

# DIE WIRKUNG VON FAKE NEWS ANHAND DES ONLINE-SPIELS „BAD NEWS“ ERFAHREN UND REFLEKTIEREN

Philipp Lange

Schüler\*innen bewegen sich in den sozialen Netzwerken so selbstverständlich wie im Berufsverkehr. Im Gegensatz zu den Gefahren, die ihnen dort begegnen, sind sie mit den Risiken, die im Internet auf sie warten, oft nicht vertraut und wenig geübt. Dabei sind die Mechanismen eigentlich recht einfach zu durchschauen und genau deshalb auch so gefährlich. Denn alle können sie einfach anwenden. Mit dem Spiel „Bad News“ vollziehen die Schüler\*innen einen Perspektivwechsel und werden selbst zu Produzent\*innen von Fake News. Das hat einen großen Lerneffekt.

## ZUORDNUNG ZU DEN STANDARDS

### Standards im Basiscurriculum Medienbildung

- den Zusammenhang von Gestaltung und intendierter Funktion von Medienangeboten (Information, Unterhaltung, Werbung, Manipulation) untersuchen und bewerten (G)
- interessengeleitete Wirkungsabsichten von Medienangeboten analysieren und ihre Wirkung untersuchen (G)
- die Möglichkeiten und Methoden medialer Manipulation exemplarisch analysieren (G)
- den Einfluss von Medien auf Wahrnehmung, Wertvorstellungen und Verhaltensweisen untersuchen und bewerten (G)
- an aktuellen [...] den ökonomischen und politischen Einfluss von Medien(-konzernen) auf Meinungsbildungsprozesse in der Gesellschaft exemplarisch analysieren (G)

### Standards im Fach

- die Wirkung medialer Gestaltungsmittel auf sich selbst beschreiben (F)
- grundlegende ethische Fragestellungen [...] in Bezug auf unterschiedliche Medien und den Umgang damit reflektieren (G/H)

## HINWEISE

Das Spiel ist als „media literacy tool“ speziell für Bildungszwecke entwickelt worden und kann ab 15 Jahren gespielt werden. Das [Infoblatt](#) für Lehrkräfte mit detaillierten didaktischen Hinweisen sollte vor dem Einsatz des Spiels studiert werden, da die Kriterien für die Auswertung der Schüler\*innenkommentare dort erläutert werden.

Das Spiel, 2017 in den Niederlanden entwickelt, ist auch in [englischer Sprache](#) verfügbar und kann daher auch mit dem Englischunterricht verknüpft werden. Einen expliziten Unterrichtsbaustein für das Fach Englisch finden sie [hier](#).



## AUF EINEN BLICK

**Jahrgangsstufe, Niveaustufe**

9/10, F–H

**Fach (fachübergreifende Bezüge)**

Deutsch (Ethik, L-E-R, Informatik, Politische Bildung, Englisch)

**Themen und Inhalte**

Lesend, schreibend und im Gespräch mit Texten und Medien umgehen 9/10

**Kompetenzbereiche im Fach**

Sich über Lese- und Medienerfahrungen austauschen, Filme, Hörtexte, Inszenierungen u. ä. untersuchen

**Kompetenzbereiche im Basiscurriculum Medienbildung**

Analysieren, Reflektieren

**Zeitbedarf**

ca. 2 Unterrichtsstunden für das Spiel (mind. 4 weitere Stunden für die Einbettung in eine Unterrichtseinheit zur Erörterung)

**Materialien**

digitale Endgeräte für das kostenfreie und browser-basierte Spiel „Bad News“, Internetzugang

## BAUSTEINE FÜR DEN UNTERRICHT

Thema / Schwerpunkt	Methode und Inhalt	Materialien und Tipps
<b>Vorbereitung für Lehrende</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Das Spiel kennenlernen</li> <li>▪ Hintergrundinformationen und didaktische Hinweise im Infoblatt für Lehrende studieren</li> <li>▪ Vorüberlegungen zur thematischen Einbettung des Spiels in den Unterricht (denkbar z. B. als Grundlage einer Debatte oder, wie hier vorgeschlagen, eines Kommentars zur Wirkung und Gefahr von Fake News in sozialen Netzwerken)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Spiel Bad News: <a href="https://getbad-news.de/#intro">https://getbad-news.de/#intro</a></li> <li>▪ Infoblatt für Lehrkräfte in deutscher Sprache: <a href="https://s.bsbb.eu/6k">https://s.bsbb.eu/6k</a></li> <li>▪ Learning Snack zum Spiel Bad News: <a href="https://s.bsbb.eu/c8">https://s.bsbb.eu/c8</a></li> </ul>
<b>Das Spiel spielen und reflektieren</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Die Schüler*innen öffnen das Spiel und lesen die Informationen zu zweit, ohne dass es von der Lehrkraft vorher näher erläutert wurde. Sie sollen während des Spielens lediglich notieren, bei welchen Entscheidungen sie länger überlegen mussten.</li> <li>▪ Der ersten Spielrunde schließt sich eine Austauschphase in Kleingruppen und abschließend im Plenum an. Der Spielmechanismus sollte reflektiert und das Ziel des zweiten Spieldurchgangs benannt werden: Welche Mechanismen werden im Spiel angewandt, um möglichst viele Follower zu erreichen?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bad News im Browser öffnen: <a href="https://getbadnews.de/#intro">https://getbadnews.de/#intro</a></li> <li>▪ Informationen über das Spiel lesen lassen</li> </ul>
<b>Erarbeitung der Methoden bzw. Formen von Desinformationen in einer zweiten Spielrunde</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ziel der zweiten Partie soll es sein, so viele Follower wie möglich zu gewinnen, ohne zu sehr an Glaubwürdigkeit zu verlieren und dabei alle Abzeichen zu sammeln.</li> <li>▪ Diese Abzeichen sollen notiert werden und als Grundlage des Kommentars zur Wirkung von Fake News dienen.</li> <li>▪ Der zweiten Runde schließt sich ein erneuter Austausch an, in dem die Methoden von Fake News besprochen werden: Identitätsbetrug, Emotion, Polarisierung, Verschwörung, Verruf und „Trollen“.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Detailinformationen zu den Methoden bzw. Formen von Fake News im Infoblatt für Lehrkräfte in deutscher Sprache: <a href="https://s.bsbb.eu/6k">https://s.bsbb.eu/6k</a></li> </ul>

