

SWR >>



FAKEFINDER SCHOOL

INFOBOGEN FÜR LEHRKRÄFTE
LERNRAUM ERSTELLEN – SO GEHT’S!


schule.SWRFakefinder.de



FAKEFINDER SCHOOL

PHÄNOMEN FAKE NEWS

Fakes sind im Internet überall präsent. Ob politisch motivierte Desinformation, schlechter Scherz, Klick-Falle oder Satire – Fake News und ihre Verwandten haben ganz unterschiedliche Ausprägungen. Nur allzu schnell werden sie geliked und geteilt, verbreiten sich unreflektiert viral weiter. Jugendliche müssen Strategien erlernen, wie sie Informationen und ihre Quellen bewerten können und so schnell zu einem eigenen Urteil über den Wahrheitsgehalt einer Internet-Meldung kommen.



The screenshot shows a WhatsApp chat interface. At the top, a user named 'Elia' has shared a message. The message text is 'What?! Kostenlos Shoppen im Wert von 80 EURO ???'. Below the text is a photo of a white card with handwritten text: 'H&M verschenkt 80 Eur Einkaufs-Gutscheine: <http://hm.com/de> 09:04'. Underneath the photo, the text 'H&M-GUTSCHEIN' and 'WHATSAPP.COM' is visible. A blue button with the text 'QUELLE CHECKEN' and a book icon is positioned below the text. In the bottom part of the chat, a user named 'James' has responded with the text 'Wie cool ist das denn! Gleich mal auf den Link klicken oder was meinst du?'.

Aufgabe in der Chat-Gruppe

GEWUSST WIE – SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER LERNEN RECHERCHETECHNIKEN

Der SWR Fakefinder leistet dabei wichtige Hilfestellung. Das browserbasierte Spiel kann unter der URL schule.SWRFakefinder.de aufgerufen werden. Für den Einsatz im Unterricht bietet der SWR die eigens entwickelte Funktionalität eines virtuellen Lernraumes an.

Bei dem Online-Quiz bewerten die Jugendlichen geteilte Inhalte von virtuellen Freunden in einer Chatgruppe als »FAKE« oder »KEIN FAKE« und lernen Satirenachrichten als solche zu erkennen. Immer wieder mischen sich Freunde mit Chat-Nachrichten ein und geben den Jugendlichen Tipps zur Bewertung der Inhalte. Schritt für Schritt führt das Quiz die Schülerinnen und Schüler so in wichtige Recherchetechniken ein. Zum Beispiel lernen sie, wie sie Quellen prüfen, eine Bilder-Rückwärtssuche starten oder welche Internetseiten Fakes im Netz verlässlich aufdecken. Die Lehrkraft verfolgt dabei das Vorgehen der Klasse im Verwaltungsbereich ihres virtuellen Lernraums und kann so den Lernfortschritt der einzelnen Jugendlichen nachvollziehen und kontrollieren. Kernzielgruppe des Spiels sind Schülerinnen und Schüler der Klassen 8 bis 10.

ANGESPROCHENE KOMPETENZBEREICHE ¹

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

Auswerten und Bewerten

- Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

Schützen und sicher Agieren

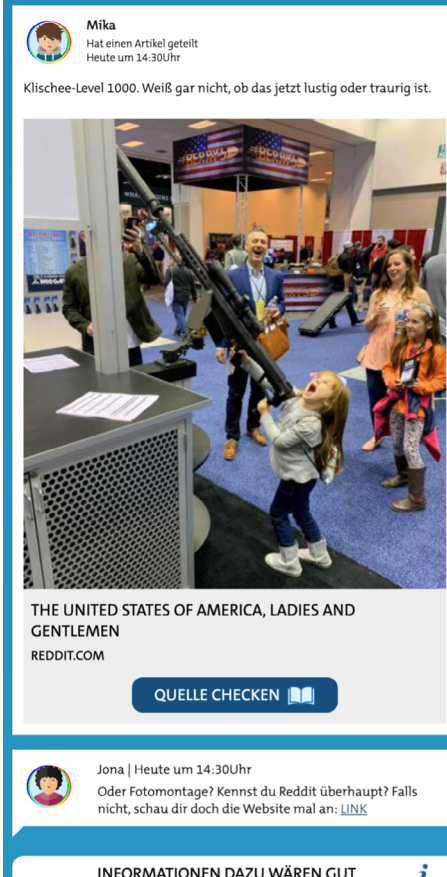
Sicher in digitalen Umgebungen agieren

- Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen.
- Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

