereitung: Der/die TrainerIn bereitet ein Flipchart-Papier mit vier Zeichnungen vor, am besten recht detailliert und bunt (für die Gruppe nicht sichtbar). Es müssen Bleistifte, Flipchart-Papier und ein Platz zum Zeichnen für die Gruppen vorhanden sein.

Beschreibung: Die 5-köpfigen Gruppen wählen einen/eine „LeiterIn“. Alle LeiterInnen kommen zum/zur TrainerIn, der/die ihnen vorgezeichnete Zeichnungen zeigt. Sie haben eine bestimmte Zeit, um die Bilder zu studieren (etwa 5 bis 10 Minuten). Sie dürfen keine Notizen machen. Nach dieser Zeit gehen sie zurück zu ihren Gruppen und erzählen ihnen, was sie gesehen haben. Sie haben wieder eine bestimmte Zeit (10 bis 15 Minuten), um ihnen von den vier Zeichnungen zu erzählen. Die vier anderen Personen müssen sie so genau wie möglich nachzeichnen. Wenn man es ihnen schwerer machen will, kann man die Regel aufstellen, dass sie den Leiter nicht nach Details fragen dürfen. Nachdem die Zeit vorbei ist, präsentieren die Teams ihre Zeichnung den anderen Gruppen und die Zeichnungen werden mit den Originalzeichnungen verglichen.

Tipps für TrainerInnen:

- Je nach Alter der Teilnehmenden können Sie detailliertere Bilder und verschiedene Farben wählen. Auch die zeitlichen Einschränkungen beeinflussen das Ergebnis. Rückfragen können auch für jüngere Gruppen umgesetzt werden.
- Je nachdem, wie detailliert die Teilnehmenden die Zeichnungen gestalten wollen, kann diese Übung auch verlängert werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wie unterscheiden sich die Zeichnungen von den Originalen?
- Wie unterscheiden sich die Zeichnungen innerhalb der Gruppen?
- Welche Details waren für die Gruppen wichtig, was haben sie vergessen?

Tags: #Bilder #Geschichten #Inhalt #Zeichnung #Fake News #Wahrnehmung

4.1.36. Der unzuverlässige Nachrichtenreporter

Partner: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: Aufzeigen, wie schnell sich Informationen bei der Weiterleitung verändern

Dauer: 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 3-5 ,wirklich unprofessionelle Nachrichtenreporter, der Rest der Gruppe ist das Publikum

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: keine besonderen Anforderungen

Material: Eine vorbereitete ,Nachricht'

Die Vorbereitung: Nehmen Sie einen Bericht oder schreiben Sie selbst einen. Jeder/jede Zuhörer:ende sollte eine Kopie davon haben, der/die Trainer:In sollte auch eine behalten.

Beschreibung: 3-5 Mitglieder der Gruppe arbeiten ehrenamtlich als „Nachrichtenreporter“. Nummer eins bleibt im Raum, die anderen verlassen den Raum für ein paar Minuten. Sie lesen dem ersten Reporter die Geschichte vor. Er/sie sollte sich so viel wie möglich erinnern, ohne Notizen zu machen. Danach kommt Reporter Nummer zwei herein und Nummer eins erzählt Nummer zwei die Geschichte. Das Publikum macht sich Notizen, welcher Teil der Geschichte geändert oder weggelassen wird. Dies geht bis zum/zur letzten Reporter:In. Der/die letzte Reporter:In erzählt die Geschichte dem Publikum.

Tipps für Trainer:Innen:

- Wenn die Reporter:Innen es wünschen und die Zeit es erlaubt, kann die Geschichte mehr als einmal erzählt werden, damit sie für den nächsten Reporter leichter zu merken ist.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was hat sich bei den "Reporter:Innen" geändert?
- Warum hat sich was geändert?
- Gibt es etwas, was den Geschichten hinzugefügt wurde?

Tags: #Fake News #Nachrichten #verändert #Inhalt #Informationen

4.1.37. Fake News Bingo

Partner: LOGO

Quelle: <https://www.stopfake.org/en/stopfake-bingo-game/>

Ziel: wissen, wo man Fake News findet und wie sie aussehen

Dauer: 20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: keine Einschränkungen

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Die Teilnehmenden sollten ein aktives Social-Media-Konto haben (am besten Facebook, YouTube ist auch in Ordnung).

Material: Ein Gerät für den Zugang zum Internet, Wi-Fi, ausgedruckte Bingo-Blätter.

Vorbereitung: Drucken Sie Bingo-Blätter mit verschiedenen Indikatoren für Fake News (z.B. bestimmte Wörter, die von gefälschten Nachrichtenagenturen verwendet werden, Satire, verletzte Tiere, Clickbait, keine Quellenangabe, nirgendwo nachgewiesene Statistiken usw.).

Beschreibung: Die Teilnehmenden können entweder alleine oder in Teams spielen. Sie müssen eine Nachrichtenseite, Newsfeed, etc. finden, die alle Anforderungen auf ihrem Bingo-Blatt erfüllt. Wenn sie eine finden, rufen sie BINGO!

Tipps für TrainerInnen:

- Der Trainer kann sich auf eine bestimmte Homepage beschränken und für jeden Satz auf dem Bingo-Blatt eine Geschichte finden.
- Der/die TrainerIn muss den Teilnehmenden Wi-Fi und einige Geräte zur Verfügung stellen, da vielleicht nicht jeder Teilnehmende seine/ihre eigenen Geräte dabei hat.
- Der/die TrainerIn muss sich bewusst sein, dass einige Teilnehmende viel früher als andere fertig werden können. Der/die TrainerIn kann denjenigen, die früher fertig sind, bitten weitere Seiten zu suchen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was hast du herausgefunden?
- Woher kommen die Neuigkeiten?
- Welche Art von Fehlinformationen hast du gefunden? (Satire, irreführender Inhalt, falsche Verbindungen, ...)

Tags: #Fake News #Bingo #Spiel #Inhalt #Content #entdecken

4.1.38. Echt oder gefälscht?

Partner: LOGO

Quelle: <https://www.thoughtco.com/can-you-spot-the-hoaxes-4099583>

Ziel: Schnelles Quiz, um herauszufinden, wie gut jeder/jede im Erkennen von gefälschten Bildern ist

Dauer: 10-15 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: nicht mehr als 20 Personen

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: keine besonderen Anforderungen

Material: entweder ein vorhandenes Web Quiz oder selbst eines erstellen, Möglichkeit, es entweder per Beamer oder auf einer großen Leinwand zu zeigen, Internet

Vorbereitung: Einen Computer mit einer Leinwand oder einem Beamer aufstellen

Beschreibung: Es gibt mehrere Quizze online, teste deine Fähigkeit zu entscheiden, ob etwas echt oder gefälscht ist. Die ganze Gruppe sollte sich auf eine Antwort einigen - wie sie sich entscheidet, ist ebenfalls Teil der Übung.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn könnte die Bilder in ein Online-Quiz-Tool (wie z.B. Kahoot) einfügen und es, als Einzelspieler oder in Teams, mit Punkten und Ranglisten spielen.
- Der/die TrainerIn sollte im Vorfeld die technischen Voraussetzungen prüfen, ob Beamer etc. zur Verfügung stehen.
- In einigen Bildungseinrichtungen sind die technologischen Bedingungen nicht die besten. In diesem Fall ist es sinnvoll, den Teilnehmenden den Link zur Verfügung zu stellen und sie können die Bilder selbst auf ihren eigenen Geräten abrufen.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Warum dachtest du, etwas sei wahr/gefälscht?
- Welche Indikatoren machten es für dich wahr/falsch?

Tags: #Fake News #Quiz #Echt oder gefälscht #Spiel

4.1.39. Was können wir von Satire lernen?

Partner: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: Ab welchem Punkt verändern sich Satire-Nachrichten von glaubwürdigen zu unglaubwürdigen?

Dauer: 15-45 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: nicht mehr als 20 Personen

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Zugang zum Internet

Material: Artikel von satirischen Webseiten (The Onion, Tagespresse, Postillon, The Hard Times)

Vorbereitung: Entweder drucken Sie die Nachrichtenbeiträge aus oder Sie stellen den Teilnehmenden den Zugang zu den Geschichten online zur Verfügung.

Beschreibung: Die Teilnehmenden sollen die Satireartikel lesen und die Stellen markieren, an welchen der Artikel ihrer Meinung nach unglaubwürdig wird. Wie könnte man das ändern, damit es glaubwürdiger wird?

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Übung kann auch umgekehrt werden, indem man einen echten Artikel in einen satirischen verwandelt, z.B. durch Übertreibung, seltsame Behauptungen, falsche Zusammenhänge, etc.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was macht einen Satireartikel lustig?
- Wo würdest du die Grenze ziehen?
- Was macht einen Beitrag glaubwürdig/ungläubwürdig?

Tags: #Fake News #Satire #Artikel #Inhalt

4.1.40. Kenne deine Vorurteile!

Partner: LOGO

Quelle: <https://implicit.harvard.edu/implicit/takeatest.html>

Ziel: wissen, welche Vorurteile ich bei verschiedenen Themen habe

Dauer: 15 Minuten pro Prüfung

Anzahl der Teilnehmenden: keine Angabe

Alter: 14+ (besser 16+)

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Zugang zum Internet

Material: Geräte für den Zugang zum Internet

Vorbereitung: Jeder/jede Teilnehmende sollte ein eigenes Gerät haben, die Tests sind sehr persönlich.

Beschreibung: Die Teilnehmenden können ihre Vorurteile gegenüber verschiedenen Themen (Rasse, Geschlecht, Religion, sexuelle Orientierung, etc.) überprüfen. Die Tests dauern jeweils ca. 15 Minuten. Ziel ist es, das Bewusstsein über Vorurteile im Allgemeinen zu fördern und den Teilnehmenden zu helfen, ihre Vorurteile aufzuspüren.

Tipps für TrainerInnen:

- Sollten die Teilnehmenden weitere Tests durchführen, können sie ein Profil erstellen und haben die Möglichkeit, an frühere Ergebnisse anzuknüpfen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Ist das Ergebnis deckungsgleich mit deiner Meinung über deine Vorurteile/Befangenheit?
- Gab es ein überraschendes Ergebnis?

Tags: #Fake News #Vorurteile #Test #Psychologie

4.1.41. Berufe

Partner: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: Aufdecken von Vorurteilen gegenüber Menschen, die in verschiedenen Berufen arbeiten

Dauer: 10 - 30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: kann alleine und auch in Gruppen durchgeführt werden

Alter: keine Altersbeschränkung

Schwierigkeitsgrad: leicht

Bedingungen/Format: keine besonderen Bedingungen erforderlich

Material: Stifte, Papier

Vorbereitung: keine Vorbereitung erforderlich

Beschreibung: Sprechen Sie mit den jungen Leuten über Voreingenommenheit. Erklären Sie, dass wir alle in irgendeiner Weise voreingenommen sind. Einfach ausgedrückt, Voreingenommenheit ist etwas, das jeder hat. Es ist eine Art Vorurteil gegen eine Person oder eine Gruppe von Menschen, das oft nicht auf Fakten, sondern auf einem allgemeinen Gefühl beruht. Dieses wird oft durch Bildung oder Erziehung transportiert und kann Geschlecht, Nationalität, Religion, Hautfarbe, sexuelle Orientierung, aber auch weniger zentrale Themen wie die Bevorzugung bestimmter Sportmannschaften betreffen. Ein Beispiel für die Voreingenommenheit ist die Sichtweise auf bestimmte Berufe.

Bitte Sie junge Menschen, Menschen zu zeichnen, die in verschiedenen Berufen arbeiten. Die Zeichnungen müssen nicht gut gezeichnet sein, sondern sollten Details zeigen, wie Haare, Kleidung, Alter, Geschlecht, etc.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn sollte versuchen, geschlechtsneutrale Worte für Menschen in Berufen zu verwenden, um sie nicht zu beeinflussen: in einigen Sprachen könnte dies schwieriger sein als in anderen.
- Einige interessante Berufe könnten sein: Arzt, Sekretärin, Friseur, Sportler, Model, Politiker, Erntehelfer, Richter/Anwalt. Wenn einige ihre Zeichnungen nicht zeigen wollen, bitten Sie sie, ihre Bilder detailliert zu beschreiben.
- Für ältere Teilnehmende ist es möglich, detailliertere und komplexere Nachbesprechungsfragen einzubauen.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Wie sehen die Leute aus?
- Gibt es Unterschiede zwischen den Zeichnungen der Jugendlichen?
- Wenn Sie in Gruppen gearbeitet haben: Gab es Diskussionen über einige Berufe? Wenn ja: Worüber genau?
- Wo habt ihr eure Bilder her? Habt ihr euch eine bestimmte Person vorgestellt oder nur Leute in diesen Berufen im Allgemeinen?
- Wie viele Politikerinnen / männliche Models / alte Sportlerinnen / junge Ärzte gibt es?

Tags: #Voreingenommenheit #Vorurteil #Medialität #Bewusstsein #Fake News

4.1.42. Was für ein Bild! (1)

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein für die Manipulation von Bildern als globaler Trend zu erhöhen
- das Bewusstsein für Emotionen, die Bilder hervorrufen können, zu erhöhen
- Stärkung der Beobachtungs- und Analysefähigkeiten, die auf Bilder angewandt werden

Dauer: 1,5-2 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: 20 - 25

Alter: 13+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich bis fortgeschritten

Format/ Bedingungen: Gruppenaktivität, Wi-Fi-Zugang, Vorkenntnisse zum Thema nicht erforderlich

Material: Smartphones oder Tablets der Teilnehmenden (mindestens 1 Gerät pro Gruppe), Beamer, ausgedruckte Artikel und Bilder (siehe unten), Stifte, Papier

Vorbereitung: Bereiten Sie einige Artikel vor, bei denen Bilder manipuliert wurden, unabhängig davon, ob es sich um „echte“ oder für die Aktivität erstellte Artikel handelt, sowie die Originale der in den Artikeln verwendeten Bilder. Suchen Sie nach sehr „emotionalen“ Artikeln, bei denen sich die Originalbilder ziemlich weit vom Inhalt des Artikels selbst entfernt haben.

Beschreibung: Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen aufgeteilt; jede Gruppe erhält einen anderen Artikel.

Phase 1

Die Teilnehmenden schauen sich die Bilder an und versuchen zu verstehen, was passiert ist und worum es in dem Artikel geht. Sie sollen versuchen zu verstehen, was die Nachrichten genau aussagt. Sie besprechen und vereinbaren die gezeigte Situation und machen Notizen. Dann zeigt jede Gruppe (die auch auf eine große Leinwand projiziert werden können) den anderen Gruppen ihre Notizen und erklärt die Situation im Bild.

Phase 2

Wiederum in kleinen Gruppen, jede Gruppe hat ihre Artikel in der Mitte. Der/die TrainerIn zeigt das Originalbild. Die Teilnehmenden in den Kleingruppen betrachten beide Bilder und versuchen, die Art der Manipulation und den Grund dafür zu erörtern (es kann mit dem Grund für Fake News verbunden sein). Jede Gruppe zeigt beide Bilder (manipulierte und echte) und erklärt die gefundenen Unterschiede, die versteckten Details und Gründe für die Manipulation.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Aktivität kann ohne Wissen über das Thema Fake News und Falschinformationen durchgeführt werden.
- Diese Aktivität kann als Einführungsaktivität durchgeführt werden, da in sozialen Medien alle Nachrichten mit Bildern oder Videos verbreitet werden.

Fragen zur Nachbesprechung

Die Nachbesprechung kann im letzten Teil der Phase 2 durchgeführt werden. Leitfragen nach jeder Gruppenpräsentation oder ganz am Ende der Aktivität:

- Wie viel Aufmerksamkeit hast du den Bildern und Videos in den Artikeln/Posts etc. geschenkt?

- Haben die Bilder schon vor dem Lesen des Posts Emotionen bei dir ausgelöst?
- Welche Emotionen konntest du beim Betrachten des ersten Bildes identifizieren? Welche Emotionen hast du Sie beim Betrachten des Originals empfunden?
- Hast du einen derartigen Unterschied vorhergesehen?

Tags: #Bilder #Manipulation #Bildmanipulation #Fake

4.1.43. Was für ein Bild! (2)

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- das Bewusstsein für die Manipulation von Bildern als globaler Trend zu erhöhen
- das Bewusstsein für Emotionen, die Bilder hervorrufen können, zu erhöhen
- Stärkung der Beobachtungs- und Analysefähigkeiten, die auf die Bilder angewandt werden

Dauer: 1,5-2 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: 20 - 25

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich bis fortgeschritten

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität, Wi-Fi-Zugang, Vorkenntnisse zum Thema nicht erforderlich

Material: Smartphones oder Tablets der Teilnehmenden (mindestens 1 Gerät pro Gruppe), Beamer, Stifte, Papiere, Zeitungen, Zeitschriften, Poster

Vorbereitung: Bereiten Sie einige Artikel vor, in denen die Bilder manipuliert wurden, z.B. verändert, vergrößert, nur Ausschnittsweise verwendet. Sie können echte Artikel auswählen oder eigene Beispiele für die Aktivität erstellen. Suchen Sie nach ‚emotionalen‘ Artikeln, bei denen sich die Originalbilder ziemlich weit vom Inhalt des Artikels selbst entfernt haben. Einige Beispiele sind unten angegeben.

Beschreibung: Die Teilnehmenden werden in kleine Gruppen aufgeteilt, jede Gruppe erhält einen anderen Artikel.

Phase 1

Die Teilnehmenden schauen sich die Bilder an und versuchen zu verstehen, was passiert ist und worum es in dem Artikel geht. Sie diskutieren und vereinbaren die gezeigte Situation und schreiben dies auf. Dann zeigt jede Gruppe (die auf

eine große Leinwand projiziert werden können) den anderen Gruppen die Artikel und erklärt die Situation auf dem Bild. Nach der ersten Erklärungsrunde zeigt der/die TrainerIn auf der Leinwand nacheinander jeden Artikel und die Originalbilder und stellt den Teilnehmenden Fragen, z.B.: Hast du einen solchen Unterschied erwartet? Haben beide Bilder die gleichen Emotionen ausgelöst?

Phase 2

Auch hier versucht jede Gruppe in kleinen Gruppen, Bilder zu manipulieren und selbst einen Artikel zu erstellen. Sie können ein Bild aus einer Zeitung auswählen oder ein Bild mit dem Handy aufnehmen und manipulieren. Das Original wird später gezeigt.

Nachdem sie einen Artikel und das manipulierte Bild erstellt haben, präsentiert jede Gruppe ein Plakat mit ihrem Artikel und den manipulierten Bildern. Sie erklären z.B., was ein Bild zeigt, und erst nach dieser Präsentation wird das echte Bild auf der großen Leinwand gezeigt und erklärt.

