



Lektion 4.

Anti-
RUMQUR

stiftung
digitale
chancen



CITIZENS
IN POWER

challedu
Inclusion | gender | education



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Finanziert von der Europäischen Union. Die Ansichten und Meinungen, die hier zum Ausdruck gebracht werden, stammen jedoch ausschließlich von den Autoren und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Nationalen Agentur wider. Weder die Europäische Union noch die Bewilligungsbehörde können dafür verantwortlich gemacht werden.

Modul 4: Online-Verhalten gegen Desinformation

Die Reflexion des eigenen Online-Verhaltens ist entscheidend, um diese Probleme zu bekämpfen. Durch die kritische Bewertung der Inhalte, die wir konsumieren, darauf reagieren und teilen, können wir sicherstellen, dass genaue und zuverlässige Informationen innerhalb unserer Netzwerke zirkulieren. Dieses Selbstbewusstsein schützt uns nicht nur davor, falschen Erzählungen zum Opfer zu fallen, sondern wahrt auch die Integrität des Informationsökosystems. Als verantwortungsvolle digitale Bürger können unsere Handlungen kollektiv die Auswirkungen von irreführender Information verringern und eine besser informierte Online-Community fördern.

Dieses Modul untersucht verschiedene Möglichkeiten zur Verbesserung des eigenen Online-Verhaltens. **Wir empfehlen, dieses Modul nach den Modulen 1 bis 3 der Lektion 4 mit einer Gruppe zu verwenden.** Auf diese Weise können die Teilnehmenden zusammenfassen und reflektieren, was sie in diesen Modulen gelernt haben und zu ihren eigenen Schlussfolgerungen gelangen.

Aktivität 1: Gute Nachrichten, schlechte Nachrichten

Typ: Serious Game und Gruppenaktivität

Dauer: 30 Minuten (20 Minuten Spiel + 10 Minuten Gruppenaktivität)

Lernziele: Die Teilnehmenden reflektieren darüber, wie Desinformation verbreitet wird, und werden angeregt, darüber nachzudenken, wie sich Nutzer*innen online verhalten sollten.

Benötigte Materialien/Ressourcen:

- Ein Gerät (Smartphone, Laptop, Tablet) pro Gruppe
- Stift und Papier oder Dokumenten-Editor (Word, Google Docs, Notizen-App...)

Anleitung für die Workshopleitung:

Teilt die Teilnehmenden in Gruppen von 2-3 Personen auf. Lasst sie das Spiel „Bad News“ selbst spielen.

Nach 20 Minuten oder wenn alle Gruppen fertig sind, geht zur zweiten Phase der Gruppenaktivität über und gebt den Teilnehmenden die folgenden Anweisungen.

Anweisungen für die Teilnehmenden:

Teil 1: Schlechte Nachrichten

- Geht zu <https://www.getbadnews.com/> und wählt eure bevorzugte Sprache aus.
- Startet das Spiel und folgt den Anweisungen. Euer Ziel ist es, so viele Follower wie möglich zu sammeln. Ihr könnt alles tun, um dieses Ziel zu erreichen – sogar Desinformation verbreiten und manipulieren.

Teil 2: Gute Nachrichten

- Stellt euch vor, eure Aufgabe ist es, ein Spiel zu erstellen, bei dem das Ziel darin besteht, der perfekte Social-Media-Nutzer zu sein. Das Ziel des Spiels ist es, zu einem faktenbasierten Diskurs, fairen Diskussionen und einer verantwortungsvollen Internetgemeinschaft beizutragen.
- Wie würdet ihr das Punktesystem gestalten?
 - Welche Art von Entscheidungen würde den Spielern Punkte einbringen? Welche Art von Verhalten würde durch Punktabzüge bestraft werden?
- Ihr könnt folgende Punkte berücksichtigen:
 - Beiträge posten: Posts, Videos, Stories
 - Inhalte und Kommentare liken
 - Online mit Menschen diskutieren: Stil und Inhalt
 - Kommentare zu Posts abgeben, mit denen Nutzer*innen nicht einverstanden sind
 - Kommentare zu Posts abgeben, die Nutzer*innen für falsch halten
 - Teilen: Was teilen und wann teilen

Mögliche Anpassungen: Statt das Spiel „Bad News“ in kleinen Gruppen zu spielen, kann es auch mit der gesamten Gruppe gespielt werden. Die Teilnehmenden können abwechselnd Entscheidungen treffen oder Optionen per Mehrheitsbeschluss wählen.

Hintergrundinformationen / Weitere Ressourcen:

[Bad News Game Info Sheet for Educators](#)

Aktivität 2: Reflexion

Typ: Gruppendiskussion

Dauer: 15 Minuten

Lernziele: Die Teilnehmenden reflektieren ihr eigenes Online-Verhalten.

Anleitung für die Workshopleitung:

1. Frag die Teilnehmenden, was sie aus dem Spiel „Bad News“ gelernt haben: Wie haben sie ihre Entscheidungen getroffen und warum? Welche Manipulationstechniken (siehe Lektion 4 Modul 2) konnten sie erkennen?
2. Lass die Teilnehmenden ihr Punktesystem vorstellen, wobei der Fokus auf wünschenswertem und positivem Verhalten liegt, das Punkte einbringt.
3. Frag die Teilnehmenden, wie sie ihr eigenes Online-Verhalten bewerten würden: Welche der positiven Handlungen praktizieren sie bereits? Realisieren sie, dass sie manchmal sich nicht ideal für eine faktenbasierte, faire Online-Diskussion verhalten?

Wenn nötig, kann die Workshopleitung diese Punkte in der Diskussion ansprechen:

Die grundlegenden Prinzipien des Online-Verhaltens gelten:

- Kritisch bleiben
- Jede Nachricht, die du online siehst, genau prüfen und nicht blind glauben.
- Besonders bei emotionalisierenden Nachrichten kurz innehalten und nicht sofort reagieren.
- Überprüfe die Nachricht anhand der Kriterien, die du gelernt hast (Quellen, Inhalt, Präsentation, siehe Module 1 & 2).

Wenn du Desinformation entdeckt hast:

- Like die Nachricht nicht oder reagiere nicht darauf, um zu vermeiden, dass der Inhalt vom Algorithmus bevorzugt wird (Kommentare mit faktenbasierten Argumenten können eine Ausnahme darstellen, um anderen Menschen zu helfen, die Desinformation zu erkennen).
- Leite die Nachricht nicht weiter / poste sie nicht erneut.
- Wenn du die Nachricht auf einer Social-Media-Plattform findest: Melde sie dem Administrator.
- Wenn du dich sicher genug fühlst, kannst du die Nachricht mit Argumenten widerlegen (besonders, wenn sie dich z.B. in einem Familienchat erreicht hat). Es hilft, auf Links zu verweisen, z.B. von Correctiv.
- Weise Freunde/Familie darauf hin.
- Weise auf Recherchen von Fact-Checking-Seiten hin.

Für die dritte Frage ist es besonders wichtig, einen sicheren Raum zu schaffen, um eigene Fehler und Schwächen zu teilen. Betone, dass wir alle nicht perfekt sind. Auf Manipulation hereinzufallen und unbeabsichtigt manipulative oder täuschende Techniken zu verwenden, ist sehr menschlich. Es ist jedoch wichtig, sich dieser Probleme bewusst zu werden und zu versuchen, das eigene Online-Verhalten im Interesse einer fairen und besser informierten digitalen Gemeinschaft zu ändern.

Mögliche Anpassungen: Die Workshopleitung kann die Reflexionsfragen nach Bedarf anpassen.