

Verbreitung von Inhalten im digitalen Netz

Module:	<i>Gesundheit und Wohlbefinden</i>
Topic:	<i>Verbreitung von Inhalten im digitalen Netz</i>
Title:	<i>Fake oder Fakt? Welche Nachrichten besonders attraktiv sind.</i>
Target group:	<i>Unterstufe + Oberstufe</i>
Starting Point:	<i>Nachrichten können unterschiedlich attraktiv sein. Sogenannte "Fake News" verbreiten sich beispielsweise 6-mal schneller als wahre Nachrichten (Dizikes, 2018; Mogk, 2022). Warum ist das so? Weil sie unsere Aufmerksamkeit stärker auf sich ziehen. Besonders Nachrichten, die sehr aktivierend sind (die z.B. wütend machen oder sehr lustig sind), werden eher geteilt als nicht-aktivierendes (z.B. neutrale Nachrichten oder eher deprimierendes). Das macht es jedoch wahrscheinlicher, dass sich Fake News sowie sehr einseitige Nachrichten eher verbreiten und die Nachrichtenwelt im digitalen Kontext dominieren, da diese oft extremer und dadurch aktivierender sind. Wenn man das nicht weiß, kann es schnell gefährlich werden. Gerade Schüler*innen, die viel Zeit im digitalen Netz verbringen, werden mit Nachrichten konfrontiert, die oft nicht der Wahrheit entsprechen. Zudem müssen sie sich darüber bewusst sein, dass sie selbst dazu beitragen. Solche Nachrichten werden nicht unbedingt von externen Programmen angetrieben, sondern wir alle sind für die schnelle Verbreitung verantwortlich, indem wir Nachrichten mit anderen teilen und ihnen so zu mehr Sichtbarkeit verhelfen.</i>
Aim:	<i>Die Schüler*innen wissen, dass sich Nachrichten unterschiedlich schnell verbreiten und welche Kriterien dazu führen (gefälscht und/oder aktivierend). Sie wissen, dass man darauf achten muss, ob Nachrichten wahr sind. Außerdem sind sie sich ihres Einflusses auf die Verbreitung von Nachrichten bewusst, indem sie sie mit anderen teilen.</i>
Implementation:	<i>Diese interaktive Übung ist für den Unterricht bestimmt.</i>
Estimated Duration:	<i>1-2 Schulstunden</i>

Ausführlichere Inhalte und Anweisungen:

Bei dieser Übung handelt es sich um ein Spiel, bei dem die Schüler*innen Inhalte, die sie gerne mit ihren Mitschüler*innen teilen möchten, an diese in Form von Karten weitergeben dürfen. Welche Inhalte werden am häufigsten geteilt und sind daher am attraktivsten? Das Ziel ist, die Situation in sozialen Medien zu simulieren, in der die eigene Entscheidung, eine Nachricht zu teilen, zu deren Verbreitung beiträgt.

Die Karten mit den Inhalten finden Sie am Ende dieses Dokuments.

1. Jede*r Schüler*in bekommt 2 Karten in die Hand, auf denen jeweils ein Inhalt steht.
2. Die Schüler*innen haben die Aufgabe, sich beide Karten durchzulesen, und dann zu entscheiden, welche der beiden Nachrichten sie an eine andere Person weitergeben wollen, damit auch diese die Nachricht lesen kann. Schüler*innen sollen die Karte

weitergeben, deren Inhalt ihrer Meinung nach auch die anderen mitbekommen sollen.

3. Die Schüler*innen bekommen insgesamt 5-8 Minuten Zeit, um jeweils die Karte mit dem Inhalt, den sie teilen wollen, an eine/n Mitschüler*in weiterzugeben. In dem vorgegebenen Zeitraum können die Schüler*innen beliebig häufig jeweils eine Karte weitergeben. Am besten dürfen sie sich für die Übung frei durch den Klassenraum bewegen.
4. Es darf immer nur eine Karte weitergegeben werden, wenn der/die Schüler*in gerade zwei Karten zur Auswahl hat. Wenn man also gerade eine Karte weitergegeben hat, muss man warten bis man von jemandem eine Karte erhält, bevor man selbst wieder eine Karte weitergeben kann. Somit sind die Schüler*innen immer gezwungen, sich zwischen zwei Inhalten zu entscheiden.
5. WICHTIG: Jede Karte, die man erhält, muss vor dem Weitergeben markiert werden (Strich auf die Karte malen).
Es ist auch kein Problem, wenn manche Schüler*innen eine Karte öfters bekommen – sie sollen sie trotzdem jedes Mal markieren und (wenn sie wollen) weitergeben.
6. Ist die Zeit vorbei, werden die Striche auf den Karten jeweils gezählt.
7. Welche Karten haben die meisten Striche und wurden somit am häufigsten mit den Mitschüler*innen geteilt?
Haben sich vor allem einige der unwahren oder extremen/aufmerksamkeits-erregenden Nachrichten besonders verbreitet? Welche Nachrichten sind kaum weitergegeben worden?

