

Anti-Rumour Projekt-Newsletter

NR. 3

MAI 2024

Willkommen!

Wir sind zurück, um dir mehr über das Anti-Rumour-Projekt zu erzählen, das aus dem Bedürfnis heraus entstanden ist, verlässliche Ressourcen bereitzustellen, um digitale Kompetenz und die Qualität von Online-Inhalten zu fördern.

Medienkompetenz umfasst eine Vielzahl von Ansätzen, die zur Entwicklung von kritischem Denken in Bezug auf alle Arten von Medien beitragen und ein Verständnis dafür vermitteln, wie Informationen die Gesellschaft, einschließlich Kultur und Normen, beeinflussen.

Wir freuen uns, diese neue Veröffentlichung bekannt zu geben:



Das Anti-Rumour Serious Game zu Medienkompetenz

Das Anti-Rumour Projekt-Team hat ein **Serious Game zu Medienkompetenz und gegen Desinformation** entwickelt.
aber... was ist ein Serious Game??



Ein Serious Game ist eine Art Brettspiel, Kartenspiel oder Videospiel. Es hat jedoch einen explizit pädagogischen Zweck und ist nicht primär für den Spaß gedacht. Das Ziel des Anti-Gerüchte-Serious-Games ist es, Jugendliche zu schulen, ihr Wissen zu erweitern und ihnen gleichzeitig effektive Strategien zu vermitteln, die sie in der Praxis anwenden können. So können junge Menschen in einer spielerischen Umgebung Medienkompetenz und kritische Denkfähigkeiten lernen und entwickeln.

Unser Serious Game basiert auf Rollenspielen und verbessert die individuellen Fähigkeiten der Teilnehmenden. Auf diese Weise zielt das Spiel darauf ab, ein kooperatives Spiel zu sein, das sich darauf konzentriert, die Fähigkeiten der Teilnehmenden bei der Identifizierung verschiedener Medientypen und der von ihnen gesendeten Botschaften zu bewerten.

Durch eine spielerische Umgebung will unser Serious-Game Fehlinformationen und Fake News bekämpfen, Medienkompetenz fördern und die intellektuellen Fähigkeiten junger Menschen stärken.

Wie Reglitz (2022) argumentiert, sind in der Politik Wahrnehmungen ebenso wichtig wie Fakten und haben die Macht, die Meinungen der Menschen zu beeinflussen und in gewissem Maße auch ihre Handlungen zu beeinflussen. Es ist ebenfalls möglich, dass selbst wenn Menschen behaupten, sie würden nicht an Fake News glauben, diese Informationen (unbewusste) Auswirkungen auf ihre Wahrnehmungen zu verschiedenen Themen haben könnten.

Warum geht's im Spiel?

In diesem Rollenspiel schlüpfen die Spieler in die Rolle von Content Creator*innen. Sie wurden ausgewählt, um an einem Wettbewerb auf einer Social-Media-Plattform teilzunehmen. Diese Plattform möchte Medienkompetenz in ihrer Zielgruppe fördern.

Aus diesem Grund muss jeder Content Creator*innen einen Artikel zu einem spezifischen Thema erstellen.

Die Spieler*innen werden dann darüber abstimmen, welche Artikel ihrer Meinung nach veröffentlicht werden sollten. Die Artikel mit den meisten Stimmen werden veröffentlicht, und ihre Autor*innen sind die Gewinner*innen.

Aber Moment! Die Spieler verkörpern nicht nur Content Creator*innen, sondern auch **Verschwörungsanhänger*innen** oder **Wahrheitsverfechter*innen**. Diese Rollen werden durch die Rollenkarten zugewiesen.



Während die Wahrheitsverfechter*innen sich der Integrität verpflichtet fühlen und eine Kultur des kritischen Denkens fördern, sind die Verschwörungsanhänger*innen Meister der Fehlinformation und darauf aus, die Wahrheit zu verzerren und die öffentliche Meinung zu beeinflussen. Die Aufgabe der Wahrheitsverfechter*innen besteht darin, die Verschwörungsanhänger*innen und ihre Fake News aufzudecken, während die Verschwörungsanhänger*innen darauf abzielen, falsche Narrative zu verbreiten.

Wenn mehr Fake-Artikel veröffentlicht werden, gewinnen die Verschwörungsanhänger*innen.

Sie haben ihre Kolleg*innen getäuscht und nun werden ihre Fake News verbreitet, was die öffentliche Meinung beeinflusst.

Wenn mehr wahrheitsgemäße Artikel veröffentlicht werden, gewinnen die Wahrheitsverfechter*innen. Sie haben ihr Ziel erreicht, transparente und überprüfte Informationen zu fördern.

Wie spielt man es?

Alle Spieler*innen **ziehen eine Rollenkarte**, die ihr Schicksal für diese Runde bestimmt: Sie werden entweder Verschwörungsanhänger*in oder Wahrheitsverfechter*in sein.

Anschließend müssen sie eine Nachrichtenkarte ziehen. Diese Karten zeigen den Spieler*innen eine Überschrift.

Die Spieler*innen **müssen dann innerhalb von 10 Minuten einen Artikel basierend auf dieser Nachricht und entsprechend ihrer Rolle schreiben.**

Zur Erleichterung ihrer Recherche können sie folgende Hilfsmittel nutzen:

- Computer
- Smartphones
- Stifte und Papierblätter
-

Sie müssen ihre Medienkompetenz und Ressourcen nutzen, um ihre Ziele zu verfolgen.



Nach Ablauf der Zeit präsentieren die Spieler*innen ihre Artikel, mit dem Ziel, die restlichen Spieler*innen davon zu überzeugen, für sie zu stimmen und sie zu veröffentlichen. Dabei werden die Verschwörungsanhänger*innen für die Artikel stimmen, die sie für gefälscht halten, und die Wahrheitsverfechter*innen werden nur für diejenigen stimmen, die sie für wahr halten.



