**Aktivität**

|  |  |
| --- | --- |
| Titel der Aktivität | *Ethische Herausforderungen bei Informationsstörungen* |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Verwandte Module | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|  | X | X |  |  | X | X |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Größe der Gruppe | Einzelne | 2-5 | 6-12 | mehr als 12 |
|  |  |  | X | X |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Dauer | bis zu 30 Minuten | bis zu 45 Minuten | 46-90 min | mehr als 90 min |
|  |  |  |  | X |

|  |
| --- |
| Zielsetzungen |
| * *Erkennen ethischer Dilemmas im Zusammenhang mit Informationsstörungen;* * *Die Verantwortung für die Erstellung von Inhalten zu übernehmen;* * *Förderung eines verantwortungsvollen Umgangs mit Informationen.* |

|  |
| --- |
| Zielgruppe |
| *Lehrer, Bibliothekare, Jugendbetreuer, Sporttrainer, Frontleute, Studenten* |

|  |
| --- |
| Beschreibung |
| *Einführung - Eisbrecher*  *Der Moderator verwendet ein Brainstorming zum Thema Ethik als Eisbrecher. Er wendet sich mit Fragen an die Teilnehmer: Was ist Ethik, wie verstehen wir sie, lernen oder erwerben wir ethisches Verhalten, welche Werte stärken die Ethik und welche nicht, usw.. Er schreibt die Antworten der Teilnehmer auf ein Flipchart. Sie werden für alle sichtbar aufgeschrieben.*  *Folgende Schritte*   1. *Teilen Sie die Teilnehmer in drei Gruppen auf und präsentieren Sie ihnen Beispiele aus dem wirklichen Leben für Informationsstörungen - Fehlinformationen, Desinformationen und Fehlinformationen, wobei Sie Beispiele aus verschiedenen Kontexten illustrieren. (visuell, auditiv, taktil).*   *Bitten Sie sie, die Art der Störung, die möglichen Beweggründe und die Auswirkungen auf den Einzelnen oder die Gesellschaft zu analysieren und zu identifizieren. (Bitte beachten Sie die Beispiele in den Handouts).*   1. *Eröffnen und unterstützen Sie eine interaktive Diskussion. Leiten Sie eine Diskussion über ethische Herausforderungen im Zusammenhang mit Informationsstörungen ein und konzentrieren Sie sich dabei auf Themen wie Medienverantwortung, Redefreiheit und die gesellschaftlichen Auswirkungen von Falschinformationen.* 2. *Lassen Sie die Teilnehmer an einem Rollenspiel teilnehmen, in dem sie entscheiden müssen, ob sie eine Information in den sozialen Medien teilen oder verbreiten wollen. Betonen Sie, wie wichtig es ist, Informationen vor dem Teilen zu überprüfen. Unabhängig von den Beispielen in den Handouts können Sie natürlich auch Ihre eigenen Beispielszenarien entwerfen.*   *Bitte beachten:*  *Rollenspiele sind ein effektiver Weg, um den Teilnehmern zu vermitteln, wie wichtig es ist, Informationen zu überprüfen, bevor man sie in sozialen Medien veröffentlicht. Hier ist ein Vorschlag für die Struktur des Rollenspiels.*  *Fördern Sie die aktive Teilnahme und die offene Kommunikation innerhalb der Gruppen.*  *Betonen Sie, dass es nicht darum geht, die Teilnehmer bei Fehlern zu ertappen, sondern darum, aus den Erfahrungen zu lernen.*  *Verwenden Sie Beispiele aus der Praxis, um die möglichen Auswirkungen von Fehlinformationen zu veranschaulichen.*  *Dieses Rollenspielszenario kann ein wertvolles Instrument zur Förderung der Medienkompetenz und des verantwortungsvollen Umgangs mit sozialen Medien unter den Teilnehmern sein.*  *Zielsetzung*  *Das Hauptziel dieser Aktivität ist es, das Bewusstsein für die Verantwortung des Teilens von Informationen in sozialen Medien zu schärfen und die Bedeutung der Überprüfung von Fakten vor der Verbreitung zu verdeutlichen.*  *Benötigte Materialien*  *Szenariokarten: Erstellen Sie Karten, die verschiedene Situationen beschreiben, in denen die Teilnehmer entscheiden müssen, ob sie Informationen in sozialen Medien teilen oder nicht. Nehmen Sie eine Mischung von Szenarien auf, von denen einige eine Überprüfung der Fakten und eine Verifizierung erfordern.*  *Bewertungskriterien: Entwickeln Sie eine Reihe von Kriterien für die Bewertung der während des Rollenspiels getroffenen Entscheidungen, z. B. die Richtigkeit der Informationen, die möglichen Folgen der Weitergabe von Fehlinformationen und die Bedeutung der Überprüfung von Fakten.*  *Anweisungen*  *Einführung (15 Minuten)*  *Erläutern Sie kurz den Zweck der Aktivität: Simulation von realen Entscheidungssituationen im Zusammenhang mit dem Teilen von Informationen in sozialen Medien.*  *Betonen Sie die möglichen Auswirkungen von Fehlinformationen auf den Einzelnen und die Gesellschaft.*  *Rollenspiel-Szenarien (30 Minuten)*  *Teilen Sie die Teilnehmer in kleine Gruppen ein.*  *Verteilen Sie Szenariokarten an jede Gruppe. Jedes Szenario sollte eine andere Situation darstellen, in der die Teilnehmer entscheiden müssen, ob sie Informationen in sozialen Medien teilen wollen oder nicht.*  *Ermutigen Sie die Teilnehmer, die Szenarien in ihren Gruppen zu diskutieren und Entscheidungen auf der Grundlage der bereitgestellten Informationen zu treffen.*  *Nachbesprechung des Rollenspiels (20 Minuten)*  *Lassen Sie jede Gruppe ihre Entscheidungen und die Gründe dafür mit der gesamten Gruppe besprechen.*  *Leiten Sie eine Diskussion über die Herausforderungen und Überlegungen ein, mit denen sie während des Rollenspiels konfrontiert waren.*  *Betonen Sie, wie wichtig es ist, Informationen zu überprüfen, bevor sie weitergegeben werden, und welche Folgen die Verbreitung von Fehlinformationen haben kann.*  *Gruppenreflexion (15 Minuten)*  *Bitten Sie die Teilnehmer, darüber nachzudenken, was sie bei dieser Aktivität gelernt haben.*  *Diskutieren Sie, wie sie die Grundsätze der Faktenüberprüfung und des verantwortungsvollen Informationsaustauschs in ihrem Alltag anwenden können.*  *Schlussfolgerung (10 Minuten)*  *Fassen Sie die wichtigsten Erkenntnisse aus der Aktivität zusammen.*  *Geben Sie zusätzliche Ressourcen oder Tipps für die Überprüfung von Fakten und Informationen in sozialen Medien.*   1. *(Vor der abschließenden Rückmeldung): Verbinden Sie am Ende alle drei Teile des Workshops und schreiben Sie die Ergebnisse, Erkenntnisse und das Wissen der Gruppenmitglieder auf ein Flipchart.* 2. *Abschließendes Feed-back: Bitten Sie die Teilnehmer am Ende dieser Sitzung (des Workshops), über das Gelernte zu reflektieren (Feedback) und einen persönlichen oder gruppeninternen Aktionsplan zur Förderung ethischen Verhaltens angesichts von Informationsmangel zu erstellen.* |