Tipps für TrainerInnen:

- Diese Aktivität kann ohne Wissen über das Thema Fake News und Fehlinformationen durchgeführt werden.
- Diese Aktivität kann sogar als Einführungsaktivität durchgeführt werden, da in sozialen Medien alle Nachrichten mit Bildern oder Videos verbreitet werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

Während des letzten Teils von Phase 2 oder ganz am Ende der Aktivität durchzuführen.

- Wie sehr hast du den Bildern und Videos in den Artikeln/Posts etc. Aufmerksamkeit geschenkt?
- Hat irgendein Bild schon vor dem Lesen des Posts Emotionen ausgelöst?
- Welche Emotionen konntest du beim Betrachten des ersten Bildes identifizieren? Welche Emotionen hast du beim Betrachten des Originals empfunden?
- Haben Sie einen derartigen Unterschied vorhergesehen?

Tags: #Bilder #Manipulation #Bildmanipulation #Fake

4.1.44. Wer will Millionär?!

Partner: Future Balloons

Quelle: adaptiert von einer populären TV-Show für das Projekt FAKE OFF!

Ziel: Überprüfung von digitaler Kompetenz und Wissen über Fake News

Dauer: 20-25 Minuten.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 13+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Der/die TrainerIn muss das Projekt FAKE OFF! kennen und mit den Fragen und richtigen Antworten des Quiz in der FAKE OFF-App vertraut sein.

Für die richtigen Antworten des Quiz sehen Sie sich diesen Link an: <https://drive.google.com/file/d/1TIFpdi7-2R9205qag2BiC3ZTQexwJL0g/view?usp=sharing>

Material: Tisch mit vier Stühlen, Buzzer, weitere Stühle, in 4 parallelen Reihen hintereinander aufgestellt, Beamer und PC mit installierter App

Beschreibung: Stellen Sie einen Tisch für die 4 Spieler in die Mitte des Raumes, mit einem Buzzer in der Mitte. Teilen Sie die Gruppe in vier Teams auf und weisen Sie ihnen jeweils eine Reihe zu. Jede Gruppe spielt zur gleichen Zeit. Nach jeder Frage rotieren die Gruppen eine Reihe weiter. Der zentrale Tisch ist immer mit einem Mitglied jeder Gruppe besetzt. Andere Mitglieder sitzen in einer „Zugwaggon“-Ordnung in 4 Reihen. Nach jeder Runde geht die Person, die in der vorderen Reihe sitzt, zum Tisch in der Mitte und der vorherige Spieler auf den letzten Platz. Die Mitglieder des Tisches wetteifern darum, als erste den Buzzer zu drücken und die Frage zu beantworten. Wenn sie die Frage richtig beantworten, gewinnen sie einen Punkt. Wenn nicht, hat die zweitschnellste Person, die den Buzzer drückt, eine Chance zu antworten und so weiter. Am Ende des Quiz' gewinnt die Gruppe mit den meisten Punkten.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn kann den SpielerInnen erlauben, die Frage mit ihrer Gruppe zu diskutieren.

Fragen für die Nachbesprechung:

- War das sehr schwierig?
- Wie viel wusstest du/wusstest du nicht?

Stichworte: #Fake News #Realityshow #Teamspiel #digitale Kompetenz

SCHRITT 2. Neue Gewohnheiten schaffen

4.1.45. Ein Tag ganz anders: meine Aufzeichnungen

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Überlegen, wie das Leben ohne Smartphone wäre, wie das Leben organisiert wird, wo man Informationen bekommt, wie man mit Freunden kommuniziert.

Dauer: ein Tag

Anzahl der Teilnehmenden: 2-20

Alter: ab einem Alter, ab dem die Teilnehmenden mindestens ein halbes Jahr ein Smartphone besitzen

Schwierigkeit: durchschnittlich

Bedingungen/Format: Einzel- oder Gruppenaktivität

Die Teilnehmenden verpflichten sich, ihre Smartphones herzugeben („Stell dir vor, dein Telefon muss repariert werden, und es ist für 24 Stunden weg. Wie würdest du all deine Sachen machen? Was ist der Unterschied? Woher bekommst du all deine relevanten Informationen?“)

Material: Hilfsmittel zur Erstellung der Dokumentation „Ein Tag ohne mein Smartphone“: digitale Werkzeuge, wie Video, Tagebuch, etc.

Vorbereitung: Die Teilnehmenden erleben einen Tag ohne Smartphone und machen sich Notizen über ihre Erfahrungen.

Beschreibung: Die Teilnehmenden dokumentieren ihre Erfahrungen. (Übertrieben? Untertrieben? Alles gut und keine Probleme? Wirklich schrecklich?)

Stufe 1: Die Teilnehmenden entscheiden, wie die "Dokumentation" aussehen soll. Wahr oder falsch?

Stufe 2: Entscheiden Sie, wie der Prozess dokumentiert werden soll: durch ein Video, ein Vlog oder ein anderes kreatives Ergebnis, um zu zeigen, wie dieser Tag in die Praxis aussieht.

Stufe 3: Wenn möglich, zeigen Sie Aufzeichnungen anderen und lassen Sie sie dann raten: War das wahr oder gefälscht?

Tipps für TrainerInnen:

- Es ist einfacher, wenn die Teilnehmenden freiwillig an dieser Übung teilnehmen, um Ergebnisse zu erzielen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was war überraschend?
- Was war einfach?
- Was haben wir gelernt?
- Kann das zu einer täglichen Routine werden?

Tags: #Fakenews, #Smartphone, #Kreativ, #Reflexion

4.1.46. Ein Tag ganz anders 2: die Herausforderung

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Überlegen, welche Routinen sich ändern, wenn man sich nicht in der gewohnten technologischen Umgebung befindet.

Dauer: 1 Woche

Anzahl der Teilnehmenden: 5-20

Alter: 12+

Schwierigkeit: fortgeschritten

Bedingungen/Format: Einzel- oder Gruppenherausforderung

Material: Auszeichnungen für die GewinnerInnen

Vorbereitung: Bereiten Sie die Herausforderung/Challenge vor, die für Ihre Teilnehmenden und Ihre Situation geeignet ist.

Beschreibung: Die Jugendlichen verbringen einen Tag (oder einige Stunden) ohne ihr Smartphone. Nach dieser Zeit reflektieren sie, wie das möglich war. Danach reflektieren sie, wie das Leben ohne Handy organisiert wird, wo sie Informationen bekommen, wie sie mit Freunden kommunizieren können.

Variante 1: Gruppenherausforderung

Alle Teilnehmenden werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe muss ihre Aufgaben erfüllen, z.B. als Staffel: ein Treffen unter Freunden ohne digitale Hilfsmittel organisieren. Eine Suche nach einem typischen Fake News-Thema ohne digitale Hilfsmittel durchführen. Zeigt ein Bild eures Schulnachbarn, eures letzten Familienessens ohne digitale Hilfsmittel. Jeder/jede Teilnehmende hat eine Aufgabe zu erledigen und diese dem/der SpielleiterIn zu „beweisen“ (z.B. durch Benennung eines „Zeugen“). Wenn die Aufgabe erfüllt ist, kann die nächste Person beginnen.

Die Gruppe, die als erste fertig ist und alle Aufgaben entsprechend belegt hat, gewinnt.

Variante 2: Individuelle Herausforderung - wer hält es am längsten durch?

Wer kann am längsten ohne Telefon „überleben“? Vereinbaren Sie vorher die Herausforderung und die Regeln. Entwickeln Sie diese gemeinsam (wer ist der/die SpielleiterIn? Wie werden die Regeln kontrolliert? ...) Was bekommt der/die GewinnerIn?

Tipps für TrainerInnen:

- Verpacken Sie die Übung in eine Herausforderung, in ein Spiel. Achten Sie darauf, dass ein Nutzen erkennbar ist: ein Preis, eine Anerkennung innerhalb der Gruppe.
- Machen Sie eine Veranstaltung. Reflektieren Sie die Veranstaltung eine Woche später und wie sie das Leben verändert hat. Hat sich etwas verändert?

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was ist nötig, um meinen Tagesablauf zu ändern?
- Wie wirkt sich das auf meine Informationsquellen aus?
- Was wäre eine gute Idee, diese auch zu nutzen, wenn ich mein Telefon wiederhabe?

Tags: #Challenge, #Alltagsroutinen ändern, #Informationsquellen

4.1.47. Einfrieren

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Gute Ideen zur Bekämpfung von Fake News in einem bewegten Spiel

Dauer: 10 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 5-100

Alter: alle Altersgruppen

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format: Freiluftspiel auf Spielplatz/Sportplatz/Wiese

Material: ausreichend Platz

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Alle Teilnehmenden stehen auf einer Seite des Spielfeldes. Der/die SpielleiterIn steht auf der anderen Seite, schaut weg und sagt: „Wir kämpfen gegen Fake News“ und dreht sich dann um. Während er/sie dies sagt, versuchen alle Teilnehmenden näherzukommen. Wenn der/die SpielleiterIn sich umdreht, darf sich niemand bewegen, alles bleiben stehen. Wenn er/sie jemanden sieht, der/die sich bewegt, muss diese Person eine gute Idee sagen, was man gegen Fake News im Alltag tun kann. Sagt er/sie etwas Neues, kann er/sie im Spiel bleiben, ansonsten ist er/sie ausgeschieden.

Tipps für TrainerInnen:

- Dies ist eine gute Übung, um an Fake News zu arbeiten. Wie man Erkennung von Fake News in das tägliche Leben integriert. Diese Übung sollte nicht die einzige dieser Art sein.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was sind die Ideen, die du magst?
- Was möchtest du in deinem Alltag umsetzen?

Schlagwörter: #draußen #Spiel #Fake News #Ideen

4.1.48. Fake News Handball

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Objektiv: Gute Ideen zur Bekämpfung von Fake News in einem bewegten Spiel

Dauer: 10 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-50

Alter: 10+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Freiluftspiel auf Spielplatz/Wiese/Sportplatz

Material: ein Ball

Vorbereitung: -

Beschreibung: Ein Ball symbolisiert eine gefälschte Nachricht. Der Spielleiter gibt den Ball an einen/eine TeilnehmerIn ab, dieser/diese muss etwas sagen, was man gegen diese gefälschte Nachricht tun kann. Es muss immer etwas Neues sein. Wenn eine Person nichts Neues hinzufügen kann, scheidet sie aus.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn sollte diese Übung in Kombination mit anderen Übungen verwenden, nicht als eigenständige Übung.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie funktioniert das im „wirklichen Leben“?
- Wie können wir uns bewusst sein, wenn der "Fake News-Ball" in unser Leben kommt?

Tags: #draußen, #Fake News, #Spiel

4.1.49. Ideen gegen Fake News sammeln

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel: Sammeln und einprägen von Ideen gegen Fake News

Dauer: 5-30min

Anzahl der Teilnehmenden: 5-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format: Gruppenaktivität

Material: keines

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Alle TeilnehmerInnen sitzen in einem Kreis. Einer nach der anderen bringt eine Idee in den gemeinsamen Kampf gegen Fake News ein: „Unsere beste Idee gegen Fake News...“. Jeder/jede beginnt mit diesem Satz und wiederholt dann, was die Leute vorher gesagt haben:

Person A: „Unsere beste Idee gegen Fake News ist: Hören Sie auf, Boulevardzeitungen zu lesen“

Person B: „Unsere beste Idee gegen Fake News ist: Hören Sie auf, die Boulevardzeitungen zu lesen, und überprüfen Sie die Quellen immer zweimal, bevor Sie die Nachrichten weiterleiten.“

Person C: "Unsere beste Idee gegen Fake News ist: „Hören Sie auf, Boulevardzeitungen zu lesen, prüfen Sie die Quellen immer zweimal, bevor Sie die Nachrichten weiterleiten, prüfen Sie Bilder und Texte.“

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn kann einige Wochen später fragen, woran sich die Teilnehmenden erinnern und ob sie sich entsprechend verhalten haben.
- Die Anordnung der Teilnehmenden kann auch geändert werden: im Kreis stehen oder einen Bogen bilden.
- In Vorbereitung könnte der/die TrainerIn der Gruppe ein Bild, einen Tweet oder eine Nachricht zeigen, um zu veranschaulichen, was zum Sammeln von Ideen notwendig sind.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie können wir uns diese Strategien einprägen?
- Wie verhalten wir uns in den nächsten Monaten entsprechend?

Tags: #Gruppenaktivität #Fake News, #Gedächtnis #Spiel

4.1.50. Schlechte Gewohnheiten erraten

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: Jugendgruppenspiele. Satya Murthy, 11. Apr 2018:
<https://youthgroupgames.com.au/games/857/bad-habits/>

Ziel: Identifizieren von eigenen schlechten Gewohnheiten und erraten von schlechten Gewohnheiten von Gleichaltrigen. Lernen, ehrlich, relevant, lustig und tolerant gegenüber den Reaktionen anderer zu sein.

Dauer: 15-20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: keine

Material: Papier im Format A4 - 5 (für 20 Teilnehmer)

Vorbereitung: kleine Papierstücke schneiden

Beschreibung: Verteilen Sie ein kleines Stück weißes Papier (Papier im Format A4, das in 4 Stücke geschnitten ist und geben Sie ein Stück an jeden/jede TeilnehmerIn weiter). Jeder/jede Teilnehmende muss EINE schlechte Angewohnheit in Bezug auf seinen Medienkonsum (z.B. die ganze Nacht Netflix-Serien schauen, emotionales Online-Shopping, Zeit auf Instagram verschwenden) in einem einfachen Satz aufschreiben, ohne diesen den anderen zu zeigen. Sammeln Sie alle Papierstücke ein. Verteilen Sie sie wieder zufällig. Jede Person nimmt der Reihe nach eines, um die schlechte Angewohnheit auf dem Papier vorzulesen, und dann versuchen die anderen zu erraten, wessen schlechte Angewohnheit es ist. Die Person, deren schlechte Angewohnheit es ist, löst auf, ob die Gruppe richtig geraten hat.

Tipps für TrainerInnen:

- Schaffen Sie eine lustige und vertrauensvolle Atmosphäre. Es geht nicht darum, Menschen bloßzustellen, sondern vielmehr darum, schlechte Gewohnheiten (die jeder hat) zu reflektieren und Spaß zu haben.
- Wenn Ihre Gruppe nicht aufdecken will, wer eine Gewohnheit hat, hier eine Variante: Sammeln Sie alle schlechten Gewohnheiten, hängen Sie sie an die Wand, bitten Sie die Teilnehmenden, herumzulaufen und kleben Sie einen Punkt neben eine Gewohnheit, die sie auch haben (zum Beispiel, wenn Sie auch lange aufbleiben und Netflix schauen). Diese Übung veranschaulicht die Tatsache, dass wir alle schlechte Gewohnheiten haben, und auch manchmal dieselben.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was sind einige allgemeine Gewohnheiten?
- Willst du einige deiner schlechten Gewohnheiten ändern?
- Weißt du, wie du sie ändern kannst? Findest du das schwierig?
- Was ist mit schlechten Gewohnheiten, hinsichtlich deiner Nutzung von Social Media?

Tags: #Schlechte Gewohnheiten, #Gewohnheiten ändern

4.1.51. Gewohnheiten ändern

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: zu lernen, wie Gewohnheiten entstehen, zu erkennen, was Gewohnheiten auslöst, die Motivation für Veränderungen zu erkennen und herauszufinden, wie man Barrieren, die einer Veränderung im Wege stehen, minimieren kann.

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

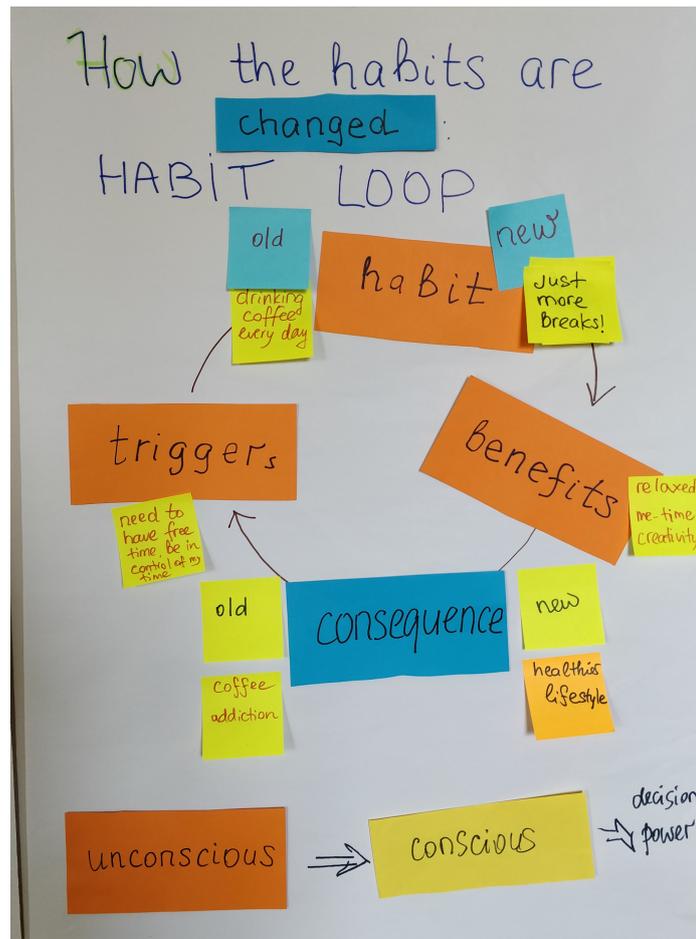
Format/Bedingungen: ein Raum mit Stühlen

Material: A4-Papier gefaltet als Broschüre für jeden/jede TeilnehmerIn

Vorbereitung: Karten mit Schlüsselwörtern, Erstellung eines Plakats zur Veränderung der Gewohnheitsschleife (siehe Bild)

Beschreibung:

1. Fragen Sie die Teilnehmenden, was sie über Gewohnheiten wissen. Was ist eine Gewohnheit? Schreiben Sie einige Schlüsselwörter auf, die der Definition nahekommen, wie unbewusstes, wiederholtes, erlerntes Verhalten. Fragen Sie nach Beispielen für gesunde und ungesunde Gewohnheiten, und auch, ob sie glauben, dass Gewohnheiten geändert werden können.
2. Stellen Sie ein Plakat mit einer Gewohnheitsschleife vor - wie man Gewohnheiten ändern kann:



3. Erklären Sie, dass jede Gewohnheit, ob gesund oder ungesund, bestimmte Belohnungen mit sich bringt, die uns zu wiederholtem Verhalten veranlassen, welches eine Gewohnheit reproduziert, eine so genannte „Gewohnheitsschleife“. Um eine Gewohnheit zu ändern, müssen wir den Auslöser, der den gleichen Nutzen bringt, beibehalten und nur die Routine (Gewohnheit) ersetzen. Ein Beispiel: Wenn das Kaffeetrinken (Gewohnheit) durch das Bedürfnis nach Freizeit (Auslöser) und das Gefühl der Entspannung (Nutzen) verursacht wird, könnte der gleiche Nutzen des Entspannungsgefühls möglicherweise dadurch erreicht werden, dass man einfach mehr Pausen einlegt und/oder gesunde Nahrungsergänzungsmittel, wie z.B. Säfte, zu sich nimmt.
4. Teilen Sie die Jugendlichen in Gruppen von 3-4 Personen auf, geben Sie ihnen ein Blatt A4-Papier und bitten Sie sie, es zu falten und ihren Namen auf das äußere Blatt zu schreiben.
5. Bitten Sie sie, an eine Gewohnheit zu denken, die sie ändern möchten. Was ist ein Auslöser? Ein Nutzen? Konsequenz? Nun, wählen Sie einen gesunden Ersatz. Was ist Ihre Motivation für die Veränderung? Welchen Nutzen hat diese? Welche neue (gesündere) Konsequenz? Was können Sie tun, um eine Veränderung einfacher zu machen?
6. Führen Sie Barrieren für Veränderungen ein - Dinge, die Sie davon abhalten, an Ihrem Plan festzuhalten, und welche kleinen Tricks sie anwenden können, um die Veränderung einer Gewohnheit zu erleichtern. (Beispiel: Wenn Sie morgens mit dem Training beginnen wollen, legen Sie Ihre Trainingskleidung am Abend vorher raus; wenn Sie aufhören wollen, Geld online auszugeben, stornieren Sie alle gespeicherten Kreditkarten

online und legen Sie Ihre Kreditkarten irgendwo ab, wo sie schwer zu bekommen sind. Dies ist ihre Strategie, um die Barrieren für Veränderungen zu minimieren.) Lassen Sie Jugendlichen dies aufschreiben.

