

„Die FakeHunter“ – Ein Planspiel in Bibliotheken zur Vermittlung von Medienkritik und Informationskompetenz für Schülerinnen und Schüler ab der 8. Klasse

Das Projekt „Die FakeHunter“

Medien sind für uns Menschen zu einem festen Bestandteil des Alltags geworden. Sie beeinflussen, wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen. Die technischen Möglichkeiten, Medien zu konsumieren, zu produzieren und zu veröffentlichen werden immer vielfältiger und einfacher. Das Projekt „Die FakeHunter“ legt mit seinen Methoden und der Herangehensweise den Grundstein für eine kritischere Haltung gegenüber multimedialen Informationen. Diese müssen nicht zwangsläufig nur aus dem klassischen Medienkontext kommen. Oft berichten Jugendliche schon aus ihrem privaten Umfeld von „FakeNews“ über



mittlerweile gängige Kommunikationswege wie z.B. Instagram, WhatsApp und Co. Hier finden sich Beispiele, die oft keine neuen Phänomene sind. Kettenbriefe die mit der Angst spielen, gezieltes Streuen von Gerüchten oder auch das Verfälschen und Weiterschicken von Bildern. Der kritischen Blick auf und das Hinterfragen von Informationen sollten daher schon so früh wie möglich geschult werden.

Bibliotheken verstehen sich hier als Bildungspartner für Schulen und nutzen ihre Kompetenzen in der Vermittlung von Informations- und Recherchekompetenz, um Schülerinnen und Schüler systematisch einen kritischen und sachgerechten Umgang mit digitalen und analogen Medien nahezubringen.

Während des Planspiels „Die FakeHunter“ lernen die Jugendlichen, FakeNews aufzudecken. Sie sollen mithilfe von „Fake-Prüfwerkzeugen“ und diverser verlässlicher Quellen aus Internet, Datenbanken und Bibliotheken Fakten überprüfen, verifizieren oder als FakeNews entlarven. Die Schüler*innen werden hierzu in die Story des Planspiels eingebunden: Sie sind Mitarbeitende einer Detektei, die den Auftrag eines Zeitungsverlages erhält, ein zweifelhaftes NewsPortal zu untersuchen. Das NewsPortal wurde eigens für das Planspiel erstellt. Hauptsächlicher Bestandteil des Portals sind fiktive Meldungen, die FakeNews enthalten können. Durch die gezielte Erstellung der News für das Planspiel ist es möglich, den Jugendschutz einzuhalten und trotzdem FakeNews anzubieten, ohne die Jugendlichen in kritische Bereiche des Internets zu führen.

Für die Durchführung des vollständigen Planspiels ist ein Zugang zum Projekt-Newsportal www.supernews-sh.de notwendig. Ein administrativer Zugang kann nur geschulten




Bibliotheken wie der Remigius Bücherei Borken gegeben werden, die damit ihren Klassen direkt einen Zugang für das Portal während des Planspiels einrichten können.


Entwickelt wurden „Die FakeHunter“ als Planspiel für öffentliche Bibliotheken in Schleswig-Holstein. Mittlerweile kommt es in Bibliotheken im gesamten deutschsprachigen Raum zum Einsatz, um unterstützend als außerschulischer Lernort die Medien- und Informationskompetenz von Kindern und Jugendlichen zu stärken und konkret Jugendliche ab der 8. Klasse fit im Kampf gegen Fake News zu machen.

Alle Projekt-Materialien sowie die notwendige Technik (Tablets, PC-Arbeitsplätze) werden vor Ort durch die Remigius Bücherei zur Verfügung gestellt.

Anknüpfungspunkte an den Medienkompetenzrahmen NRW

Durchführung und Lernziele des Projekts „Die FakeHunter“ setzen konkret an die Kompetenzbereiche „Bedienen und Anwenden“, „Informieren und Recherchieren“, „Kommunizieren und Kooperieren“ sowie „Analysieren und Reflektieren“ des Medienkompetenzrahmen NRW an. Sie ermöglichen eine vielfältige schulische Rahmung und Einbettung, wenn es bspw. darum geht, sich kritisch mit Texten und Medien und einer medial erzeugten Wirklichkeit auseinanderzusetzen.

<p>1. BEDIENEN UND ANWENDEN</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
<p>2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden • Themenrelevante Informationen und Daten filtern, strukturieren und aufbereiten • Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten
<p>3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

<p>5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen• Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen
--	--

Ablauf und Durchführung des Projekts in der Remigius Bücherei Borken

Das Projekt „Die FakeHunter“ wird nach organisatorischer Absprache mit Ihnen in der Remigius Bücherei mit **Schülerinnen und Schülern ab der 8. Klasse an einem Projektvormittag** durchgeführt.

Zu Beginn werden die SuS in der Bibliothek in die Geschichte des Planspiels eingeführt. Zentrales Element dieser einführenden Spielphase ist die Schulung der SuS zum Thema FakeNews und zum Umgang mit den Fake-Prüfwerkzeugen. Sie werden so auf das selbstständige Arbeiten in der folgenden Recherche-Phase vorbereitet.

In dieser Phase recherchieren die SuS in kleinen Teams selbstständig mit der vor Ort bereitgestellten Technik im News-Portal und prüfen die dort eingestellten News auf ihren Wahrheitsgehalt. Sie suchen dabei die Fakes und notieren sich die Beweise und Belege.

In der abschließenden Arbeitsphase werden die Ergebnisse verglichen und ausgetauscht. Die Reflexion des eigenen Umgangs mit den Fake-Prüfwerkzeugen und mit dem Thema FakeNews rundet den Projekttag ab. Zum Schluss bekommen die SuS eine Urkunde verliehen, mit der sie zu erfolgreichen „FakeHuntern“ ernannt werden.

Haben Sie noch Fragen?

Möchten Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern am Planspiel „Die FakeHunter“ teilnehmen?

Dann melden Sie sich gerne bei uns!

Kontakt:

Remigius Bücherei Borken

Sonja Klann

02861 – 9318-21

klann@bistum-muenster.de