



Programmiere ein digitales Plakat für deine Recherche-Ergebnisse!

Art: Ablauf

Die Schüler*innen haben bereits die Fakehunter kennengelernt und sie dabei unterstützt, die Meldungen auf SuperNewsSH.de auf Fehlinformationen zu prüfen. Jetzt haben sie die Aufgabe, einen interaktiven Post zu gestalten. Grundlage ist ein digitales, interaktives Plakat, das sie selbst gestalten und dann ihre Ergebnisse zu einer ausgewählten Fakenews präsentieren. Die Rechercheergebnisse werden spannend vorgestellt.

Thema/Literatur	Fakenews / Praxisarbeitshilfe Fakehunter
Altersgruppe	8. Klasse oder ab 12 Jahren
Dauer	90 min
Art des Formats	Online-Planspiel, Teilschritt
Ziel/Hintergrund	<ul style="list-style-type: none">> Attraktive und altersgerechte Präsentation für die Peergroup kennenlernen> Analoges Format in einem digitalen Medium umsetzen und dabei Vorkenntnisse nutzen
Digitale Werkzeuge	<ul style="list-style-type: none">> Website (fakehunteronline.glitch.me)> Grafikbasiertes Programmierwerkzeug (hier: Scratch)> Social-Media-Kanal (Eigene Wahl der Klasse, unter Datenschutzgesichtspunkten) inkl. Zugangsdaten> ggf. digitale Vorlage für Skizze> (Video-)Tutorials: Erste Schritte mit Scratch
Andere benötigte Werkzeuge: (zB Stifte, Scheren):	<ul style="list-style-type: none">> Papier und Stifte (für Skizze)

Ablaufplan

Phase/Inhalt	Kommentare
Eröffnung und Einstieg ins Thema	Stelle dich selbst kurz vor und leite zum Thema über. Erkläre kurz, was ihr heute gemeinsam erreichen möchtet und wie du dir den Veranstaltungsablauf vorstellst. Evtl. kannst du dafür ein Einstiegsspiel nutzen.
Begrüßung, Vorstellungsrunde und ggf. Regeln	
Vorstellung der Ziele des Workshops	Lisa von den Fakehuntern stellt sich noch einmal vor und erklärt die Aufgabe: Demo ansehen, Ideen sammeln, Tutorials ansehen, Skizze erstellen, Skizze in Scratch umsetzen, Plakat prüfen, Plakat mit anderen teilen. Einstieg: Demo
Die Schüler*innen arbeiten eigenständig in Dreiergruppen an der Aufgabe: <ul style="list-style-type: none">› Ideen sammeln,› Tutorials ansehen,› Skizze erstellen,› Skizze in Scratch umsetzen,› Plakat prüfen,› Plakat mit anderen teilen.	Die Teilnehmer*innen können sich jetzt z.B. in Kleingruppen mit einer Kreativaufgabe beschäftigen. Denke daran, regelmäßig Pausen einzubauen. Je nach Länge des Workshops, plane Zwischenschritte ein.
<ul style="list-style-type: none">› Abschluss	Denk an einen schönen Abschluss: Die Teilnehmer*innen können sich gegenseitig die Ergebnisse vorstellen oder ihr könnt gemeinsam ein Spiel spielen.
Nach dem Posten erscheint der Vogel und lobt die Gruppe. Weiter geht's zur nächsten Aufgabe.	
Feedback einholen (optional)	Frage aktiv nach Verbesserungsvorschlägen.