7. Wenn sie fertig sind, bitten Sie die Teilnehmenden, sich in kleine Gruppen zu teilen. Sagen Sie den Teilnehmenden, dass das Teilen von Zielen mit anderen auch nachweislich unseren Erfolg erhöht. Fragen Sie, ob jemand seine Pläne mit der Gruppe teilen möchte.

Tipps für TrainerInnen:

- Es ist wichtig, eine Atmosphäre des Vertrauens zu schaffen. Es geht nicht darum, Menschen zu beurteilen, sondern zu lernen, wie man schlechte Gewohnheiten (die wir alle haben) ändern kann.
- Der/die TrainerIn muss die Gruppen ermutigen, sich gegenseitig zu beobachten, wie sie mit ihren Plänen vorankommen und Unterstützung anbieten.
- Der/die TrainerIn muss die Teilnehmenden anweisen, dass sie das Papier mit ihrer Motivation platzieren und irgendwo planen sollten, wo sie es jeden Tag sehen, wenn sie daran arbeiten, Ihre Gewohnheiten zu ändern.
- Der/die TrainerIn kann nach einem Monat eine Nachbereitung vornehmen und besprechen, was jeder/jede einzelne gemacht hat. Waren die Teilnehmenden erfolgreich? Wenn nicht, was waren die Hindernisse?

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was sind einige Schritte, die sich die Teilnehmenden ausgedacht haben, um die Barrieren für eine Veränderung der Gewohnheiten zu beseitigen?
- Was sind Beispiele für Ersatzhandlungen, die wir verwenden können?
- Bieten die von ihnen erdachten Ersatzhandlungen eine Art Belohnung?

Tags: #Schlechte Gewohnheiten #Gewohnheiten verändern

4.1.52. Änderung des Online-Verhaltens

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Lernen, wie wir ungesunde Gewohnheiten im Online-Verhalten erkennen und entscheiden können, was wir anders machen können, um unsere persönlichen Ziele zu erreichen

Dauer: 20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: keine

Material: Stift und Papier

Vorbereitung: keine Vorbereitung erforderlich

Beschreibung:

1. Fragen Sie junge Menschen, welche Ideen sie für ein bewussteres Online-Verhalten haben. Beziehen Sie sich auf das, was sie bereits aus früheren Übungen oder Einheiten wissen, z.B. Domänen von Zeitungen überprüfen, die Datenschutzerklärung lesen, Impressum prüfen, Fake News in sozialen Medien melden, statt alle 10 nur alle 30 Minuten auf das Handy schauen, neue Hobbys suchen, etc.
2. Bitten Sie die Jugendlichen, eine neue Gewohnheit zu wählen - ein bewusstes Ersatzverhalten.
3. Bitten Sie sie, darüber nachzudenken, was ihre Belohnung ist.
4. Und schließlich, was sie tun können, um eine neue Gewohnheit im täglichen Leben zu etablieren, z.B. das Telefon über Nacht weglegen, wenn sie morgens mehr Freizeit wollen, alle gespeicherten Online-Kreditkarten kündigen bzw. die Kreditkarten an einen Ort bringen, an dem sie schwer zu bekommen sind.
5. Die Teilnehmenden notieren die Antworten.

Tipps für TrainerInnen:

- Für einige Personengruppen kann es notwendig sein, Themen wie Privatsphäre-Einstellungen, wie man berichtet, was und wo das Impressum ist, etc. im Voraus zu besprechen.
- Eine gute Folgeübung nach dieser Übung ist die „Gewohnheitsschleife“.
- Eine gute Idee ist es, einen „Challenge Buddy“ einzuführen - jemanden, mit dem/der sie ihr neues Engagement teilen können. Es muss kein Freund sein, aber ein Gleichaltriger, mit dem sie regelmäßig Kontakt aufnehmen und sich gegenseitig zur Einführung neuer Gewohnheiten motivieren können.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was hast du durch diese Übung gelernt?
- Welche neuen Gewohnheiten und Fähigkeiten kannst du deiner Meinung nach erwerben und behalten?

Tags: #Gewohnheiten #Gewohnheiten ändern

4.1.53. Die Gewohnheiten Deines Vorbilds

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Lernen, wie man gute und schlechte Gewohnheiten erkennen und ändern kann, um persönliche Ziele zu erreichen.

Dauer: 20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: ein Raum mit Stühlen

Material: Stift und Papier

Vorbereitung: keine Vorbereitung erforderlich

Beschreibung: Sie können mit der großen Gruppe arbeiten, und diese durch die Fragen führen, oder Sie können kleinere Gruppen bilden, damit sie die Fragen und Antworten in den kleineren Gruppen diskutieren können. Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Antworten auf die Fragen auf einem Blatt Papier zu notieren.

- Denke an (eines deiner) Vorbilder.
- Was sind die Dinge, die du an dieser Person bewunderst? Gibt es Fähigkeiten, die diese Person hat, die du auch gerne hättest?
- Was sind drei oder vier Gewohnheiten dieser Person, von denen du denkst (oder weißt), dass sie direkt mit diesen Fähigkeiten oder den Dingen, die du an dieser Person bewunderst, zusammenhängen?
- Welche dieser Gewohnheiten könntest du deiner Meinung nach leicht kopieren, um diese Fähigkeiten zu erwerben oder um dieser Person ähnlicher zu werden?
- Stell dir vor, dass du diese Gewohnheiten hast - wie viel näher wärst du deinem Vorbild?
- Stell dir vor, dass du die Gewohnheiten und Fähigkeiten oder Begabungen deines Vorbilds hast.

Tipps für TrainerInnen:

- Wenn der/die TrainerIn mit kleineren Gruppen arbeitet, kann er/sie die Teilnehmenden bitten, ihre Erfahrungen in der großen Gruppe zu teilen.
- Der/die TrainerIn kann dieses Thema erweitern und erklären wie jeder/jede durch die Technik „Fake it Till You Make it“ Fähigkeiten und Selbstvertrauen erwerben kann.
- Die Gruppe kann sich auch diesen inspirierenden TED-Vortrag ansehen: <https://www.youtube.com/watch?v=RVmMeMcGc0Y>

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was hast du durch diese Übung gelernt?
- Welche neuen Gewohnheiten und Fähigkeiten kannst du deiner Meinung nach erwerben und behalten?

Tags: #Gewohnheiten, #Gewohnheiten ändern

4.1.54. Schlechte Gewohnheiten ersetzen

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: über eigene schlechte Gewohnheiten reflektieren, was sie auslöst und welche neuen Gewohnheiten die schlechten ersetzen könnten.

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Sie benötigen ein Zimmer mit Stühlen

Material: Stift und Papier

Vorbereitung: Keine Vorbereitung erforderlich

Beschreibung: Sie können die Teilnehmenden durch die folgenden Fragen führen und sie bitten, die Antworten auf ein Blatt Papier zu schreiben. Sie sollten auf einem Blatt Papier mehrere Spalten mit den folgenden Titeln schreiben:

Schlechte Angewohnheit	Motivation für eine schlechte Angewohnheit	Konsequenzen	Neue Gewohnheit	Motivation für eine neue Gewohnheit	Konsequenzen/ Belohnung/ Veränderung
1.					
2.					
3.					
4.					
5.					

In einem zweiten Schritt diskutieren Sie in der größeren Gruppe, was die Leute auf ihren Zettel geschrieben haben.

Die Schritte:

- Bitten Sie die Leute, 5 schlechte Angewohnheiten, die sie haben, aufzuschreiben
- Fragen Sie sie, was sie dazu veranlasst oder motiviert, diese Gewohnheit zu haben.
- Fragen Sie sie nach der (schlechten) Konsequenz, die jede schlechte Gewohnheit hat.

- Fragen Sie, ob ihnen neue Gewohnheiten einfallen, die die schlechte Gewohnheit ersetzen könnten.
- Fragen Sie sie, welche Motivation sie hätten und welche neue Konsequenz, Belohnung oder Veränderung ihrer Meinung nach eintreten würde.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die Trainer muss den Teilnehmenden genügend Zeit geben, über die verschiedenen Fragen nachzudenken und sie aufzuschreiben. Der/die TrainerIn kann die Teilnehmenden dann bitten, einige der Beispiele innerhalb der Gruppe zu teilen.
- Der/die TrainerIn muss sicherstellen, dass den Teilnehmenden genügend Zeit zur Reflexion bleibt.
- Der/die TrainerIn könnte die Übung auch in zwei Schritten durchführen:
 - Schritt 1: Drei schlechte Gewohnheiten im täglichen Leben + Ausfüllen der Tabelle (wie im obigen Beispiel)
 - Schritt2: Drei schlechte Verhaltensweisen ausschließlich in ihrem Online-Verhalten + Ausfüllen der Tabelle

Fragen zur Nachbesprechung:

- Bitten Sie die Leute, über ihr Online-Verhalten nachzudenken und ob ihnen die gleichen Fragen einfallen.

Tags: #Gewohnheiten, #Veränderung von Gewohnheiten, #Online-Verhalten

4.1.55. Ethisches Online-Verhalten

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Selbstbewertung der eigenen ethischen Vorstellungen in Bezug auf das Online-Verhalten

Dauer: 20-30 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Sie benötigen ein Zimmer mit Stühlen

Material: Flipchart und farbige Punkte oder Stifte

Vorbereitung: Sie können die Fragen/Grafik auf ein Flipchart schreiben

Beschreibung: Präsentieren Sie die Tabelle und lesen Sie den Jugendlichen die folgenden Fragen vor. Nachdem Sie jede Frage gelesen haben, bitten Sie die

Teilnehmenden, einen Punkt auf das Diagramm zu setzen (oder alternativ ein Kreuz oder einen Punkt mit einem Stift machen).

Wenn Sie online sind/posten...	Ja/ oft	Manchmal	Selten	Nein, nie
Übertreibst du bei deinem Erfolg?				
Lügst du absichtlich?				
Lässt du notwendige Informationen weg?				
Bist du zu 100% ehrlich?				
Benutzt du eine gewalttätige oder eine beleidigende Sprache?				
Respektierst du die Meinung anderer Menschen?				
Respektierst du die Rechte des Einzelnen?				
Bist du fair zu anderen Menschen?				
Respektierst du die Würde der Menschen?				
Hackst du auf den Schwächen anderer Menschen herum?				
Respektierst du die Vielfalt?				
Reagierst du, wenn Menschen beleidigende Bemerkungen machen?				
Teilst du rassistische Inhalte?				
Teilst du diskriminierende Inhalte?				
Findest du weitere Fragen, die zu deiner Gruppe passen ...				

Sobald die Jugendlichen ihre Punkte gesetzt haben, diskutieren Sie bestimmte Fragen mit der Gruppe. Was versteht ihr unter anstößiger Sprache? Fair sein? Jemanden diskriminieren? Lügen? etc.

Tipps für TrainerInnen:

- Hier geht es nicht um richtige Antworten, und die Teilnehmenden könnten versuchen, ein besseres Bild von sich selbst zu zeichnen, welches nicht ihr Online-Verhalten in der Realität abbildet. Aber es geht mehr um die Diskussion, die durch diese Fragen ausgelöst wird, um das individuelle Verständnis dieser Themen durch verschiedene Personen im Raum. Gleichzeitig gibt es etwas, das wir ethisches Verhalten nennen, das alle Aspekte des Diagramms einbezieht. Wir sollten bewusst und selbstkritisch handeln. Ist unser Verhalten immer 100% ethisch, oder können wir etwas besser machen?

Fragen zur Nachbesprechung: Siehe oben

Tags: #Ethik, #ethisches Online-Verhalten

4.1.56. Kritisches Denken

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: Facing History and Ourselves – Resource Library – Teaching Strategies-
Barometer: Taking a Stand on Controversial Issues
<https://www.facinghistory.org/resource-library/teaching-strategies/barometer-taking-stand-controversial-issues>

Ziel: Kritisches Denken zu fördern und zu lernen, wie man mit Menschen umgeht, die unterschiedliche Meinungen zu Themen haben und wie man eine Idee mit Argumenten verteidigt

Dauer: 20-30 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Ein Raum, der groß genug ist, damit sich die Teilnehmenden bewegen können

Material: kein Material erforderlich

Vorbereitung: Der/die TrainerIn sollte sicherstellen, dass er/sie genug Platz im Raum hat, damit die Jugendlichen in einer Linie oder U-Form stehen können. Schilder mit „stimme stark zu“ und „stimme überhaupt nicht zu“ sollten an gegenüberliegenden Enden des Raumes angebracht werden.

Beschreibung: Es sollte mit den Teilnehmenden vereinbart werden, dass unterschiedliche Standpunkte und Meinungen respektiert werden müssen. Sie werden gebeten werden, ehrlich, aber nicht beleidigend und konstruktiv zu sein, wenn sie nicht einverstanden sind. Der/die TrainerIn liest eine Aussage wie

„ImmigrantInnen sollten unsere Regeln und unsere Kultur akzeptieren, wenn sie in unserem Land leben wollen, egal was passiert.“ Oder „Der beste Weg, mit der Kriminalität in unserer Stadt umzugehen, ist die Wiedereinführung der Todesstrafe.“ Es sollten Themen und Aussagen gewählt werden, die zu der Gruppe oder ihren Interessen passen.

1) Der/die TrainerIn sollte den Teilnehmenden einige Minuten Zeit geben, um über die Aussage zu reflektieren und sie bitten, auf der Linie zwischen Zustimmung und Ablehnung, die ihre Meinung repräsentiert, zu stehen. Er/sie sollte ihnen sagen, dass die jeweilige Extreme absolute Zustimmung bzw. Ablehnung bedeuten. Je stärker sie einer Aussage zustimmen oder diese ablehnen, desto näher an der jeweiligen Seite ist ihr Platz.

2) Der/die TrainerIn fragt dann einige Jugendliche, warum sie stehen, wo sie stehen. Sie sollen ihre Haltung verteidigen und gegensätzliche Meinungen erhalten. Nachdem etwa drei oder vier Standpunkte gehört wurden, fragen Sie, ob sich jemand bewegen möchte. Der/die TrainerIn sollte die Teilnehmenden dazu ermutigen, offen zu bleiben; sie dürfen sich bewegen, wenn jemand ein Argument vorbringt, das die Position, auf der sie stehen wollen, verändert. Die Aktivität sollte so lange laufen, bis der/die TrainerIn der Meinung ist, dass die meisten oder alle Stimmen gehört wurden, wobei darauf geachtet werden sollte, dass keine Person dominiert.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Barometer-Lehrstrategie ist besonders nützlich, wenn der/die TrainerIn ein Thema diskutieren möchte, über das die Teilnehmenden eine große Bandbreite an Meinungen haben, weil diese Barometer-Aktivität viele Argumente auf den Tisch bringt.

Fragen für die Nachbesprechung

- Es gibt viele Möglichkeiten, wie der/die TrainerIn diese Übung nachbesprechen kann. Die Jugendlichen können in Gruppen darüber nachdenken, wie die Aktivität ihre ursprüngliche Meinung verändert oder verstärkt hat. Oder der/die TrainerIn kann die Hauptargumente „dafür“ und „dagegen“ auf der Tafel als eine Aktivität der gesamten Klasse darstellen.

Tags: #Barometer, #Kritisches Denken

4.1.57. Hör einfach zu!

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: MindTools Essential skills for an excellent career- Team Building Exercises – Communication – Exercise 4:

<https://www.mindtools.com/pages/article/team-building-communication.htm>

Ziel: Diese Aktivität stärkt die Zuhörfähigkeiten der Teilnehmenden. Zuhören ist ein unglaublich wichtiger Teil guter Kommunikation, und es ist eine Fähigkeit, die bei Teamaktivitäten oft ignoriert wird. Diese Aktivität zeigt ihnen auch, wie sie mit einem offenen Geist zuhören können und sie lernen, wie leicht wir kleine

Fehler machen können, wenn wir das Gehörte wiederholen. In den sozialen Medien werden manchmal Fehlinformationen wiederholt und online weitergegeben, weil Menschen Informationen übersehen, übertrieben oder missverstanden haben. Manchmal ist es auch ratsam, nicht sofort zu reagieren (wie z.B. teilen, kommentieren, ...) und lieber abzuwarten oder noch einmal nachzudenken, bevor man reagiert, und die Meinung anderer Menschen zu respektieren.

Dauer: 20-30 min

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Idealerweise eine gerade Anzahl an Teilnehmenden, ein privater Raum

Material: Acht Karteikarten für jedes Zweierteam. Jede Karte sollte ein Thema listen. Die Themen sollten interessant, aber nicht zu kontrovers sein. Man will nicht, dass die Zuhörer die Redner nicht mögen, weil sie mit ihrem Standpunkt nicht einverstanden sind.

