

## Erwartungshorizont & Musterlösungen zur Lernaktivität „GBL selbst erleben – „Bad News““

Liebe Teilnehmende,

diese Lernaktivität ist zentral, um GBL aus der Perspektive der Lernenden zu erfahren. Der folgende Erwartungshorizont soll Ihnen helfen, Ihre eigenen Beobachtungen und Reflexionen einzuordnen. Es geht hier nicht um "richtige" oder "falsche" Antworten, sondern darum, die im Spiel erlebten Prozesse zu analysieren und für die eigene pädagogische Praxis nutzbar zu machen.

### **Zu Aufgabe 2: Notizen während des Spiels**

- **Erwartungshorizont:** Hier geht es um eine unmittelbare, stichpunktartige Beobachtung des eigenen Handelns und Erlebens. Die Notizen müssen nicht ausformuliert sein, sondern sollen Ihre spontanen Eindrücke festhalten.
- **Beispielhafte Notizen könnten sein:**
  - **Was genau tun Sie als Spieler:in?**
    - *Ich wähle provokante Tweets/Artikel aus.*
    - *Ich versuche, meine Follower-Zahl zu maximieren.*
    - *Ich erstelle eine eigene Fake-News-Webseite und baue sie aus.*
    - *Ich lerne und wende gezielt Strategien an (Emotionen schüren, Experten diskreditieren, Trolle einsetzen).*
  - **Welche Entscheidungen treffen Sie?**
    - *Wähle ich die Lüge, die mehr Follower bringt, oder die "vernünftige" Antwort?*
    - *Greife ich eine andere Person direkt an, um von Fakten abzulenken?*
    - *Investiere ich meine "Reichweite" in eine Verschwörungstheorie?*
  - **Was motiviert Sie weiterzuspielen?**
    - *Die sofortige Rückmeldung (steigende Follower-Zahl).*
    - *Die Neugier, welche Manipulations-Strategie als Nächstes kommt.*
    - *Die "Badges" bzw. Abzeichen, die man für den Einsatz der Strategien erhält.*
    - *Der humorvolle, zynische Ton des Spiels.*

- *Der Wunsch, das Spiel "zu gewinnen" und die maximale Follower-Zahl zu erreichen.*

### Zu Aufgabe 3: Reflexion

- **Erwartungshorizont:** Hier sollen Sie Ihre Beobachtungen aus Aufgabe 2 analysieren und mit pädagogischen Konzepten verbinden.
- **Beispielhafte Antworten in Stichpunkten:**
  - **Welche spieltypischen Elemente konnten Sie identifizieren?**
    - **Rollenübernahme:** Ich schlüpfe in die Rolle eines Desinformations-Magnaten.
    - **Feedback-Schleifen:** Direkte, unmittelbare Rückmeldung auf mein Handeln durch Follower-Zahl und Glaubwürdigkeits-Balken.
    - **Belohnungssystem:** Erhalt von "Badges" für das Erlernen von Manipulationsstrategien.
    - **Progression:** Das Spiel wird komplexer, ich schalte neue Möglichkeiten frei.
    - **Narrativ:** Ich erlebe eine "Aufstiegs-Geschichte" vom kleinen Troll zum Medienmogul.
    - **Entscheidungsfreiheit:** Ich kann zwischen verschiedenen Wegen und Strategien wählen.
  - **Was wird in diesem Spiel gelernt? (Inhalte, Kompetenzen, Haltung?)**
    - **Inhalte:** Konkrete Strategien der Falschinformation und Propaganda (z.B. Polarisierung, "Impersonation", Verschwörungstheorien, Trolling).
    - **Kompetenzen:** Kritische Medienkompetenz (Mechanismen von Fake News erkennen und durchschauen), Systemverständnis (wie virale Verbreitung funktioniert), eventuell sogar Englischkenntnisse.
    - **Haltung:** Sensibilisierung für die Gefahren und die Funktionsweise von Desinformation; eine kritischere, wachsamere Haltung gegenüber Social-Media-Inhalten wird gefördert.
  - **Wie unterscheidet sich dieses Lernen vom traditionellen Unterricht?**
    - **Aktiv vs. Passiv:** Statt einen Text über Fake News zu lesen (rezeptiv), produziere ich sie selbst (aktiv).

- **Erlebnisbasiert vs. Theoretisch:** Ich *erlebe* die Wirkung meiner Handlungen, anstatt nur darüber zu lernen.
- **Intrinsische vs. Extrinsische Motivation:** Die Motivation kommt aus dem Spiel selbst (Neugier, Erfolgserlebnis), nicht durch Noten.
- **Perspektivwechsel:** Das Lernen erfolgt durch das Einnehmen der "bösen" Perspektive, was zu einem tieferen Verständnis führt ("Aha-Effekt").
- **Wie lässt sich ein Spiel wie dieses fächerübergreifend einsetzen?**
  - **Politik / Sozialkunde:** Als Einstieg in die Themen Populismus, Propaganda und Beeinflussung der öffentlichen Meinung.
  - **Deutsch / Englisch:** Zur Analyse von rhetorischen Strategien, Framing und Quellenkritik.
  - **Geschichte:** Um die Funktionsweise von Propaganda in historischen Kontexten (z.B. im Dritten Reich) erfahrbar zu machen.
  - **Ethik:** Zur Diskussion über Verantwortung, Wahrheit und die Macht der Medien.

#### **Zu Aufgabe 4: Austausch**

**Erwartungshorizont:** Kurze, persönliche und reflektierte Beiträge, die einen Impuls für andere geben können.

- **Beispielhafte Beiträge:**
  - **„Das hat mich überrascht ...“**
    - "... wie schnell und einfach es war, die eigene 'moralische Grenze' zu überschreiten, nur um die Follower-Zahl steigen zu sehen. Das Spiel macht die Verlockung von Desinformation extrem gut spürbar."
  - **„Diese Idee nehme ich mit ...“**
    - "... dass der Perspektivwechsel ein unglaublich starkes Lernwerkzeug ist. Anstatt Schüler:innen nur zu sagen, 'erkennt Fake News', könnte man sie im geschützten Raum selbst welche (zu einem harmlosen Thema) erstellen lassen, um die Mechanismen zu durchschauen."
  - **„So könnte ich das in meinem Unterricht nutzen ...“**

- "... als provokanten und motivierenden Einstieg in meine Unterrichtsreihe zur Medienanalyse in der 10. Klasse. Nach dem Spiel könnten wir die erlebten Strategien sammeln und sie dann an realen Beispielen aus den Nachrichten wiederfinden."