ACHTUNG: Ein Gespür für die Klasse wird hier abverlangt: Welche Kärtchen sind angebracht, damit sich kein/e Schüler*in angegriffen/emotional belastet fühlt?

Diskussion in der Klasse:

- Das Spiel zeigt einerseits auf, dass sich Nachrichten unterschiedlich schnell verbreiten können:
 - Falsche und aktivierende Nachrichten verbreiten sich für gewöhnlich besonders schnell, da sie am meisten Aufmerksamkeit auf sich ziehen und das Bedürfnis, dies zu teilen, verstärkt wird.
→ Dies führt dazu, dass das digitale Netz oft ein sehr unwahrer Ort ist, an dem sich Emotionen zuspitzen können, da sich vor allem Nachrichten, die große Erregung hervorrufen, stark verbreiten.
 - Warum ist das ein Problem?
39% derjenigen, die sich äußerst oder sehr für Nachrichten interessieren, verwenden soziale Medien als Nachrichtenquelle; 32% der einigermaßen interessierten und jeder Dritte der Nicht-Interessierten (33%) (Hölig, 2020).
 - *Anhand der Striche auf den Karten sollte sich nachvollziehen lassen, wie viele Personen diese Nachricht gesehen haben. Haben sich vor allem einige der unwahren oder extremen/Aufmerksamkeit-erregenden Nachrichten besonders verbreitet? Welche Nachrichten sind kaum weitergegeben worden?*
 - *Es ist auch kein Problem, wenn manche Schüler*innen eine Karte öfters bekommen – sie sollen sie trotzdem markieren und (wenn sie wollen) weitergeben.*
→ Umso öfter man eine gewisse Information erhält, umso wahrscheinlicher

ist es nämlich, dass man sie auch glaubt, auch wenn die Information immer wieder von derselben Quelle stammt und nur oft wiederholt wird. Wenn also eine Nachricht sehr oft auf sozialen Medien geteilt wird, ist es wahrscheinlicher, dass man dies dann auch als wahr akzeptiert (Dessel, 2017).

- Das Spiel zeigt zudem, dass man selbst mitverantwortlich für die Verbreitung von Informationen ist, da man Nachrichten mit anderen teilt.
 - Tatsächlich unterscheiden sich die sozialen Medien von den traditionellen Medien dadurch, dass sie weit weniger kontrolliert werden und jede/r Nutzer*in potenziell zu einer Quelle von Nachrichteninhalten werden kann, indem er/sie Inhalte teilt oder postet, die potenziell Millionen von anderen Nutzer*innen erreichen können.
 - Es hat sich auch gezeigt, dass manche Nutzer*innen falsche Nachrichten einfach verbreiten, weil sie schlicht **nicht darüber nachdenken**, ob eine bestimmte Schlagzeile gefälscht sein könnte und nicht, weil sie über mangelndes Wissen oder Kompetenz verfügen, falsche von echten Schlagzeilen zu unterscheiden (Capraro, 2022).
- Daher ist es wichtig, die Schüler*innen nach dem Spiel einerseits über die verschiedenen Nachrichten, die es gibt (z.B. gefälscht, einseitig), aufzuklären und ihnen andererseits mit dem Spiel zu zeigen, dass sie mit ihrem Handeln im Internet einen Einfluss darauf haben, was und wie viel geteilt wird.
- **Fake News erkennen: Checkliste**
 1. Die Quelle: Wer ist die Quelle? Von wem stammt die Nachricht?
 2. Die Fakten: Wird die Nachricht von anderen seriösen Seiten bestätigt?
 3. Die Bilder: Was zeigt das Bild wirklich? Taucht es in anderen Kontexten auch auf?
 4. Die Aktualität: Wann wurde die Nachricht verbreitet? Steht ein Datum dabei?
 5. Bevor ihr teilt: Kann das wirklich stimmen? Prüft die Nachricht anhand der ersten vier Punkte.
- Kurz prüfen zählt sich aus: Forschung bestätigt, dass eine kurze Nachdenk-Pause, in der man reflektiert, ob diese Schlagzeile wirklich stimmt, dazu führt, dass Personen wesentlich weniger Fake News auf sozialen Medien teilen (Fazio, 2020).
- Video zu Fake News: https://www.youtube.com/watch?v=v6nQ_bq3xl4