Vorbereitung: Der/die TrainerIn muss die Karten vorbereiten

Beschreibung: Dies ist eine Aktivität, die die Teilnehmenden dazu ermutigt, zu kommunizieren, wie sie über ein Thema denken. Die Teilnehmenden bilden Paare und jemand spricht über seine/ihre Meinung. Sein/seine PartnerIn hört zu, ohne zu sprechen, und wiederholt dann, ohne es zu widerlegen, das Gesagte.

1. Die Teilnehmenden müssen sich zu zweit hinsetzen.
2. Jedes Paar erhält acht Karteikarten.
3. Eine Person wählt blind eine Karte aus und spricht dann drei Minuten lang über ihre Meinung zu diesem Thema. Während er/sie spricht, kann die andere Person nicht sprechen - sein/ihr Ziel ist es, zuzuhören.
4. Nach drei Minuten hat der/die ZuhörerIn eine Minute Zeit, um das Gesagte des Partners zu wiederholen. Der/die ZuhörerIn kann nicht diskutieren, zustimmen oder ablehnen - nur zusammenfassen.
5. Als nächstes wechseln die Rollen, und der Prozess beginnt erneut.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn sollte mit den Teilnehmenden darüber sprechen, wie sie sich bei dieser Übung gefühlt haben.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie fühlten sich die Vortragenden in Bezug auf die Fähigkeit ihrer Partner, aufgeschlossen zuzuhören? Teilt mit, wie du dich bei dem Gesagten gefühlt hast? Wie fühlten sich die ZuhörerInnen dabei, wenn sie nicht in der Lage waren, über ihre eigenen Ansichten zum Thema zu sprechen? Wie gut warst du in der Lage, aufgeschlossen zu bleiben? Wie gut hast du zugehört?

- Wie gut haben die ZuhörerInnen die Meinungen der RednerIn zusammengefasst? Wurden sie im Verlauf der Übung besser?
- Wie kannst du die Lektionen aus dieser Übung bei deinem Online-Verhalten verwenden?

Tags: #Zuhören #openmind #Respekt

4.1.58. Der Online-Verhalten-Stop-Dance

Partner: YEPP EUROPE

Quelle: YEPP EUROPE

Ziel: Durch Körpersprache ausdrücken, wie man auf (potenzielle) Fake News online reagiert

Dauer: 20 Minuten

Anzahl der Teilnehmenden: 10-20

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Es wird ein Raum benötigt, in dem sich die Teilnehmenden bewegen können.

Material: Beamer, Musik-Player (kann ein Mobiltelefon sein)

Vorbereitung: nicht erforderlich

Beschreibung:

Erklären der Regeln für die Gruppe:

- Es wird Musik gespielt und die Teilnehmenden sollen zur Musik tanzen.
- In der Zwischenzeit wird eine (gefälschte oder echte) Nachricht auf dem Bildschirm angezeigt. Dies kann aus den FAKE OFF!-Beispielen oder aus den Nachrichten, die der/die TrainerIn auswählt, bestehen.
- Dann hört die Musik auf und die Teilnehmenden müssen durch Körpersprache zeigen, wie sie auf diese Nachricht reagieren würden.
- Sobald jeder/jede ein Körper- oder Handzeichen macht, werden einige Personen gebeten, ihre Wahl zu erklären.
- Dann beginnt die Musik wieder und die Teilnehmenden werden aufgefordert, weiter zu tanzen, bis die nächsten Nachrichten gezeigt werden und bis die Musik wieder gestoppt wird.

Die Körperbewegungen bzw. Körperhaltungen, die die Online-Reaktionen darstellen:

Ich mag		
Ich liebe		
Ich hasse		
Ich teile		
Ich recherchiere / prüfe die Quelle		
Ich warte / ich reagiere nicht		
Ich kommentiere, dass dies eine Fälschung ist.		
Sie können weitere Reaktionen hinzufügen, wenn Sie wollen ...		

Tipps für TrainerInnen:

- Sprechen Sie mit den Teilnehmenden darüber, wie sie diese Übung empfunden haben.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie hast du dich während der Aktivität gefühlt?

- Was hast du über die Reaktionen deines Körpers auf die Emotionen, die eine Nachricht hervorruft, gelernt?

Tags: #Tanz #Körpersprache #Online-Verhalten

4.1.59. Mein SOCIAL MEDIA USER aus der Vergangenheit...und Zukunft!

Partner: GoEurope

Quelle: GoEurope

Ziel: Reflektieren der eigenen Gewohnheiten (Vergangenheit und Gegenwart) bei der Nutzung von Social Media durch Peer-to-Peer-Lernen (von einem Jugendlichen zu einem anderen Jugendlichen) oder auch durch intergenerationelles Lernen (ein Erwachsener für einen Jugendlichen)

Dauer: 30 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 4-14

Alter: 13+

Schwierigkeitsstufe: fortgeschritten

Bedingungen/Form: Paarweise Übung

Material: Es ist notwendig, ein Stück Papier mit der folgenden Schablone zu haben (s.u.), damit alle die gleichen Anweisungen befolgen können:

Für den/die Jüngsten/Jüngste im Paar (DER/DIE SOCIAL-MEDIA-NUTZERIN AUS DER VERGANGENHEIT)	
Social media (Facebook, Instagram, etc.)	
Was ist mein Profilbild? Was enthält es? Was möchte ich damit zeigen/ausdrücken?	
Wie viele Follower/Freunde habe ich? Wie viele möchte ich erreichen? Wie?	
Was sind die Dinge, die ich am liebsten auf Social Media sehe? - Themen - Typ (Videos, Beiträge, Bilder...) - Warum mag ich etwas am liebsten?	
Was ist der wichtigste Ratschlag, den ich meinem/meiner Social Media NutzerIn aus der Zukunft (meinem/meiner PartnerIn) geben würde? (ein Satz genügt)	

Für den/die Ältesten/Älteste (DER/DIE SOCIAL-MEDIA-NUTZERIN IN DER ZUKUNFT)	
Social media (Facebook, Instagram, etc.)	
Was war mein Profilbild, als ich _____ (Alter des/der PartnerIn) war? Was enthielt es? Was wollte ich zeigen/ausdrücken? Und was zeigt es heute? Was möchte ich zeigen/ausdrücken?	
Wie viele Follower/Freunde hatte ich, als ich _____ (Alter des/der PartnerIn) war? Und wie viele habe ich jetzt? Möchte ich die Zahl erhöhen oder verringern? Warum?	
Was habe ich am liebsten auf Social Media gesehen, als ich _____ (Alter des/der PartnerIn) war? - Themen - Typ (Videos, Beiträge, Bilder...) - Warum bevorzuge ich etwas? Was sind die Dinge, die ich jetzt am liebsten auf Social Media sehe (Themen, Arten von Dingen, etc.)? Warum?	
Was ist der wichtigste Ratschlag, den ich meinem/meiner Social-Media-NutzerIn aus der Vergangenheit (meinem/meiner PartnerIn) geben würde? (ein Satz genügt)	

Vorbereitung: Die Gruppe der Teilnehmenden muss generationenübergreifend sein. Das heißt, Teilnehmende unterschiedlichen Alters. Es ist wichtig, dass es die gleiche Anzahl von „Social Media NutzerInnen aus der Vergangenheit“ und „Social Media NutzerInnen aus der Zukunft“ gibt, damit sie Paare bilden können. Sie müssen auch Social-Media-Profile haben. Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt, so dass jede Person einen älteren/jüngeren „Kumpel“ für die Gruppe finden kann und umgekehrt. Das bedeutet zum Beispiel, dass eine Person, die 14 Jahre alt ist, einen Partner finden muss, der 19 Jahre alt ist, und umgekehrt.

Beschreibung: Die Teilnehmenden haben 10 Minuten Zeit, um die zugeordnete Vorlage individuell auszufüllen. Sie können auch Dinge in ihren Social Media Profilen überprüfen, um die Vorlage auszufüllen (falls nötig). Nach 10 Minuten geben sie die ausgefüllte Vorlage an den/die PartnerIn (den/die Social Media NutzerIn aus der Vergangenheit an den/die aus der Zukunft und umgekehrt) und haben 5 Minuten Zeit, sie sorgfältig zu lesen. Danach haben sie weitere 5

Minuten Zeit, um zu zweit darüber diskutieren: „Was denke ich über die Antworten, die ich von meinem/meiner PartnerIn bekommen habe?“

Schließlich, nach der Diskussion in Paaren, versammelt sich die große Gruppe im Kreis und debattiert im Plenum über das, worüber sie gesprochen haben, während sie zu zweit diskutierten (es ist möglich, die „Fragen für die Nachbesprechung“ zu benutzen, um die Diskussion zu leiten).

Tipps für TrainerInnen:

- Die Aktivität kann in Jugendaustausche oder Aktivitäten mit jungen Menschen angewendet werden, bei denen das Alter der Teilnehmenden nicht homogen ist, so dass die Möglichkeit besteht, den Erfahrungsaustausch zwischen ihnen sowie das Peer-to-Peer-Lernen (ein junger Mensch für einen anderen jungen Menschen) zu fördern. Andererseits kann dieser Übung sogar für eine Aktivität zwischen Eltern und Jugendlichen genutzt werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Haben wir die gleichen sozialen Medien gewählt? Spielt das eine Rolle?
- Was war das Überraschendste, was du von einem/einer anderen Social Media NutzerIn aus der Vergangenheit/Zukunft gehört hast?
- Was denkst du über einige erwähnte Online-Verhaltensweisen?
- Hängen die erwähnten Online-Verhaltensweisen damit zusammen, dass man mehr oder weniger Fake News ausgesetzt ist?

Tags: #Social Media #NutzerInnenverhalten

4.1.60. Bist du da?

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Über die Bedeutung von Zeit nachdenken und darüber, wie Menschen zuhören und Informationen erhalten;
- Reflexion der Hör- und Lesedynamik in sozialen Medien und im Internet;
- Reflektieren der Gewohnheiten beim Zuhören und Lesen, offline und online;
- Das Bewusstsein über die Auswirkungen unseres Verhaltens online und offline zu erhöhen und wie wir mit unserem Verhalten Meinungen über andere erzeugen können.

Dauer: 1 Stunde

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 25

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität, Aufgaben und Rolle der beiden ‚Gruppen‘ müssen geheim sein

Material: Papier und Stift, aufgeschriebene Rollen und Aufgaben der Gruppe A und der Gruppe B, plus 1 Mobiltelefon oder Gerät mit Internetanschluss pro Paar

Vorbereitung: Schreiben Sie Anweisungen für Rolle A und Rolle B auf getrennte Zettel, wie in Phase 1 unten beschrieben. Teilen Sie die Gruppe in zwei Hälften. Eine Hälfte erhält Papier A und eine andere Hälfte Papier B. Achten Sie darauf, dass Sie eine gerade Anzahl von Teilnehmenden haben, um Paare zu bilden, z.B. 10 für A und 10 für B. Jedes Instruktionpapier enthält auch verbindliche Regeln (siehe unten).

Beschreibung:

Phase 1

Die Teilnehmenden werden paarweise eingeteilt. In jedem Paar gibt es einen A- und einen B-Teilnehmenden. Die Anweisungen für Aufgabe A und Aufgabe B werden getrennt an die Gruppe A und die Gruppe B gegeben. Sie sollten vor den anderen Gruppe geheim gehalten und nicht an den/die PartnerIn des Paares weitergegeben werden.

Aufgabe A:

Personen mit Aufgabe A wählen ein Thema, das sie wirklich interessiert. Sie erklären ihrem/ihrer zugewiesenen PartnerIn ihren Standpunkt, ihre Gefühle usw. wie in einem Monolog.

Aufgabe B:

Jugendliche in Gruppe B denken über ein Thema nach, das sie interessiert. Sie müssen im Stillen Artikel und Nachrichten darüber suchen und lesen.

Wenn sie bereit sind und das Thema gewählt haben, gibt der/die ModeratorIn das Signal zum Start und sie können ihre Aufgabe erfüllen.

Obligatorische Regeln für alle (außer die Aufgabe vor der anderen Gruppe geheim zu halten):

1. die Aufgabe zu erledigen, egal was der/die PartnerIn gerade macht
2. immer mit seiner/ihrer gegebenen PartnerIn zusammenbleiben
3. die gesamte Zeit für die Erfüllung der vorgegebenen Aufgabe nutzen und sie nicht vorzeitig beenden

Das Spiel kann nur wenige Minuten dauern. Der/die ModeratorIn gibt bekannt, wie viel Zeit die Teilnehmenden haben.

Phase 2

Nach der Übung beantwortet jeder Teilnehmende folgende Fragen auf einem Stück Papier:

Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt? Hast du mehr Aufmerksamkeit erwartet? Kommt es vor, dass du beim Lesen eines Artikels, eines Posts oder eines Nachrichtenartikels in sozialen Medien und im Internet so abgelenkt wirst? Und wenn es passiert, teilst oder likest du es?

Tipps für TrainerInnen:

- Eine Weiterentwicklung besteht darin, die Rollen zu tauschen, so dass die Jugendlichen der Gruppe B den Artikel oder das Thema, das sie lesen, erklären und ihre Meinungen austauschen können, und jene der Gruppe A können die „abgelenkten“ sein, so dass sie die Wahl haben, sich wirklich ablenken zu lassen oder ihrem/ihrer PartnerIn zuzuhören.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
- Haben sich deine Emotionen im Laufe der Zeit verändert?
- Wie fühltest du dich (vor allem Leute aus Gruppe A)?
- Und allgemein, A und B, wie oft verhält man sich zufällig wie Gruppe B?
- Kommt es vor, dass du beim Lesen eines Artikels, eines Posts oder einer Nachricht in sozialen Medien und im Web so abgelenkt wirst? Und wenn es passiert, teilst oder likest du es?
- Glaubst du, dass deine Handlungen beim ‚Teilen‘ und ‚Liken‘ Auswirkungen auf deine sozialen Kontakte/Follower/etc. haben?

Tags: #Online-Verhalten #Gewohnheiten #Zuhören und Lesen #Kommunikation

4.1.61. Gesunde Kommunikation

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Die Teilnehmenden zum Nachdenken anregen und ihnen angemessene Regeln vermitteln, wenn sie online kommunizieren und Fake News begegnen
- Die Teilnehmenden zum Nachdenken darüber anregen, was sie lesen/ansetzen, bevor sie es teilen, liken usw.;
- Die Teilnehmenden sollen sich ihrer eigenen Verantwortung für ihr Online-Verhalten und dessen Auswirkungen auf die Meinungen anderer Menschen bewusst werden.

Dauer: 2-2,5 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: ca. 20

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität / keine besondere Anforderung

Material: Mobiltelefone und PC; interaktives Whiteboard / Beamer

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Die Teilnehmenden werden in Gruppen von 5-6 Personen eingeteilt und sollen sich überlegen, was richtige Regeln sein könnten, um effizient und korrekt online zu kommunizieren, um niemanden zu schädigen, zu beleidigen oder negativ zu beeinflussen, und auch um Fake News angemessen zu begegnen und diese zu entschlüsseln. Danach diskutieren und teilen sie in einer großen Gruppe, was dabei herauskam.

In einer großen Gruppe erarbeiten sie die Top 10 Regeln für jeweils zwei Bereiche:

1. Wie man effizient online kommuniziert,
2. wie man sich in der Welt der Fake News bewegt.

Danach werden die Jugendlichen in zwei Gruppen aufgeteilt, die den zwei Themen entsprechen, und erstellen für jedes Thema ein kurzes Video-Tutorial.

Tipps für TrainerInnen:

- Für diese Aktivität müssen die jungen Leute die Liste der theoretischen Schlüsselemente über Medien- und insbesondere über Kommunikationskompetenz und Dynamiken von Fehlinformation genau kennen.
- Während der Produktion des Tutorials ist es wichtig, dass die TrainerInnen die Rollenzuweisung anleiten und/oder erleichtern, damit jeder/jede Teilnehmende zu dessen Realisierung beitragen kann.

Fragen für die Nachbesprechung:

War es schwierig, die Top 10 Regeln zu finden? Glaubst du, dass einige Regeln ausgelassen wurden? Glaubst du, dass diese Top-10-Regeln etwas Neues für deine Freunde oder deine Familie sind? Befolgst du bereits einige dieser Regeln? Wenn ja, welche? Gibt es irgendwelche Regeln, die du vorher nicht kanntest und die du bald befolgen möchtest? Was hast du aus dieser Übung gelernt?

Tags: #Kommunikation #Online-Verhalten #Fake News #Gewohnheiten

4.1.62. Medizinische Gebrauchsinformation

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Die Teilnehmenden sollen für ihre Gewohnheiten im Umgang mit IKT (Internet- und Kommunikationstechnik) und sozialen Medien sensibilisiert werden;
- den Teilnehmenden die Möglichkeiten und Grenzen der sozialen Medien und des Internets bewusst zu machen;
- den Teilnehmenden die Gründe für die Schaffung von sozialen Medien bewusster zu machen und über deren Entwicklung nachzudenken.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: etwa 25

Alter: 14 +

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität / keine besonderen Anforderungen

Material: Smartphone oder PC, Papier und Stifte oder Farben, Poster

Vorbereitung: Großformatiges Papier und Buntstifte für die Gestaltung des Faltblattes. Bereiten Sie ein Quiz über soziale Medienkanäle vor, z.B. Facebook, Instagram, Snapchat, etc. Sie können die Kahoot-App <https://kahoot.com> verwenden, um das Quiz noch motivierender und partizipativer zu gestalten. Die Fragen für das Quiz sollten darauf abzielen, die Teilnehmenden zum Nachdenken über soziale Medien, ihre „versteckte“ Dynamik, ihre Risiken und Vorteile anzuregen, aber auch, fragen ob sie sich bewusst sind, wie ihr Verhalten durch diese Medien beeinflusst wird und wie viel Zeit sie damit verbringen.

Beispiele für die Fragen für das Quiz:

- Glaubst du, dass Instagram nur gemacht wurde, um Menschen zu helfen, auf innovative Weise zu kommunizieren?
- Werden Instagram und Facebook deiner Meinung nach von demselben Unternehmen verwaltet?
- Hast du jemals überprüft, wie viel Zeit du täglich in sozialen Medien verbringst?
- Wie oft denkst du, dass du eine Whatsapp-Nachricht weiterleitest und wie oft likest du bei Instagram? Denk darüber nach!
- Glaubst du, dass es möglich ist, den Instagram-Administratoren Beweise über „schlechte“ Inhalte zu liefern? Und auf Facebook?
- Wie oft achtest du darauf, was deine Freunde teilen und „ liken“, bevor du an der Reihe bist, zu teilen und zu liken?

Beschreibung: Der/die TrainerIn teilt die Teilnehmer in Gruppen von 4-5 Personen ein.

