

## FAKE NEWS

**Dauer:** 155 min.

### DARUM GEHT ES

Die Teilnehmenden können ihre Vorerfahrungen zum Thema Digitale Spiele einbringen, um gemeinsam eine Haltung zum Thema Digitale Spiele zu entwickeln. Beleuchtet werden dazu sowohl die Bedeutung und Faszination wie auch Problemfelder von Digitalen Spielen.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
10 min.	<b>Einstieg:</b> Which Face is Real?	Gruppenarbeit oder im Plenum mit Votings der Schulgruppen	<a href="https://www.whichfaceisreal.com/">https://www.whichfaceisreal.com/</a>	Optional für Präsenz: Zwei Wahrheiten eine Lüge <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zettel mit Aussagen auf den Rücken kleben</li> <li>• im Raum umhergehen</li> <li>• die anderen kreuzen an/markieren die Lüge</li> <li>• Auswertung im Plenum</li> </ul>	Mehr Zeit für die Präsenz-Variante einplanen, z.B. 25 min.
20 min.	<b>Austausch im Plenum:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was sind Fake News</li> <li>• Sind dir Fake News schon mal begegnet?</li> <li>• Wo sind dir Fake News begegnet?</li> </ul>	Mündlich im Plenum		<a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>	
10 min.	<b>Austausch im Plenum:</b> Klassiker der Manipulation Bilder im Vergleich/Original und fake	Mündlich im Plenum, Video und Fotos, Diskussion	<a href="#">fluter: Ausradierte Genossen</a>  <a href="#">Top 10 Deepfakes</a>	Das Foto eines Hais geht um die Welt	

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
	Top 10 Deepfakes			<p>Kurz nachdem Hurrikan Irma Südflorida verwüstet hatte, postete Maury Page, ein Fotograf aus Michigan, ein Bild eines Hais auf Twitter, der scheinbar im Wasser auf dem überfluteten Interstate Highway schwimmt.</p> <p>Vorgehensweise: Twitter-Posts zeigen</p> <p>Fragestellung: Welche Auswirkungen können solche Posts auf Menschen haben? (Ängste schüren etc.) - Ursprung des Hai-Fotos recherchieren lassen.</p> <p>Quellen:  <a href="#">National Geographic: Das Haifoto das um die Welt ging</a>   <a href="#">Das Hai-Foto, das während Unwettern immer wieder auftaucht, ist ein Fake</a></p>	
10 min.	<b>Austausch im Plenum:</b> Dance with Greta	Video und Diskussion	<a href="#">Deepfake Greta Thunberg: How To Do The #ManLikeGreta</a>		



**QUERSCHNITTSTHEMEN**

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
10 min.	<b>Plenum: Toolbox vorstellen:</b> Mimikama, Correctiv, Volksverpetzer, etc.	Input und Diskussion	<a href="http://www.mimikama.at">www.mimikama.at</a>  <a href="https://correctiv.org/">https://correctiv.org/</a> <a href="http://www.volksverpetzer.de">www.volksverpetzer.de</a>		
15 min.	Spiel: GetBadNews	Spiel	<a href="https://www.getbadnews.de/">https://www.getbadnews.de/</a>		
10 min.	Abschluss und Auswertung im Plenum				

## CYBERGROOMING

Dauer: 130 min.

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
10 min.	<p><b>Einstieg: Was ist Cybergrooming?</b></p> <p>In die Runde fragen, dann ggf. kurz erklären und Film „Präventions- und Aufklärungsvideo zum Thema Cybergrooming der Landesanstalt für Medien NRW“ zeigen.</p>		<p><a href="#">Unterrichtsfilm Cybergrooming</a></p> <p>Hinweis: Es gibt eine Kurz- und eine Langversion des Filmes (5:55 min und 10:58 min)</p>		<p>Zum Film ist auch dieses Arbeitsblatt als Einstieg nutzbar (dann wird die Einheit allerdings wesentlich länger hier):</p> <p><a href="#">Schütz dich vor Cybergrooming</a></p>
20 min.	<p><b>Wer ist betroffen?</b></p> <p>Kurzinput: Studie über aktuelle Zahlen der Betroffenen (Aktuelle LFM-Studie)</p>	Mündlich im Plenum		<p><a href="#">Pressemitteilung Landesanstalt für Medien NRW</a></p>	<p>Auch nutzbar in Kombination mit Kurzspots (siehe Filme) o.ä. in einer Präsentation für einen Kurz-Input.</p>
10 min.	<p><b>Wie kann eine konkrete Belästigung aussehen?</b></p> <p>Chatverlauf zeigen und darüber sprechen.</p>		<p><a href="#">Handysektor: Ertappt – So durchschaust du Cyber-Grooming!</a></p>		<p>ggf. die Medienscouts selbst einen „typischen Chatverlauf“ entwickeln lassen z.B. mit dem Tool <a href="https://textingstory.com/">https://textingstory.com/</a></p>