ZU BERÜCKSICHTIGEN:

- Es ist wichtig, mit den Schüler*innen zu besprechen, was aus der Übung gelernt werden kann.
- Es ist außerdem sehr wichtig, den Inhalt der Nachrichten im Nachhinein mit den Schüler*innen zu besprechen, vor allem bezüglich Fake News und emotional aufwühlenden Inhalten. Es sollte klargestellt werden, welche der Kärtchen unwahre Informationen enthalten.
- Welche Kärtchen verwendet werden, sollte im Vorhinein immer an die Klasse angepasst werden.
- Diese Übung kann eventuell etwas laut und chaotisch werden. Es ist hilfreich im Vorhinein sicherzustellen, dass die Schüler*innen die Aufgabe gut verstehen.

Quellen:

- Capraro, V., & Celadin, T. (2022). „I think this news is accurate“: Endorsing accuracy decreases the sharing of fake news and increases the sharing of real news. *Personality & Social Psychology Bulletin*, 1461672221117691. <https://doi.org/10.1177/01461672221117691>
- Dizikes, P. (2018, März 8). Study: On Twitter, false news travels faster than true stories. *MIT News*. <https://news.mit.edu/2018/study-twitter-false-news-travels-faster-true-stories-0308>
- Fazio, L. (2020, 10 February). Pausing to consider why a headline is true or false can help reduce the sharing of false news. *Harvard Kennedy School Misinformation Review*. <https://misinforeview.hks.harvard.edu/article/pausing-reduce-false-news/>
- Hölig, S., Hasebrink, U., & Behre, J. (2020). *Reuters Institute Digital News Report 2020 – Ergebnisse für Deutschland (Bd. 50)*. Hans-Bredow-Institut. <https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/luegen-erkennen/index.html>
- Mogk, M. (2022, Jänner 19). Warum Fake News beliebter sind als die Wahrheit. *SWR3*. <https://www.swr3.de/aktuell/fake-news-check/faktencheck-fake-news-104.html>
- Van Dessel, P., Mertens, G., Smith, C. T., & De Houwer, J. (2017). The mere exposure instruction effect: Mere exposure instructions influence liking. *Experimental Psychology*, 64(5), 299–314. <https://doi.org/10.1027/1618-3169/a000376>

Potenzielle Inhalte auf den Karten

- Diese Inhalte sind Vorschläge. Sie müssen eventuell je nach Alter und Jahr angepasst werden. Natürlich können die Inhalte auch veralten und sind vielleicht nicht mehr aktuell (Stand November 2022).
- Manche der Inhalte sind absichtlich provokativ. Hier gilt es abzuwägen, ob das für die spezifische Schulklasse angebracht ist, oder ob man manche Inhalte verändern/nicht nutzen will. Derartige Inhalte sollten im Nachhinein besprochen und geklärt werden.
- Es gibt hier insgesamt 60 Karten, je 18 neutrale, 18 Fake News, 18 negative, 18 positive. Somit kann in einer Schulklasse mit 30 Schüler*innen jeder 2 Nachrichten bekommen. (Als Alternative wäre es auch möglich, jede Karte zwei Mal zu verwenden, schließlich gibt es Nachrichten auf sozialen Medien manchmal auch öfters. Dann bräuchte man nur die Hälfte der Aussagen.)
- Alle Inhalte entsprechen der Wahrheit, außer die Inhalte auf den Fake News Karten.

Neutrale Inhalte:

Die Stechmücke ist für den Menschen das gefährlichste Tier der Welt.	Heute scheint die Sonne.	Österreich hat rund 9 Millionen Einwohner*innen.	Wien ist neunmal zur lebenswertesten Stadt gekürt worden.
The Beatles haben die meisten Tonträger verkauft.	Angela Merkel war 16 Jahre Bundeskanzlerin der Bundesrepublik Deutschland.	Facebook, WhatsApp & Instagram gehören alle einem Unternehmen.	Die Stadt Tokio ist die bevölkerungsreichste Stadt der Welt.
2021 gab es 1,04 Milliarden Nutzer*innen auf Instagram.	Charli D'amelio ist die berühmteste Tik-Tokerin der Welt.	Es gibt über 4000 Playstation-Spiele.	Das Internet gibt es seit 1990.