<p><b>Kommentar zur Wirkung von Fake News in sozialen Netzwerken</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Abschließender Arbeitsauftrag (als Transfer): Schreibe einen Kommentar zur Wirkung von Fake News in sozialen Netzwerken, in dem Du Deine Erkenntnisse über die Mechanismen aus dem Spiel Bad News integrierst.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mögliches Erklärvideo zum Aufbau eines Kommentars: <a href="https://youtu.be/6OEFvs61LyQ">https://youtu.be/6OEFvs61LyQ</a></li> </ul>
<p><b>Mögliche Verknüpfungen zu und Vertiefungsmöglichkeiten in anderen Fächern</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Englisch (9./10. Jgst.): Unterrichtsbaustein Bad News – die Taktiken von Fake News mit einem Online-Spiel ergründen</li> <li>▪ Englisch (ab 11. Jgst.): Analyse verschiedener englischer Twitter-Accounts</li> <li>▪ Politische Bildung: Unterrichtsbaustein Fake News erkennen leicht gemacht</li> <li>▪ Politische Bildung: interaktive Lernbausteine Good News Bad News Fake News</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bad News – die Taktiken von Fake News mit einem Online-Spiel ergründen: <a href="https://s.bsbb.eu/8i">https://s.bsbb.eu/8i</a></li> <li>▪ Analyzing President Trump’s Twitter Language: <a href="https://s.bsbb.eu/6m">https://s.bsbb.eu/6m</a></li> <li>▪ Fake News erkennen leicht gemacht: <a href="https://s.bsbb.eu/6n">https://s.bsbb.eu/6n</a></li> <li>▪ Good News Bad News Fake News: <a href="https://s.bsbb.eu/6l">https://s.bsbb.eu/6l</a></li> </ul>

## Zuordnung zu den Standards des Basiscurriculums Sprachbildung

- Informationen aus Texten zweckgerichtet nutzen (G)
- den wesentlichen Inhalt von Texten zusammenfassen (D/G)
- Texte verschiedener Art lesen und in andere Darstellungsformen übertragen (D/G)
- die Adressaten und den Schreibanlass berücksichtigen (z. B. durch den Schreibstil und die Wahl der sprachlichen Mittel) (D/G)
- geeignete Textmuster zur Planung eines Textes zweckgerichtet auswählen und nutzen (G)
- Texte in Abschnitte gliedern und dabei strukturierende Textbausteine verwenden (z. B. daraus folgt, es ist anzunehmen, zu beweisen ist) (G)

## Zuordnung zu den übergreifenden Themen

- Demokratiebildung
- Gewaltprävention
- Verbraucherbildung

## LITERATUR, LINKS UND EMPFEHLUNGEN

- Die Merkhilfe (2016). Wie schreibe ich einen Kommentar? – Tipps zum Schreiben, Aufbau, Inhalt & Sprache eines Kommentars. <https://www.youtube.com/watch?v=6OEFvs61LyQ> (abgerufen: 13.03.2020).
- digital.learning.lab (dll, 2019). Analyzing President Trump’s Twitter Language: Sprachliche Gestaltung und Wirkung von Tweets – ein Unterrichtsprojekt zur Analyse am Beispiel von Präsident Trumps Twitter-Account. <https://digitallearninglab.de/unterrichtsbausteine/analyzing-president-trumps-twitter-language> (abgerufen: 13.03.2020).
- DROG. Bad News. <https://getbadnews.de/#intro> (abgerufen: 13.03.2020).
- DROG (2018). Bad News: Infoblatt für Lehrkräfte. <https://getbadnews.de/wp-content/uploads/2019/04/Bad-News-Game-info-sheet-for-educators-German.pdf> (abgerufen: 13.03.2020).
- Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM, 2019). Fake News erkennen leicht gemacht. <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/17184> (abgerufen: 13.03.2020).
- Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg (LISUM, 2020). Bad News – Die Taktiken von Fake News mit einem Online-Spiel ergründen. <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/17528> (abgerufen: 13.03.2020).
- Learning Snack. Bad News – Online-Spiel zu Fake News. <https://www.learningsnacks.de/share/33095> (abgerufen: 19.01.2021).
- Niedersächsisches Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ, 2019). Good News Bad News Fake News – Interaktive Lernbausteine. <https://apps.medienberatung.online/news> (abgerufen: 13.03.2020).

## INFORMATIONEN ZU DEN UNTERRICHTSBAUSTEINEN

- Begleitende Hinweisbroschüre: <https://s.bsbb.eu/hinweise>
- Unterrichtsbausteine für alle Fächer im Überblick: <https://s.bsbb.eu/ueberblick>
- Tutorials zu den in den Unterrichtsbausteinen genutzten digitalen Tools: <https://s.bsbb.eu/tools>