Analysieren und Reflektieren


Medien analysieren und bewerten

- Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen



Mika
Hat einen Artikel geteilt
Heute um 14:30Uhr

Klischee-Level 1000. Weiß gar nicht, ob das jetzt lustig oder traurig ist.



THE UNITED STATES OF AMERICA, LADIES AND GENTLEMEN
REDDIT.COM

QUELLE CHECKEN

Jona | Heute um 14:30Uhr
Oder Fotomontage? Kennst du Reddit überhaupt? Falls nicht, schau dir doch die Website mal an: [LINK](#)

INFORMATIONEN DAZU WÄREN GUT **i**

Infos einer virtuellen Freundin,
die die Lernenden unterstützen.

¹ Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin 2016

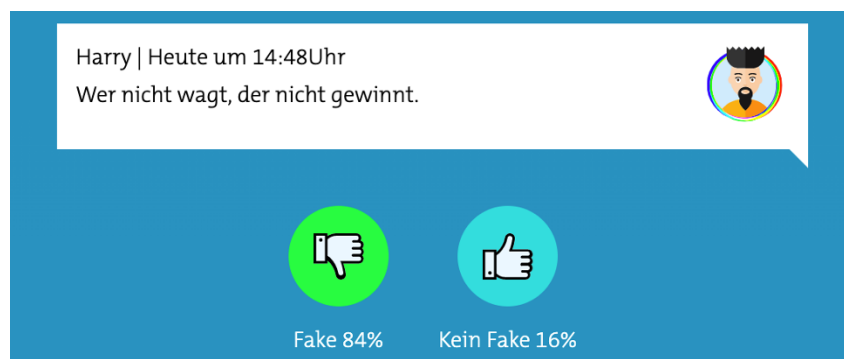
AUFBAU DES SWR FAKEFINDERS

Das Quiz bietet Aufgaben in drei Levels.

In Level 1 werden Inhalte nur eingeschätzt und als »FAKE« (Daumen runter) oder »NOT FAKE« (Daumen hoch) bewertet.

In Level 2 sollen die Lernenden zunächst recherchieren, bevor sie eine Einschätzung abgeben. Sie überprüfen zum Beispiel das Impressum einer Internetseite oder lernen die Bilder-Rückwärtssuche kennen, um Fotos bewerten zu können.

In Level 3 werden die Lernenden schließlich aufgefordert, die Recherche selbst vorzunehmen und die Einschätzung ist schwieriger, weshalb sie hier ausführliche Erklärungen erhalten, auch nach der Entscheidung.



Ergebnisanzeige, d.h. 16% der Spielerinnen und Spieler lagen bei der Einschätzung falsch, der hier Spielende sowie 84% lagen richtig.

INDIVIDUELLE GESTALTUNGSMÖGLICHKEITEN DER LEHRKRAFT

Die Lehrkraft legt zunächst für ihre Klasse einen virtuellen Lernraum an. Dafür gibt sie einen selbst gewählten Phantasienamen ein; ein Login-Verfahren ist nicht notwendig. Der Verwaltungsbereich besitzt einen individuellen kryptischen Link, mit der er sich jederzeit aufrufen lässt. Dieser Link sollte unbedingt als Favorit / Lesezeichen im Browser abgespeichert werden – nur so ist ein Weiterbearbeiten oder wiederholtes Aufrufen möglich.

Jede Lehrkraft kann den Lernraum für ihre Klasse oder Gruppe individuell ausgestalten. Dabei kann sie auf mehreren Ebenen auswählen:

1 | THEMATISCHE KATEGORIEN

Zur Auswahl stehen mehrere thematische Kategorien, zum Beispiel »Politisches Zeitgeschehen« oder »Wissenschaft, Natur und Umwelt«. Voreingestellt erhält die Lehrkraft eine Zufallsauswahl von zehn Aufgaben, die alle mehr oder weniger unwahrscheinlich anmutende News präsentieren. Einige sind Fakes, andere Satire, wieder andere sind wahr.

