Medien- und Lesekompetenz im digitalen Kontext

Theorie und Praxis für die Ganztagsschule

MATHILDE NIEHAUS I HEIKE MARIA SCHÜTZ I VOLKER TITEL

Bedeutet die immer häufiger bereits von Kindern praktizierte Online-Kommunikation das Ende der Schriftkultur? Trägt nicht gerade die Digitalisierung dazu bei, dass Kinder und Jugendliche kaum noch lesen? Es bedarf keiner umfangreichen Studien, um die Allgegenwart namentlich der Smartphones als prägend anzusehen. Und wenn es mal nicht das Smartphone ist, dann ist es das Tablet, der Laptop, der PC – und darüber hinaus vernetzt immer mehr das so genannte ›Internet der Dinge‹ alles, was irgendwie strombetrieben unsere Lebenswelt bereichert.

Eine solche Skepsis ist nicht rundweg von der Hand zu weisen, denn in der Tat belegen auch empirische Erhebungen – etwa die seit 1998 vom medienpädagogischen Forschungsverbund Südwest durchgeführten KIM- und JIM-Studien –, dass digitale Medien immer mehr und in immer früheren Jahren das Freizeitverhalten unserer Kinder bestimmen. Und ja, dies geht zu Lasten anderer, eben analoger Betätigungen. Darüber hinaus ist ›Digitale Bildung‹ zum derzeit größten bildungspolitischen Schlagwort geworden: Studium, Berufsbildung, weiterführende und Grundschulen, sogar bereits Kindergärten werden mit der Forderung nach mehr digitaler Ausstattung konfrontiert.

Die Diskussionen über diese Entwicklung werden kontrovers geführt. Ein Gutachten des ›Aktionsrates Bildung‹, dem namhafte Wissenschaftler unterschiedlicher Disziplinen angehören, hat die Fronten treffend beschrieben:

Es gibt die medieneuphorische Grundhaltung, deren Vertreter die ökonomischen und lebenspraktischen Vorteile digitaler Technologien mit Vehemenz begrüßen.

Auf der anderen Seite positioniert sich die kulturpessimistische Grundhaltung, deren Protagonisten vor allem auf die Gefahren hinweisen. Schon der Gebrauch von digitalen Medien an sich berge, und zwar je jünger die Nutzer sind, desto erheblicher, das Risiko mentaler und kognitiver Beeinträchtigungen.

Mittendrin eine diffuse Mehrheitsmeinung, die moderater mit dem Thema umzugehen versucht. Man kann diese Meinung, wie die Gutachter des Aktionsrates es tun, wohlwollend als kritisch-optimistische Grundhaltung bezeichnen. Die Chancen werden von dieser Haltung aus sehr wohl gesehen, aber auch die Gefahren. Eine Unsicherheit bleibt dabei: Wie kann es gelingen, Kinder und Jugendliche im Kontext des Digitalen mit einer möglichst stabilen Kompetenz im Umgang mit Medien – analogen und digitalen – auszustatten?

Ein von der Akademie für Ganztagsschulpädagogik veranstalteter Salon widmete sich dieser immer wichtiger werdenden Frage der Medienerziehung und Leseförderung anhand konkreter Projekte für die Ganztagsschule. Die Forchheimer Stadtbücherei bot hierfür als Veranstaltungsort ideale Voraussetzungen: An Thementischen konnten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Salons nacheinander drei Projektideen kennenlernen.

