

**FAKE  
LESS**

EXHIBITION  
ON MEDIA  
LITERACY

**BUILDING  
IMMUNITY,  
TRUSTING  
FACTS**

**LEITFADEN ZUM EINSATZ VON FAKELESS  
IM RAHMEN DES SCHULUNTERRICHTS  
SOWIE VON WORKSHOPS MIT  
JUGENDLICHEN**

# IMPRESSUM

Zum Leitfaden für Einsatz von Fakeless:

Koordination und Redaktion: Iliana Kikidou,  
Martina Karapanou

Autorinnen: Chrysoula Theodoridou,  
Katerina Lyrantzaki

Gestaltung – Design: Kunsht

Copyright: Goethe-Institut Athen



GOETHE  
INSTITUT

Kunsht

# INHALT

- 4 **BLOCK 1: ERSTER BOOST**
- 4 DOSIS 1: ORIGINAL OR NOT?
- 7 DOSIS 2: NEWS TINDER
- 8 DOSIS 3: UNLOCK MY PHONE
- 11 **BLOCK 2: ZWEITER BOOST**
- 11 DOSIS 1: WIE DEIN GEHIRN AUF FEHLINFORMATIONEN REAGIERT
- 13 DOSIS 2: MEDIENKOMPETENZ-BINGO
- 16 DOSIS 3: WIE DEIN SMARTPHONE DEINE AUFMERKSAMKEIT ERREGEN SOLL
- 19 **BLOCK 3: DRITTER BOOST**
- 19 DOSIS 1: DAS WAHRE LEBEN DEINES SELFIES
- 21 DOSIS 2: AKTIVITÄTSKARTE: HANDY
- 24 DOSIS 3: AKTIVITÄTSKARTE: HALLO, FREUND\*IN
- 26 DOSIS 4: AKTIVITÄTSKARTE: SEIEN WIR MAL EHRLICH!
- 28 **BLOCK 4: IMMUN**
- 28 DOSIS 1: DIE 10 MERKMALE DER DESINFORMATION
- 30 DOSIS 2: PROVE ME WRONG
- 31 DOSIS 3: CONVEYOR BELT
- 32 DOSIS 4: SEE BEYOND THE HEADLINES
- 33 DOSIS 5: NAVIGATE THE MEDIA SIGNS
- 34 ONLINE-MATERIAL ZUM EINSATZ IM DEUTSCHUNTERRICHT

# BLOCK 1 ERSTER BOOST

## DOSIS 1: ORIGINAL OR NOT?

Thema	Generierte Videos
Art	Spiel: Welches Video ist wahr/falsch?
Ziel	Die Teilnehmenden können den Unterschied zwischen einem echten und einem synthetischen Video erkennen.
Aktivität	Die Teilnehmenden sehen sich 10 Videos an und entscheiden, welches ein echtes Video ist und bei welchem es sich um ein synthetisches Video handelt.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang
Bildungsstufe	<b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 1., 2. und 3. Klasse
Einsatz im DaF-Unterricht	Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden beim Spiel ORIGINAL OR NOT? z.B. das Sehen und Verstehen bzw. das Sprechen trainieren.  <b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b> <b>A1/A2:</b> Das Spiel ORIGINAL OR NOT? kann auf einer grundlegenden Ebene präsentiert werden, wobei einfache sprachliche Anweisungen und Erklärungen verwendet werden. <b>B1/B2:</b> Die Teilnehmenden könnten beim Spiel ORIGINAL OR NOT? aufgefordert werden, ihre Entscheidungen und Einschätzungen in kurzen Formulierungen zu begründen.
Highlights	<b>FÖRDERUNG DER BEOBACHTUNGSFÄHIGKEIT:</b> Die Teilnehmenden schärfen ihre Beobachtungsfähigkeit, indem sie sich auf die visuellen Besonderheiten der Videos konzentrieren, um deren Echtheit zu prüfen. <b>UNKOMPLIZIERTER SPIELAUFBAU:</b> Das Spielformat ist durch die Angabe von wahr/ falsch Antworten schlicht gehalten und erlaubt einen reibungslosen Verlauf.

<p>Besonderheiten</p>	<p><b>UNBEKANNTE PERSÖNLICHKEITEN:</b>  Wenn die Teilnehmenden die berühmten Persönlichkeiten nicht kennen, müssen sie sich ausschließlich auf visuelle Informationen konzentrieren, was den Beurteilungsprozess erschweren könnte.</p> <p><b>VISUELLE ANOMALIEN BEACHTEN:</b>  Die Herausforderung könnte darin bestehen, offensichtliche visuelle Unterschiede zu erkennen.</p> <p><b>TECHNOLOGISCHE SKEPSIS:</b>  Jüngere Teilnehmende könnten möglicherweise aufgrund des Spiels skeptischer gegenüber allen Videos werden, was zu einem allgemeinen Misstrauen gegenüber visuellen Medien führen könnte.</p>
<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Erläutern Sie zu Beginn kurz, was Deepfakes sind, und betonen Sie die Bedeutung, zwischen echten und synthetischen Videos unterscheiden zu können.</p> <p><b>ERLÄUTERUNG:</b>  Deepfakes sind eine Form von synthetischen Medien, bei denen mithilfe von künstlicher Intelligenz (KI) menschliche Stimmen, Gesichter und Bewegungen in Videos oder Bildern manipuliert werden, um sie so aussehen zu lassen, als ob eine Person etwas sagt oder tut, das sie in Wirklichkeit nicht gesagt oder getan hat. Diese Technologie nutzt fortgeschrittene Algorithmen des maschinellen Lernens, insbesondere des sogenannten Deep Learning, um realistische Fälschungen zu erstellen.</p> <p>Der Begriff "Deepfake" setzt sich aus den Wörtern "deep learning" (tiefes Lernen) und "fake" (Fälschung) zusammen. Deepfake-Technologie kann dazu verwendet werden, Personen in Videos zu ersetzen, um beispielsweise falsche Aussagen zu verbreiten oder Personen in Inhalten zu zeigen, ohne ihre Zustimmung. Diese Technologie hat das Potenzial, schwerwiegende Auswirkungen auf die Gesellschaft zu haben, indem sie Desinformation und Manipulation in großem Maßstab ermöglicht. Es kann die Glaubwürdigkeit von Video- und Bildmaterial untergraben und das Vertrauen der Öffentlichkeit in die Echtheit von visuellen Medien erschüttern.</p> <p>Um den Missbrauch von Deepfake-Technologie einzudämmen, sind verschiedene Maßnahmen erforderlich, darunter die Entwicklung von Methoden zur Erkennung von Deepfakes, die Förderung von Medienkompetenz in der Öffentlichkeit und möglicherweise auch rechtliche Regulierungen.</p>