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
					Chatverlauf kann auch mit Audioaufnahmen unterlegt werden als „Gespräch“.
10 min.	<p><b>Und ihr?</b></p> <p>Abfrage Groombox: „Habt ihr schon eigene Erfahrungen mit Cybergrooming gemacht? Kennt ihr jemanden, der oder die Erfahrungen damit gemacht hat? Welche genau und <b>wo</b>?“</p> <p>Nach der Abfrage auf einzelne Aspekte eingehen. Ggf. fragen, wer etwas dazu sagen möchte?</p> <p>Vor allem auch hervorheben, <b>WO</b> Cybergrooming überall stattfinden kann (Ebay, Games, Chats).</p>		<p>Über Flinga o.ä. eine anonyme Sammlung starten</p> <p>Zur Ansicht für Referierende: PDF „<a href="#">Beispiel Abfrage Cybergrooming</a>“</p>		
10 min.	<p><b>Wer sind die Täterinnen und Täter?</b></p> <p><b>Plenumsfrage: Wenn ihr an Cybergrooming denkt, wen stellt ihr euch vor?</b></p> <p>Plenumsgespräch und Input (Verweis auf Polizeiliche Kriminalstatistik, die zeigt, dass es immer mehr jüngere Täterinnen und Täter gibt, außerdem professionelle Netzwerke, Pädophile).</p>		<p><a href="#">Cybergrooming – Die Täter werden immer jünger</a></p> <p><a href="#">Aktuelle PKS (Polizeiliche Kriminalstatistik) finden sich hier unter dem Tatschlüssel 131400 „Einwirken auf Kinder“</a></p> <p>oder <a href="#">Kriminalstatistik NRW</a></p>		

**QUERSCHNITTSTHEMEN**

ZEIT	INHALT	METHODE	MATERIAL	ALTERNATIVE	TIPP / HINWEIS
30 min.	<p><b>Was kann man tun?</b></p> <p>Besprechen: Die wichtigsten Sicherheitsregeln in Chats und sozialen Netzwerken</p> <p>Und: „NO-GO-TELL“</p>		<p><a href="#">Themenseite Cybergrooming</a></p> <p>Arbeitsblatt für die Medienscouts: <a href="#">SCHÜTZ' DICH VOR CYBERGROOMING!</a></p>		
30 min.	<p><b>Was kann ich sonst noch tun als betroffene Person?</b></p> <p>Meldefunktion Zebra zeigen:</p>		<p>Handout als PDF: <a href="#">CYBERGROOMING MELDEN</a></p> <p>Meldefunktion online: <a href="https://www.fragzebra.de/cybergrooming">https://www.fragzebra.de/cybergrooming</a></p>		
10 min.	<p><b>Wo bekomme ich sonst noch Hilfe?</b></p> <p>lokale Gäste einladen</p> <p>und/oder</p> <p>allgemeine und lokale Ansprechpartnerinnen und -partner zeigen im Netz/ verlinken auf Padlet o.ä.</p>		<p>allgemeine Beratungsstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">JUJUPORT</a></li> <li>• <a href="#">Nummer gegen Kummer e.V.</a></li> <li>• <a href="#">Hilfe-Portal Sexueller Missbrauch</a></li> <li>• <a href="#">jugend.support</a></li> <li>• <a href="#">„Hilfetelefon Sexueller Missbrauch“</a></li> </ul> <p>Lokale Ansprechpartnerinnen und -Partner: Polizei, Frauennotruf, schulpsychologische Beratungsstellen, Beratungsstellen von Caritas usw.</p>		<p>Die Medienscouts können auch in einer Gruppenphase selbst recherchieren, wer lokal Ansprechpartnerin und -Partner sein kann und tragen die Ergebnisse zusammen (Tipp: Man findet lokale Ansprechpartnerinnen und -Partner auch über diese <a href="#">Datenbank.</a>)</p>

## METHODEN „SOZIALES LERNEN“, KOMMUNIKATION“ UND „BERATUNG“

Für die Methoden „Soziales Lernen“, Kommunikation“ und „Beratung“ gibt es keine eigenen Qualifizierungs-Workshops. Von daher gibt es einzelne Bausteine für die Medienscouts

- als Integration in die vorhandenen Ablaufpläne;
- als Zuordnung zu vorhandenen Inhalten aus den Qualifizierungs-Workshops;
- als Methoden-Snacks, die nach Belieben zugeordnet werden, als Zusatzaufgaben oder als Hausaufgaben mitgegeben werden können.