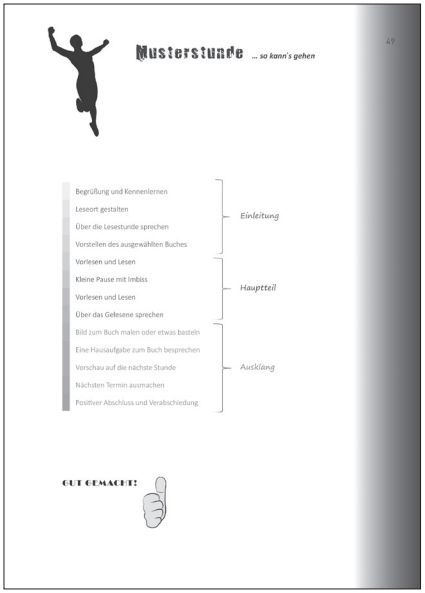
fun-reader – Jugendlesepaten an Schulen

Lesende Kinder werden gebildete Erwachsene – dies ist die Maxime für das Projekt fun-reader – Jugendlesepaten an Schulen. Seit sieben Jahren wird das Projekt, entwickelt in der Ganztagsschule Gräfenberg, in Zusammenarbeit mit den örtlichen Büchereien und Schulbibliotheken an verschiedenen Schul(art)en erfolgreich durchgeführt. Dabei gibt es verschiedene Modelle, z.B. Kooperationen mit Grundschulen oder Kindertagesstätten (externe Modelle) oder die Durchführung intern in der Schule selbst.

Idee

Ausgangspunkt der Überlegungen zur Projektkonzeption war der Wunsch, die Entwicklung und Installation eines finanzierbaren Tutorensystems für alle Schulformen zur individuellen Leseförderung zu schaffen, das folgende Faktoren berücksichtigt:

- Partizipation aller Partner
- unterrichtsbegleitende Durchführbarkeit (Etablierung im Ganztag mit Verknüpfung zur Fachschaft Deutsch und damit zum Unterricht)
- Beschäftigung mit Literatur multimedial
- Leseteams mit je einem fun-reader und einem Lesekind
- Lesekinder werden später selbst fun-reader

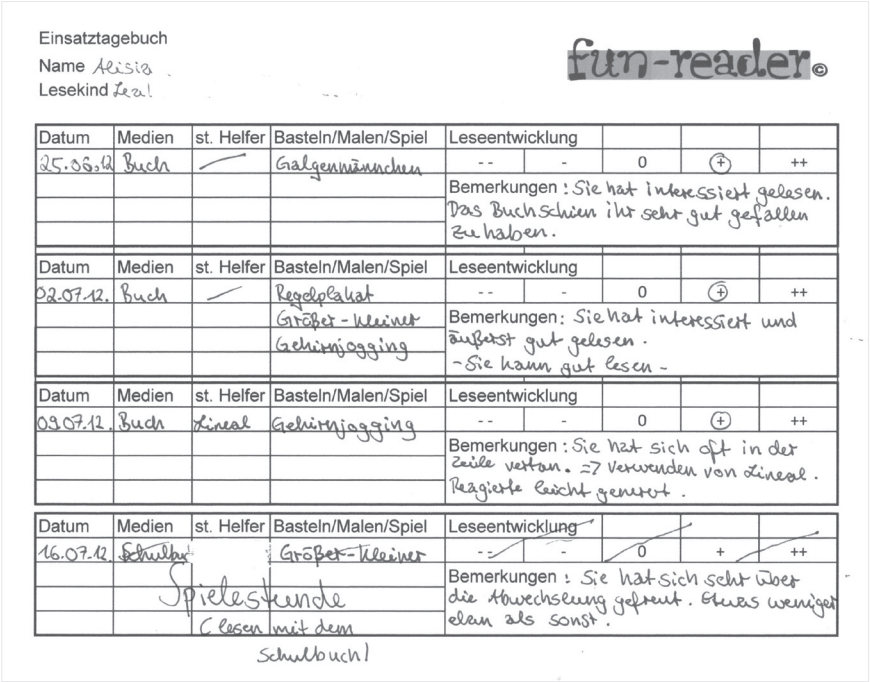


Umsetzung

Am Beginn steht die Akquise von Schülerinnen und Schülern, die Lesepaten an der Schule werden möchten. Daran schließt sich deren Ausbildung an, die in vier Einheiten stattfindet. Hierdurch bekommen die zukünftigen Lesepatinne/Lesepaten das Rüstzeug an die Hand, um als fun-reader zu fungieren. Für die Ausbildung zum fun-reader wurde ein praxisorientiertes Ausbildungsprogramm entwickelt, das verschiedene Aspekte des Lesens und Vorlesens sowie pädagogische Grundkenntnisse für die Lesestunden mit Kindern beleuchtet.