Laut einer Studie greift man 84-mal am Tag zum Handy.

Es gibt ungefähr 4.420 Städte auf der Welt.

Auf der Welt gibt es ungefähr 800 Hunderassen.

Fake News:

Der Papst unterstützte Donald Trump im Wahlkampf.

Eine schwedische Studie zeigt, dass der Impfstoff COVID-19 von Pfizer die DNA der Empfänger*innen verändert.

Mann in China verklagt seine Frau, weil sie ihm hässliche Kinder geboren hat.

Bibis Beauty Palace hatte schon einmal eine Affäre.

Merkel hofft auf 12 Millionen Einwanderer*innen

Der Schauspieler Morgan Freeman ist tot.

Impfstoffe gegen COVID-19 sind nicht sicher, weil sie zu schnell entwickelt wurden.

Der Linkin Park Sänger Chester Bennington wurde ermordet.

Corona Impfstoffe beeinflussen die Fruchtbarkeit.

Prinzessin Diana hatte eine Affäre.

Dagi Bee ist wieder schwanger.

Eine Ministerin möchte, dass Witwen weniger Geld bekommen.

6 Flüchtlinge
schlagen junges
Mädchen brutal
nieder.

Du kannst eine
Fremdsprache in 30
Tagen erlernen.

Flüchtlinge sind
krimineller als der
Rest der
Bevölkerung.

Negative Nachrichten:

In Österreich
verdienen Frauen
ein Fünftel weniger
als Männer.

Im Jahr 2021 gab es
weltweit 73
Haiangriffe.

40% der LGBTQI*
Menschen erleben
Diskriminierungen
in der
Öffentlichkeit.

Wer in Indonesien
eine Abtreibung
durchführen lässt,
muss 10 Jahre ins
Gefängnis.

In 15 Ländern
weltweit droht für
Homosexuelle die
Todesstrafe.

Weltweit arbeiten
160 Millionen
Kinder.

Männern im Iran ist
es erlaubt, ihre
Ehefrauen zu
vergewaltigen.

Extreme Unwetter
zwangen im Jahr
2021 30 Millionen
Menschen in die
Flucht.

Allein in 2021 gab
es 355
Kriege/Konflikte.

49% der Deutschen
glauben an die
Existenz
menschlicher
Rassen.

380 Kinder sind
bereits beim
russisch-
ukrainischen Krieg
umgekommen.

Alle 10 Sekunden
stirbt ein Kind an
Hunger.

10 Millionen Hunde
werden in
Südostasien jährlich
geschlachtet.

Bis September 2022
gab es 6,5 Millionen
Todesopfer
aufgrund von Covid
19.

200.000 Kälber
werden jährlich
illegal getötet.

Positive Nachrichten:

Die
Kindersterblichkeit
ist in den letzten
200 Jahren um 36%
zurück gegangen.

142 Länder haben
die Todesstrafe per
Gesetz oder Praxis
abgeschafft.

90% der Mädchen
werden weltweit
eingeschult.

Seit 2005 ist die
Zahl der durch AIDS
verursachten
Todesfälle um 40%
gesunken.

In den letzten 40
Jahren hat sich der
Anteil der
einjährigen Kinder,
die mindestens eine
Impfung
bekommen,
vervierfacht.

Seit 1977 dürfen
Frauen ohne
Erlaubnis des
Mannes in
Deutschland
arbeiten.

92,1% der Welt
verfügen über
einen
allgemeinbildenden
Schulabschluss.

Seit über 100
Jahren dürfen
Frauen in
Österreich wählen.

Seit 1970 hat sich
die Anzahl
unterernährter
Menschen mehr als
halbiert.

1816 lebten nur 1%
der Menschen in
einer Demokratie,
heute sind es 56%.

Deutschlands Anteil
am weltweiten CO²-
Ausstoß hat sich
seit 1990 halbiert.

Es gibt nur noch 3
Länder weltweit, in
denen
Zwangsarbeit legal
ist.

Seit 1.1.2019
dürfen
Homosexuelle in
Österreich
standesamtlich
heiraten.

Afrikanische
Regenwälder sind
widerstandsfähiger
als gedacht.

Deutschland
verbietet Kunststoff
Einweg-Produkte.