

## MODUL 3

# Realität und Fiktion im Internet



## Einführung

Das Internet hat für Kinder und Jugendliche sowohl als Unterhaltungs- und Mitmachmedium in der Freizeit als auch als Bildungs- und Informationsmedium im schulischen Alltag eine immer größere Bedeutung. Laut KIM-Studie 2014 sind 38 % der 10- bis 11-Jährige und laut JIM-Studie 2014 64 % der 12 bis 13-Jährigen sogar 90 % der 18 bis 19-Jährigen täglich online.<sup>16</sup>

16 MPFS 2014a, S. 33  
und MPFS 2014b, S. 23

Leicht und schnell auffindbare Informationen im Internet müssen hinsichtlich ihrer Quellen und ihres Wahrheitsgehaltes bewertet werden können. Die Informationen können fiktiv sein, auch wenn sie realistisch dargestellt sind. In virtuellen Welten können die physikalischen Grundlagen der realen Welt außer Kraft gesetzt sein oder einfache Lösungen für komplexe Situationen angeboten werden und so zu falschen Schlüssen für die Realität führen.

Während Erwachsene oft noch zwischen einer *echten* Freundschaft und einer *virtuellen* Internet-Bekannntschaft unterscheiden, gehören für Kinder die Internet-Freund\_innen genauso zum *richtigen Leben* – zumeist sind es ja auch Mitschüler\_innen.

Das Internet dient außerdem als Erprobungs- und Erfahrungsraum: Profile in Sozialen Netzwerken und virtuellen Spielewelten können beispielsweise Raum geben, um mit Identitäten und Rollen zu spielen und Grenzen auszuloten – ein für die Adoleszenz typischer Prozess. Fakeprofile (also gefälschte oder unechte Profile) können jedoch auch für negative Zwecke benutzt werden – etwa zur Beleidigung Dritter in anonymer Form.

## Ziel

In **Modul 3** werden die Fragen von Wahrheit in Kommunikationsanlässen und -inhalten thematisiert, die Schüler\_innen im Internet finden bzw. selbst bereitstellen. Es gilt, das Bewusstsein für das Spannungsverhältnis zwischen Realität und Fiktion, zwischen Authentizität und Täuschung zu schärfen und Strategien für den kompetenten Umgang damit zu entwickeln. Die Unterscheidung von *virtueller Realität* und *realer Welt* wird in Bezug auf die eigene Lebenswelt behandelt.

### Zeitbedarf






Der Zeitbedarf beläuft sich auf ca. 180 Minuten bei singulärer Durchführung der Unterrichtseinheit. Zuvor ist jedoch die Durchführung von **Modul 1** zu empfehlen, da hier in die begrifflichen und theoretischen Grundlagen eingeführt wird.






**Unterrichtseinheiten des Moduls**




UE3a	⌚ 20 Min.	Realität und Fiktion im Internet
UE3b	⌚ 25 Min.	Information und Wissen
UE3c	⌚ 45 Min.	Identitäten und Profile: Jeder kann Jeder sein?!
UE3d	⌚ 60 Min.	Virtuelle Welten und Online-Games
UE3e	⌚ 30 Min.	Empfehlungen für den Umgang mit Realität und Fiktion im Internet

---

insges. ⌚ 180 Min.