Die Abstimmung muss geheim erfolgen, indem die Abstimmungsplättchen verwendet werden.  

Nachdem alle Spieler*innen ihre Präsentationen beendet haben, wird die Spielleitung, die die Social-Media-Plattform verkörpert, offenlegen, welche Artikel die meisten Stimmen erhalten haben und somit veröffentlicht werden.

Teste es selbst!

Das Anti-Rumour Serious Game ist auf unserer Website verfügbar! Diese Ressourcen findest du dort:

- **Der Leitfaden für die Spielleitung:** Dieses Dokument bietet die notwendigen Anweisungen für die Spielleitung, um das Spiel effektiv durchzuführen. Es enthält wichtige Informationen über die Regeln, das Abstimmungssystem und das Material. Außerdem bietet es erweiterte Informationen zu jeder Nachrichtenkarte (sowie die Angabe, ob es sich um Fake News handelt oder nicht). Darüber hinaus gibt es auch Empfehlungen.
- **Anti-Rumour Regelbuch:** Dieses Dokument bietet detaillierte Informationen über die Anweisungen und Regeln für das Spiel. Hier findest du, welche Ausrüstung benötigt wird, den Spielaufbau, die Runden und das Punktesystem. Schließlich gibt dieses Regelbuch auch Richtlinien, wie das Spielmaterial gedruckt werden kann.

Es ist ganz einfach! Alles, was du brauchst, ist ein funktionierender Drucker, 200-300 g/m² Papier und Laminierfolien (empfohlen). Alle Dateien haben die richtige Größe und das richtige Format. Du musst nur auf "Drucken" klicken und die Ränder ausschneiden!

- **Druckdateien:** Auf unserer Webseite findest du die druckbare Version des Spielmaterials, die aus folgenden Bestandteilen besteht:
 - 8 Rollenkarten
 - 58 Nachrichtenkarten
 - 8 Spielbretter
 - 200 Abstimmungsplättchen
 - 8 Sichtschutz-Tabs
 - 1 Leitfaden für die Spielleitung (empfohlen)



Teste es selbst – online!

Du kannst unser Spiel auch online auf **Tabletopia** spielen. Tabletopia ist eine digitale Plattform für Brettspiel-Enthusiast*innen, auf der Spieler*innen in eine Vielzahl virtueller Brettspiele eintauchen können. Wir haben das Anti-Rumour Serious-Game so angepasst, dass es problemlos auf Tabletopia gespielt werden kann, sodass kein Druck nötig ist.

Um das Spiel zu spielen, musst du einfach über die auf unserer Webseite bereitgestellten Links zu Tabletopia gehen, ein Konto erstellen und deine Medienkompetenz testen!



Alle Ressourcen sind in **4 Sprachen** verfügbar!



Coming soon...

The Anti Rumour Projekt ist noch nicht abgeschlossen!

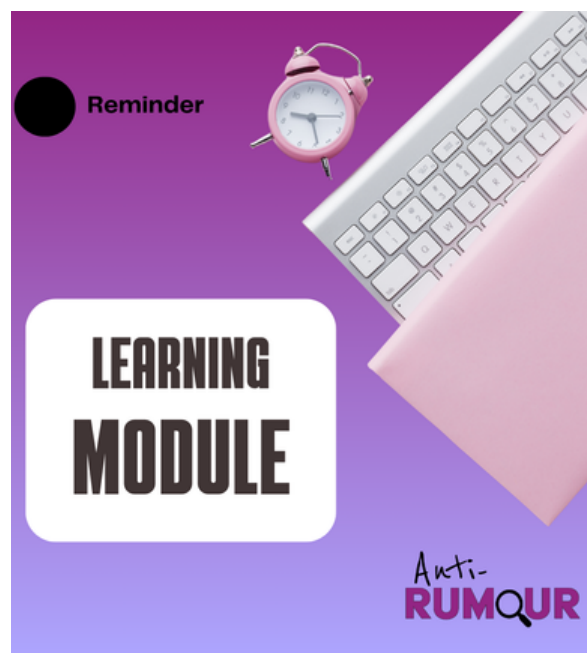
Bald werden wir die Anti-Rumour-Lernmodule hochladen.

Dieses Module werden mit dem Ziel entwickelt, die Medienkompetenz junger Menschen zu verbessern. Sie bieten Workshop-Pläne, um Jugendorganisationen und Jugendbetreuer*innen zu zeigen, wie sie die Anti-Rumour-Materialien (Leitfaden, Toolkit und Serious Game) nutzen können und zeigt auf, wie diese Materialien für marginalisierte Gruppen und Umweltfragen hilfreich sein können.

Das Modul wird in vier Lektionen unterteilt sein:

1. Verschwörungstheorien über marginalisierte Gruppen
2. Umweltbewusstsein und globale Erwärmung
3. Verschwörungstheorien und ihre Hauptmerkmale
4. Medienkompetenz – Schutz und Empowerment

Die Lektionen enthalten sowohl theoretische als auch praktische Ansätze, die an die Zielgruppe angepasst sind und nützliches und interessantes Material bieten, das in Bildungsprogramme integriert werden kann.



@anti_rumour



@AntiRumour_Page



Stiftung Digitale Chancen
Deutschland



Dramblys
Spanien



Challedu
Griechenland



Citizens In Power
Zypern



Co-funded by
the European Union

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, der ausschließlich die Ansichten der Autor*innen widerspiegelt. Die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.
Project number: 2021-2-DE04-K220-YOU-000048336