<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Informieren Sie die Teilnehmenden, dass die dargestellten Personen auf Englisch sprechen, und lenken Sie ihre Aufmerksamkeit auf die visuellen Informationen. Hier sind einige Aspekte, die die Teilnehmenden beachten sollten: <u>MIMIK UND GESICHTSAUSDRUCK:</u> Authentische Videos zeigen natürliche Mimik und Gesichtsausdrücke. Achte darauf, ob die Mimik der Personen im Video authentisch wirkt oder unnatürlich erscheint.</p> <p><u>LIPPENBEWEGUNGEN:</u> Echte Videos weisen normalerweise synchronisierte Lippenbewegungen auf. Achte darauf, ob die Lippenbewegungen mit der gesprochenen Sprache übereinstimmen oder ob es Anomalien gibt.</p> <p><u>AUGENBEWEGUNGEN:</u> Die Augenbewegungen in echten Videos sind oft nuanciert und reagieren auf die Umgebung. Achte darauf, ob die Augenbewegungen natürlich und konsistent sind.</p> <p><u>BELEUCHTUNG UND SCHATTEN:</u> In echten Videos werden Licht und Schatten konsistent auf die Personen im Video angewendet. Achte auf Unstimmigkeiten in der Beleuchtung, die auf eine synthetische Manipulation hinweisen könnten.</p> <p><u>HINTERGRUNDEDETAILS:</u> Authentische Videos zeigen oft stimmige Hintergrunddetails. Achte darauf, ob der Hintergrund realistisch aussieht und ob es Anzeichen für unscharfe oder unsaubere Kanten gibt.</p> <p><u>BEWEGUNGEN UND INTERAKTIONEN:</u> In echten Videos interagieren Menschen und Objekte auf natürliche Weise miteinander. Achte darauf, ob Bewegungen und Interaktionen authentisch erscheinen oder unnatürlich wirken.</p> <p><u>QUALITÄT DER PRODUKTION:</u> Echte Videos haben normalerweise eine konsistente Produktionsqualität. Achte auf Anzeichen von niedriger Bildqualität, Artefakten oder plötzlichen Qualitätsänderungen, die auf synthetische Manipulation hinweisen könnten.</p> <p><u>GESAMTEINDRUCK:</u> Ein Gefühl für den Gesamteindruck kann ebenfalls hilfreich sein. Achte darauf, ob das Video insgesamt authentisch oder möglicherweise manipuliert erscheint.</p>
<p>Weitere Empfehlungen</p>	<p><b>WORTSCHATZARBEIT:</b> Führen Sie grundlegende Vokabeln im Zusammenhang mit Videos und Technologie ein: Video (das) - Technologie (die), Bildschirm (der), Kamera (die), aufnehmen, abspielen, echt, synthetisch, Manipulation (die), unterscheiden, Authentizität, erkennen, Desinformation (die), Gesicht (das), etc.</p>

	<p><b>BEISPIEL MIT TEILNEHMENDEN DURCHFÜHREN:</b>  Zeigen Sie den Teilnehmenden die ersten zwei Videos. Diskutieren Sie gemeinsam, was die Lernenden sehen und welche Hinweise auf die Echtheit oder Synthetizität der Videos hindeuten könnten, bevor sie sie auf die oben genannten Aspekte hinführen.</p> <p><b>Gruppenarbeit und Diskussion:</b>  Teilen Sie die gesamte Gruppe in kleinere Gruppen auf und lassen Sie sie das Spiel spielen. Die kleineren Gruppen sollen gemeinsam besprechen, welche Videos ihrer Meinung nach echt oder synthetisch sind und warum. Jede Gruppe präsentiert ihre Ergebnisse (Punkte) vor der Klasse. Leiten Sie eine kurze Diskussion über die Ergebnisse der Gruppenarbeit und die Meinungen der Lernenden an. Fassen Sie die wichtigsten Punkte zusammen und beantworten Sie mögliche Fragen der Lernenden.</p>
--	---

## DOSIS 2: NEWS TINDER

Thema	Erkennung von Desinformation
Art	Spiel: Welche Nachricht ist wahr/falsch?
Ziel	Die Teilnehmenden können zwischen authentischen Nachrichten und Desinformation unterscheiden.
Aktivität	Die Teilnehmenden lesen 20 kurze Nachrichten und entscheiden, welche Nachrichten wahr und welche falsch sind.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Spiel in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.

Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Spiel wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.
Besonderheiten	<p><b>SENSIBLER INHALT:</b> Die Themen im Zusammenhang mit Desinformation können verschiedene Emotionen bei Jugendlichen hervorrufen. Insbesondere enthalten die Inhalte der Texte <b>3, 8, 15, 17 und 19</b> Informationen, die zu Missverständnissen führen können.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT</b> Aufgrund seiner zahlreichen Texte nimmt das Spiel viel Zeit in Anspruch.</p> <p><b>KONTEXTUALISIERUNG VON INFORMATIONEN:</b> Jüngere Teilnehmende könnten Schwierigkeiten haben, Informationen im Spiel in den realen Kontext zu übertragen, was zu mangelndem Interesse führen könnte.</p> <p>Fehlendes bzw. mangelndes Hintergrundwissen: Jüngere Teilnehmende haben möglicherweise in bestimmten Themenbereichen, die im Spiel vorkommen, kein ausreichendes Hintergrundwissen, um sich ernsthaft mit dem Spiel auseinanderzusetzen.</p>

### DOSIS 3: UNLOCK MY PHONE

Thema	Schwache Passwörter
Art	Spiel: Die Teilnehmenden entsperren Smartphones
Ziel	Die Teilnehmenden kennen die Bedeutung von starken und einzigartigen Passwörtern, um ihre persönlichen Daten zu schützen und digitale Sicherheit zu wahren.
Aktivität	Die Teilnehmenden versuchen, sieben Smartphones zu entsperren, indem sie schwache Passwörter wie 123456789 oder QWERTY verwenden. Dazu verfügen sie über Informationen über die Besitzer*innen der Smartphones und haben fünf Versuche, bevor jedes Telefon dauerhaft "gesperrt" wird.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang
Bildungsstufe	<b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 1., 2. und 3. Klasse