Phase 1

Die Teilnehmenden spielen das vom/von der TrainerIn vorbereitete Quiz, um einen Überblick über ihr Wissen über die Gründe für die Erstellung von Facebook, Instagram, Funktionen von Snapchat etc. zu erhalten und ihre Antworten zu diskutieren.

Phase 2

Die Kleingruppen erstellen für einen Social-Media-Kanal ihrer Wahl eine satirische „medizinische Gebrauchsanweisung“ mit Angaben zu Zusammensetzung, Indikationen, Dosierung, Kontraindikationen und Nebenwirkungen.

Wenn die Gruppen fertig sind, zeigen und erklären sie ihre Packungsbeilage und es folgt eine Diskussion.

Tipps für TrainerInnen:

- Es ist wichtig, dass die Jugendlichen vor der Aktivität ein Verständnis für die verschiedenen Aspekte des Themas Fake News und digitale Kompetenz haben.
- Für die Fragen für das Quiz können Sie sich das bereits durchgeführte Kahoot-Quiz ansehen oder einige spezifische Informationen über die „Eigenheiten“ und die grundlegende Funktionsweise von sozialen Medien nachschlagen. Einige interessante Inputs können durch TED-Vorträge wie z.B. von 'Tristan Harris' gegeben werden.
https://www.ted.com/talks/tristan_harris_how_a_handful_of_tech_companies_control_billions_of_minds_every_day oder
https://www.ted.com/talks/dan_bellack_making_sense_in_a_fake_news_world gegeben werden.

Fragen zur Nachbesprechung:

- Was haben alle sozialen Medien gemeinsam?
- Was unterscheidet sie am meisten?
- Was sind die Vor- und Nachteile?
- Glaubst du, dass die Nebenwirkungen für alle gleich sind?
- Warum habt ihr diese spezifische Nebenwirkung angegeben?
- Glaubst du, dass es etwas gibt, was wir tun können, um die möglichen Nebenwirkungen zu reduzieren?

Tags: #Gewohnheiten #Risiken #Fake News #socials

4.1.63. Medien-Tagebuch

Anzahl: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: Ermittlung des Umfangs und der Reichweite der Mediennutzung von Jugendlichen.

Dauer: eine Woche

Anzahl der Teilnehmenden: egal

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Bedingungen: keine besonderen Bedingungen

Material: keine spezifischen Materialien erforderlich

Vorbereitung: Wenn der/die TrainerIn möchte, kann er/sie eine Vorlage entwerfen. Vor Beginn sollten die Teilnehmenden ihre tägliche bzw. wöchentliche Medienkonsumzeit abschätzen.

Beschreibung: Die Teilnehmenden sollten die Dauer ihre Mediennutzung einer Woche notieren (auch für einen Tag möglich, aber je länger, desto besser). Verschiedene Kategorien, die notiert werden sollten: Zeit, Art der Medien, wer das Medium besitzt, welches Medium, wie lange, allein oder in Gesellschaft, im Hintergrund oder nicht, mit anderen diskutiert. Nach der vereinbarten Zeit vergleichen die Teilnehmenden ihre Mediennutzung nach Zeit, Art und anderen Kategorien.

Tipps für TrainerInnen und:

- Wenn Zeit vorhanden ist, sollten die Teilnehmenden eine dieser Geschichten nehmen und ihr Medium mit anderen dieser Geschichte vergleichen. Gibt es große Unterschiede?
- Die Übung ist einfacher durchzuführen, wenn die Gruppe im Alter eher homogen ist.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Mit welchen Medienkanälen interagierst du hauptsächlich? Wem gehören sie?
- Wie unterscheidet sich der Medienkonsum der TeilnehmerInnen?
- Wie viel wick deine Einschätzung von der Realität ab? Warum?

Tags: #Medien #Fake News #Medienkonsum

4.1.64. Verbreite ein Gerücht!

Nummer: LOGO

Quelle: LOGO

Ziel: Lernen, wie einfach es ist, eine gefälschte Nachricht zu erstellen und was dazu nötig ist

Dauer: über 2 Stunden (bis zu einer Woche)

Anzahl der Teilnehmenden: 5+

Alter: 14+

Schwierigkeitsstufe: fortgeschritten

Bedingungen: Zugang zu Medien (Zeitungen, Internet usw.).

Material: Zeitungen, Computer, Kamera

Vorbereitung: keine

Beschreibung: Gruppen von bis zu 5 Personen werden aufgefordert, ein Gerücht zu verbreiten. Es soll gefälscht, aber überzeugend sein. Sie können on/offline, mit Zeitungen (und Ausschnitten) arbeiten und/oder eigene Bilder machen. Ziel ist es, echt aussehende Nachrichten zu erstellen.

Tipps für TrainerInnen:

- Wenn es sich um ein langfristiges Projekt handelt, könnte der/die TrainerIn eine Art Zeitung mit echten und gefälschten Artikeln erstellen und andere entscheiden lassen, welche Geschichten sie glauben und welche nicht.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Was braucht eine wirklich gute Geschichte?
- Wie einfach ist es, Nachrichten zu fälschen?

Tags: #Fake News #Geschichten

4.1.65. Lieber mal nachdenken!

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- den Flow und die vielen sozialen Bereiche reflektieren, die das Phänomen der Fake News berührt;
- Reflexion des Online-Verhaltens in Bezug auf den Informationsfluss;
- über die Art und Weise reflektieren, wie Menschen das Online-Verhalten der anderen beeinflussen;
- die Fähigkeit verbessern, die Zuverlässigkeit von Nachrichten zu überprüfen

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: etwa 20

Alter: 14+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Format/Bedingungen: Gruppenaktivität. Es wird eine Wand zum Aufhängen des Posters benötigt.

Material: einige Schlagzeilen von Fake News, oder Fake News bzw. echte Nachrichten (zu verschiedenen Themen) gedruckt, Mobiltelefone der Teilnehmenden. Post-its und Farbstifte.

Vorbereitung: mehrere Fake News und echte Nachrichten auf Stühlen, die zuvor im Kreis aufgestellt wurden; großer offener Raum. Die gedruckten Nachrichtenartikel sollten oben und unten auf der Seite Platz haben, damit die Jugendlichen schreiben und Reaktionen „posten“ können.

Beschreibung: Mehrere Nachrichten werden auf ein großes Papier gedruckt, und die Teilnehmenden werden gebeten, sie sich anzusehen, eine davon auszuwählen

und ihre Namen in den weißen Bereich oben auf der Seite zu schreiben. Wichtig: Jede Nachricht kann nur einen Namen haben. Sobald dieser erste Schritt getan ist, werden die Teilnehmenden gebeten, ihre eigenen Nachrichten an der Wand anzubringen, und sich die Nachrichten der anderen Teilnehmenden anzusehen, etwa 5 davon auszuwählen und auf sie zu reagieren. Die Reaktionen werden auf Post-its geschrieben und können sein: Emoticons, z.B. wie, Wut, Liebe, etc., „Teilen“ und sogar „Kommentieren“.

Dies ist eine Art Simulation dessen, was normalerweise in sozialen Medien passiert, wenn eine Nachricht erscheint und die Leute darauf reagieren, indem sie etwas mitteilen, es liken usw.

Danach tritt jeder/jede Teilnehmende vor seine/ihre Nachricht, betrachtet sie und die erhaltene Reaktion kurz und recherchiert über sie, insbesondere über den Lebenszyklus der Nachricht: Ort der Veröffentlichung, erhaltene Reaktion, sind es echte oder gefälschte Nachrichten, usw. Nach Abschluss der Recherche präsentiert jeder Teilnehmende die Nachrichten und die Ergebnisse seiner Recherche.

Tipps für TrainerInnen:

- Es kann nützlich sein, auf Grund der Teilnehmerzahl, mehr Neuigkeiten zu präsentieren und nach Schritt 1 die nicht ausgewählten Nachrichten herauszunehmen. Ein Moment zur Diskussion kann direkt nach der „Reaktions-Phase“, vor der Recherche, durchgeführt werden, um die Teilnehmenden dazu zu bringen, über ihre Präferenzen und ihre Art zu reagieren, die von Nachricht zu Nachricht unterschiedlich sein kann, nachzudenken.
- Bei einer großen Anzahl an Teilnehmenden oder Teilnehmenden mit spezifischen Merkmalen ist es besser, sie in kleineren Gruppen oder Paaren arbeiten zu lassen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Warum hast du dich für diese Nachricht entschieden?
- Warum hast du diese Reaktion gewählt?
- Hast du auf frühere Reaktionen geachtet, bevor du deine eigene gemacht hast?
- Glaubst du, dass du von den bereits vorhandenen Reaktionen beeinflusst wurdest?
- War es für dich von Bedeutung, wer die Leute waren, die die Nachrichten „gepostet“ haben? Wenn ja, warum?
- Hat dein/deine PartnerIn ähnlich reagiert wie die NutzerInnen in sozialen Medien?
- Wie fühlst du dich, wenn du weißt, dass du auf eine echte Nachricht reagiert hast?
- Wie fühlst du dich, wenn du weißt, dass du auf eine gefälschte Nachricht reagiert hast?
- Und wie fühlst du dich, wenn du weißt, dass du auf gefälschte Nachrichten reagiert hast und andere deine Reaktion in Betracht gezogen haben, bevor sie reagiert haben, als sie an der Reihe waren?

Tags: #Fake News #Gewohnheiten #Denken #socials

4.1.66. Finde den Fake!

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- Stärkung der Fähigkeiten zur Erkennung von Fake News;
- Sensibilisierung für den Fluss von Fehlinformationen und die breite Palette von Themen, die dies betrifft
- die Teilnehmenden in der Überprüfung von Fake News schulen

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: 20/25

Alter: 15+

Schwierigkeitsstufe: fortgeschritten

Format/Bedingungen: Kleingruppenaktivität / keine besonderen Anforderungen

Material: mindestens 1 Handy oder Tablet pro Gruppe, Stift und Papier, gedrucktes „Kriterienblatt“ (siehe unten), ein Poster zum Aufschreiben der Punktetafel, Wi-Fi.

Vorbereitung: Der/die TrainerIn sollte so viele Levels vorbereiten, wie Gruppen gebildet werden und die Punktetafel an der Wand aufhängen (oder die schwarz/weiße Tafel verwenden).

Beschreibung:

Die Teilnehmenden müssen Gruppen von 3, 4 oder maximal 5 Personen bilden, jede Gruppe hat ein Gerät, das Wi-Fi (oder eine Datenverbindung) besitzt. Der Zweck des Spiels ist es, in kürzester Zeit die Fake News zu finden, die den zufällig herausgefischten Kriterien entsprechen (die TrainerInnen können ein oder mehrere Kriterien verwenden). Jede Runde endet, sobald eine Gruppe die Nachrichten, die diesen Kriterien entsprechen, findet; die gefundenen Fake News werden geteilt und das Schlüsselement, das sich auf die ausgewählten Kriterien bezieht, wird hervorgehoben.

Der/die TrainerIn notiert den Spielstand in jeder Runde. Der/die TrainerIn kann die Gesamtzeit für das Spiel wählen.

Tipps für TrainerInnen:

- Die Teilnehmenden sollten sich bereits einige theoretische Grundlagen über die Dynamik und Schlüsselemente von Fake News angeeignet haben. Abhängig von den erworbenen Elementen können dem Spiel immer mehr ‚Bedingungen‘ für die Recherche hinzugefügt werden (wie Videos/Bilder, ...).
- Es kann auch dazu verwendet werden, sich einigen theoretischen Elementen über das Phänomen von Fake News zu nähern, indem es

vereinfacht und nur ein einfacheres Kriterium (siehe Themenbereiche) verwendet wird.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Wie war es?
- War es einfach?
- Glaubst du, dass es einfach war, Fake News zu finden, die zu den ausgewählten Kriterien passen?
- Glaubst du, dass es für dich leicht ist, solche Nachrichten zu erkennen, wenn du damit konfrontiert wirst? Was ist die am schwersten zu findende Fake News? Und die einfachste?

Schlagwörter: #Fake News #identifizieren #Gewohnheiten #Motive #Themen

Kriterienkarten (zum Ausschneiden)

1° KRITERIEN: ARTEN VON FAKE NEWS

SATIRE ODER PARODIE	FALSCHER VERBINDUNG	IRREFÜHRENDE INHALTE	SICH FÜR JEMAND ANDERES AUSGEBEN
MANIPULIERTE INFORMATIONEN	GEFÄLSCHTE INFORMATIONEN	FALSCHER KONTEXT	

2° KRITERIEN: MOTIVATION HINTER FAKE NEWS

SCHLECHTER JOURNALISMUS	PARODIE	PROVOKATION	PASSION
PARTEILICHKEIT	PROFIT	POLITISCHER EINFLUSS ODER POLITISCHE MACHT	PROPAGANDA

3° KRITERIEN: THEMENBEREICHE

STARS UND BERÜHMTHEITEN	LEBENSMITTEL UND ERNÄHRUNG	KÖRPERBILD UND SEXUALITÄT	SOZIALE NETZWERKE UND MANIPULATION
GESUNDHEIT	LEBENSSTIL, SCHÖNHEIT, SHOPPING, MODE	WELT, TECHNOLOGIE UND KRIMINALITÄT	PROPAGANDA UND POLITIK
PANIKMACHE, HOAX UND GRUPPENZWANG	NATUR UND UMWELT		

SCHRITT 3: Neue Gewohnheiten im täglichen Leben anwenden

4.1.67. Fake News online bekämpfen - Meine Antwortensammlung

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel:

- Erstellen einer Auswahl von Antworten, die gepostet werden können, wenn Fake News entdeckt werden.
- Auf Situationen vorbereitet sein, in denen Sie Fake News erkennen

Dauer: 30 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 2-10

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: durchschnittlich

Bedingungen/Format: Paarübung

Material: etwas zum Schreiben, Smartphones der Teilnehmenden

Vorbereitung: keine

Beschreibung:

Schritt 1 - Erstellen Sie eine Liste mit Zitaten

Die Teilnehmenden arbeiten zu zweit. Sie erstellen eine Liste, die im Falle eines Falles verwendet werden kann:

- Jemand entdeckt Fake News
- Jemand will auf Fake News reagieren
- Jemand will andere auf das Problem von Fake News aufmerksam machen

Schritt 2 - Schaffen Sie einen Raum, in dem diese Zitate zugänglich sind!

Die Teilnehmenden versuchen, diese Zitate für sich selbst in ihrem täglichen Leben zugänglich zu machen. Sie schreiben sie z.B. in die Notiz-App ihres Smartphones, sie erstellen ein Padlet, ... was immer im täglichen Leben brauchbar ist. Sie versuchen herauszufinden, wie sie sich gegenseitig unterstützen können. Wie man nicht vergisst die Liste zu benutzen.

Schritt 3 (Fake)-Memes

Sie erstellen aus diesen Zitaten Memes, die in sozialen Netzwerken veröffentlicht werden können.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn sollte junge Menschen ermutigen, eigene Zugänge und eigene Beiträge zu finden.
- Es kann diskutiert werden, in welchen Situationen diese Zitate verwendet werden können und welche Art von Bildern in Memes verwendet werden sollten, z.B. ob das Urheberrecht ignoriert wird oder nicht.

Fragen für die Nachbesprechung: keine

Tags #Bewusstseinsbildung #Kampf gegen Fake News

4.1.68. Mein News-Detektor-Update oder der „Quellen-Check-Tag“

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel:

- Evaluieren Sie Ihre ursprünglichen Nachrichtenquellen jedes halbe Jahr (zum Beispiel die Website der großen Zeitung Ihres Landes)
- Stellen Sie sicher, dass neue Quellen im täglichen Leben verwendet werden.

Dauer: laufend, aber 20 Minuten pro Halbjahr

Anzahl der Teilnehmenden: 1-5

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: fortgeschritten

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität und Einzelaktivität

Material: Smartphone oder Computer der Teilnehmenden

Vorbereitung: keine

Beschreibung:

Phase 1: Unsere ursprünglichen Nachrichtenquellen

Die Teilnehmenden tauschen ihre Erfahrungen im Umgang mit Quellen aus. Welche nutzen sie in den sozialen Medien? Welche Websites besuchen sie regelmäßig? Gibt es neue Quellen?

Phase 2: Überprüfen Sie Ihre sozialen Medien

Die Teilnehmenden sehen sich ihre sozialen Medien und Lesezeichen in Browsern an, um die vorangegangene Diskussion zu überprüfen und anzupassen. Dies hilft, das Problem der Informationsverzerrung zu verstehen und auch andere Informationsquellen der anderen Teilnehmenden kennen zu lernen.

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die TrainerIn könnte diese Übung regelmäßig verwenden und vielleicht ein Ritual daraus machen. „Überprüfe deine Quellen“-Tag

Fragen zur Nachbesprechung: keine

Tags: #Quellen #Soziale Medien

4.1.69. Mein Filterblasen-Update

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel:

- Bewertung der eigenen Filterblase. Wie viel Vielfalt ist noch vorhanden?
- Evaluierung alle paar Monate

Dauer: 10-30 Min.

Anzahl der Teilnehmenden: 1-10

Alter: 12+ mit Teilnehmenden, die ihre Gewohnheiten geändert und ihre Nutzung der sozialen Medien angepasst haben, um mehr Vielfalt zu erreichen.

Schwierigkeitsgrad: fortgeschritten

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität und individuelle Übung

Material: Smartphone der Teilnehmenden. Die Teilnehmer benötigen Zugang zu ihren Social-Media-Profilen.

Vorbereitung: keine

Beschreibung:

Phase 1 - Die Teilnehmenden reflektieren gemeinsam mit dem/der TrainerIn, was sie getan haben, um mehr Vielfalt in ihrer Filterblase zu erreichen. Sie tauschen ihre Erfahrungen aus, sie reflektieren, was besonders gut funktioniert hat und was nicht so erfolgreich war.

Phase 2 - Anpassung der Social-Media-Blase. Die Teilnehmenden passen ihre Social-Media-Aktivitäten auf Grund ihrer persönlichen Erfahrungen an, aber auch an die Ideen, die sie von anderen Teilnehmenden erhalten. (Zum Beispiel: Folgst du anderen NutzerInnen, löschst du alte Quellen, denkst du über geteilte Beiträge mit hochemotionalem Inhalt nach, usw.)

Tipps für TrainerInnen:

- Der/die Trainer/in könnte mitmachen und dasselbe tun wie Jugendliche. So lernt jeder von jedem.