Die Vorauswahl setzt sich aus drei Aufgaben aus Level 1, vier Aufgaben aus Level 2 und 3 Aufgaben aus Level 3 zusammen. Die An- bzw. Abwahl erfolgt durch einfaches Klicken auf die Meldung. Bei einfachem Klick auf das Icon (i) im Vorschaubild wird eine grobe Zusammenfassung der Aufgabe angezeigt. Die Lehrkraft kann die Aufgabe in ihrem Lernraum belassen oder sie mit einem Klick auf den Papierkorb löschen. Außerdem kann sie mit Pfeiltasten nach oben und unten die Position der Aufgabe variieren.

Ihre Fakenews-Auswahl:

TESLA-GRÜNDER NENNT SEIN KIND IN ATEM-SCHUTZ MUSK FFP-2 UM
Lernrubrik: Satire
Level 1

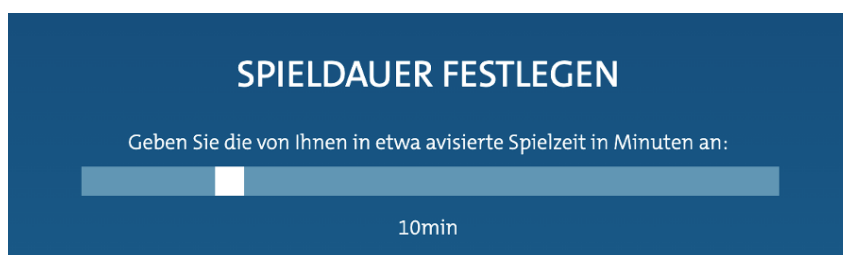
Satire-Artikel darüber, dass Elon Musk, Milliardär aus Amerika, sein Kind nach einer Atemschutzmaske benennen will.
Richtige Lösung: SATIRE

MIT 43 KM/H GEBLITZT: PAPAGEI ALS TEMPO-SÜNDER IN 30ER-ZONE UNTERWEGS
Lernrubrik: News-Suche
Level 1

Mit Klick auf das (i) öffnet sich eine kurze Beschreibung der Aufgabe.

2 | SPIELDAUER

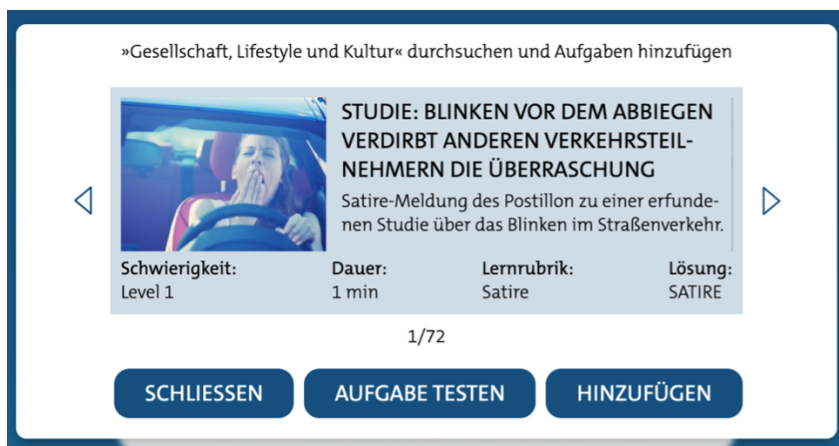
Mit einem Schieberegler kann die Lehrkraft einstellen, wieviel Unterrichtszeit sie für das Spiel veranschlagt. Entsprechend der Vorgabe ändert sich die Auswahl und Anzahl der zu spielenden Aufgaben passgenau.



Die Spieldauer lässt sich variieren.