<p>Einsatz im DaF-Unterricht</p>	<p>Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden beim Spiel UNLOCK MY PHONE z.B. das Lesen und Verstehen trainieren.</p> <p><b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b>  <b>B1/B2:</b> Jedoch gibt es in manchen Texten Fachterminologie und hohe Leseverstehensanforderungen durch Mehrdeutigkeit(en). Dies könnte Lernende auf dem B1 Niveau überfordern.</p>
<p>Highlights</p>	<p><b>BEWUSSTSEIN FÜR DIE SICHERHEITSGEFAHREN VON PASSWÖRTERN:</b>  Die Teilnehmenden versetzen sich in die Rolle der „Hacker“ und müssen in deren Denk- und Vorgehensweise eintauchen, um auf die Passwörter zu kommen. Dadurch können sie über die Sicherheitsgefahren des Internets alarmiert werden, digitale Sicherheitskompetenzen und Bewusstsein für gängige, aber unsichere Passwortpraktiken entwickeln.</p> <p><b>FÖRDERUNG DES LOGISCHEN UND ABSTRAKTEN DENKENS:</b>  Die Bearbeitung der Aufgaben erfordert die Zusammenarbeit von logischem und abstraktem Denken, da die Teilnehmenden anhand von bekannten Informationen komplexe Sachverhalte erkennen und auf mögliche Zusammenhänge schließen müssen.</p> <p><b>ANLASS FÜR DISKUSSION:</b>  Smartphone-Besitzer und Internet-Nutzer sind mit der Notwendigkeit von Passwörtern vertraut. Daher können sie aus persönlicher Erfahrung sprechen und Informationen bzw. Tipps zu Sicherheitsmaßnahmen austauschen.</p>
<p>Besonderheiten</p>	<p><b>SINKENDE MOTIVATION:</b>  Die fehlende klare Definition der Passwortlängen und die obligatorischen fünf Versuche könnten die Teilnehmenden demotivieren, da sie nicht herausgefordert werden und das Spiel möglicherweise als repetitiv empfunden wird.</p> <p><b>VERSTÄNDNISSCHWIERIGKEITEN:</b>  Bei sprachlichen Barrieren oder mangelndem Weltwissen könnten Schwierigkeiten beim Verständnis der Hinweise auftreten, was zu sinnlosem Raten führen könnte.</p> <p><b>REALITÄTSFERNE:</b>  Teilnehmende könnten die Simulation möglicherweise nicht als real genug empfinden, was die Übertragbarkeit auf reale Situationen beeinträchtigen könnte.</p> <p><b>KOMPLEXE PASSWORT-THEMATIK:</b>  Die Verwendung von Passwörtern in der realen Welt ist komplexer als im Spiel dargestellt. Es könnte zu einer Vereinfachung dieser Sicherheitsmaßnahme führen, die nicht alle Aspekte der Passwortsicherheit abdeckt.</p>

<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Erklären Sie den Teilnehmenden das Spiel und informieren Sie sie, dass die Größe der Passwörter variieren kann und dass es nicht möglich ist, eine Zahlenkombination rückgängig zu machen, sobald man sie eingegeben hat.</p>
<p>Weitere Empfehlungen</p>	<p><b>WORTSCHATZARBEIT:</b> Lassen Sie die Teilnehmenden den im Spiel verwendeten Wortschatz kennenlernen. Erklären Sie relevante Vokabeln und Begriffe im Zusammenhang mit Passwortsicherheit, Hackerangriffen und Digitaltechnologie.</p> <p><b>LESEVERSTÄNDNISÜBUNG:</b> Verwenden Sie die Texte des Spiels als Grundlage für eine Leseverständnisübung. Stellen Sie Fragen zum Inhalt, zur Bedeutung von Passwörtern und zur digitalen Sicherheit.</p> <p><b>DISKUSSION ÜBER DIGITALE SICHERHEIT:</b> Leiten Sie eine Diskussion über das Thema sichere Passwörter ein. Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Meinungen austauschen, eigene Erfahrungen teilen und mögliche Lösungen für verbesserte Sicherheitspraktiken diskutieren. Mögliche Diskussionsfragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was ist ein sicheres Passwort? Wie sollte ein sicheres Passwort sein?</li> <li>• Wie oft ändert ihr eure Passwörter und warum?</li> <li>• Habt ihr Schwierigkeiten, starke Passwörter zu erstellen?</li> </ul> <p><b>ROLLENSPIELE:</b> Führen Sie Rollenspiele durch, bei denen die Teilnehmenden die Rolle von „Nutzern“ oder „Hackern“ übernehmen. Die „Nutzer“ überlegen sich ein Passwort für ihr Smartphone oder ein Internetkonto und die „Hacker“ versuchen durch relevante Fragen das Passwort zu „knacken“.</p> <p><b>SCHREIBÜBUNG:</b> Bitten Sie die Teilnehmenden, kurze Texte (z.B. Blog- oder Forenbeiträge) über ihre persönlichen Sicherheitspraktiken im digitalen Raum zu schreiben.</p> <p><b>WORTSCHATZ-QUIZ:</b> Organisieren Sie ein Quiz, bei dem die Teilnehmenden ihr Verständnis und die Beherrschung des neuen Vokabulars spielerisch testen können.</p> <p><b>GRUPPENAKTIVITÄT:</b> Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen auf und lassen Sie sie gemeinsam Lösungsstrategien für sichere Passwörter entwickeln. Jede Gruppe kann dann ihre Ideen präsentieren und diskutieren.</p>

# BLOCK 2: ZWEITER BOOST

## DOSIS 1: WIE DEIN GEHIRN AUF FEHLINFORMATIONEN REAGIERT

Thema	Gehirnareale zur Informationsverarbeitung
Art	Info-Poster
Ziel	Die Teilnehmenden kennen Hirnstrukturen und deren kognitive Funktionen, um Informationen bewusster zu bewerten und Manipulationsversuchen effektiver entgegnetreten zu können.
Aktivität	Die Teilnehmenden schauen sich das Poster an und lesen die Texte.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internetzugang ODER Poster ausdrucken und als Arbeitsblatt aussteilen bzw. Poster im Raum aufhängen.
Bildungsstufe	<b>GRIECHISCHES LYZEUM:</b> 1. und 2. Klasse
Einsatz im DaF-Unterricht	Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden bei der Beschäftigung mit dem Poster WIE DEIN GEHIRN AUF FEHLINFORMATIONEN REAGIERT z.B. das Lesen und Verstehen bzw. das Sprechen trainieren. <b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b> <b>C1/C2:</b> In Anbetracht der behandelten Themen und der sprachlichen Komplexität könnte das Poster bei Lerngruppen ab dem C1-Niveau eingesetzt werden.
Highlights	<b>BEWUSSTSEIN FÜR KOGNITIVE FUNKTIONEN:</b> Die Teilnehmenden lernen die zentralen Hirnareale, die unsere Gedanken prägen, und entwickeln ein Verständnis für die Motive hinter bestimmten Reaktionen. Diese Erkenntnisse tragen zur Bewusstmachung kognitiver Prozesse bei und können das logische Denken fördern. <b>ANLASS FÜR REFLEKTION:</b> Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, über ihre Reaktionen bei potenziell manipulativen Inhalten nachzudenken und sich selbst zu fragen, inwieweit sie neue Informationen verifizieren, bevor sie diese annehmen.