Nach der erfolgreich absolvierten Ausbildung zum fun-reader finden die praktischen Lesestunden statt. Lesepatinnen/Lesepaten und Lesekinder bilden Leseteams, lernen sich kennen, tauschten sich über Hobbies, Literatur usw. aus und treffen sich einmal in der Woche während der Ganztagsschulzeiten, um sich gemeinsam mit dem Lesen und Literatur zu beschäftigen.

Damit bei der Durchführung eine gute Atmosphäre entsteht, sollten geeignete Räume mit Leseecken in ausreichender Zahl vorhanden sein. Um Konzentration und Miteinander zu fördern sowie die Stunde zu beleben und aufzulockern, ist es sinnvoll, die Lesephasen durch kurze Pausen zu unterbrechen. Diese Pausen werden genutzt, um miteinander zu plaudern, sich zu bewegen oder zu spielen.



Einsatztagebuch
Name Alisia
Lesekind Lea!

fun-reader©

Datum	Medien	st. Helfer	Basteln/Malen/Spiel	Leseentwicklung				
25.06.12	Buch	—	Galgenmännchen	--	-	0	+	++
				Bemerkungen: Sie hat interessiert gelesen. Das Buch schien ihr sehr gut gefallen zu haben.				

Datum	Medien	st. Helfer	Basteln/Malen/Spiel	Leseentwicklung				
02.07.12.	Buch	—	Regelplakat Größer-kleiner Gehirnjogging	--	-	0	+	++
				Bemerkungen: Sie hat interessiert und äußerst gut gelesen. -Sie kann gut lesen-				

Datum	Medien	st. Helfer	Basteln/Malen/Spiel	Leseentwicklung				
09.07.12.	Buch	Lineal	Gehirnjogging	--	-	0	+	++
				Bemerkungen: Sie hat sich oft in der Zeile verlan. => Verwenden von Lineal. Reagierte leicht genervt.				

Datum	Medien	st. Helfer	Basteln/Malen/Spiel	Leseentwicklung				
16.07.12.	~~Schulbuch~~ Spielestunde (lesen mit dem Schulbuch)		Größer-kleiner	--	-	0	+	++
				Bemerkungen: Sie hat sich sehr über die Abwechselung gefreut. Etwas weniger eben als sonst.				

Fazit

Das fun-reader Projekt hat viele positive Wirkungen. Gerade in den vergangenen beiden Jahren konnten durch das Projekt auch viele aus Krisengebieten geflüchtete Kinder und Jugendliche profitieren. Mit Unterstützung der Lesepatinnen und Lesepaten erhielten sie in spielerischer Form Kenntnisse der deutschen Sprache und Kultur.

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Salons konnten sich über Zielstellungen, Konzeption, Handhabung und die positive Bilanz des Projektes informieren und resümierten, dass das Projekt weit über die gewünschte Leseförderung hinausgeht und durch die Verantwortungsübernahme in hohem Maße soziales Lernen stattfindet.

Die Lesepatinnen und –paten führen ein Lesetagebuch über die verwendete Lektüre, die zusätzlich eingesetzten Hilfsmittel, genannt ›Stille Helfer‹, und die Entwicklung der Lesekompetenz der Lesekinder.

Rolle der pädagogischen Fachkraft

Bei der Durchführung des Projektes kommt den projektleitenden Pädagoginnen und Pädagogen eine besondere Rolle zu. Sie betreuen die Teams, versorgen fun-reader mit Literatur und kümmern sich auch um spezielle Wünsche im Zusammenhang mit den Lesestunden. Außerdem können sie im Einzelfall zielgerichtet eingreifen, Probleme behandeln oder Impulse geben.

Da die Treffen und Lesestunden einmal wöchentlich stattfinden, ist eine hohe Kontinuität gegeben, so dass eine wertschätzende Beziehung in den Teams aufgebaut werden kann.