 <b>Aufgabe</b>	Sammlung von Nutzungsmöglichkeiten des Internets, in denen Realität und Fiktion eine Rolle spielen
 <b>Lernziel</b>	Kennen der vielfältigen Nutzungsformen im World Wide Web und den damit verbundenen Möglichkeiten, Realität zu verfremden
 <b>Ablauf</b>	<p><b>Ausgangspunkt für diese UE sind die Interneterfahrungen der Schüler_innen.</b> Nachdem die Begriffe <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> geklärt sind (hier können auch nochmal die Ergebnisse der Mindmap aus <b>UE1-a</b> zur Hilfe genommen werden), sollen sie Beispiele aus ihrer eigenen Internetnutzung sammeln, in denen das Spektrum von <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i>, <i>Wirklichkeit</i> und <i>Inszenierung</i> bzw. <i>Sein und Schein</i> ihrer Meinung nach eine Rolle spielen. Dazu wird an Tafel / Whiteboard / Flipchart eine zweiseitige Tabelle mit den Stichworten <i>Realität</i> und <i>Fiktion</i> (im Internet) angelegt. Die Schüler_innen sammeln dafür in Kleingruppen von 2 bis 4 Personen jeweils 5 Beispiele für die beiden Spalten, die dann in der Klasse von allen Gruppen zusammengetragen werden. Bei der Vorstellung und dem Eintragen ihrer Beispiele begründen sie jeweils ihre Wahl.</p> <p><i>Falls die Schüler_innen nicht genügend Ideen/Erfahrungen haben oder diese nicht in der Klasse offenlegen möchten, können folgenden Impulse helfen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇨ Auf welchen Internetseiten könnte etwas real, wo etwas erfunden sein?</li> <li>⇨ Was genau könnte real, was könnte erfunden sein?</li> <li>⇨ Welche <b>realen</b> Informationen können problematisch sein, wenn man sie selbst ins Netz stellt oder wenn andere sie ins Netz stellen?</li> <li>⇨ Welche <b>erfundenen</b> Informationen können problematisch sein, wenn man sie selbst ins Netz stellt oder wenn andere sie ins Netz stellen?</li> <li>⇨ Welche Rolle spielen in diesem Zusammenhang: <i>Soziale Netzwerke, Chaträume, Bewertungsportale für Einkäufe, Hotels o.ä., Wikipedia, YOUTUBE, Online-Spiele</i></li> </ul>
 <b>Hinweise</b>	Anhand der entstandenen Liste wird in der Klasse anschließend diskutiert, welchen Überbegriffen die Nennungen zugeordnet werden können (Kommunikation, Wissen, Unterhaltung etc.), um die Vielfalt der Bereiche in denen Realität und Fiktion im Internet vorkommen können, nochmals deutlich hervorzuheben. Dazu werden die Überbegriffe den Nennungen der Liste in einer anderen Farbe hinzugefügt.
	Es kann sein, dass nicht alle in der Klasse die genannten Internetseiten kennen. Nach Möglichkeit sollen die Schüler_innen, die eine bestimmte Seite genannt haben, sie zunächst mit eigenen Worten beschreiben.
 <b>Materialien</b>	⇨ Tafel / Whiteboard / Flipchart

 <b>Aufgabe</b>	Mittels Internetrecherche werden berühmte Falschmeldungen, Fälschungsgeschichten und Verschwörungstheorien im WWW gesucht und analysiert
 <b>Lernziel</b>	Erkennen von Betrug- und Täuschungsmöglichkeiten bei Informationen und Wissensangeboten im Netz
 <b>Ablauf</b>	<p>Zum Einstieg wird in einem Unterrichtsgespräch diskutiert, welchen Quellen die Schüler_innen auf der Suche nach Informationen und Wissen trauen bzw. wie sie überprüfen, ob sie einer Quelle trauen können. Vor diesem Hintergrund erarbeitet die Klasse in 3 Gruppen in einer Internetrecherche jeweils eine Definition zu den Themen: Fake, Falschmeldungen und Verschwörungstheorien und sammelt in einem weiteren Schritt Beispiele dazu.</p> <p><i>Fragestellungen für die Definitionen sind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Was ist ein Fake? Eine Falschmeldung? Eine Verschwörungstheorie?</li> </ul> <p><i>Fragestellungen für die Beispiele sind:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Welchen Inhalt hatte(n) die Meldung(en)?</li> <li>→ Wie ist die Fälschung entdeckt und aufgedeckt worden?</li> <li>→ Welche Rolle spielte die Geschwindigkeit der Verbreitung?</li> <li>→ Gab es Reaktionen der Community/User und welche Rolle spielten sie?</li> <li>→ Wie wichtig war dabei die Professionalität der Darstellung?</li> <li>→ Welche Konsequenzen und Folgen gab es?</li> </ul> <p>Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse in der Klasse vor. Im abschließenden Klassengespräch wird das Thema Realität und Fiktion in der Informations- und Wissensdarstellung diskutiert und die Überprüfungsmöglichkeiten für die Glaubwürdigkeit von Quellen in einer Checkliste an der Tafel festgehalten.</p>
 <b>Hinweise</b>	<p>In Kleingruppen recherchieren die Schüler_innen bekannte/berühmte Fälschungen und Falschmeldungen im Internet. Anreize können z.B. Satire-Websites wie <a href="http://www.der-postillon.com">www.der-postillon.com</a> oder <a href="http://www.kojote-magazin.de">www.kojote-magazin.de</a> bieten. Aber auch Aufklärungsseiten wie z.B. <a href="http://www.mimikama.at">www.mimikama.at</a> (Informationen zu Falschmeldungen bei Facebook, Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch) und <a href="http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de">http://hoax-info.tubit.tu-berlin.de</a> können genutzt werden.</p>
 <b>Materialien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Tafel / Whiteboard / Flipchart</li> <li>→ PC / Laptop-Pool inkl. Internetzugang</li> </ul>