<p>Highlights</p>	<p><b>FÖRDERUNG VON DISKUSSION UND AUSTAUSCH:</b>  Die Thematik bietet die Möglichkeit, über persönliche Erfahrungen und Beobachtungen zu sprechen und sich über Manipulationstaktiken auszutauschen.</p>
<p>Besonderheiten</p>	<p><b>KOMPLEXITÄT DES INHALTS:</b>  Da es sich bei den Hirnstrukturen um ein medizinisches Untersuchungsgebiet handelt, begegnet man in den Texten fachlichen Begriffen, die die textuelle Komplexität erhöhen und das Verständnis erschweren können. Jüngere Teilnehmende, die mit medizinischem Wortschatz noch nie in Berührung gekommen sind, können durch die Vielfalt an Fachtermini überfordert werden.</p> <p><b>INFORMATIONSIJBERLASTUNG:</b>  Insgesamt werden acht Hirnareale mit einer Funktionsbeschreibung und Erläuterungen zur Relevanz von Manipulationsversuchen präsentiert. Die Anzahl der vorgestellten Informationen kann im Zusammenhang mit der sprachlichen Komplexität die Aufnahme des Inhalts und die Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigen.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT:</b>  Die Auseinandersetzung mit den acht Texten und der inhaltliche Komplexitätsgrad erfordern ausreichend Zeit, um die Informationen zu verarbeiten und das Verständnis sicherstellen zu können.</p>
<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Informieren Sie die Teilnehmenden zunächst kurz über den Untersuchungsgegenstand der Hirnforschung und machen Sie sie auf den Umgang mit Fachterminologie aufmerksam.</p> <p><b>ERLÄUTERUNG:</b>  Der Untersuchungsgegenstand der Hirnforschung ist das menschliche Gehirn sowie das Nervensystem. Die Hirnforschung beschäftigt sich mit der Erforschung der Struktur, Funktionen, Entwicklung und Störungen des Gehirns. Sie untersucht, wie das Gehirn Informationen verarbeitet, Emotionen reguliert, Bewegungen steuert, Erinnerungen bildet, Entscheidungen trifft und vieles mehr. Durch verschiedene Methoden wie Bildgebungstechniken, Neurophysiologie, Genetik und Verhaltensforschung versucht die Hirnforschung, die komplexe Funktionsweise des Gehirns zu verstehen und Anwendungen in den Bereichen Medizin, Psychologie, Kognitionswissenschaften und anderen Disziplinen zu entwickeln.</p> <p>Heben Sie hervor, dass das Ziel der Aktivität darin besteht, mit Hilfe der neuen Erkenntnisse Rückschlüsse auf die eigene Entscheidungstreffung zu ziehen.</p>

Weitere Empfehlungen	<p><b>EINFÜHRUNG UND DISKUSSION:</b> Starten Sie mit einer kurzen Einführung in das Thema und erläutern Sie die Bedeutung der Gehirnareale für die Informationsverarbeitung. Präsentieren Sie das Poster als visuelle Unterstützung und geben Sie den Teilnehmenden die Möglichkeit, erste Eindrücke und Vermutungen zu äußern.</p> <p><b>GRUPPENARBEIT:</b> Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen auf und weisen Sie jeder Gruppe bestimmte Gehirnareale zu. Die Gruppen sollen die Funktionen dieser Areale recherchieren und kurz präsentieren.</p> <p><b>POSTER-ANALYSE:</b> Lassen Sie die Teilnehmenden das Poster genau betrachten und die Texte lesen. Ermutigen Sie die Teilnehmenden Mindmaps oder Zusammenfassungen zu erstellen.</p> <p><b>PRAKTISCHE ANWENDUNG:</b> Ermutigen Sie die Teilnehmenden, das Gelernte in ihrem Alltag anzuwenden. Sie könnten Beispiele für Situationen angeben, in denen bestimmte Gehirnareale besonders relevant sind, z. B. beim Treffen von Entscheidungen oder dem Erkennen von Manipulation.</p> <p><b>VERGLEICH MIT AKTUELLEN STUDIEN:</b> Diskutieren Sie mit den Teilnehmenden aktuelle Forschungsergebnisse oder Fallstudien, die sich auf die im Poster behandelten Gehirnareale beziehen.</p> <p><b>INTERNETRECHERCHE UND PRÄSENTATION:</b> Wenn Tablets/PCs mit Internetzugang verfügbar sind, können die Teilnehmenden vertiefende Informationen zu den Gehirnarealen recherchieren und kurze Präsentationen vorbereiten.</p> <p><b>QUIZ ODER KAHOOT!:</b> Organisieren Sie ein Quiz oder verwenden Sie Plattformen wie Kahoot! für eine spielerische Beschäftigung mit der Thematik.</p> <p><b>REFLEXION:</b> Beenden Sie die Einheit mit einer Reflexionsrunde, in der die Teilnehmenden darüber nachdenken, wie das Verständnis der Gehirnareale ihre Wahrnehmung und Entscheidungsfindung beeinflussen kann.</p>
-------------------------	--

## DOSIS 2: MEDIENKOMPETENZ-BINGO

Thema	Medienkonzepte
Art	Spiel mit Quizfragen (online Version) oder freie Nennung von Beispielen (offline Version)

Ziel	Die Teilnehmenden werden mit medienbezogenen Begriffen bzw. Medienkonzepten vertraut und können dazu persönliche Beispiele aus ihrem Alltag nennen.
Aktivität	<p>Das Spiel kann in Online- und Offline-Version durchgeführt werden. Je nach Spielformat ändert sich die Vorgehensweise. Online-Spielversion: Jede Teilnehmerin und jeder Teilnehmer erhält eine individuelle Nummernkarte und beantwortet eine Multiple-Choice-Frage zu einem Medienkonzept, wenn der Algorithmus eine seiner/ihrer Nummern anzeigt. Bei richtiger Antwort wird die entsprechende Nummer mit einem Häkchen markiert, bei falscher Antwort mit einem „X“. Nach drei falschen Antworten scheidet die Person aus dem Spiel aus. Wer alle Nummern auf seiner/ihrer Karte abdeckt, gewinnt. In der Online-Spielversion können bis zu acht Teilnehmende gleichzeitig spielen. Offline-Spielversion: Zuerst wird ein/e Moderator/in bestimmt. Jede/e Teilnehmer/in wählt eine Spielkarte mit Nummern aus. Der/Die Moderator/in zieht einen nummerierten Chip mit einem Medienkonzept aus einem Beutel. Wenn die Nummer des Chips auf einer Spielkarte vorkommt, liest der/die Moderator/in das dazugehörige Konzept vor. Die Teilnehmenden, die diese Nummer auf ihrer Karte haben, platzieren den Chip auf dem Spielbrett und geben ein Beispiel aus dem echten Leben für das Konzept.</p> <p>Wenn mehrere Teilnehmende dieselbe Nummer haben, nennt jede Person ihr eigenes Beispiel. Die Beispiele dürfen nicht wiederholt werden. Nachdem alle Teilnehmenden Beispiele genannt haben, nimmt eine Person den Chip, und die anderen legen einen leeren gelben Chip auf das Spielfeld. Wer zuerst alle Nummern auf seiner/ihrer Karte abdeckt, gewinnt.</p> <p>In der Offline-Spielversion können bis zu 12 Teilnehmende und ein/e Moderator/in teilnehmen.</p>
Benötigtes Material	Online Version: Tablets/PCs mit Internet-Zugang Offline Version: Ausgedruckte Spielmaterialien (Spiel <a href="#">hier</a> herunterladen)
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Spiel in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.
Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Spiel wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.

## Besonderheiten

### **ZEITMANAGEMENT:**

Je nach Anzahl der Teilnehmenden und Spielformat kann die Dauer der Spieldurchführung variieren. Das Minimum der gestellten Fragen sind 12, wenn nur ein/e Teilnehmender/e spielt, und das Maximum 53, wenn mehrere Teilnehmende mitmachen. Außerdem ist zu bedenken, dass in der Offline-Version die Nennung von Beispielen viel Zeit in Anspruch nehmen kann.