Das Selbstwertgefühl der Lesepaten, die sich hin und wieder als kleine Pädagogen sehen, wächst, aber auch deren Verständnis für die Lehrer. Regelmäßig werden fun-reader Konferenzen abgehalten, in denen sich die Paten austauschen und sich gegenseitig unterstützen können.

Als Belohnung und weiteres Bildungsangebot werden für die fun-reader jährliche kostenlose Fahrten zur Leipziger Buchmesse angeboten.

Mein Buch, dein Buch – ein Klasse(n)buch

Förderung in der Ganztagsschule gelingt dann am besten, wenn Schülerinnen und Schüler sich mit Interesse an den Themen beteiligen und sie intrinsisch motiviert und neugierig mitarbeiten.

Für die Leseförderung bei Kindern und Jugendlichen – sicherlich eine der grundlegendsten Aufgaben der Bildung im aktuellen multimedialen Kontext – gilt das in besonderem Maße. Kann sie doch gerade in der Ganztagsschule die Brücke zum Unterricht in den verschiedenen Fächern darstellen, vor allem zu den Deutschstunden.

Der Schatz in Kopf und Herz

Nähert man sich im klassischen Deutschunterricht meist über die Grammatik und Rechtschreibung der deutschen Sprache – und deren Nivellierung für die Leistungsziele der jeweiligen Klassenstufen, kann durch Lesesozialisations-Projekte in der Ganztagsschule ein erweiterter Ansatz, nämlich der, dem ›Schatz in Kopf und Herz‹ nachzuspüren, verfolgt werden.

Neben Projekten wie *Poetry Slam*, *fun-reader* und weiteren innovativen Leseförderprojekten ist das Schreiben eines gemeinsamen Buches eine wertvolle und flexible Möglichkeit – und auch Herausforderung – für das Heben der literarischen Schätze unserer Kinder und Jugendlichen.

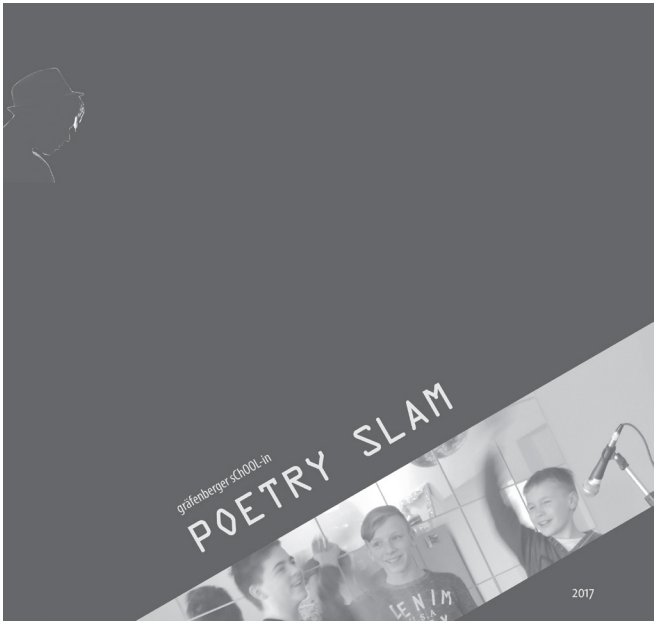
In Zeiten moderner Medien schreiben unsere Kinder in ihrer Freizeit über Smartphone & Co. mehr, als wir vermuten. Und: sie lesen! Nicht direkt so wie noch vor 50 Jahren in Büchern und Zeitschriften, aber dennoch wird gelesen. Was man beobachten kann, ist ein Grundrespekt vor Büchern und die Tatsache, dass die meisten Kinder das Lesen hauptsächlich mit dem Medium Buch erlernen.

Das Projekt: Mein Buch, dein Buch – ein Klasse(n)buch

Ein Buch zu schreiben ist für viele Menschen auch heute noch ein großer Traum. Wie entsteht ein Buch? Wie kommen die Bilder in das Buch? Welche Berufe sind beteiligt, wenn es darum geht, ein Buch auf den Markt zu bringen? Wer bekommt wie viel Geld vom Verkaufspreis? Welche Medien werden dazu verwendet?