 <b>Aufgabe</b>	Erstellen und Auswerten einer Mindmap zu den eigenen Erfahrungen mit Realität und Fiktion in Sozialen Netzwerken und Anfertigen von Fakeprofilen in sozialen Netzwerken (auf Papier)
 <b>Lernziel</b>	Sensibilisierung für fiktionale Aspekte in Sozialen Netzwerken: Kennen von Nutzen und Nachteilen fiktionaler Elemente und von Fakeprofilen
 <b>Ablauf</b>	<p>Eine einführende Diskussion beschäftigt sich mit dem Realitätsgehalt von Inhalten in Sozialen Netzwerken.</p> <p><i>Handlungsleitende Fragen können sein:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>...⇨ Wer hat alles ein eigenes Profil in einem Sozialen Netzwerk, also z.B. bei FACEBOOK oder GOOGLE+?</li> <li>...⇨ Wer weiß, ab welchem Alter man offiziell dabei sein darf?</li> <li>...⇨ Seit wann seid ihr dabei?</li> <li>...⇨ Welche Erlebnisse hattet ihr dort im Hinblick auf die Realität und Fiktion?</li> </ul> <p>Dann werden in einer Mindmap spezifische Merkmale herausgestellt und mögliche Problemsituationen erfasst. <i>Dazu werden Antworten auf folgende Fragen gesammelt und in der Mindmap festgehalten:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>...⇨ Welche Erlebnisse hattet ihr in Chaträumen bzw. mit Messenger-Diensten im Hinblick auf Realität und Fiktion?</li> <li>...⇨ Welchen Personen seid ihr dort begegnet? Hattet ihr den Eindruck, diese waren nicht <i>echt</i> oder gewollt <i>undercover</i>?</li> <li>...⇨ Welche Konsequenzen können Fakes in Sozialen Netzwerken haben (positiv wie negativ)? Und für wen (Profilinhaber, Dritte etc.)?</li> </ul> <p>Zur Unterstützung kann das <a href="#">Arbeitsblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o6</a> genutzt werden.</p> <p>Anschließend werden in mehreren Kleingruppen Fakeprofile als Collagen erstellt. (Dazu kann das Profilschema von <a href="#">Materialblatt_REALITÄT_UND_FIKTION_o8</a> zusätzlich genutzt werden). Für die Collage wird den Schüler_innen eine größere Anzahl von Magazinen und Zeitschriften zur Verfügung gestellt.</p> <p><i>Jede Gruppe erhält dabei eine unterschiedliche Aufgabenstellung:</i></p> <p>1) Gruppe (gemischtgeschlechtlich): Erstellen eines Profils mit dem Zweck, einen Jungen oder ein Mädchen möglichst gut anzusprechen. Dabei kann eine Person der Gruppe (nur wenn gewollt) als Vorbild dienen.</p>

2) Gruppe (gleichgeschlechtlich): Erstellen eines Profils mit dem Zweck, das jeweils präferierte (andere oder gleiche) Geschlecht möglichst gut anzusprechen. Dabei kann eine Person der Gruppe (nur wenn gewollt) als Vorbild dienen.

3) Gruppe: Erstellen eines Fakeprofils eines aktuellen Stars aus der Lebenswelt der Schüler\_innen.

4) Gruppe: Erstellen eines Profils einer Institution (z.B. der Schule) auf möglichst positive Art und Weise.

5) Gruppe: Erstellen eines Profils einer Institution (z.B. der Schule) auf möglichst negative Art und Weise.

Weitere Ideen für Fakeprofile können von den Schüler\_innen eingebracht werden.

Die Schüler\_innen stellen ihre Profile mit dem jeweiligen Motiv (wer, warum) in der Klasse vor und ordnen das Profil den eigenen Erfahrungen in der Mindmap zu. Mögliche Erkennungsmerkmale für den *Fake* werden gemeinsam diskutiert und im Hinblick auf mögliche Folgen für die Profilersteller\_innen und (wenn gegeben) die im Profil Gefälschten (Personen, Institutionen) diskutiert. Zum Abschluss der Unterrichtseinheit werden Reaktionsmöglichkeiten auf ungewünschte Kontakte besprochen und festgehalten.







#### Hinweise

**Materialblatt\_REALITÄT\_UND\_FIKTION\_o7** bietet zusätzliche Diskussionsansätze. **Materialblatt\_REALITÄT\_UND\_FIKTION\_o8** kann als Grundlage für die analogen Profile genutzt werden. Es empfiehlt sich, dieses auf größere Plakate oder Flipchart-Papier zu übertragen.



