

Breakout Noticias falsas

Überblick über eine Unterrichtssequenz zur Demokratiebildung (2. Lernjahr)

1.1 Hinweise

- Die Schüler*innen benötigen einen Internetzugang im Unterricht, um die Aktivitäten durchführen zu können.
- Das Spiel wurde mit Genially erstellt und muss online gespielt werden. Link zum Spiel: <https://view.genially.com/65df14319ba7ef0014d0efc0/interactive-content-escape-fake-news>

1.2 Verknüpfung mit dem Leitfaden Demokratiebildung

1.2.1 Baustein 4: Interessen und Beteiligung

- Wie kann ich mich gut informieren?
- Wie kann ich andere gut informieren?

1.3 Mögliche Anknüpfung an folgende Lektionen

- ¡Vamos! ¡Adelante! Curso intensivo, Band 2: Unidad 3
- Encuentros hoy, Band 2: Unidad 2

1.4 Tabellarischer Verlaufsplan

Breakout-Spiele sind kooperative Spiele, in diesem Fall werden die Schüler*innen idealerweise in Dreiergruppen eingeteilt.

Lernziel der Einheit: Die Schüler*innen können einfache Nachrichten auf Spanisch verstehen und grundlegende Kriterien anwenden, um falsche von echten Nachrichten zu unterscheiden. Sie sind sie in der Lage, Beispiele für Fake News zu recherchieren und deren Unwahrheit zu erklären. Darüber hinaus kennen sie einige Webseiten, mit denen sie überprüfen können, ob eine Nachricht falsch ist.

Anzahl der Stunden / Material	Inhalt	Szenario 1:1
Doppelstunde 1	<p>1. Einführung in das Thema. Die SuS diskutieren folgende Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. <i>¿Qué es una noticia?</i> b. <i>¿Dónde encontramos las noticias?</i> c. <i>¿Compartes noticias con otras personas?</i> d. <i>¿Todas las noticias que vemos son ciertas?</i> <p>2. Überleitung: <i>Ahora que ya sabéis lo que es una noticia y que no todas son verdaderas, podéis enfrentaros a este desafío</i></p>	<p>In dieser Phase kann man ein Brainstormingstool nutzen wie Mindwendel von kits.blog https://kits.blog/tools/</p> <p>Alternativ kann man die Einführung analog machen, Mögliche Methoden: Think-Pair-Share oder Marktplatz</p>

	<p>3. GA spielen das Spiel</p> <p>4. Vertiefung: Nachdem die Schüler*innen das Spiel beendet haben, recherchieren sie im Internet nach weiteren Falschmeldungen. Sie erklären, worum es in der Nachricht geht und wie sie herausgefunden haben, dass es sich um eine Falschmeldung handelt.</p> <p>Diese Vertiefung kann auch eine Hausaufgabe sein.</p>	<p>Genially-Spiel https://view.genially.com/65df14319ba7ef0014d0efc0/interactive-content-escape-fake-news</p>
Doppelstunde 2	<p>1. Wiederholung: Die Schüler*innen erklären, wie man Falschmeldungen erkennt.</p> <p>2. Üben: Die Schüler*innen präsentieren sich gegenseitig ihre Falschmeldungen (und mischen sie mit echten?) und lassen sie den Partner / die Partnerin untersuchen.</p>	

	<p>3. Vertiefung: Die Schüler*innen recherchieren Seiten, die Falschmeldungen aufdecken, (mimikama.org, maldita.es, die WhatsApp-Funktion) und andere Methoden, Nachrichten zu überprüfen (Bilder-Rückwärtssuche u.a.) und stellen Sie ihren Mitschüler*innen vor.</p>	<p>Die Schüler können gemeinsam einen digitalen “Werkzeugkoffer” erstellen, z.B. in Taskcard</p>
--	--	--

Nützliche Links:

<https://www.mimikama.org>

<https://correctiv.org/faktencheck/>

<https://www.tagesschau.de/faktenfinder>

<https://swrfakefinder.de>

<https://www.br.de/nachrichten/faktenfuchs-faktencheck>

<https://maldita.es>

<https://verifica.efe.com>

<https://www.tineye.com/>

Mehr Information:

<https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/stopfakenews/>