



Durchschaut! Absichten & Akteur*innen von Desinformation

Unterrichtsvorschlag (45 min)



Hintergrund:

Das Internet ermöglicht es verschiedenen Akteur*innen durch gezielte Desinformationskampagnen weltweit politischen und wirtschaftlichen Einfluss zu nehmen, Bevölkerungen zu manipulieren oder zu ängstigen, Misstrauen zu sähen, Demokratien zu gefährden und den Weg zu Hass und Polarisierung zu ebnet. Für Schüler*innen ist es wichtig zu erkennen, dass Desinformation gezielt von Menschen gemacht wird, die eine bestimmte Absicht verfolgen und diese sowie sich selbst verschleiern. Ein wichtiger Aspekt der Medienkompetenz ist es, sich vor Desinformation und deren schädlicher Wirkung zu schützen. Darum ist es wichtig die Absichten hinter Desinformation zu erkennen und die Akteur*innen dahinter zu durchschauen.

Schlagwörter:	Desinformation, Manipulation, politische und wirtschaftliche Akteur*innen, Influencer, Trolle, Verschwörungsfanatiker*innen, radikale Gruppen, kontroverse Themen, Schlagzeilen, Kampagnen
Fächer:	Fächerübergreifend anwendbar
Lernziel im Fach:	Erkennen von irreführender (Des-)Information bzgl. des gewählten Themas
Medienkompetenz:	Reflexion über Absichten und Akteur*innen hinter Desinformation; Kritisches Denken und Identifizieren von Manipulation
Zielgruppe:	Sekundarstufe II
Material:	Rollenkarten; Lehrkraft-Vorlage zur Auswahl des Auslösers; Farbige Karten / Marker oder digitales Tool für kollaboratives Visualisieren
Technik:	Laptop und Projektor WiFi und Smartphones der Schüler*innen (bei kollaborativem Visualisieren)



VORBEREITUNG FÜR DIE EINBETTUNG IM FACHUNTERRICHT

1	Wahl des Themas	
	Welches Thema aus dem Fachunterricht birgt kontroverse politische, wirtschaftliche oder soziale Komponenten und ist von Desinformation betroffen? In der Übersicht im Anhang finden Sie typische von Desinformation betroffene Bereiche und Ereignisse.	
2	Finden des Auslösers	
	Welcher (fiktive) politische Beschluss einer Regierung oder welches (fiktive) gesellschaftliche Ereignis könnte Desinformation durch verschiedene politische, gesellschaftliche und wirtschaftliche Akteur*innen zu Ihrem Thema auslösen?	
	Auslöser von Desinformation:	<input type="checkbox"/> Regierungsbeschluss <input type="checkbox"/> Gesellschaftliches Ereignis
3	Auswahl der Rollen zu den Akteur*innen & Absichten hinter Desinformation	
	Welche möglichen Akteur*innen kommen für das gewählte Thema als Auslöser von Desinformation in Frage? Welche Rollen werden die Schüler*innen im Rollenspiel vorbereiten und spielen? Ergänzen Sie bei Bedarf weitere Rollen. Wählen Sie für Ihre Klasse 4-5 Rollen aus.	
	Politische Akteur*innen Mögliche Absicht: Macht und Einfluss	Influencer Mögliche Absicht: Wirtschaftliche Vorteile
	Mediale Akteur*innen Mögliche Absicht: Öffentliche Meinung lenken	Verschwörungsfanatiker*innen Mögliche Absicht: Vertrauen manipulieren
	Trolle Mögliche Absicht: Verwirrung erzeugen	Radikale Gruppe Mögliche Absicht: Gesellschaftliche Spaltung
4	Beispiel für eine Desinformation-Schlagzeile vorbereiten	
	Überlegen Sie sich ein Beispiel für eine Desinformations-Schlagzeile, die sie verwenden wollen, um den Schüler*innen das Rollenspiel zu erläutern.	
	Schlagzeile	



5 Vorbereiten der Visualisierung der Schlagzeilen

Überlegen Sie sich eine geeignete Visualisierung für die Gruppen im Rollenspiel und bereiten Sie diese vor. Zum Beispiel mittels farbiger Karten (offline) oder mittels kollaborativen digitalen Tools wie z.B. padlet (<https://padlet.com>). Hier werden Farbkodierung für die Gruppen ermöglicht und verschiedene Darstellungen, zum Beispiel den Stream (siehe Abbildung) ermöglicht.