Fragen für die Nachbesprechung: keine

Tags #Filterblase #soziale Netzwerke

4.1.70. Fake News melden

Partner: ÖIAT

Quelle: ÖIAT

Ziel:

- Bewerten Sie den Meldemechanismus von sozialen Netzwerken
- Diskutieren Sie über die Erfahrungen der Teilnehmenden mit Meldungen

Dauer: 1 Woche

Anzahl der Teilnehmenden: 5-30

Alter: 12+

Schwierigkeitsgrad: fortgeschritten

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität und individuelle Übung

Material: Smartphones der Teilnehmenden und Zugang zu Social-Media-Profilen

Vorbereitung: keine

Beschreibung:

Phase 1 - Erfahrungen reflektieren

Die Teilnehmenden haben Erfahrungen mit der Meldung von Beiträgen in sozialen Netzwerken. In dieser ersten Phase reflektieren sie diese Erfahrungen. Was funktioniert gut? Was ändert sich ständig? Welche Verbesserungen lassen sich feststellen? Was kann aus diesen Erfahrungen gelernt werden?

Phase 2 - andere lehren

Die Teilnehmenden bereiten ein Training für andere Jugendliche vor, wie sie effizient melden können. Sie passen dies an die Zielgruppen an, die sie ausbilden wollen.

Tipps für TrainerInnen:

- Auch wenn das Training nicht durchgeführt wird, ist es gut, ein solches zu planen und die eigenen Erfahrungen zu nutzen.

Fragen für die Nachbesprechung: keine

Tags #Melden #Zug #Soziale Netzwerke

4.1.71. Ja, ich kann!

Partner: Jonathan Cooperativa Sociale

Quelle: Jonathan Cooperativa Sociale

Ziel:

- die Teilnehmenden auf ihr Online-Verhalten und ihren Umgang mit Online-Informationen aufmerksam machen und ihre Entscheidungsfindung verbessern;
- die Teilnehmenden auf ihr digitales Wohlbefinden aufmerksam machen und sie ermutigen, dieses zu steigern;
- die Teilnehmenden dazu zu bringen, ihre Online-Gewohnheiten im Umgang mit Online-Informationen verantwortungsbewusst zu ändern und sie in diesem Prozess zu motivieren.

Dauer: 1,5 Stunden

Anzahl der Teilnehmenden: etwa 25

Alter: 13/14+

Schwierigkeitsgrad: leicht

Vorbereitung: Formulare für alle Teilnehmenden ausdrucken (Vorlage des Formulars befindet sich am Ende dieser Beschreibung)

Material: Stifte, Papier und gedruckte Formulare

Beschreibung: Die Teilnehmenden werden gebeten, das Formular auszufüllen. Danach werden sie eingeladen, in kleinen Gruppen ihre Aussagen zu teilen und zu „evaluieren“ und Vorschläge von Gleichaltrigen anzunehmen, die sie in das Formular integrieren.

Tipps für TrainerInnen:

- Es kann effizienter sein, kleinere Gruppen (je 3 oder 4 Personen) zu bilden, um jeden/jede TeilnehmerIn dazu zu bringen, seine/ihre eigenen Ziele, Gefühle, Strategien usw. auszudrücken.
- Es kann als Abschluss eines ganzen Trainings verwendet werden, um einen Ausgangspunkt für den Prozess der Veränderung von Gewohnheiten zu setzen.

Fragen für die Nachbesprechung:

- Welche Ziele hast du?
- Was ist für dich die schwierigste Veränderung?
- Was sind deine Strategien?

- Gibt es eine von einem/einer FreundIn vorgeschlagene Strategie, die du in deinen Plan integriert hast?
- Hast du auch über einen Zeitrahmen nachgedacht, um mit der Arbeit daran zu beginnen?
- Gibt es jemanden, der glaubt, dass er/sie es nicht oder nur teilweise erreichen wird?

Tags: #Gewohnheiten #Entscheidung zur Veränderung #Identifizieren

Fill up the form to start your change!

What are my common mistakes on line dealing with news?

-
-
-
-

What is my very first objective? (Be very specific)

Which difficulties you can encounter? (tick the one/ones fit with your feelings)

- I am afraid to fail
- I have not the right skills/competences
- I think I am not willing to take this seriously
- It is too hard for me
- I am afraid of the judge of the others
- Other
-

How can you overcome these difficulties?

Is there anybody that can help you? If so, who?

4.2. Kombination von Übungen in verschiedenen Zeitrahmen

In diesem Abschnitt erhalten Sie eine Reihe von Werkzeugen, Spielen und Methoden, die JugendarbeiterInnen in ihrer täglichen Arbeit einsetzen können, um junge Menschen dabei zu unterstützen, Fähigkeiten zu entwickeln, um Fake News entgegenzuwirken. Je nachdem, wie viel Zeit für die Arbeit mit jungen Menschen zur Verfügung steht, sind verschiedene Übungen nützlich, um unterschiedliche Ziele zu erreichen. Je mehr Zeit man hat, desto tiefer kann man in das Thema einsteigen, es gibt aber auch einige effektive Übungen für nur wenige Stunden.

Die folgenden Kapitel sind in Sitzungen von (bis zu) zwei Stunden, halbtägige Sitzungen, Aktivitäten für einen ganzen Tag und Aktivitäten für eine Woche (und länger) unterteilt. Diese Übungen sollen JugendarbeiterInnen, MentorInnen sowie LehrerInnen Anregungen für verschiedene Trainingssituationen geben, wann immer sie die Notwendigkeit sehen, Jugendliche für Fake News zu sensibilisieren und ihre digitale Kompetenz zu fördern.

4.2.1. Eine zweistündige Session

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
15'	Die Gruppe sollte versuchen zu erkennen, ob die gezeigten Bilder echt oder gefälscht sind; lassen Sie sie jedes Bild diskutieren und fragen Sie sie, warum sie glauben, dass etwas wahr ist oder nicht.	Übung 4.1.38 - https://www.thoughtco.com/can-you-spot-the-hoaxes-4099583	Aufwärm-Quiz
30'	Brainstorming zu den Fragen: <ul style="list-style-type: none"> • Sie möchten ein neues Smartphone kaufen, wo würden Sie sich über Modelle, Spezifikationen, ... informieren? • Dein Idol wird in der Stadt sein, wo würdest du dich informieren, was er in den letzten zwei Wochen getan hat? • Du hast Kopfschmerzen und willst sie loswerden - wen würdest du um Informationen bitten? 	Die Fragen sind als Beispiel für diese Übung ausgearbeitet (nicht im Trainingsmaterial). Sie können Ihre eigenen Fragen erstellen.	Brainstorming, Kennenlernen verschiedener Arten von Informationsquellen und Medien

	<ul style="list-style-type: none"> • Du hast nur noch wenige Tage bis zu einer Präsentation (z.B. in der Schule), wo würdest du nach Informationen suchen? <p>Diskutiert die verschiedenen Informationsformen und gliedert diese in drei Abschnitte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verwandte, Freunde, Personen, die euch privat helfen • Personen, deren Aufgabe es ist, zu informieren (Ärzte, Lehrer, aber auch Verkäufer) • jede Form von Medien <p>Diskutiert, welche dieser Informationsquellen zuverlässig sind und warum (denkt auch an die Werbung).</p>		
45'	Erklären, was eine Hoax-Fabrik ist und was deren Produkte sind. Wählt einen Artikel aus und versucht, ihn zurückzuverfolgen. Sucht nach Bildern und Inhalten, in denen sie online verbreitet wurden.	Übung 4.1.3 - Dem Übel auf der Spur	erfahren, woher Fake News kommen und wie man sie zurückverfolgen kann
30'	Quiz über Fake News	FAKE OFF-App	das Wissen über Fake News zu stärken

Jeder kleine Schritt hilft! In einer zweistündigen Sitzung können Sie einige Ideen und Interesse am Thema Fake News wecken. Eine der einfachsten Übungen, die man durchführen kann, ist 4.1.2 - Irreführende Konten finden und melden. Alles, was Sie brauchen, ist Zugang zu Social-Media-Plattformen. Die Jugendlichen beginnen, ihre Timeline zu durchsuchen. Sie lernen die Melfunktion innerhalb des jeweiligen Netzwerks kennen und diskutieren, warum sie Konten melden. Dies kann auch in weniger als zwei Stunden geschehen, je nachdem, wie viele Konten sie finden.

Für etwas erfahrenere und vielleicht auch ältere Jugendliche haben wir Übungen wie 4.1.9 - Lasst uns zu Fake-Autoren werden!, bei denen Jugendliche ihre eigenen Fake-News-Geschichte schreiben oder bestehende echte Geschichten in gefälschte verwandeln. Danach kann man diskutieren, was leicht und was schwer

ist, um Fake News zu erstellen, und wie Fake News gemacht werden sollten, damit sie glaubwürdig bleiben.

4.2.2. Eine halbtägige Session

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
15'	Brainstorming über Vorurteile, deren Bedeutung und welche Vorurteile die Teilnehmenden glauben selbst zu haben		Brainstorming
60'	vor der Beurteilung von Medien und Informationen sollte man seinen Standpunkt zu verschiedenen Themen kennen; diese Online-Umfragen zeigen Vorurteile zu verschiedenen Themen (sexuelle Orientierung, Rasse, Glauben, ...), die helfen, Nachrichten zu kategorisieren	Übung 4.1.40 – Kenne deine Vorurteile	Online-Umfragen über verschiedene Vorurteile
45'	versuchen Fake News aufzuspüren, deren Kennzeichen erkennen sie beschreiben	Übung 4.1.21 – Fake News aufdecken	im Internet suchen, in Gruppen oder alleine
15'	Pause		
45'	Die Teilnehmenden erhalten einige prototypische Jobs und wählen einige aus; sie werden dann Menschen in diesen Berufen zeichnen. Geben Sie ihnen Zeit, über die Details nachzudenken; sie sollten sie so groß zeichnen, dass die Details leicht zu erkennen sind. Fragen Sie nach der Präsentation der Bilder, warum sie die Bilder so gezeichnet haben, und schauen Sie, ob Sie einige Stereotypen erkennen können (Politiker, Sekretärinnen, ausländische Erntehelfer,	Übung 4.1.41 – Berufe	Gruppen- oder Einzelaktivität, zeichnen

	welche Sportarten die Sportler ausüben, ...).		
45'	Fake News Quiz	FAKE OFF App	Quiz
(bis zu) 120'	Entweder allein oder als Gruppe suchen die Teilnehmenden in verschiedenen sozialen Netzwerken nach Fake News und Fake Konten; kann als Challenge gemacht werden - wie viele könnt ihr finden? Die gefundenen Konten werden über die zur Verfügung gestellten Reporting-Werkzeuge gemeldet	Übung 4.1.2. – Irreführende Konten finden und melden	Gruppen- oder Einzelaktivität, soziale Medien

Für eine halbtägige Sitzung könnten Sie Sitzungen bezüglich Ihrer eigenen Voreingenommenheit miteinander kombinieren, wie z.B. 4.1.40 – Kenne deine Vorurteile! und suchen Sie in den sozialen Medien nach voreingenommenen Nachrichten mit 4.1.21 – Fake News aufdecken. Sobald Ihre Teilnehmenden wissen, dass eine Voreingenommenheit besteht und zu Fake News führen kann, können sie diese erkennen und darauf hinweisen, was falsch ist.

4.2.3. Eine ganztägige Session

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
120'	Die Teilnehmenden bilden Gruppen und spielen verschiedene Szenarien durch	Übung 4.1.30 – Fake News über etwas in meiner Nähe	Gruppenaktivität, braucht Platz für eine Ausstellung
30'	Pause		
150'	Diskussion über das Folgen von Influencern im Internet; die Teilnehmenden sollten ein Video über ein Thema drehen, das sie sehr interessiert, und es im Internet veröffentlichen. Diskussion: Was hat dir Aufmerksamkeit verschafft? Hast du den Inhalt übertrieben / verzerrt / manipuliert?	Übung 4.1.31 - Youtuber für einen Tag	Bewusstsein über Influencer schaffen

60'	Pause		
240'	Die TeilnehmerInnen müssen sich vorstellen, wie ihr Leben ohne Smartphones / Internet aussehen würde. Diskussion darüber, wie sich das Leben in den letzten 20 Jahren verändert hat und eine kurze Präsentation darüber, wie es sich in den nächsten 20 Jahren verändern könnte.	Übung 4.1.44 - Ein Tag ganz anders	Bewusstseinsbildung, wie sich das Leben verändert hat und wie digitale Medien den Alltag verändern

4.2.4. Eine Woche Fake News

Wenn Sie eine ganze Woche Zeit haben, können Sie entweder damit beginnen, kleinere Sitzungen zu kombinieren oder versuchen, tiefer zu gehen und das Verhalten zu ändern. Eine einfache Übung ist 4.1.62 - Medien-Tagebuch. Die Teilnehmenden sollten ihren gesamten Medienkonsum in einem kleinen Tagebuch mit verschiedenen Parametern auflisten, wie z.B. was sie wie lange konsumiert haben, warum sie es getan haben und wie sie sich gefühlt haben. Nach etwa einer Woche vergleichen sie, wie lange sie Medien konsumiert haben und welche Unterschiede es untereinander gibt.

Eine Übung, bei der es wichtig ist, dass junge Menschen freiwillig teilnehmen, ist 4.1.45 Ein Tag ganz anders - 2: die Herausforderung. Wie wichtig sind die neuen Medien und das Internet in unserem täglichen Leben? Und wie lange und wie gut können wir unser tägliches Leben ohne sie bewältigen? Dies kann von einem Tag bis zu einer ganzen Woche und länger geschehen. Es ist sehr wichtig, diese Übung mit Fragen zu begleiten, zu dem, was sich geändert hat und wie junge Menschen ihr Verhalten im Allgemeinen ändern können.

4.3. Arbeiten mit der FAKE OFF! App

Das Ziel der FAKE OFF! App ist es, in Ihrem Trainingsumfeld in der Schule oder in der Jugendarbeit eingesetzt zu werden. Die App besteht aus einem einführenden Video-Tutorial und zwei Spielen: FAKE OFF!-Quiz und FAKE OFF!-Detektiv. Mit dieser App können Sie Ihr Wissen über das Thema vertiefen, lernen, wie man Fake News erkennt, und Ihre Fähigkeit trainieren, Fake News zu erkennen. Die App steht zum kostenlosen Download auf Google Play zur Verfügung.

Nachfolgend finden Sie vier verschiedene Szenarien zur Verwendung der App in einer schulischen und außerschulischen Umgebung. Die Liste ist nicht erschöpfend und soll Ihnen eine Vorstellung davon vermitteln, wie Sie die FAKE OFF!-App in den Lernprozess einbinden können.

4.3.1. Wir verteidigen uns gegen Fake News (1 Stunde)

Schulaktivität mit 13-jährigen Schülern

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
10'	Die Gruppe sollte diskutieren, wo (soziale Medien, Internet, Zeitung, Fernsehen usw.) wir mit Fake News konfrontiert werden und welche Art der Information betroffen ist (Gesundheitstipps, Sporttipps, Politik, etc.). Die Ergebnisse werden auf einer Tafel oder einem Papier gesammelt und sollten zusammen eine große Liste bilden.	dokumentieren der Ergebnisse auf einer Tafel, Whiteboard, Flipchart, Papier, Online-Werkzeug...	Brainstorming-Aktivität
15'	Die SchülerInnen spielen das Spiel Fake News auf ihren Geräten oder auf der Leinwand: wie man Fake News erkennt	App auf dem digitalen Werkzeug der SchülerInnen oder auf dem Bildschirm im Plenum	Spiel oder Plenum
5'	Die SchülerInnen werden in Gruppen eingeteilt. Jede Gruppe sollte sich überlegen, wie sie sich vor Fake News schützen kann.	Flipchart, Papier, Stifte	Gruppenarbeit (z.B.) nach den Entscheidungen der SchülerInnen in der Brainstorming-Sitzung (YouTube-Gruppe, Instagram-Gruppe...):
10'	Jede Gruppe stellt ihre Ideen vor, wie man sich vor Fake News schützen kann. Alle Ideen sollten gesammelt und auf einer Tafel notiert werden.	Ergebnisse auf Tafel, Whiteboard, Flipchart, Papier, Online-Tool sammeln...	Gruppenergebnisse präsentieren
5'	Am Ende sollte jeder/jede seinen/ihren eigenen persönlichen Plan erstellen: "Wie verteidige ich mich?"	Hausaufgaben	Jede Person schreibt und gestaltet ihre persönliche Liste:

			Was werde ich tun, um mich gegen Fake News zu verteidigen?
--	--	--	--

4.3.2. Unsere Schule wird immun gegen Fake News (1 Monat)

Schulprojekt mit 14-jährigen SchülerInnen

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
1 Stunde	Spüren Sie das Böse auf. Wie Hoax-Fabriken funktionieren.	siehe Übung 4.1.3	Informationen erhalten
2 Stunden	Die SchülerInnen sollten selbst ein Training für jüngere SchülerInnen ihrer Schule vorbereiten, um sie über Fake News zu unterrichten, indem sie die FAKE OFF!-App benutzen. Die SchülerInnen sollten selbst LehrerInnen sein und versuchen, den Jüngeren das Thema Fake News zu erklären.	FAKE OFF! App	Vorbereitung der Ausbildung
2 Stunden	Die SchülerInnen führen die Ausbildung in einer jüngeren Klasse durch.	Klassenzimmer und jüngere SchülerInnen, begleitende LehrerInnen	Durchführung von Schulungen für 14-Jährige
30'	Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Ausbildung: <ul style="list-style-type: none"> • Was haben die SchülerInnen gelernt? • Was haben wir (Erwachsene - ModeratorInnen) gelernt? Um das Ziel zu erfüllen, unsere Schule gegen Fake News immun zu machen: <ul style="list-style-type: none"> • Wer muss ausgebildet werden? (LehrerInnen, SchülerInnen, Eltern...) • Welche zusätzlichen Maßnahmen können ergriffen werden? 		Diskussion
20'	Die SchülerInnen erstellen einen Plan, um ihr Ziel zu erreichen: Planen Sie kreative und lustige Aktivitäten für andere Klassen, für Pausen, eine Veranstaltung,		Gruppenarbeit und Plenum, Verteilung der Rollen und Aufgaben.

	Plakate für das Schulgebäude usw., die die Schule und ihre SchülerInnen dazu bewegen, ihr Verhalten zu ändern, wenn es um Fake News geht.		
2-4 Wochen	Die SchülerInnen setzen ihren Plan in die Tat um.		Wie geplant
1 Stunde	Nachbereitung und Abschluss des Projekts (6 Wochen später)		Fragebogen für Teilnehmenden, um zu sehen, ob der erlernte Inhalt noch in Verwendung ist.