|  |
| --- |
| Material |
| * *Flipchart, Papier, Stift, farbige Stifte, Karten mit Rollenspielszenarien.* |

|  |
| --- |
| Methoden |
| * *Erlebnisorientiertes Lernen* * *Rollenspiel* * *Diskussion* |

|  |
| --- |
| Ratschläge für Moderatoren: |
| *Betonen Sie die Bedeutung einer offenen und respektvollen Diskussion und stellen Sie sicher, dass sich die Teilnehmer wohl fühlen, wenn sie ihre Meinungen mitteilen. Vermeiden Sie es, persönliche Ansichten durchzusetzen, um ein unvoreingenommenes Lernumfeld zu fördern. Beziehen Sie die Teilnehmer durch Diskussionen, Gruppenaktivitäten und Rollenspiele aktiv ein. Dies fördert das Engagement und vertieft das Verständnis. Geben Sie den Teilnehmern zusätzliche Ressourcen für weiterführende Lektüre, Tools zur Überprüfung von Fakten und ethische Richtlinien an die Hand, damit sie auch nach dem Workshop weiter lernen können.* |

|  |
| --- |
| Quellen (APA) |
| Bercko, S. (2019). Social Literacy Guidelines. Programm für lebenslanges Lernen (Grundtvig) Nr. 527497-LLP-1-2012-SI (integra Institut) |

|  |
| --- |
| Handouts |
| *Ja* |

|  |
| --- |
| Beitragende |
| *Integra-Institut* |