UNTERRICHTSSTUNDE | ABLAUF

Einstieg „Vom Überzeugen zum Manipulieren“		Dauer
Plenum	<p>Beginnen Sie die Stunde, indem Sie die Klasse fragen, wer schon einmal versucht hat seine Eltern von etwas zu überzeugen und warum. Führen Sie anschließend in das Thema der Stunde ein und erläutern Sie, dass bei Desinformation andere nicht nur überzeugt, sondern manipuliert werden. Dabei werden Informationen bewusst erfunden, verändert oder verschwiegen. Gemeinsam sollen die Schüler*innen Akteur*innen und Absichten hinter Desinformation erkennen.</p>	5 min
Erarbeitung „Desinformation! Vorbereitung des Rollenspiels“		Dauer
Gruppenarbeit	<p>Stellen Sie das vorbereitete konkrete Szenario für das Rollenspiel vor: ein kontroverser Beschluss einer Regierung oder ein erschütterndes Ereignis wird von verschiedenen Desinformations-Akteur*innen missbraucht, um die Bevölkerung zu beeinflussen. Die Schüler*innen schlüpfen anhand von Rollenkarten in die Rolle von Desinformations-Akteur*innen, die bestimmte Absichten verfolgen. Dazu erfinden sie falsche und irreführende Schlagzeilen über den Beschluss oder das Ereignis und versuchen so andere in ihrem Sinne zu manipulieren. Geben Sie bei Bedarf ein Beispiel.</p> <p>Das Rollenspiel soll nun in Gruppen vorbereitet werden. Bilden Sie Gruppen, verteilen die Aufgabenblätter und die (geheimen) Rollenkarten. Die Schüler*innen schlüpfen in ihre Rollen und sammeln ihre erfundenen Schlagzeilen entweder auf Karten oder auf Online-Whiteboards unter Nutzung verschiedener Farben.</p>	20 min
Vertiefung „Desinformation! Rollenspiel“		Dauer
Rollenspiel	<p>Bitten Sie eine/n Vertreter*in aus jeder Gruppe nach vorne. Wie in einem Schlagabtausch tragen die Schüler*innen in ihren (geheimen) Rollen die Desinformations-Schlagzeilen vor. Der Rest der Klasse hört zu und versucht herauszufinden, welche geheimen Absichten und welche Akteur*innen hinter den Schlagzeilen stecken. Nach dem Rollenspiel entlassen Sie die Vertreter*innen jeder Gruppe aus ihren Rollen. Gemeinsam wird besprochen und visualisiert, welche Absichten und welche Akteur*innen die verschiedenen Gruppen dargestellt haben.</p>	15 min



Abschluss „Kritisch durch den Alltag“		Dauer
Plenum	Sammeln Sie zum Abschluss die Erkenntnisse der Schüler*innen. Betonen Sie, dass hinter Desinformationskampagnen immer Menschen bzw. Menschengruppen mit bestimmten Absichten stecken. Erfragen Sie, wie die gewonnen Erkenntnisse den Schüler*innen bei der alltäglichen Mediennutzung nützlich sein können. Die Antworten werden in einer Blitzlichtrunde gesammelt.	5 min