Mit diesen und vielen anderen Fragen beschäftigen sich die Jungautorinnen und Jungautoren in diesem Projekt. Aber nicht nur das – gemeinsam in der Ganztagsgruppe schreiben die Beteiligten ein Buch. Alle Schülerinnen und Schüler der Gruppe verfassen eine eigene Geschichte, zeichnen und malen Bilder dazu oder reichen Fotografien für das Buch ein.

Gemeinsam wird Korrektur gelesen und die Auswahl der Bilder getroffen. Zum Schluss werden das Layout, die Umschlagseiten und der Klappentext entworfen, bevor das fertige Manuskript beim Verlag eingereicht werden kann.



Publikation
POETRY SLAM
Ein Gräfenberger
Ganztags-Projekt 2017

Flexibel und kreativ

Was das Projekt auszeichnet ist nicht nur die Kreativität, mit der die Schülerinnen und Schüler an das Schreiben herangeführt werden können. Wichtig ist auch die flexibel gestaltete Prozesssteuerung, die exakt auf die Bedürfnisse und Möglichkeiten der einzelnen Schülergruppen oder -klassen abgestimmt werden kann.

Von einer selbst ausgedruckten und vervielfältigten Broschüre bis hin zum gedruckten Buch mit ISBN-Nummer ist alles möglich, in jedem Fall jedoch sehen die Beteiligten ein nachhaltiges Ergebnis.

Verschiedene Formate sind denkbar, je nachdem, was die Schülergruppe bzw. der Pädagoge oder die Pädagogin plant. Comics sind bereits ab der 1. Jahrgangsstufe bis zum P-Seminar an Gymnasien möglich. Märchen, Gedichte, Erlebniserzählungen oder ein Drehbuch zu einem lustigen Theaterstück, all dies ist umsetzbar.

© Papierfresserchen Verlag

Selbst konzipiertes, geschriebenes und gestaltetes Buch einer 8. Klasse

Ziele

Mit einem Klassen(n)buch können verschiedene Ziele und Schwerpunkte verfolgt werden:

- Auseinandersetzung mit sich und der Welt
- Brücke zu unterrichtlichen Themen
- Multimedialer Ansatz mit Training in den PC-Programmen
- Beschäftigung mit Literatur und deutscher Sprache
- Förderung von Teamarbeit und zielorientiertem Arbeiten
- Stärkung des Selbstwertgefühls
- Partizipation und wertschätzende Kommunikation
- Kreativität
- Projektorientiertes Planen, Durchführen und Bewerten
- Kennenlernen von Berufen und einschlägigen Branchen

Umsetzung

Das Vorhaben kann in verschiedenen Dimensionen durchgeführt werden, je nachdem, wie tief in die Entstehung eines Buches bis hin zum Kennenlernen eines Verlages durch eine Exkursion eingestiegen werden soll.
Grundsätzlich kann das Buchprojekt in folgenden Schritten entstehen:

1. Motivation und Themendiskussion
2. Auswahl der Themen/Geschichten
3. Schreiben (auch digital)
4. Illustrieren
5. Besprechung, Sichtung, Korrekturen
6. Zusammenstellen (digital)
7. Layout-Diskussion und Entscheidung
8. Schlussbesprechung
9. Druckfahne erstellen
10. Option: Einreichung beim Verlag

Fazit

Die Teilnehmer konnten sich über bereits entstandene Bücher informieren. Besonders die Chancen, die dieses Lese- und Literaturprojekt bietet, wurden hervorgehoben. Durch die Flexibilität und die Modifikationsmöglichkeiten ist das Projekt Mein Buch – Dein Buch, ein Klasse(n)buch leicht auf die jeweilige Ganztagsschule übertragbar. Als Brücke zum Unterricht lassen sich Themen, die Schülerinnen und Schüler bewegen und einen Lebensbezug

haben, entweder fächerübergreifend oder fächerspezifisch verbinden. Die größte Chance dabei ist, Motivation und Interesse der jungen Autorengruppe zu wecken und für Bildungsinhalte mit Lebensbezug nachhaltig zu nutzen.