3 | INDIVIDUELLE ZUSAMMENSTELLUNG

Anstelle sich für eine Vorauswahl zu entscheiden, kann die Lehrkraft die Aufgaben für den Lernraum auch komplett selbst zusammenzustellen. Sie erhält eine Vorauswahl von Aufgaben, die sie durch An- oder Abwählen weiterer Meldungen individuell anpassen kann. Dabei kann die Lehrkraft die einzelnen Ausgaben auch zunächst ausprobieren.



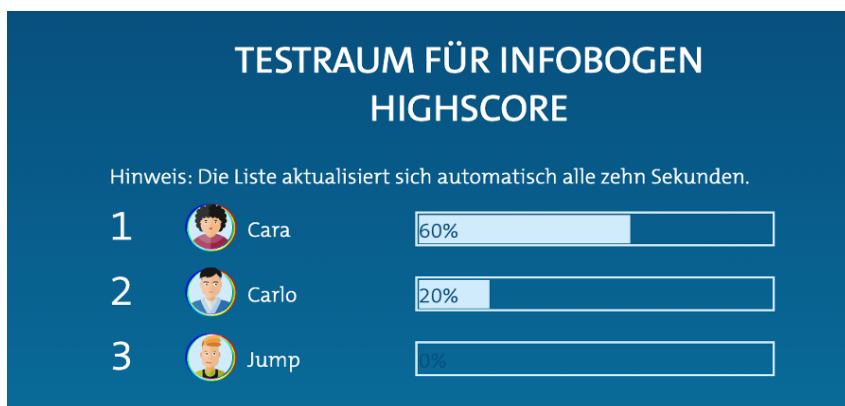
Aufgabenkatalog mit Themenrubriken durchstöbern und einzelne Aufgaben testen

ACHTUNG: Soll abschließend das Arbeitsblatt zur Sicherung des Erlernten eingesetzt werden, ist eine Reduzierung der Aufgaben auf weniger als acht nicht zu empfehlen, da die Schülerinnen und Schüler sonst nicht alle Fragen auf dem Arbeitsblatt beantworten können. Eine Erweiterung des Quiz ist dagegen unproblematisch.

Ist der Lernraum fertig eingerichtet, klickt die Lehrkraft auf »LERNRAUM FERTIGSTELLEN«. Unter »QR-CODE UND SPIELLINK EINRICHTEN« erhält sie den Link zum Spielbereich des individuellen Lernraums als QR-Code zum Scannen oder als Kurzlink zum Abschreiben. Beides lässt sich auch per Mail verschicken und/oder ausdrucken.

LEISTUNGEN DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER MITVERFOLGEN

Später in der Spielsituation kann die Lehrkraft über den Verwaltungsbereich des Lernraums (abgespeichertes Lesezeichen) im Highscore nachvollziehen, welcher Lernende welchen Anteil an Aufgaben schon bewältigt hat.



Highscore-Beispiel eines Lernraums

Wie erfolgreich die einzelnen Aufgaben gemeistert wurden, lässt sich ebenfalls live mitverfolgen: Dafür klappt die Lehrkraft die Aufgabe auf und sieht, wer was angeklickt hat.



Echtzeit-Darstellung von Ergebnissen im Verwaltungsbereich des Lernraums

HINWEISE ZUM DATENSCHUTZ

Die Schülerinnen und Schüler sollten sich nur mit Pseudonymen bei dem Quiz anmelden, damit keine ihrer persönlichen Daten auf dem Spiele-Server gespeichert werden. Die Lehrkraft sollte in der Klasse während des Spielvorgangs eine Namensliste herumgeben, in der die Schülerinnen und Schüler hinter ihrem wirklichen Namen ihr Pseudonym eintragen. Ein Vordruck dafür ist am Ende dieses Dokuments verfügbar. So kann die Lehrkraft leicht nachvollziehen, welcher Jugendliche sich hinter welchem Pseudonym verbirgt. Nach Beendigung der Arbeitsphase kann die Lehrkraft den individuellen Klassenraum direkt löschen. Andernfalls kann der Lehrerbereich auch zu einem späteren Zeitraum über das abgespeicherte Lesezeichen im Browser wieder geöffnet werden. Die Schülerinnen und Schüler können ihren Spielbereich dann ebenfalls über den QR-Code oder den Kurzlink wieder aufrufen. Nach vier Wochen ohne weitere Nutzung löscht sich der Lernraum allerdings automatisch.

TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN

Das Online-Spiel ist responsive angelegt und kann somit sowohl auf PCs als auch auf Tablets oder Smartphones gespielt werden.

Browser: Bitte nutzen Sie moderne Webbrowser wie Firefox, Chrome oder Edge. Ältere Versionen des Internet Explorers werden nicht unterstützt oder führen zu fehlerhaften Darstellungen.

Bildschirmauflösung: Für den Einsatz auf Desktopcomputern wird das beste Darstellungsergebnis bei einer Full HD Auflösung (1920x1080 Bildpunkte) erreicht. Auf Tablets und Smartphones sollte die Auflösung mindestens 800x480 Bildpunkte betragen.

Betriebssysteme: Der SWR Fakefinder ist ein Onlinespiel und läuft mit modernen Browsern der gängigen Betriebssysteme: Windows, Mac OS, Linux, iOS (>7) und Android (>4.2).

Systemleistung: Ein Dualcore-Prozessor und 1GB Arbeitsspeicher auf dem ausführenden Gerät ist empfehlenswert.

Datenverbindung: Die Nutzung des SWR Fakefinders ist bei mit einer Datenverbindung von mindestens 512 KB/s zu empfehlen. Pro Spiel des SWR Fakefinders fällt ein Datenvolumen von ca. 11 MB an.

UNTERRICHTSAUFBAU

Als Hinführung zum Thema bietet sich im Klassengespräch ein kurzes Brainstorming an: Welche Erfahrungen haben die Schülerinnen und Schüler selbst schon mit Fakes im Netz gesammelt? Dabei sollte der Fokus bewusst nicht nur auf Fake News (also als Nachrichten getarnte Unwahrheiten) reduziert werden: Auch Inhalte von Kettenbriefen oder Scherzen und Behauptungen in sozialen Netzwerken können Schülerinnen und Schüler verunsichern und sollten als Fakes erkannt werden.

Anschließend spielen die Schülerinnen und Schüler das Online-Quiz. Dafür scannen sie den QR-Code oder geben den Link in die Adresszeile des Browsers ein. So gelangen sie in den von der Lehrkraft angelegten Lernraum. Jeder/jede wählt zunächst ein Pseudonym und sucht sich ein Avatar-Bild aus. Dann wird gespielt. Die Dauer kann die Lehrkraft im Vorfeld im individuellen Lernraum einstellen. Die Schülerinnen und Schüler sollten aufgefordert werden, bei den einzelnen Aufgabenschritten nicht nur zu raten, sondern angebotene Verlinkungen anzuklicken und sich weiter zu informieren. Nur so werden sie anschließend in der Lage sein, das Arbeitsblatt zur Sicherung vollständig auszufüllen.

Da die Lehrkraft während des Spiels mitverfolgen kann, was die Schülerinnen und Schüler geantwortet haben, besteht jederzeit die Möglichkeit, den Spielfluss für eventuell notwendige Erklärungen zu einzelnen Inhalten kurz zu unterbrechen. Auch abschließend sollten die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit erhalten, aufgetretene Fragen zu klären.

Danach füllen die Schülerinnen und Schüler das Arbeitsblatt aus. Dafür arbeiten sie zu zweit zusammen. Die Jugendlichen geben zunächst eine Bewertung ab über die für sie überraschendsten Meldungen innerhalb des Spiels. Danach formulieren sie Tipps für jüngere Schülerinnen und Schüler, wie sie mit Fakes im Netz umgehen können. Als Hilfestellung sind die Tipps bereits in drei Blöcken thematisch vorstrukturiert. Schülerinnen und Schüler, die sich vorab rasch durch das Spiel hindurchgeklickt haben, können nun möglicherweise nicht alle Bereiche beantworten. Sie sollten die Möglichkeit erhalten, das Spiel noch einmal zu spielen. Abschließend besprechen die Schülerinnen und Schüler ihre Tipps im Plenum.

ARBEITSBLATT AUFGABE 1



Welche Nachrichten im Spiel haben euch am meisten überrascht? Warum?