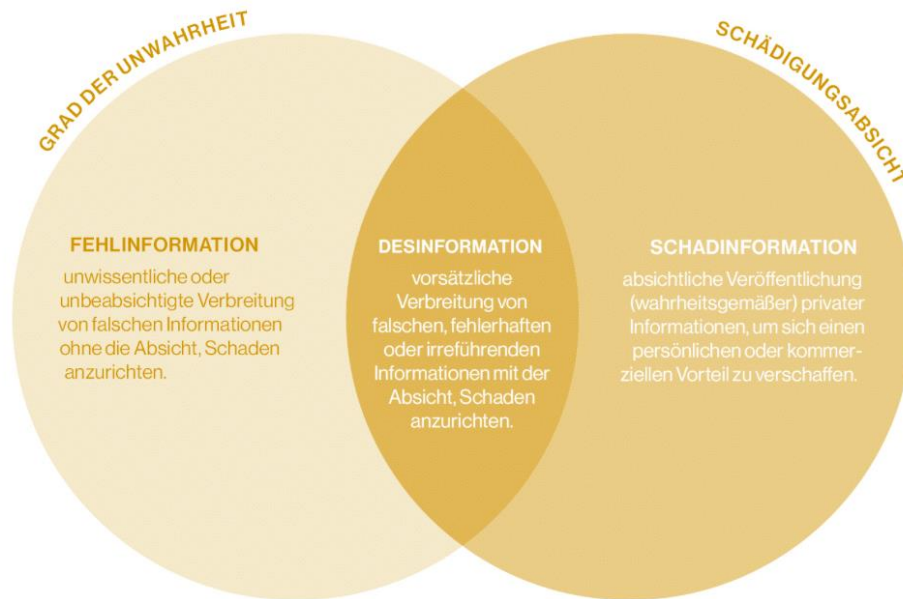
GLOSSAR

Desinformation

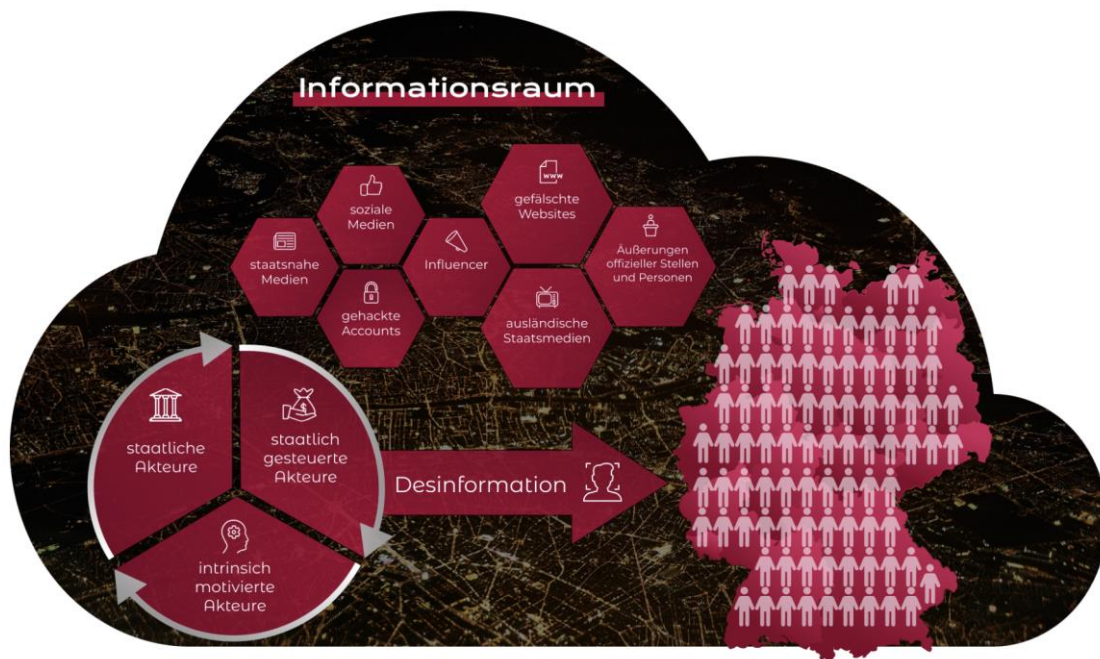
Desinformation sind falsche oder teilweise falsche Informationen, die anderen schaden sollen.

- *„Desinformation hat viele Gesichter und nur selten ist sie als solche zu erkennen, da sie mitunter täuschend echt und wie eine legitime Nachricht aussieht. Das Spektrum, auf dem sich Desinformation bewegen kann, ist breit und reicht von völlig frei erfundenen Inhalten über absichtlich falsche Kontextualisierung bestehender Inhalte bis hin zum bewussten Weglassen von Informationen. Längst handelt es sich bei Desinformation nicht mehr nur um Texte. Durch technologische Fortschritte lassen sich auch visuelle und audiovisuelle Inhalte immer besser nutzen, um gezielt falsche oder irreführende Informationen zu verbreiten. Aber auch gekaufte Likes, die massenhafte Verwendung von Fake Accounts oder nicht gekennzeichnete politische Werbung werden bisweilen als Desinformation bezeichnet, da sie die tatsächliche Relevanz oder Reichweite eines Beitrags oder eines Themas verzerren können. Eine wichtige Aufgabe ist es nun, die verschiedenen Facetten von Desinformation erkennen und unterscheiden zu lernen. Nur dann kann man diesem Problem angemessen begegnen.“* Quelle: <https://www.medienanstalt-nrw.de/desinformation.html>
- *Desinformation ist eine ernste Bedrohung und kann verschiedene negative Auswirkungen haben. So kann Desinformation*
 - *demokratische Prozesse wie Wahlen beeinträchtigen;*
 - *Hass, Polarisierung, Radikalisierung und Gewalt anstacheln;*
 - *Misstrauen gegenüber traditionellen Medien, Forschung und Behörden wecken;*
 - *unsere Demokratie und deren Werte untergraben.*

Neben Desinformation gibt es je nach Art und Absicht auch andere Formen der irreführenden Information.