### **INFORMATIONSÜBERLASTUNG:**

Da das Spiel 53 Medienkonzepte umfasst, sind Spielrunden mit mehreren Teilnehmenden informationsüberlastet.

Somit kann die Verarbeitung und Verankerung von neuen Informationen für die Teilnehmenden eine Herausforderung sein.

### **FEHLENDE BZW. MANGELNDE VORKENNTNISSE:**

Teilnehmende mit begrenzten Vorkenntnissen und wenig Erfahrung in der Online-Welt könnten Schwierigkeiten haben, die Fragen zu beantworten oder Beispiele zu finden. In diesem Fall können sich die Teilnehmenden überfordert fühlen und ihr Interesse verlieren.

### **SCHWIERIGKEIT IN DER OFFLINE-SPIELVERSION:**

Im Spiel bleibt unklar, wer beurteilt, ob die angeführten Beispiele treffend sind oder nicht. Wenn vereinbart wird, dass dies durch die Moderation erfolgt, muss sichergestellt werden, dass der/die Moderator/in die Fähigkeit besitzt,

die angeführten Beispiele als relevant zu beurteilen, um sicherzustellen, dass die Aktivität effektiv und zielgerichtet verläuft.

### **KOMPLEXITÄT DER THEMEN:**

Einige Konzepte, insbesondere solche, die abstrakte bzw. komplexe Inhalte vermitteln, könnten für einige Teilnehmende schwer verständlich sein, was die erfolgreiche Durchführung des Spiels erschweren könnte.

### **BEGRENZTES ABSTRAKTES DENKEN:**

Um Beispiele aus der echten Welt für jedes Medienkonzept angeben zu können, müssen die Teilnehmenden in der Lage sein, von einer theoretischen bzw. abstrakten Information konkrete Vorstellungen abzuleiten. Diese Denkweise könnte für einige Teilnehmende eine Herausforderung sein.

## DOSIS 3: WIE DEIN SMARTPHONE DEINE AUFMERKSAMKEIT ERREGEN SOLL

Thema	Techniken und Tricks, mit denen die Online-Apps und Tools die Aufmerksamkeit der Nutzer auf das Handy lenken.
Art	Info-Poster mit Fragen zur Diskussion
Ziel	Die Teilnehmenden können ein Verständnis dafür entwickeln, mit welchen Techniken die Medienentwickler versuchen, die Aufmerksamkeit der Handynutzer auf das Smartphone zu lenken. Sie können die Motive hinter bestimmten Handyfunktionen erkennen.
Aktivität	Die Teilnehmenden schauen sich die einzelnen Seiten des Posters an, lesen die Texte und beantworten für sich persönlich die Frage am Ende jeder Seite.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang ODER Poster ausdrucken und als Arbeitsblatt aussteilen bzw. Poster im Raum aufhängen.
Bildungsstufe	<b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 2. und 3. Klasse <b>GRIECHISCHES LYZEUM:</b> 1. und 2. Klasse
Einsatz im DaF-Unterricht	Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden bei der Beschäftigung mit dem Poster WIE DEIN SMARTPHONE DEINE AUFMERKSAMKEIT ERREGEN SOLL z.B. das Sehen/Lesen und Verstehen bzw. das Sprechen trainieren. <b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b> <b>B1/B2:</b> WIE DEIN SMARTPHONE DEINE AUFMERKSAMKEIT ERREGEN SOLL könnte als Lernmaterial für die Ausführung von Lernaktivitäten auf dem B-Niveau genutzt werden.
Highlights	<b>RELEVANZ FÜR DEN ALLTAG:</b> Smartphones, Anwendungen und Online-Tools stehen in direkter Verbindung mit dem täglichen Leben. Kenntnisse über Strategien, die auf die Manipulation der Nutzer abzielen, können dem übermäßigen Medienkonsum entgegenwirken und somit den täglichen Umgang mit Smartphones auf positive Weise beeinflussen.



<p>Highlights</p>	<p><b>VIelfältiger Inhalt:</b>  Das Poster deckt unterschiedliche Funktionen von Smartphones und Anwendungen ab, von Geräuschen und Bewegungen bis hin zu Symbolen und Icons. Dadurch wird auf unterschiedliche Strategien bzw. Formen von Manipulation hingedeutet.  Förderung von Diskussion und Austausch:  Die Fragen am Ende jeder Seite dienen als Anlass für Diskussionen in der Gruppe und einen interaktiven Meinungsaustausch.</p> <p><b>ANLASS ZUR REFLEXION:</b>  Die Teilnehmenden erhalten durch die Fragen die Möglichkeit, kritisch über ihr Online-Verhalten nachzudenken und über ihren Umgang mit der digitalen Welt zu reflektieren. Bewusstmachung von Manipulationsstrategien:  Die gezielte Behandlung der Funktionen von Handys und Anwendungen ermöglicht den Teilnehmenden, die dahinter steckenden Manipulationsstrategien wahrzunehmen. Dadurch könnten sie eine „Immunität“ dagegen entwickeln.</p>
<p>Besonderheiten</p>	<p><b>FEHLENDES BZW. MANGELNDES HINTERGRUNDWISSEN:</b>  Abhängig von der Altersgruppe und der Art der Internetnutzung können einige Teilnehmende mit den Icons bzw. Funktionen von Smartphones und Anwendungen nicht vertraut sein. Außerdem kommen in den Texten Fachtermini und Anglizismen vor, die Schwierigkeiten beim Verständnis bereiten könnten.</p> <p><b>PERSÖNLICHE FRAGEN:</b>  Einige Fragen behandeln sensible Themen, wie etwa die emotionale Reaktion auf unangenehme Situationen, was bei den Teilnehmenden unterschiedliche Gefühle hervorrufen könnte.</p>
<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Ermutigen Sie die Teilnehmenden, die Frage am Ende jeder Seite ehrlich zu beantworten.  Bei Behandlung der Fragen im Plenum schaffen Sie ein unterstützendes und respektvolles Klima und achten Sie darauf, dass niemand gezwungen wird, persönliche Informationen preiszugeben.</p>
<p>Weitere Empfehlungen</p>	<p>Diskussionsfragen:  Stellen Sie den Teilnehmenden einige offene Fragen, die zum Nachdenken anregen, wie zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Internetseiten oder Apps nutzt du am liebsten und warum?</li> <li>• Wie viel Zeit verbringst du täglich online? Denkst du, dass du mehr Zeit online verbringst als du möchtest?</li> </ul>

## Weitere Empfehlungen

- Was hält dich manchmal länger im Internet, als du geplant hast?
- Warum fühlst du dich manchmal im Internet, als ob die Zeit schneller vergeht?

### **KREATIVE VERSTÄNDNISÜBUNG:**

Teilen Sie die Teilnehmenden in fünf Gruppen und geben Sie jeder Gruppe nur die Icons. Jede Gruppe versucht ihre Funktionen zu beschreiben und Typen oder Namen von Handy-Anwendungen zu finden, in denen diese Icons vorkommen können. Oder Sie können die Übung umgekehrt durchführen: Die Teilnehmenden versuchen, anhand der Texte das passende Icon zu zeichnen.