ARBEITSBLATT AUFGABE 2



Formuliert Tipps für jüngere Schülerinnen und Schüler, wie sie besser mit Fakes im Netz klarkommen können.

Bei diesen Inhalten solltet ihr misstrauisch werden:

Das könnt ihr tun, um die Inhalte zu checken:

Auf diesen Internetseiten erfahrt ihr mehr über Fakes im Netz:

ERWARTUNGSHORIZONT

LÖSUNGSBEISPIELE ZU AUFGABE 2

Bei diesen Inhalten solltest ihr misstrauisch werden:

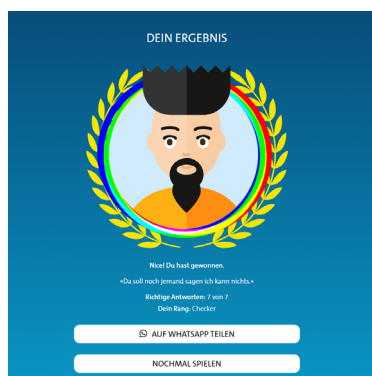
- einseitige Inhalte, die Leserinnen und Leser beeinflussen wollen oder ihnen Angst machen
- Inhalte, bei denen man nicht nachvollziehen kann, woher die angeblichen Informationen stammen (fehlende Quellen)
- Inhalte mit Rechtschreibfehlern oder unbeholfenen Formulierungen
- Inhalte, die zum Klicken und Teilen auffordern (z. B. angebliche Gewinnspiele, Kettenbriefe)

Das könnt ihr tun, um die Inhalte zu checken:

- Quelle überprüfen, z. B. durch Blick ins Impressum
- prüfen, ob seriöse Medien ebenfalls über das Thema berichten (z. B. bekannte Tageszeitungen oder Rundfunkanstalten)
- Bilder-Rückwärtssuche nutzen, um mehr über Fotos herauszufinden
- Internetseiten nutzen, die Fakes sammeln und über sie berichten

Auf diesen Internetseiten erfahrt ihr mehr über Fakes im Netz:

- Verein Mimikama:
<https://www.mimikama.at/>
- Tagesschau Faktenfinder:
<http://faktenfinder.tagesschau.de/>
- Gemeinnütziges Recherche-Zentrum CORRECTIV:
<https://correctiv.org/thema/faktencheck/>



LINKLISTE ZU FAKE NEWS

Fakefilter der Bundeszentrale für politische Bildung	fakefilter.de
ARD-Faktenfinder	faktenfinder.tagesschau.de
#Faktenfuchs (BR24)	br.de/nachrichten/faktenfuchs-faktencheck,QzSlzI3
SWR3 Faktencheck	https://www.swr3.de/aktuell/fake-news-check/index.html
AFP Faktencheck	https://faktencheck.afp.com/list
Fotosuchmaschinen für die Rückwärtssuche	images.google.de und tineye.com
Image Verification Assistant (enttarnt Bildbearbeitung)	https://mever.iti.gr/forensics/
Klicksafe.de: Fake News	klicksafe.de/themen/problematische-inhalte/fake-news
Mimikama.at: Fake News erkennen	mimikama.at/allgemein/fake-news-erkennen
so geht MEDIEN	br.de/sogehmedien
so geht MEDIEN: Darum gibt es ARD, ZDF und Co.	br.de/sogehmedien/ard-und-zdf
so geht MEDIEN: Journalisten	br.de/sogehmedien/medien-basics/journalisten
mailab: Warum wir auf Fake News hereinfliegen	youtu.be/TpD-tH9_DCw
mailab: Die Kunst Bullshit zu erkennen	youtu.be/qTKat-O7F7q
Walulyse: Die nackte Wahrheit hinter Promi-Fakes	youtu.be/6qT1H4oSzok

IMPRESSUM

SWR MEDIENSTARK
Funkhaus Mainz
Am Fort Gonsenheim 139
55122 Mainz

SWR.de/MEDIENSTARK
Christina Lüdeke,
Medienagentur mct, Dortmund

GESTALTUNG

SWR Design Mainz