### SOZIALES LERNEN

- Vor dem ersten Qualifizierungs-Workshop an die Fachkräfte verschicken, damit diese die Methode mit den Medienscouts durchführen: ([kennenlernen im vorfeld soziales lernen.docx](#))
- Kennenlernen, in Kontakt treten: enthalten im Qualifizierungs-Workshop „Internet + Sicherheit“/ AB: [Gemeinsamkeiten: Finde jmd.](#)
- Übung in Schulteam/ Schreibe einem (oder mehreren Teammitgliedern) eine nette Nachricht auf einen Zettel und gib ihn der Person
- Digital Wellness: Abschluss „[Damit wir uns wohlfühlen...](#)“ im Qualifizierungs-Workshop „Cybermobbing“

### KOMMUNIKATION

- [Emoji.h5p-Baustein](#): Auseinandersetzung mit Bedeutung und Wertung durch Emojis (Adresse bisher <https://byte42.de/medienscouts/vertiefungs-spiele/>, kann aber auch über das H5P-Plugin auf die Wordpress-MedienScouts-Seite gestellt werden.)
- [Welche Nachricht ueber welchen Kanal.h5p](#): Auseinandersetzung mit den verschiedenen Nachrichten-Kanälen (Welche Nachricht über welchen Kanal?) als Quiz (Adresse bisher <https://byte42.de/medienscouts/vertiefungs-spiele/>, kann aber auch über das H5P-Plugin auf die Wordpress-MedienScouts-Seite gestellt werden.)
- [Umgang miteinander in Messengergruppen](#): enthalten im Qualifizierungs-Workshop „Smartphones“, Aufgabe in Arbeitsphase: Online-Verhalten und Umgang miteinander in Messenger-Gruppen
- [Thema Hatespeech](#): enthalten im Qualifizierungs-Workshop „Smartphones“, Aufgabe in Arbeitsphase: Hatespeech in WhatsApp-Gruppen, auf Instagram usw.
- Chatverläufe lesen und analysieren können: enthalten im Qualifizierungs-Workshop „Cybergrooming“/Wie kann eine konkrete Belästigung aussehen?
- Chatten kann geübt werden mit dem „Chat-Simulator“.

BERATUNG

- (Wichtig für Referierende: die Übungen zur Offline-Beratung können in den Qualifizierungs-Workshops „Cybermobbing“/„Sexting“ durchgeführt werden. Für die Qualifizierungs-Workshops „Smartphone“, „Soziale Netzwerke“ und „Digitale Spiele“ und für das Thema „Cybergrooming“, können die Übungen von den Referentinnen und Referenten am Schluss eingebaut oder als Hausaufgabe mitgegeben werden.)
- Medienscouts als Vermittler in Problemfällen: enthalten im Qualifizierungs-Workshop "Cybermobbing"/ „Sexting“/ Was kann ich tun, wenn es schiefgegangen ist? Wo bekomme ich Hilfe? Und: Wo sind die Grenzen der Medienscouts? (siehe Ablaufplan Qualifizierungs-Workshop „Sexting“)
- Übung Offline-Beratung zum Thema „Cybermobbing“ ([offline\\_beratung\\_cybermobbing.docx](#)) kann alternativ durchgeführt werden zu dem Punkt „Produktion eines Audiobeitrags“ (siehe Ablaufplan Qualifizierungs-Workshop „Cybermobbing“)
- Übung Offline-Beratung zum Thema „Sexting“ ([offline\\_beratung\\_sexting.docx](#)) kann alternativ durchgeführt werden zu dem Punkt „Erstellung eines Kurzvideos/Podcast o.ä.“
- Übungen Offline-Beratung zum Thema „Cybergrooming“ ([offline\\_beratung\\_cybergrooming.docx](#)), zum Thema „Social Netzwerke“ ([offline\\_beratung\\_soziale\\_netzwerke.docx](#)) und zum Thema „Digitale Spiele“ ([offline\\_beratung\\_digitale\\_spiele.docx](#)) und zu Offline-Beratung "Smartphone" ([offline\\_beratung\\_smartphone.docx](#))
- [Werkzeugkasten zum Thema Beratung](#) (Adresse bisher <https://byte42.de/medienscouts/vertiefungs-spiele/>, kann aber auch über das H5P-Plugin auf die Wordpress-Medienscouts-Seite gestellt werden.) und [Kleiner Beratungshelfer.docx](#)
- Übung Online-Beratung: Adresse bisher <https://byte42.de/medienscouts/vertiefungs-spiele/>, kann aber auch über das H5P-Plugin auf die Wordpress-Medienscouts-Seite gestellt werden.)
- Präsentationsvorlage zum Thema Offline-Beratung, [offline\\_beratung\\_folien.pptx](#): Mögliche Gesprächsabfolge, Goldene Regeln der Beratung, Körpersprache, mit Hinführung zu Übungen Offline-Beratung

## LEARNINGS

Hier ist Platz für all das, was in der Anwendung des Materials auffällt, was verbessert werden muss, wie es optimal geht und und und ...