### **ZUORDNUNGSÜBUNG:**

Drucken Sie die Poster aus und schneiden Sie die Texte ab. Die Teilnehmenden können die Texte den Icons zuordnen.

### **WORTSCHATZÜBUNG:**

Die Poster enthalten wichtigen Wortschatz zum Thema Medien und Internet. Die Teilnehmenden können während der Aktivität interessante bzw. neue Vokabeln sammeln und ihre Bedeutung mithilfe des Kontexts notieren.

Im Anschluss kann die Richtigkeit der Bedeutungen überprüft und eine Vokabular-Liste mit den Wörtern aller Teilnehmenden erstellt werden.

### **GRUPPENARBEIT:**

Teilen Sie die Teilnehmenden in fünf Gruppen und geben Sie jeder Gruppe eine Seite des Posters zur Bearbeitung. Die Gruppen bearbeiten die Informationen und bereiten eine kurze mündliche Präsentation vor, bei der sie folgende Punkte behandeln können:

- Erworbene Kenntnisse
- Persönliche Erfahrungen mit den behandelten oder anderen Online-Tools
- Vor- und Nachteile dieser Funktionen
- Antwort auf die Frage am Ende des Posters

### **DISKUSSION:**

Fragen Sie die Teilnehmenden nach ihren persönlichen Erfahrungen mit Handy- und Online-Tools und ermutigen Sie sie, über ihre Medienkompetenz und ihren Medienkonsum kritisch nachzudenken.

### **SCHREIBÜBUNG ZUR REFLEXION:**

Lassen Sie die Teilnehmenden individuell oder in Paaren einen Text (z.B. Blog- oder Forumsbeitrag) darüber schreiben, welche Handy-Anwendungen sie nutzen, wie sie ihren Umgang damit beurteilen und welche die möglichen Folgen eines übermäßigen Medienkonsums sind.

Weitere Empfehlungen	<p>Selbstbeobachtung und Klassenstatistiken erstellen: Die Teilnehmenden können einen Tag lang ihr Medienverhalten beobachten und sich Notizen zu folgenden Fragen machen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Apps habe ich besucht?</li> <li>• Welche Funktionen habe ich genutzt?</li> <li>• Wie lange habe ich jede App besucht?</li> <li>• Welche Gefühle hatte ich, als ich die App benutzt habe?</li> </ul> <p>Die Antworten können anonym bleiben. Anschließend sammeln die Teilnehmer alle Antworten und erstellen daraus Klassenstatistiken als Antworten zu den vier Fragen. Die Ergebnisse können als Anlass für eine reflektierende Plenumsdiskussion dienen.</p>
----------------------	--

## BLOCK 3: DRITTER BOOST

### DOSIS 1: DAS WAHRE LEBEN DEINES SELFIES

Thema	Gesichtserkennungstechnologien
Art	Info-Poster mit Fragen zur Diskussion
Ziel	Die Teilnehmenden entwickeln ein ganzheitliches Verständnis für die Auswirkungen von Gesichtserkennungstechnologien auf Privatsphäre und individuelle Freiheiten.
Aktivität	Die Teilnehmenden schauen sich die einzelnen Seiten des Posters an und beantworten für sich die Frage am Ende jeder Seite.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang ODER Poster direkt ausdrucken und als Arbeitsblatt austeilen bzw. im Raum aufhängen

<p>Bildungsstufe</p>	<p><b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 3. Klasse <b>GRIECHISCHES LYZEUM:</b> 1. und 2. Klasse</p>
<p>Einsatz im DaF-Unterricht</p>	<p>Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden bei der Beschäftigung mit dem Poster DAS WAHRE LEBEN DEINES SELFIES z.B. das Sehen/Lesen und Verstehen bzw. das Sprechen trainieren. <b>EMPFOHLENES NIVEAU:</b> <b>B2:</b> In Anbetracht der behandelten Themen und der verwendeten Sprache, könnte DAS WAHRE LEBEN DEINES SELFIES bei Lernergruppen ab dem Niveau B2 eingesetzt werden.</p>
<p>Highlights</p>	<p><b>BEWUSSTSEIN FÜR GESICHTSERKENNUNGSTECHNOLOGIEN:</b> Die Aktivität beleuchtet diverse Seiten von Gesichtserkennungstechnologien und lenkt somit die Aufmerksamkeit auf die verschiedenen Anwendungsmöglichkeiten der erhobenen Daten und deren mögliche Folgen. <b>FÖRDERUNG DER REFLEXION:</b> Die Gründe, aus denen „Selfies“ bzw. Körpersprache analysiert und wie diese Daten genutzt werden, sind zentrale Fragen, die anhand des Posters in den Vordergrund kommen und zum Nachdenken anregen. <b>ANLASS FÜR AUSTAUSCH ZU ETHISCHEN FRAGEN:</b> Das Poster bietet den Teilnehmenden die Gelegenheit, ihre Meinung und Überlegungen zu den ethischen und gesellschaftlichen Aspekten der Gesichtserkennungstechnologien auszudrücken.</p>
<p>Besonderheiten</p>	<p><b>FEHLENDES BZW. MANGELNDES HINTERGRUNDWISSEN:</b> Einige Teilnehmende könnten nicht ausreichend über das Thema informiert sein. Dies könnte zu oberflächlichen oder wenig fundierten Diskussionen führen. <b>EMPFINDLICHKEIT DES THEMAS:</b> Gesichtserkennung und Datenschutz sind sensible Themen. Einige Teilnehmende könnten persönliche Erfahrungen oder Bedenken haben, die sie möglicherweise nicht teilen möchten.</p>

<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Ermutigen Sie die Teilnehmenden, die Frage am Ende jeder Seite für sich zu beantworten.</p> <p>Bei Behandlung der Fragen im Plenum schaffen Sie ein unterstützendes und respektvolles Klima und achten Sie darauf, dass niemand gezwungen wird, persönliche Informationen preiszugeben. Stellen Sie sicher, dass alle Meinungen respektiert und gehört werden, ohne dass es zu Konflikten kommt.</p>
<p>Weitere Empfehlungen</p>	<p><b>DISKUSSIONSFRAGEN:</b></p> <p>Stellen Sie den Lernenden einige offene Fragen, die sie zum Nachdenken anregen, wie zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was siehst du als Vor- und Nachteile bei der Anwendung von Gesichtserkennungstechnologien?</li> <li>• Wie möchtest du persönlich deine Privatsphäre schützen?</li> <li>• Welche ethischen Bedenken hast du im Zusammenhang mit der Verwendung von Gesichtserkennungstechnologien?</li> </ul> <p><b>GRUPPENDISKUSSION UND PRÄSENTATION:</b></p> <p>Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen auf und lassen Sie sie ihre Gedanken und Meinungen zu den oben genannten Fragen besprechen. Jede Gruppe kann dann ihre Erkenntnisse und Standpunkte aus der vorher durchgeführten Gruppendiskussion im Plenum präsentieren.</p> <p><b>REFLEXION:</b></p> <p>Die Teilnehmenden können eine kurze Reflexion darüber schreiben, wie ihre Meinungen durch die Informationen auf dem Arbeitsblatt beeinflusst wurden und ob sich ihre Haltung gegenüber der Gesichtserkennungstechnologien geändert hat.</p>