Fake-News. Mit Medienkompetenz Falschmeldungen erkennen

Natürlich gab es schon immer falsche Meldungen in unterschiedlichen Publikationen – der Begriff ›Zeitungsente‹ ist schon für das 19. Jahrhundert belegt, und auch Radio und Fernsehen sind nicht frei von bewussten und irrtümlichen Fehlern. Mit dem Internet aber und den immer vielfältiger werdenden Möglichkeiten des Publizierens erhält das Thema ›Fake News‹ eine deutlich größere Brisanz.

Das Problem

Unter ›Fake-News‹ werden absichtlich falsch oder verfälscht und publizierte Informationen verstanden. Deren Verbreitung im Internet ist nicht nur durch die wachsende Zahl problematisch. Insbesondere die ›Sozialen Netzwerke‹ sind dadurch gekennzeichnet, dass zumeist redaktionelle Instanzen fehlen, die Nachrichten vor der Veröffentlichung prüfen. Hinzu kommt, nicht nur bei Kindern und Jugendlichen, die Praxis vieler User, besonders solche Posts zu verfolgen, die aus Umgebungen stammen, die eigene Meinungen und Standpunkte bestätigen. Solche so genannten ›Echo-Kammern‹ können das Problem der Fake-News noch verstärken, da es hier kaum ausgewogene Berichte gibt.

Varianten und Motive

Warum setzen Menschen falsche Informationen in die Welt? Zweifellos sind die Motive hier so zahlreich, wie generell im Leben; in der Online-Kommunikation wird das Ausleben dieser Motive durch die tatsächliche oder zumindest empfundene Anonymität erleichtert. Individuelle Angriffe, die in den Bereich von ›Cyber-Mobbing‹ gehen, das Stören von Online-Diskussionen durch ›Trolle‹ (User, die gezielt emotional provozierende Beiträge veröffentlichen) oder die Belästigung durch ›Griefer‹ (User, die absichtlich Regeln verletzen oder Plots verraten) – dies sind Beispiele vorwiegend persönlicher Motivlagen, die auch bei der Veröffentlichung von Fake-News eine Rolle spielen. Hier werden Nachrichten entweder komplett falsch erfunden oder durch Verkürzung falsch wiedergeben oder durch Verändern des Kontextes verfälscht. Manchmal werden ursprünglich als Scherz gedachte Meldungen als wahr weiterverbreitet (dieses Phänomen wird als ›Hoax‹ bezeichnet). Eine in letzter Zeit stark zunehmende Variante von Fake-News sind so genannte ›Social Bots‹: Hierbei werden Postings z.T. massenhaft durch Computer generiert, wodurch z.B. bei Online-Foren bestimmte Meinungen überwiegen und eine Stimmungslage suggerieren, die es in Wirklichkeit nicht gibt. Mehr und mehr werden solche Aktivitäten durch politische Motive bestimmt. Die Einflussnahme auf Wahlkämpfe sind ein Beispiel dafür. Daneben spielen auch ökonomische Motive eine Rolle, etwa wenn reißerische Fake-News-Überschriften zu so genanntem ›Clickbaiting‹, dem massenhaften Anklicken bestimmter Websites führen sollen.

Die Herausforderung

Kinder und Jugendliche informieren sich in zunehmenden Maße über Online-Plattformen bzw. Soziale Netzwerke. Wenig sinnvoll ist es, dies zu verbieten oder drastisch einzuschränken. Ziel der Medienziehung sollte es auch in dieser Frage sein, einen kritischen, eigenverantwortlichen Umgang mit Informationen aus dem Internet zu ermöglichen.

Projektbausteine

Während des Salons wurden mehrere Projektbausteine vorgestellt, die im Rahmen der Ganztagsschule genutzt werden können – von einmaligen Diskussionsrunden bis hin zu Themenwochen, in denen mehrere Elemente miteinander verbunden werden können.

Die BIB-Strategie

Der Umgang mit Online-Medien sollte Kindern und Jugendlichen nicht als ›Gefahrenfeld‹ präsentiert werden, auf dem allenthalben Ungemach droht.

