

Anleitung «Spiel mit Falschinformationen»

Zeitaufwand: ca. 50 Minuten

Der Auftrag besteht aus zwei Gruppenarbeits-Phasen und einer kurzen Auswertung in der Klasse.

Gruppenphase 1

Lassen Sie Gruppen bilden mit maximal vier Schüler*innen. Diese haben zwei Möglichkeiten, eine kurze Meldung mit eingeschmuggelten Falschmeldungen zu verfassen. Sobald die Schüler*innen den Auftrag gelesen haben und die Gruppen sich für eine Variante entschieden haben, erklären Sie die jeweiligen Einschränkungen noch genauer.

- Meldung aus News-Portal verfälschen:
Die Meldung soll möglichst nicht mehr als 10 Sätze lang sein. Die Information muss frei zugänglich sein (keine Registrierung, Abo auf einem News-Portal o. ä. erforderlich). Das Arbeitsblatt enthält ein Beispiel, um das Prinzip zu zeigen. Für das Spiel sollen die Schüler*innen aber ein eigenes suchen.
- Selbst verfasste Meldung mit falschen Details:
Die Meldung ist max. 10 Sätze lang. Das Ereignis muss Zeugen in der Klasse haben, sodass andere Schüler*innen Zeugen suchen und befragen können, wenn sie falsche Details in der Meldung nicht selbst entdecken.

Die Meldungen werden auf dem Zusatzblatt «Unsere Meldung» verfasst. Nach spätestens 25-30 Minuten beenden Sie die Phase 1 und lassen die Gruppen ihre «Werke» untereinander austauschen (möglichst so, dass die Gruppe, die eine Meldung erhält, nicht hören konnte, was die Verfasser*innen besprochen und welche Fehler sie eingestreut haben).

Gruppenphase 2

In der Recherche-Phase suchen die Gruppen nach den Fehlern in der Meldung, die sie erhalten haben.

Bei veränderten Zeitungsmeldungen müssen sie Zugriff auf Internet-Quellen haben, um die Original-Quelle oder eine alternative Quelle zu prüfen. Evtl. müssen Sie die Schüler*innen bei dieser Suche unterstützen. Zeigen Sie ihnen, wie man mit geeigneten Stichworten oder einer kopierten Textpassage auf die betreffende Information stösst. Wenn die Schüler*innen die Originalquelle finden, kommen sie vielleicht auf die Idee, einen direkten Textvergleich mit einem Tool zu machen (z. B. Word). Das ist zwar bequem, im Sinne der Medienkompetenz aber auch schlau und deshalb zulässig.

Bei selbst berichteten Ereignissen aus dem Klassenumfeld müssen die Gruppen Gelegenheit haben, jemanden aus einer anderen Gruppe zum Ereignis zu befragen (leise!). Tabu sind hier nur die Verfasser*innen.

Auflösung

In den letzten fünf Minuten sagt jede Gruppe, welche Fehler sie gefunden hat. Die Verfasser*innen bestätigen und berichtigen, falls etwas eigentlich Richtiges moniert wurde oder wenn Falschinformationen übersehen wurden.