## DOSIS 2: AKTIVITÄTSKARTE: HANDY

<p>Thema</p>	<p>Wachsende Abhängigkeit der Gesellschaft von der Technologie</p>
<p>Art</p>	<p>Aktivitätskarte: Fragebogen</p>
<p>Ziel</p>	<p>Die Teilnehmenden können ein umfassendes Verständnis dafür entwickeln, wie sie ihre Mobiltelefone nutzen. Sie können ihre individuellen Bedürfnisse und Präferenzen besser verstehen und darauf eingehen.</p>

Aktivität	Die Teilnehmenden beantworten die Fragen auf dem Fragebogen.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang ODER Poster direkt ausdrucken und als Fragebogen austeilen
Bildungsstufe	<p><b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 1., 2. und 3. Klasse</p> <p><b>GRIECHISCHES LYZEUM:</b> 1. und 2. Klasse</p>
Einsatz im DaF-Unterricht	<p>Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden bei der Beschäftigung mit der AKTIVITÄTSKARTE: HANDY z.B. Sehen/Lesen und Verstehen bzw. das Sprechen trainieren.</p> <p><b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b></p> <p><b>A1/A2:</b> Der Fragebogen behandelt grundlegende Alltagssituationen und Gewohnheiten. In dieser Hinsicht könnten Teile bzw. Fragen davon auf dem A1- oder A2-Niveau behandelt werden.</p> <p><b>B1/B2:</b> Da der Fragebogen auch auf persönliche Reflexion, komplexe Themen wie Privatsphäre und Sicherheit eingeht und eine gewisse Tiefe der sprachlichen Ausdrucksweise erfordert, könnte er eher auf dem B1- oder B2-Niveau angesiedelt sein.</p> <p><b>C1/C2:</b> Obwohl der Fragebogen nicht übermäßig komplex ist, könnte er dennoch auf dem C1-Niveau behandelt werden, wenn er in einem Kontext verwendet wird, der umfassendere Diskussionen und tiefere Reflexionen erfordert.</p>
Highlights	<p><b>REFLEXION ÜBER DIE EIGENE MEDIENNUTZUNG:</b></p> <p>Der Fragebogen fördert die Medienkompetenz, indem er dazu anregt, über die eigene Mediennutzung zu reflektieren. Die Teilnehmenden erkunden verschiedene Nutzungszwecke und können kritisch über Privatsphäre und emotionale Bindung zu den Smartphones nachdenken. Dies unterstützt die Teilnehmenden dabei, in einer zunehmend digitalisierten Welt kompetent und verantwortungsbewusst mit Medien umzugehen.</p>
Besonderheiten	<p><b>HERAUSFORDERUNGEN BEI DER ERFASSUNG VON DATEN:</b></p> <p>Die Neigung der Teilnehmenden, sozial erwünschte Antworten zu geben, insbesondere zu sensiblen Themen wie Privatsphäre oder Sicherheit, könnte zu verzerrten Ergebnissen führen.</p> <p>Die Mediennutzung wird positiver dargestellt, als sie tatsächlich ist, und bestimmte Aspekte werden vernachlässigt.</p>

<p>Besonderheiten</p>	<p><b>FEHLENDE DIFFERENZIERUNG:</b> Die Antwortskala (nie/selten, manchmal, oft) könnte für einige Teilnehmende zu allgemein sein und möglicherweise nicht genügend Differenzierung zulassen.</p> <p><b>BEGRENZTE KONTEXTUALISIERUNG:</b> Ohne begleitende Erklärungen könnten einige Fragen missverstanden werden. Zum Beispiel könnte die Frage nach der "Verbundenheit" unterschiedlich interpretiert werden.</p>
<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Erklären Sie vor Beginn der Aktivität, dass der Fragebogen zur Selbstreflexion anregen soll, daher sind ehrliche Antworten entscheidend.</p>
<p>Weitere Empfehlungen</p>	<p><b>GRUPPENDISKUSSION:</b> Teilen Sie die Teilnehmenden in Gruppen auf und lassen Sie sie gemeinsam die Fragebögen ausfüllen. Anschließend können sie ihre Antworten innerhalb der Gruppe besprechen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten herausarbeiten.</p> <p><b>REFLEXIONSAUFSATZ:</b> Lassen Sie die Teilnehmenden individuell oder in Gruppen einen Aufsatz darüber schreiben, wie sich ihre Nutzung von Mobiltelefonen auf verschiedene Aspekte ihres Lebens auswirkt.</p> <p><b>STATISTIKANALYSE:</b> Nutzen Sie die gesammelten Daten, um statistische Analysen durchzuführen. Lassen Sie die Teilnehmenden die Ergebnisse interpretieren und Schlussfolgerungen ziehen.</p> <p><b>MINDMAPS:</b> Lassen Sie die Teilnehmenden individuell oder in Gruppen Mindmaps erstellen, die ihre Verbindung zu Mobiltelefonen visualisieren. Dies kann eine kreative Möglichkeit sein, unterschiedliche Nutzungsmuster darzustellen.</p> <p><b>PLENUMSDISKUSSION:</b> Diskutieren Sie als Gruppe über die gesammelten Daten und ermutigen Sie die Teilnehmenden, ihre Gedanken zu teilen. Betonen Sie dabei die Vielfalt der Nutzungsmuster und deren potenzielle Auswirkungen.</p> <p><b>PRÄSENTATION:</b> Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Ergebnisse in Form einer Präsentation vorzustellen. Dies fördert das Präsentationsgeschick und ermöglicht einen Austausch von Perspektiven.</p>

## DOSIS 3: AKTIVITÄTSKARTE: HALLO, FREUND\*IN

Thema	Beziehung zur Technologie
Art	Aktivitätskarte: Eine Aufgabe zum kreativen Zeichnen und Schreiben
Ziel	Die Teilnehmenden können ihre kreativen, empathischen und reflektierenden Fähigkeiten ausbauen, um eine bewusste Beziehung zu digitalen Geräten zu entwickeln.
Aktivität	Die Teilnehmenden zeichnen ihr Handy als Figur und geben an, was ihr Handy zu ihnen sagen würde, wenn es sprechen könnte.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang ODER Poster direkt ausdrucken und austeilen Papier, Stifte, Farben oder andere kreative Utensilien
Bildungsstufe	<b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 1. und 2. Klasse
Einsatz im DaF-Unterricht	Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden bei der Beschäftigung mit der AKTIVITÄTSKARTE: HALLO, FREUND*IN z.B. das kreative Zeichnen und Schreiben trainieren. <b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b> <b>A1/A2:</b> Auf diesem Niveau könnten einfache Anweisungen verwendet werden, um die Teilnehmenden zu ermutigen, grundlegende Aspekte ihrer Beziehung zu ihrem Handy zu zeichnen. Die Schüler könnten einfache Ausdrücke und Symbole verwenden, um ihre Vorstellungen darzustellen. <b>B1/B2:</b> Auf diesem Niveau könnten die Anweisungen etwas komplexer sein und dazu ermutigen, detailliertere Zeichnungen zu erstellen. Die Teilnehmenden könnten mehr kreative Freiheit haben, um ihre Gedanken und Gefühle auszudrücken.
Highlights	<b>FÖRDERUNG DER KREATIVITÄT:</b> Diese Aufgabe regt die Teilnehmenden an, ihre Kreativität zu entfalten und fördert die Ausdrucksfähigkeit, da sie durch eine eigene Zeichnung komplexe Zusammenhänge und Gedanken auf dem Papier festhalten kann.