Die Akademie für Ganztagsschulpädagogik hat unter dem Namen ›BIB-Strategie‹ ein Modell entwickelt, das entsprechend angepasst sowohl in Grund- als auch in weiterführenden Schulen für ein Projekt genutzt werden kann.

Als zeitlicher Rahmen können hier zwei Monate mit etwa acht einstündigen Treffen (z.B. einmal pro Woche) geplant werden; günstig ist eine Gruppengröße von ca. 10 Schülerinnen und Schülern. Im Stuhlkreis (oder auf dem Boden sitzend) sollen reihum alle Schülerinnen und Schüler von einer Internetnutzung berichten – ein Video, ein Spiel, ein Infoportal etc. Diese Dinge werden protokolliert. Bei jedem Treffen darf eine(r) das Protokoll führen.

Dann wird beschlossen, in den nächsten Wochen die ›BIB-Strategie‹ auszuprobieren: *Begründen, Identifizieren, Bewerten*. Warum wurde die Internetseite, das Video etc. benutzt? Auch dies wird gleich protokolliert.

Beim nächsten Treffen werden die Begründungen besprochen und genauer erklärt. Beim Identifizieren geht es um die Frage, wer der Urheber dessen ist, was man gesehen hat.

Bei einem weiteren Treffen wird dafür gemeinsam ein Erhebungsbogen erarbeitet: Was möchte man alles über den Urheber in Erfahrung bringen?

Bis zum nächsten Treffen werden von allen die Informationen darüber so gut es geht beschafft, dann wird ausgewertet: Es geht um die Informationen selbst, aber auch darum, wie man recherchiert hat und auch, ob es leicht oder schwer war, etwas über die Urheber zu erfahren.

Ähnlich geht es weiter: Die Bewertung folgt: Wie erfolgreich war der Mediengebrauch (z.B.: Hat man sich wirklich amüsiert? Hat man die gesuchten Infos erhalten?). Für die Bewertung kann ein weiterer Erhebungsbogen erarbeitet werden – Inhalt, Kosten, Usability spielen hier eine Rolle.

Beim Projektabschluss wird resümiert und evtl. ein ›BIB-Strategie‹-Plakat gestaltet … daraus kann auch ein Folgeprojekt werden … warum nicht sogar einen ›BIB-Strategie‹-Film drehen? Oder ein Klasse(n)buch schreiben und gestalten?

→ Eine ausführlichere Vorstellung der BIB-Strategie befindet sich in: Volker Titel: Medienerziehung. Bd. 2.4 der Reihe FPG-Studienhefte. Hiltpoltstein 2017, S. 59–62 sowie zusammengefasst in Extended Education. Magazin der Akademie für Ganztagsschulpädagogik 1/2019, S. 17.

Fake-News-Experten

Dieses Projekt kann z.B. einen Monat lang mit etwa vier einstündigen Treffen (z.B. einmal pro Woche) geplant werden; günstig ist eine Gruppengröße von ca. 10 Schülerinnen und Schülern, die als Expertinnen und Experten gefragt sind.

Los geht's mit einer Talkrunde: Was eigentlich sind Fake-News? Online können z.B. die Begriffe ›Trolle‹, ›Griefer‹, ›Hoax‹, ›Social Bots‹ recherchiert werden.

Beim nächsten Treffen geht es darum, wie sich Fake-News erkennen lassen. Sehr gut kann dafür die Plattform der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz: www.klicksafe genutzt werden.

Danach geht es an den Kompetenztest: Zwei Teams werden gebildet, die gegeneinander antreten – beim FakeFinder, einem Online-Spiel des Süddeutschen Rundfunks (www.swrfakefinder.de).

Beim Projektabschluss wird resümiert und evtl. auch hier ein Plakat oder gar ein Buch gestaltet … daraus kann wiederum ein Folgeprojekt werden. Möglich ist es, ein Spiel zu entwickeln (vgl. Folgeseite).