Quelle: <https://krisenzentrum.be/de/risiken-belgien/sicherheitsrisiken/desinformation/desinformation>



Quelle: <https://www.verfassungsschutz.de/SharedDocs/hintergruende/DE/spionage-und-proliferationsabwehr/desinformation.html>



ROLLENKARTEN

Ihr seid
POLITISCHE AKTEUR*INNEN
Ihr wollt
**MACHT UND ÖFFENTLICHE
MEINUNG LENKEN**

Ihr seid
RADIKALE GRUPPE
Ihr wollt
**GESELLSCHAFTLICHE
SPALTUNG**

Ihr seid
SENSATIONSMEDIEN
Ihr wollt
VIELE CLICKS

Ihr seid
TROLLE
Ihr wollt
**VERWIRRUNG ERZEUGEN UND
SPASS HABEN**

Ihr seid
INFLUENCER
Ihr wollt
**POPULÄR SEIN UND GELD
VERDIENEN**

Ihr seid
**VERSCHWÖRUNGS-
FANATIKER*INNEN**
Ihr wollt
VERTRAUEN MANIPULIEREN



LEHRKRAFT-VORLAGE ZUR AUSWAHL DES AUSLÖSERS

Beispiele für kontrovers diskutierte Themen und (erschütternde) Ereignisse die je nach Fach als Ausgangspunkt dienen, um eine (fiktiven) Auslöser für die Unterrichtsstunde und das Rollenspiel zu finden.

Kontroverser Beschluss der Regierung			
<input type="checkbox"/>	Impfkampagnen und Gesundheitsvorschriften	<input type="checkbox"/>	Klimaschutzmaßnahmen
<input type="checkbox"/>	Migrations- und Asylpolitik	<input type="checkbox"/>	Regulierungen der Internetfreiheit
<input type="checkbox"/>	Steuerpolitik	<input type="checkbox"/>	Bildungspolitik
<input type="checkbox"/>	Rüstungsexporte und Militäreinsätze	<input type="checkbox"/>	Verfassungsänderungen
<input type="checkbox"/>	Datenschutz- und Überwachungsgesetze	<input type="checkbox"/>	Wirtschaftssanktionen
<input type="checkbox"/>	Gentechnik	<input type="checkbox"/>	Lebensmittelregulierung
<input type="checkbox"/>	Energiepolitik	<input type="checkbox"/>	5G- und Mobilfunktechnologie
<input type="checkbox"/>	Natur- und Artenschutz	<input type="checkbox"/>	Korruptionsaffären
<input type="checkbox"/>	Wassermanagement	<input type="checkbox"/>	Gendergerechte Sprache
<input type="checkbox"/>	Gleichstellungspolitik	<input type="checkbox"/>	LGBTQ+-Rechte
<input type="checkbox"/>	Förderung von Frauen-/Minderheitensport	<input type="checkbox"/>	Kulturförderung

Auslösende Ereignisse			
<input type="checkbox"/>	Wahlen	<input type="checkbox"/>	Proteste & Demonstrationen
<input type="checkbox"/>	Cyberangriffe	<input type="checkbox"/>	Konflikte & Krieg
<input type="checkbox"/>	Flugzeugabstürze	<input type="checkbox"/>	Terroranschläge
<input type="checkbox"/>	Brückeneinstürze	<input type="checkbox"/>	Amokläufe
<input type="checkbox"/>	Börsencrashes	<input type="checkbox"/>	Inflation
<input type="checkbox"/>	Pandemien	<input type="checkbox"/>	Epidemien
<input type="checkbox"/>	Erdbeben	<input type="checkbox"/>	Überflutungen, Dürre
<input type="checkbox"/>	Waldbrände	<input type="checkbox"/>	(Musik-)Events oder Sportgroßereignisse