4.3.3. Gruppenherausforderung (1 Stunde)

Jugendarbeit mit einer stabilen Gruppe

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
15'	Die Teilnehmenden teilen sich in kleine Gruppen auf. Sie spielen das Quiz der FAKE OFF! App in ihren Teams.	FAKE OFF! App	Gruppenspiel und Wettbewerb
	Die Siegermannschaft führt durch die nächste Phase:		
20'	Freeze: Spiel auf dem Spielplatz/Rasen/Sportplatz: Alle Teilnehmenden stehen auf einer Seite des Spielfeldes. Der Spielleiter ist auf der anderen Seite, schaut weg und sagt: "Wir kämpfen gegen Fake News" und dreht sich dann um. Während er/sie dies sagt, versuchen alle Teilnehmenden, näher heranzukommen. Wenn er/sie sich umdreht, bewegt sich niemand. Wenn er/sie jemanden sieht, der sich bewegt, muss diese Person eine gute Idee sagen, was man im Alltag von Kindern gegen Fake News tun kann. Eine andere Person des Gewinnerteams schreibt alle Ideen auf.	Genügend Platz zum Bewegen	Aktivität im Freien, um gute Ideen zu sammeln

10'	Ein Ball symbolisiert einen Fake News-Artikel. Der/die SpielleiterIn gibt den Ball an einen Teilnehmenden ab, der/die etwas sagen muss, was man gegen Fake News tun kann. Es muss immer etwas Neues sein. Eine andere Person des Gewinnerteams schreibt alle Ideen auf.	Genug Platz zum Bewegen, Ball	Aktivität im Freien, um gute Ideen zu sammeln
10'	Die Mannschaften der ersten Runde kommen zusammen. Sie schreiben auf einer Liste so viele Punkte auf, was sie gegen Fake News in ihrem Alltag tun können. Jede Gruppe hat 5 Minuten Zeit zum Aufschreiben.	Papier und Stifte für jedes Team zum Aufschreiben der Punkte	Sammeln und notieren von Ideen in Gruppen
	Das Gewinnerteam mit den meisten Ideen erhält einen kleinen Preis.		

4.3.4. Fake News-Rally (1 Stunde)

Jugendarbeit mit wechselnden Teilnehmenden

Jeder/jede Teilnehmende kann dieses Spiel allein oder in Gruppen spielen. Alle Stationen sind die ganze Zeit verfügbar.

Dauer	Inhalt	Verwendetes Material	Art der Aktivität
Insgesamt 1 Stunde	Bringen Sie die Teilnehmenden dazu, die App zu verwenden.	Plakate mit QR-Code oder digitale Geräte mit installierter App	Motivation
	Die Teilnehmenden spielen das Quiz der FAKE OFF! App. Wenn sie mehr als 60% der Antworten richtig haben, gehen sie zur nächsten Station	FAKE OFF! App	Jeder/jede spielt mit der App für sich allein
	Stop 2: Erstellen Sie Ihre eigenen Fake-News. Die SchülerInnen sollten online Bilder oder Artikel finden und	Smartphone, andere Geräte mit Internet	Fake News erstellen

	sich eine fiktive Geschichte ausdenken. Die besten Fake News gewinnen (vielleicht einen kleinen Preis gewinnen?).		
	<p>Stop 3: Kampf gegen Fake News</p> <p>Eine Liste mit folgender Überschrift hängt an der Wand: „Ich werde:..“</p> <p>Die Teilnehmenden sollten die Liste mit ihren eigenen Ideen füllen, wie sie ihr tägliches Leben ändern können, um sich gegen Fake News zu verteidigen.</p>	Flipchart, Stift, Marker	Sammeln von Ideen in der Gruppe

4.4. Überprüfung des Schulungsmaterials

Um die beste Qualität der in diesem Schulungsmaterial verfügbaren Übungen zu gewährleisten, haben wir Rückmeldungen von AusbilderInnen/Jugendlichen gesammelt. Dieses Feedback wird in diesem Kapitel vorgestellt.

4.4.1. Allgemeine Informationen

Das Feedback zu den Übungen wurde über einen Zeitraum von 3 Monaten während Lehr- und Trainingseinheiten mit Jugendlichen in Jugendzentren oder Schulen in Italien, Spanien, Österreich und Portugal gesammelt. Es wurde ein Feedback-Formular entwickelt, das anschließend von den TrainerInnen/JugendarbeiterInnen ausgefüllt werden musste. Die verschiedenen Formulare wurden dann zu einem vollständigen Dokument kombiniert, das in Kapitel 4.4.2 eingesehen werden kann.

Insgesamt wurden 21 Übungen in 67 Lehr- und Trainingseinheiten von 22 JugendarbeiterInnen/AusbilderInnen/LehrerInnen aus Österreich, Italien, Portugal und Spanien durchgeführt. Einige Übungen wurden mehrfach in verschiedenen Settings und Ländern durchgeführt. Sie erreichten insgesamt 1206 TeilnehmerInnen und brachten ihnen das Thema "Fake News und digitale Kompetenz" näher.

Das Feedback der JugendarbeiterInnen und TrainerInnen wurde in das Trainingsmaterial aufgenommen, so dass andere NutzerInnen von den Erfahrungen und Lektionen der in der Pilotphase beteiligten JugendarbeiterInnen und LehrerInnen profitieren können.

4.4.2. Feedback zu den Übungen

Durchgeführte Übungen	Individuelle Anpassung der Übungen durch die AusbilderInnen	Anzahl der Teilnehmenden	Engagement der Teilnehmer 1 = sehr niedrig 5 = sehr hoch	Aspekte der Verbesserung (z.B. benötigte Zeit, Vorbereitung, Angemessenheit der Altersgruppe ...)	Allgemeine Zufriedenheit 1 = sehr gut 5 = sehr schlecht	Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass Sie die getestete Übung erneut durchführen werden? 1 = gering 5 = sehr hoch
4.1.1. Aufwärm-Quiz	Zu Beginn fügte ich einige andere Fragen hinzu, die nicht speziell das Thema betreffen, sondern allgemeinere Fragen, um das Eis zu brechen.	15	3	Es ist wichtig zu beobachten, ob es eine Gruppendynamik gibt, bei der einige Partner den anderen folgen, anstatt selbst über die Antwort nachzudenken, insbesondere bei den jüngeren. Für größere Gruppen könnte mehr Zeit erforderlich sein.	2	4
4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!	Ich würde mehr körperliche Bewegungen (wie das Aufwärmen) während der Aktivität einbeziehen.	5	5	-	1	5
4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!		21	5		1	5
4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!	1. Phase in Stille 2. Phase sie dürfen sprechen	48 (30+18)	5	30 Minuten sind notwendig; und für eine (bereits) vereinigte Gruppe ausreichend; Keine Altersgrenze	2	5
4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!		18	4	Vorbereitung der Teilnehmenden auf die Aktivität	1	5
4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!	Die Übung wurde nicht verändert, sie wurde außerhalb des Klassenzimmers durchgeführt.	18	3	In dieser ersten Übung verlief es wie geplant. Je nach Thema brauchen die Schülerinnen mehr Zeit zum Nachdenken	2	4

4.1.7. Gib den Ball weiter, gib Fake News weiter!	Wir baten darum, eine möglichst detaillierte Beschreibung zu geben	48 (30+18)	4	Sie waren sowohl in Bezug auf die Modalitäten als auch auf die Zeit angemessen	2	4
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?	-	15	5	Die Zeit. Es ist sehr kompliziert, in der vorgeschlagenen Zeit eine Aktivität durchzuführen, da sie vom Interesse der Gruppe abhängt.	2	2 <i>Da es sich um ein leicht verständliches Konzept handelt, verlieren die Lernenden leicht ihr Interesse</i>
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?		28	5	Angeht der geringen Komplexität der Übungen gibt es keine Aspekte zu verbessern.	1	5
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?		39 (22+17)	5	Schwierigkeiten der jüngeren SchülerInnen (9. Klasse) beim Auswendiglernen der Satzfolge.	1	5
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?	Ich änderte die Dynamik, so dass die SchülerInnen die Inhalte direkt anwenden konnten und die Arbeit ganz natürlich in den Unterricht integriert werden konnte.	23	5		1	5
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?	(Mit jeder Klasse) mussten wir 2 kleine Gruppen bilden	28+28=56 gesamt	4	Es kann auch mit den Jüngeren gemacht werden, aber mit angemessenen Anpassungen der Zeit und Nachbesprechung (Fragen)	1	5
4.1.10. Wo ist meine Wahrheit?	Aufgrund der hohen Teilnehmerzahl haben wir 2 Gruppen gebildet	56 (2x28)	4	Bei Teilnehmenden, die älter als 16 Jahre sind, wenn der/die PädagogIn als „Originalquelle“ fungiert, sollte er/sie ansprechende Geschichten oder Sätze finden	1	5

4.1.12 Sag mir, was du letztes Wochenende gemacht hast!	-	15	5	Es ist auch interessant, es mit Jugendlichen zu machen, die sich nicht kennen, und zu analysieren, mit welcher Strategie sie die falschen Elemente während der Nachbesprechung erkennen	1	5
4.1.12 Sag mir, was du letztes Wochenende gemacht hast!		28	5	Angehts der geringen Komplexität der Übungen gibt es keine Aspekte zu verbessern.	1	5
4.1.12 Sag mir, was du letztes Wochenende gemacht hast!	-	26	2	-	1	5
4.1.12 Sag mir, was du letztes Wochenende gemacht hast!		21	5		1	5
4.1.14. Motive hinter Fake News	Keine Änderungen	48 (30+18)	3	Beispiel für Nachrichten mit bestimmten fehlenden Elementen, mit mehr Mängeln in der Form oder im Inhalt sind notwendig.	2	5
4.1.15 Fake News aufspüren	Jede Kleingruppe präsentiert die Analyse der Nachrichten auf einem Poster	15	4	Auch für die Nachbesprechung wurde mehr Zeit benötigt.	1	5
4.1.17. Wie wir online (re) agieren	Wir fragten nach dem Grund für diese Wahl (im Falle einer Minderheit)	48 (30+18)	5	20 Minuten reichen nicht aus; durch das Ausprobieren aller möglichen Reaktionen entsteht mehr Dynamik in der Gruppe.	2	5
4.1.17. Wie wir online (re) agieren	-	48 (30+18)	5	Die Teilnehmenden zeigten sich als aufmerksame und fähige Anwender. Sie zeigten, dass sie über Quellen und Mittel verfügen, um sich bestimmten Situationen zu stellen und diese zu lösen. *nur in einigen Fällen berücksichtigten die Reaktionen nicht die entstandenen Konsequenzen	2	5

4.1.18. Wie wir online (re) agieren - Emoji-Karten	Es ist auch möglich, diese Aktivität mit kleineren Gruppen (z.B. 5 Personen) durchzuführen	5	5	Ich glaube nicht, dass es weiterer Verbesserungen bedarf. Sehr gute Aktivität!	1	5
4.1.18. Wie wir online (re) agieren - Emoji-Karten	-	15	5	-	1	5
4.1.19. 8Ps Puzzle	-	10	5	Ich würde noch etwas Zeit hinzufügen, so dass es möglich ist, weitere Debatten anzuregen, sobald das Rätsel gelöst ist. Ich meine, mehr Zeit, um die Konzepte des Puzzles zu diskutieren.	1	5
4.1.20 Was ist was? Abgleich von Fehl- und Desinformationen	-	15	5	Die Anzahl der Teilnehmenden an der Aktivität (15) war sehr hoch. D.h. nur die wettbewerbsfähigsten nehmen teil, so dass sie die Mehrheit der Rätsel (Spiele) übernehmen. Gleichzeitig werden die am wenigsten konkurrierenden Teilnehmer Beiseite gestellt, sie sind nur Beobachter. Darüber hinaus hängt die Zeit, die die Aktivität in Anspruch nimmt, vom Schwierigkeitsgrad ab.	2	3
4.1.30. Fake News über mich	Wir machten eine halbtägige Sitzung aus der Übung, weil die Kinder die Geschichte wirklich entwickeln wollten.	23	5	Nicht alle Kinder mochten die Schauspielerei, aber sie versuchten alle, sich zu beteiligen. Für die kontaktfreudigeren Kinder war dies eine Möglichkeit, zu zeigen, was sie drauf haben.	1-2	5
4.1.33. Stille Post		39 22+17	3		3	3
4.1.34. Von einem Detail	-	48 (30+18)	5	Jeder Aspekt war angemessen.	1	4
4.1.35. Stille Post mit Zeichnungen (chinese drawings)	Ich habe nichts geändert.	14	4	Diese Übung hat bei mir gut funktioniert, ich würde nichts ändern.	1	5

4.1.35. Stille Post mit Zeichnungen (chinese drawings)	Ich wählte meine eigenen Zeichnungen, weil meine Kinder jünger waren. Nicht so viele Details.	18	5	Da meine Kinder bei dieser Übung noch recht jung waren, fiel ihnen die „nicht fragen“-Regel schwer. Sie wollten auch die Zeichnungen schöner machen und brauchten etwas mehr Zeit. Ich denke, dies ist eine großartige Übung für junge Kinder!	1	5
4.1.37. Fake News Bingo	Es hat gut funktioniert.	10	5	Ich denke, es hat gut funktioniert.	1	4
4.1.37. Fake News Bingo	Ich habe nichts geändert.	20	4	Einige der Kinder nutzen das Internet nicht so oft und wussten nicht, was gemeint war. Ich musste ihnen noch ein paar Beispiele nennen, aber danach waren sie sehr engagiert. Zeit war ein Problem, einige waren innerhalb von 3 Minuten fertig, andere brauchten mehr Zeit.	2	4
4.1.37 Fake News Bingo	Wir versuchten es im Freien, aber nicht alle Kinder hatten noch Datenvolumen übrig; ich richtete einen WiFi-Hotspot für sie ein	14	4-5	Ich habe nicht darüber nachgedacht, aber einige hatten keine Datenvolumen mehr. Da sie ermutigt wurden, auch Bilder/Videos zu durchsuchen, sagten sie mir, sie wollten ihren Datenvolumen nicht verwenden, also richtete ich einen WiFi-Hotspot ein. In einer geschlossenen Umgebung, in der es WiFi gibt, wäre es besser gewesen. Ich hatte auch zwei Kinder im Alter von 11 und 12 Jahren, die keine Social-Media-Profile hatten. Für die Älteren war die Übung sehr geeignet.	1	5
4.1.38 Echt oder gefälscht?	Ich habe nichts geändert.	14	3-4	Würde es mit kleineren Gruppen machen. In größeren Gruppen gibt es immer Leute, die bei solchen Übungen verschwinden.	2	4
4.1.38 Echt oder gefälscht?	Nichts geändert.	25	einige 5, aber auch einige 1-2; in größeren Gruppen	Ich würde den Link an die Kinder weitergeben, damit sie die Bilder auf ihren eigenen Geräten sehen können - unser Beamer war nicht gut genug, um Details zu sehen.	2	5

			n ist dies unvermeidlich			
4.1.38 Echt oder gefälscht?	Wir haben die Kahoot-Version vorbereitet und verwendet (wie in der Aktivität vorgeschlagen) https://create.kahoot.it/share/fakepics-game-fake-off/c3ecd070-a70b-44ab-bcd7-87d22e4e823c Es wurden einige zusätzliche Präsentationen erstellt: a) eine detailliertere Sitzungsübersicht, b) eine Präsentation mit Antworten und c) eine Folie mit den Arten von Fake News und den Gründen dafür	30	5	Einige technische Fragen im Schulungsraum.	1	5
4.1.41. Berufe	Anstatt zu zeichnen, kann es auch ein Brainstorming sein.	10	5	Für ältere junge Menschen ist es möglich, tiefere und komplexere Nachbesprechungsfragen einzubeziehen	1	5
4.1.48. Ideen gegen Fake News sammeln	Im Kreis stehend	20	4	Kürzere Sätze	2	4
4.1.48. Ideen gegen Fake News sammeln	Die Organisation der Teilnehmenden war nicht kreisförmig, sie saßen in einem Bogen	27	4	In Vorbereitung würde ich empfehlen, der Gruppe ein Bild, einen Tweet oder eine Nachricht zu zeigen, um die Aktionen zu veranschaulichen, die zum Sammeln von Ideen notwendig sind.	3	4
4.1.51. Änderung des Online-Verhaltens	-	15	5	Es ist notwendig, einige technische Elemente wie Privatsphäre, Einstellungen usw. zu vertiefen. Besonders wenn die Teilnehmenden	2	5

				NeueinsteigerInnen auf der Social-Media-Plattform sind.		
4.1.53. Schlechte Gewohnheiten ersetzen	-	15	5	Es war notwendig, mehr Raum für das gemeinsame Nachdenken über Verhaltensweisen zu schaffen, insbesondere nicht, den vorgeschlagen, Schritt 2 zu machen.	1	5
4.1.62. Medien Tagebuch	Nichts	12 (9 Fertigstellung)	3-4	Es wäre einfacher, wenn die Gruppe kohärenter wäre. Meine Gruppe war vom Alter her recht unterschiedlich, so dass einige ausfielen. Einige hatten es leichter (besonders die Älteren), für Kinder unter 13 Jahren war es sehr schwierig.	2	4
4.1.62. Medien Tagebuch	Nichts hat sich geändert.	8	Sehr hoch! 5 Sie alle wollten sehr genau notieren, was sie konsumieren und haben in dieser Zeit auch ihren Medienkonsum verändert.	Ich dachte, es war eine großartige Übung, der nichts hinzuzufügen ist.	1	5
4.1.64. Lieber mal nachdenken	Wir haben die Aktivität, die das Thema der Geschlechterstereotypen in den Arbeitsbereichen betrifft, angepasst	56 (2x28)	4	Es kann notwendig sein, in kleinen Gruppen (Paaren) zu arbeiten, wenn es der Kontext erfordert (Anzahl der Teilnehmenden, Schüchternheit).	1	5
4.1.64. Lieber mal nachdenken	Die Stellen wurden ausgewählt, um an Stereotypen zu arbeiten	56 (2x28)	4	Bei einer hohen Anzahl von Teilnehmenden oder solchen mit besonderen Merkmalen ist es besser, sie paarweise arbeiten zu lassen	1	5

4.1.65. Finde den Fake!	-	48 (30+18)	5	Die Aktivität schien für einige Teilnehmende komplex zu sein, aber mit einer angemessenen Erklärung wurden alle Zweifel ausgeräumt.	2	5
-------------------------	---	---------------	---	---	---	---

Zusätzliche Kommentare

- Im Allgemeinen würde ich der Reihe von Aktivitäten einige Übungen hinzufügen, die nur wenige Vorbereitungen und wenige Materialien erfordern. Dadurch ist es möglich, die Aktivitäten auf einfachere Weise durchzuführen, und sie können besser an verschiedene Kontexte angepasst werden.
- Die erste Aktivität (4.1.18. wie wir online (re)agieren – Emoji-Karten) war sehr interessant und angemessen für den Jugendbereich, ebenso wie die zweite Aktivität (4.1.19. 8Ps Puzzle). Der Inhalt ist sehr nützlich und für junge Leute geeignet. Das gefällt ihnen sehr gut.
- Für die Aktivität 4.1.38 Echt oder gefälscht? wurden einige zusätzliche Präsentationen erstellt: a) eine detailliertere Sitzungsübersicht, b) eine Präsentation mit Antworten und c) eine Folie mit den Arten von Fake News und den Gründen dafür. Sie sind verfügbar, wenn jemand das Spiel spielen möchte.
- 4.1.7. Gib den Ball ab, gib die Fälschung ab! Die SchülerInnen haben sich gut an die Aktivität gehalten, hatten aber Schwierigkeiten, darüber zu sprechen und persönliche Informationen zu geben, die nicht korrekt (falsch) sind.