FÜNF ARTEN VON FAKE-VIDEOS

Falscher Kontext

Wenn ein Video angeblich einen Schusswechsel in einem aktuellen Kriegsgebiet zeigt, in Wirklichkeit jedoch mehrere Jahre alt ist und an einem anderen Ort als angegeben stattfand, dann wurde es aus dem Zusammenhang (dem Kontext) gerissen.

Verkürzung

Das Video aus Hamburg zeigt friedliche Demonstranten beim G20-Gipfel und direkt im Anschluss die gewaltvoll einschreitende Polizei, lässt aber den Teil aus, bei dem Demonstranten eskalieren. Hierbei führt ein verkürztes Video dazu, dass ein falsches Bild von dem Einschreiten der Polizei entsteht.

Effekte und Bearbeitungen

Ein Löwe greift eine hinter einem anderen Löwen posierende Jägerin an. Das Video wird scheinbar von einem anderen Jäger gefilmt. Dieses Video wurde von einer Firma produziert und besteht aus einer Montage mehrerer Elemente. Die Frau war niemals zusammen mit einem Löwen an einem Ort.

Facial Reenactment

Es ist inzwischen möglich, einem Politiker andere Worte in den Mund zu legen und das Video echt wirken zu lassen. Dazu braucht man nur ein Original-Video eines Politikers, einen anderen Menschen, der sein Gesicht beim Reden abfilmen lässt und ein entsprechendes Programm, das beides kombiniert. Diese Technik ist noch nicht ganz ausgereift und daher noch nicht für jeden einfach umzusetzen, aber die Entwicklung schreitet stark voran.

Satire

Ein Video mit angeblichen Nachrichten. In Wirklichkeiten gehört das Nachrichtenmagazin jedoch zu einer Satire-Seite, deren Inhalte ironisch, ausgedacht oder übertrieben sind.

Quelle: www.handysektor.de (Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs)

Fake-News-Checker

Die Projektgruppe plant, ein Spiel zu entwickeln: ›Fake-News-Checker‹. Ergebnisform, Dauer, Rhythmus und Aufgabenverteilung hängen von den Ressourcen und dem Ehrgeiz der Gruppe ab.

Gesammelt werden zunächst Ideen, wie Fake-News entlarvt werden können:

- Was ist über den Urheber bekannt?
- Was ist über die Internetseite bekannt, über die der Content verbreitet wird?
- Ist die Quelle der Information nachvollziehbar angegeben?
- Könnten Bilder manipuliert sein?
- Passt der Inhalt zur Überschrift?
- Berichten auch andere darüber?
- Ist die Nachricht plausibel?
- …

Diese Ideen kann man einzeln auf zu bastelnde ›Checker-Spielkarten‹ bringen. Dann werden andere (größere) Karten hergestellt, auf denen z.T. richtige Nachrichten enthalten sind, z.T. Fake-News (entweder selbst ausdenken oder z.B. von *www. Handysektor.de* oder *www.swrfakefinder.de* nutzen).

Die Spieler von ›Fake-News-Checker‹ müssen die Nachrichten anhand der ›Checker-Spielkarten‹ bewerten. Genauere Spielregeln werden von der Projektgruppe festgelegt. Kann man aus der Idee ein Computerspiel machen? Fragen Sie Ihren Informatiklehrer …

Resümee

Der Salon im Rahmen des 6. Bayerischen Ganztagsschulkongresses hat gezeigt, wie aktuell die Themen Leseförderung und Medienerziehung im Kontext der Digitalisierung sind. Projekte, die Kinder und Jugendliche motivieren, sich aktiv und eigenverantwortlich insbesondere mit Schriftkommunikation zu beschäftigen, können nachhaltig dazu beitragen, Medienkompetenz zu entwickeln.

Weitere Informationen und Hilfestellungen zur Durchführung der Projekte gibt es über die Akademie für Ganztagsschulpädagogik.

Mathilde Niehaus ist Fachpädagogin für Ganztagsschulen am Schulzentrum Gräfenberg

Heike Maria Schütz ist 1. Vorsitzende der Akademie für Ganztagsschulpädagogik

Dr. Volker Titel ist Wissenschaftlicher Leiter der Akademie für Ganztagsschulpädagogik

www.afg-im-netz.de