#### Materialien

- **Arbeitsblatt\_REALITÄT\_UND\_FIKTION\_o6**
- **Materialblatt\_REALITÄT\_UND\_FIKTION\_o7**
- **Materialblatt\_REALITÄT\_UND\_FIKTION\_o8**
- Tafel / Whiteboard / Flipchart
- Plakat- / Flipchart-Papier und Stifte
- Magazine, Zeitungen, Klebstoff, Scheren, Pappe

 <b>Aufgabe</b>	Darstellung von Faszination und Risiken virtueller Welten und Online-Games
 <b>Lernziel</b>	Kennen der Unterschiede von realer und virtueller Welt, Bewertungs- und Unterscheidungsvermögen der Konsequenzen für Handlungen in realer und virtueller Welt
 <b>Ablauf</b>	<p>Zum Einstieg in das Thema werden in der Klasse »virtuelle Welten« gesammelt, die die Schüler_innen kennen bzw. in denen sie sich bewegen. Dazu stellt der/die Schüler_in die virtuelle Welt kurz vor und hält sie anschließend mit Bezeichnung an der Tafel/Whiteboard/Flipchart fest. Nicht genannte Formen und Einsatzmöglichkeiten virtueller Welten (Wissenschaft etc.) können im Anschluss ergänzt werden. Dann bereitet sich die Klasse in Gruppen von ca. 5-6 Schüler_innen auf fiktive Experten-Interviews zum Thema <i>Virtuelle Welten und Online-Games</i> vor.</p> <p><i>Dafür erhält jede Gruppe einen anderen Diskussionsschwerpunkt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>⇨ <b>Gruppe 1:</b> Was ist das Besondere/das Faszinierende an virtuellen Welten?</li> <li>⇨ <b>Gruppe 2:</b> Welche Risiken bergen virtuelle Welten?</li> <li>⇨ <b>Gruppe 3:</b> Wie unterscheiden sich reale und virtuelle Welt?</li> <li>⇨ <b>Gruppe 4:</b> Wie sieht die zukünftige Entwicklung virtueller Welten aus?</li> </ul> <p>Die Ergebnisse der Diskussion in der Gruppe werden dann als Experten-Interviews in der Klasse vortragen. Dazu bestimmt jede Gruppe eine_n fiktive_n Expert_in mit Funktion (Wissenschaftler_in, Journalist_in, Produktentwickler_in etc.) und den/die Interviewer_in und bereitet ihre Diskussionsergebnisse mit ca. 5 Fragen und Antworten (eventuell auf Karteikarten) für das Interview vor. Im Anschluss an jedes Experten-Interview werden in einer Kurz-Auswertung fehlende Aspekte ergänzt und 3-4 der genannten Aspekte als Stichworte an Tafel/Whiteboard/Flipchart festgehalten.</p> <p>Nachdem alle Experten-Interviews geführt wurden, diskutiert die Klasse abschließend, wie sie den Einfluss virtueller Welten in Bezug auf die reale Welt einschätzt und welchen Stellenwert virtuelle Welten künftig haben könnten.</p>
 <b>Hinweise</b>	Die Schüler_innen können schon darauf hingewiesen werden, 3-4 Aspekte ihres Themas als Stichworte für die Auswertungssammlung bereitzuhalten. Vertiefend kann das <b>Materialblatt JUGENDMEDIENSCHUTZ_14</b> (Internet aus der Perspektive des Jugendmedienschutzes) des Unterrichtsthemas <b>Einführung in den Jugendmedienschutz</b> genutzt werden.



**Materialien**

- Materialblatt\_NACHRICHTEN\_11
- Materialblatt\_JUGENDMEDIENSCHUTZ\_14
- Tafel / Whiteboard / Flipchart
- Karteikarten

## UE3e – Empfehlungen für den Umgang mit Realität und Fiktion im Internet

⌚ 30 Min.

 <b>Aufgabe</b>	Entwicklung und Sammlung von Argumenten und Empfehlungen zum Umgang mit dem Thema Realität und Fiktion im Internet
 <b>Lernziel</b>	Reflektieren des eigenen Verhaltens im Internet und wissen, welche Interessen bei fiktiven Informationen, Profilen oder virtuellen Angeboten greifen
 <b>Ablauf</b>	<p>Zum Abschluss der Unterrichtseinheit werden die Ergebnisse von einer/ einem Schüler_in oder dem/der Lehrer_in zusammengefasst: <i>Was bedeutet Realität und Fiktion im Internet – in den Sozialen Netzwerken, bei der Kommunikation, bei Wissens- und Informationsangeboten, virtueller Realität sowie Online-Spielen? Vor diesem Hintergrund sind alle Schüler_innen aufgefordert jeweils eine Empfehlung für ihre jüngeren Geschwister bzw. jüngere Kinder auszusprechen: Was müssen sie in Bezug auf Realität und Fiktion im Internet beachten und lernen?</i></p> <p>Jede_r notiert eine Empfehlung auf einem Blatt Papier, die im Anschluss in der Klasse präsentiert und zu einem großen Plakat thematisch sortiert zusammengefügt werden.</p>
 <b>Hinweise</b>	In einer Erweiterung können die Schüler_innen auch Empfehlungen an die Betreiber_innen von Internetplattformen, Spieleentwickler_innen, Eltern etc. geben. Dafür werden unterschiedliche Plakate vorbereitet, auf denen die Empfehlungen sortiert gehängt werden können.
 <b>Materialien</b>	⇨ Plakat, Papier, Stifte