4.4.3. Gesamtevaluierung

Die JugendarbeiterInnen/AusbilderInnen/LehrerInnen wurden auch gebeten, insbesondere die allgemeine Zufriedenheit mit der Übung zu bewerten:

- Grad des Engagements der TeilnehmerInnen
- Wahrscheinlichkeit, dass sie die Übung erneut durchführen
- Allgemeine Zufriedenheit

Die Bewertung aller durchgeführten Übungen, einschließlich derjenigen, die mehrmals von verschiedenen JugendarbeiterInnen/TrainerInnen/LehrerInnen getestet wurden, ist in der folgenden Tabelle aufgeführt:

	Bewertungsskala	Ergebnis der Durchschnittsnote
Engagement der Teilnehmenden	1 = sehr niedrig; 5 = sehr hoch	3,86
Wahrscheinlichkeit erneuter Durchführung der Übung	1 = sehr niedrig; 5 = sehr hoch	4,09
Allgemeine Zufriedenheit	1 = sehr niedrig; 5 = sehr hoch	1,31

Wie die Tabelle zeigt, ist das Feedback insgesamt eher positiv.

4.4.4. Profil der Befragten

Beruf:

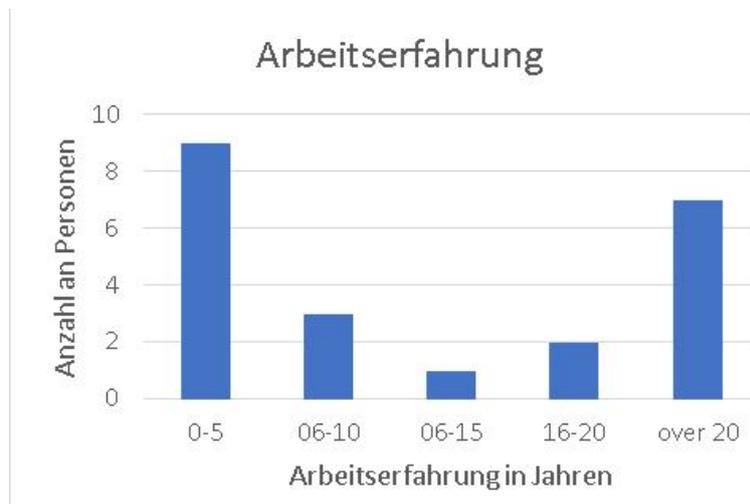
JugendarbeiterIn	8
LehrerIn	8
EU-Projekt-KoordinatorIn	1
PädagogIn	3
Projektleitung + PädagogIn	1

Wie lange arbeitet die befragte Person schon als JugendarbeiterIn/ TrainerIn/ LehrerIn?

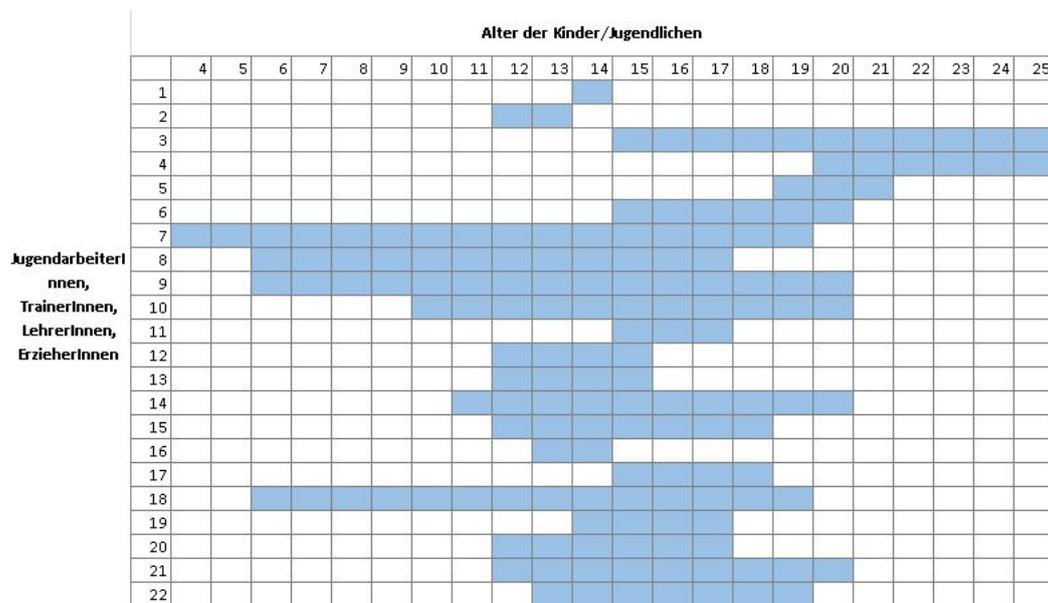
0-5 Jahre	9 Personen	1 Jahr 1,5 Jahre 2 Jahre 2 Jahre 2 Jahre 3 Jahre 3 Jahre 4 Jahre 5 Jahre
-----------	------------	--

6-10 Jahre	3 Personen	6 Jahre 9 Jahre 10 Jahre
11-15 Jahre	1 Personen	12 Jahre
16-20 Jahre	2 Personen	16 Jahre 20 Jahre
Mehr als 20 Jahre	7 Personen	22 Jahre 26 Jahre 29 Jahre 29 Jahre 30 Jahre 33 Jahre 34 Jahre

Das arithmetische Mittel dieser Werte ist eine **durchschnittliche Arbeitserfahrung von 13,61 Jahren.**

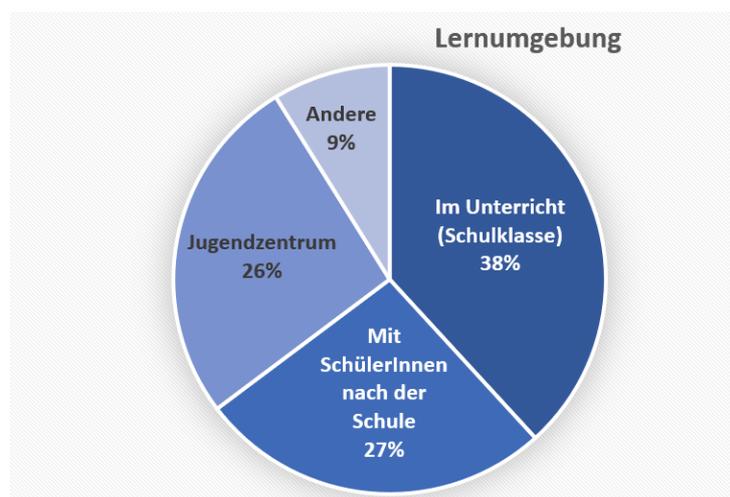


Durchschnittliches Alter der Jugendlichen, mit denen gearbeitet wurde:



Üblicher Kontext ihrer Jugendarbeit (sie konnten mehr als eine Option wählen):

Im Unterricht während der Schule	13
Mit Studierenden nach der Schule	9
Jugendzentrum	9
Andere (bitte angeben)	3 <ul style="list-style-type: none"> • Veranstaltungen • Geburtstagsfeiern, Jugendarbeit im Freien an öffentlichen Orten • Schulklassen, die zu uns kommen



5. Anhang 1. Weiterführende Literatur

Als Einstieg - **Wikipedia**

https://en.wikipedia.org/wiki/Media_literacy

https://en.wikipedia.org/wiki/Fake_news

Jooyeon Park zu Medienkompetenz, Medienkompetenz und Medienpolitik

<https://huichawaii.org/wp-content/uploads/2017/02/Park-Jooyeon-2017-AHSE-HUIC.pdf>

Claire Wardle über Fake News und Falsch-/Desinformationen

<https://firstdraftnews.org/infodisorder-definitional-toolbox/>

<https://firstdraftnews.org/10-questions-newsrooms/>

<https://firstdraftnews.org/fake-news-complicated/>

<https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/168076277c>

Regina Marchi über Fake News und Objektivität

<https://eclass.uoa.gr/modules/document/file.php/MEDIA279/Social%20Media/With%20Facebook,%20Blogs,%20and%20Fake%20News,%20Teens%20Reject%20Journalistic%20%E2%80%9CObjectivity%E2%80%9D.pdf>

Spezielle Hoaxes

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Protocols_of_the_Elders_of_Zion

<http://www.fschuppisser.ch/storepdf/hageprot.pdf>

https://en.wikipedia.org/wiki/Stone_louse

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Yes_Men

<http://www.theyesmen.org>

https://en.wikipedia.org/wiki/Fiji_mermaid

Andere Medien

Spot the Fake News:

<https://www.channelone.com/feature/quiz-can-you-spot-the-fake-news-story/>

Do Not Track: <https://donottrack-doc.com/en/>

Orwell, George: 1984.

6.Anhang 2. Vorlage für die Übungen

Titel:

PartnerIn:

Quelle:

Zielsetzung:

Dauer:

Anzahl der Teilnehmenden:

Alter:

Schwierigkeitsgrad: + leicht, ++ durchschnittlich, +++ fortgeschritten

Bedingungen/Format: Gruppenaktivität, Einzelübung, Hausaufgabe, Paarübung.

Material:

Vorbereitung:

Beschreibung:

Tipps für AusbilderInnen:

Fragen für die Nachbesprechung:

Schritte (wähle aus, wo es dazugehört): 1 - Informationskompetenz stärken, 2 - neue Gewohnheiten schaffen, 3 - neue Gewohnheiten im täglichen Leben anwenden

Schlagwörter (z.B. #Fake News, #Gewohnheiten ändern, #digitale Kompetenz)

7.Anhang 3. Informationen zum Projekt FAKE OFF!

Das Lernmaterial wurde im Rahmen des Erasmus+-Projekts „FAKE OFF! - Förderung des Wissens und der Handlungskompetenz von Jugendlichen bei der Erkennung alternativer Fakten“ entwickelt.

Das Projekt zielt darauf ab, die Internetkompetenz junger Menschen zu fördern, ein Bewusstsein für intendierte gefälschte Informationen zu schaffen und junge Menschen in die Lage zu versetzen, „Fake News“ zu erkennen und zu vermeiden.

Ziele und Auswirkungen des Projekts:

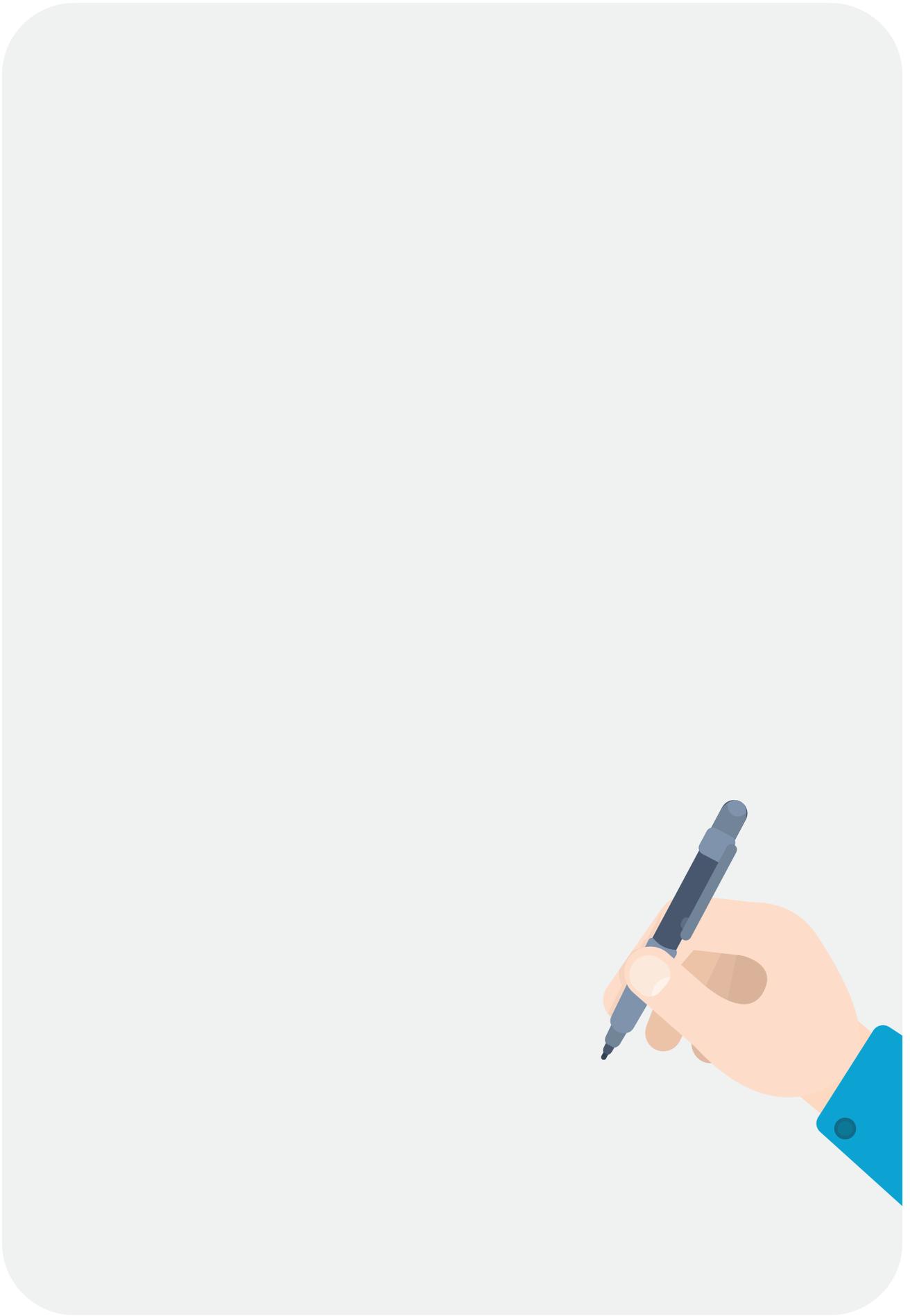
- die Beteiligung junger Menschen an der kritischen Debatte über Nachrichten und Internetinhalte zu erhöhen.
- die Fähigkeit junger Menschen zu entwickeln, veröffentlichte Informationen zu bewerten und entsprechend zu handeln
- einen systematischen Ansatz zur digitalen Kompetenz für junge Menschen und Fachleute, die mit ihnen arbeiten, bereit zu stellen
- eine verantwortungsvollere Nutzung der Online-Medien durch junge Menschen
- öffentlicher Diskurs über die Genauigkeit und Qualität von Nachrichten
- Bewusstsein für Medienerziehung im Zusammenhang mit Fake News in Jugendorganisationen
- junge Menschen weniger anfällig für absichtlich gefälschte Information und Propaganda zu machen
- Befähigung junger Menschen zu kritischem Denken und digitaler Kompetenz
- eine besser informierte jüngere Generation als starke Grundlage für die Demokratie
- eine höhere Kompetenz in Bezug auf digitale Unterrichtsformen von JugendarbeiterInnen

Das Konsortium dieses Projekts besteht aus sieben Partnern in fünf Ländern, die von Bildungseinrichtungen, JugendarbeiterInnen und Jugendorganisationen bis hin zu ExpertInnen für digitale Medien, Jugendinformationszentren und IKT-ExpertInnen reichen: bit schulungcenter GmbH (AT), Future Balloons (PT), Internationale Akademie Berlin für innovative Pädagogik, Psychologie und Ökonomie (DE), Asociación Intercultural Europea Go Europe (ES), Jonathan Cooperativa Sociale (IT), Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (AT) und LOGO jugendmanagement GmbH (AT). Darüber hinaus unterstützen verschiedene assoziierte Partner – Behörden, Dachverbände der Jugendarbeit, Jugendorganisationen, Schulen, Medien, akademische Einrichtungen usw. – das Projekt bei der Entwicklung von Outputs, der Verbreitung und bei „Multiplikator-Veranstaltungen“, um eine maximale Wirkung und Verbreitung der Projektergebnisse zu gewährleisten.

Neben dem vorliegenden Produkt (Lernmaterial) wurden im Rahmen dieses Projekts bereits weitere Produkte erstellt: **ein allgemeines didaktisches Konzept** und ein **APP**, die JugendarbeiterInnen, LehrerInnen und TrainerInnen in ihrer täglichen Arbeit unterstützen sollen.

Alle Produkte sind frei zugänglich - das **allgemeine didaktisches Konzept** kann kostenlos von der Projekt-Website (www.fake-off.eu) heruntergeladen werden und die **APP** kann sowohl im Apple Store als auch im Google Store über die Suchfunktion und die Eingabe von „FAKE OFF“ gefunden und kostenlos heruntergeladen werden.

Weitere Informationen über das Projekt finden Sie unter folgendem Link:
www.fake-off.eu







www.fake-off.eu

Erstellt von

Dr. Tetiana Katsbert (YEPP EUROPE)
Jochen Schell (YEPP EUROPE)
Barbara Buchegger (ÖIAT/Saferinternet.at)
Matthias Jax (ÖIAT/Saferinternet.at)
Thomas Doppelreiter (LOGO jugendmanagement)

Beiträge von

Stefano Modestini (GoEurope)
Javier Milán López (GoEurope)
Alice M. Trevelin (Jonathan Cooperativa Sociale)
Dario Cappellaro (Jonathan Cooperativa Sociale)
Marisa Oliveira (Future Balloons)
Vítor Andrade (Future Balloons)
Clara Rodrigues (Future Balloons)
Michael Kvas (bit schulungcenter)
Laura Reutler (bit schulungcenter)
Sarah Kieweg (bit schulungcenter)

Grafikdesign von

Marcel Fernández Pellicer (GoEurope)



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.

Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979



**FAKE
OFF!**

www.fake-off.eu



Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication [communication] reflects only the views of the author. Therefore The Commission cannot be held responsible for any eventual use of the information contained therein.
Project No. 2017-3-AT02-KA205-001979