<p>Highlights</p>	<p><b>ANLASS ZUR REFLEXION:</b>  Durch diese Aktivität kann eine besondere, reflektierende Erfahrung entstehen aufgrund einer näheren Auseinandersetzung mit der persönlichen Beziehung zur Technologie.</p> <p><b>GELEGENHEIT ZU DISKUSSION UND MEINUNGSAUSTAUSCH:</b>  Die Bilder der Teilnehmenden können als Ausgangspunkt für Diskussionen und interaktives Lernen dienen, indem die Zeichnungen im Plenum analysiert und interpretiert werden.</p>
<p>Besonderheiten</p>	<p><b>MANGELNDE KREATIVITÄT:</b>  Einige Teilnehmende könnten Schwierigkeiten haben, ihre Kreativität auszudrücken oder sich vorzustellen, wie ihr Handy eine Figur sein könnte.</p> <p><b>TECHNISCHE BARRIERE:</b>  Teilnehmende, die Schwierigkeiten mit dem kreativen Ausdruck auf Papier haben, könnten sich herausgefordert fühlen. Hier ist es wichtig, alternative Formen der Darstellung zuzulassen, wie z.B. Collage oder digitale Animation.</p> <p><b>EINGESCHRÄNKTE SELBSTREFLEXION:</b>  Einige Teilnehmende könnten Schwierigkeiten haben, sich tiefgehend mit ihrer Beziehung zu ihrem Handy auseinanderzusetzen. Dies könnte die Selbstreflexion und den emotionalen Ausdruck beeinträchtigen.</p> <p><b>INTERKULTURELLE UNTERSCHIEDE:</b>  Die Vorstellung von Mobiltelefonen und ihre Beziehung dazu können in verschiedenen Kulturen unterschiedlich sein. Dies könnte zu Missverständnissen oder unterschiedlichen Interpretationen führen.</p> <p><b>DATENSCHUTZBEDENKEN:</b>  Einige Teilnehmende könnten sich unwohl dabei fühlen, ihre persönlichen Beziehungen zur Technologie offenzulegen. Datenschutz sollte daher berücksichtigt werden und die Teilnahme freiwillig sein.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT:</b>  Die Aufgabe erfordert Zeit für kreativen Ausdruck und Reflexion. Ein begrenztes Zeitbudget könnte zu oberflächlichen Ergebnissen führen.</p>
<p>Vorsicht bei der Durchführung</p>	<p>Erklären Sie den Teilnehmenden das Ziel der Aktivität und weisen Sie auf die zentralen Fragen hin, die sich auf der Aktivitätskarte befinden.</p> <p>Im Falle, dass die Teilnehmenden die Aktivität in gedruckter Form durchführen, stellen Sie ihnen die benötigten Materialien bereit, z. B. Papier, Stifte, Farben oder andere kreative Utensilien, um die Skizze zu erstellen.</p> <p>Geben Sie einen klaren Zeitrahmen für die Durchführung der Aktivität vor.</p>

Weitere Empfehlungen	<p><b>EINZEL- ODER GRUPPENARBEIT:</b>          Je nach Gruppengröße und Dynamik können Sie entscheiden, ob die Teilnehmenden die Aufgabe individuell oder in Gruppen bearbeiten sollen. Beide Ansätze haben ihre Vorzüge, und Sie können dies an die spezifischen Ziele der Aktivität anpassen.</p> <p><b>REFLEXIONSFRAGEN EINBINDEN:</b>          Ermutigen Sie die Teilnehmenden, über ihre Skizzen nachzudenken und einige Reflexionsfragen zu beantworten, wie zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Warum habe ich mein Smartphone so gemalt?</li> <li>• Wie fühle ich mich, wenn ich mein Handy benutze?</li> <li>• Wie denke ich über mein Handy?</li> </ul> <p>Passen Sie die Fragen der Lernergruppe entsprechend an.          Präsentation der Ergebnisse:          Bitten Sie die Teilnehmenden, ihre Skizzen der Gruppe vorzustellen.</p> <p><b>GRUPPENDISKUSSION:</b>          Leiten Sie eine Gruppendiskussion über die erstellten Skizzen und die damit verbundenen Gefühle. Diskutieren Sie, was die Aktivität über die individuellen Beziehungen zu Technologie offenbart.</p> <p><b>SAMMELN DER ERGEBNISSE:</b>          Sammeln Sie die erstellten Skizzen und erstellen Sie möglicherweise eine Collage, Wanderausstellung oder Präsentation, um die Vielfalt der Perspektiven zu zeigen.</p>
----------------------	---

## DOSIS 4: AKTIVITÄTSKARTE: SEIEN WIR MAL EHRlich!

Thema	Biometrische Technologien
Art	Aktivitätskarte: Quiz
Ziel	Die Teilnehmenden kennen wichtige Aspekte der biometrischen Technologien und können kritisch über die Auswirkungen der Technologie reflektieren.

Aktivität	Die Teilnehmenden beantworten die Fragen vom Quiz.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang ODER Poster direkt ausdrucken und als Arbeitsblatt austeilen.
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Quiz in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.
Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Quiz wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.
Besonderheiten	<p><b>KULTURELLE UNTERSCHIEDE:</b> Die Frage zum Sozialkredit-System in China könnte aufgrund kultureller Unterschiede missverstanden werden. Hier ist es wichtig, kulturelle Sensibilität zu berücksichtigen.</p> <p><b>KOMPLEXITÄT DER THEMEN:</b> Einige Themen, insbesondere solche, die technisch oder ethisch anspruchsvoll sind, könnten für einige Teilnehmende schwer verständlich sein, was zu Schwierigkeiten bei der Beantwortung der Fragen führen könnte.</p> <p><b>INFORMATIONSÜBERLASTUNG:</b> Die Menge an Informationen zu verschiedenen Themen könnte zu einer Überlastung führen, insbesondere wenn die Teilnehmenden nicht ausreichend vorbereitet oder mit den behandelten Begriffen nicht vertraut sind.</p> <p><b>DATENSCHUTZBEDENKEN:</b> Bei Fragen zu biometrischen Technologien und dem Sozialkredit-System in China könnten Datenschutzbedenken auftreten. Einige Teilnehmende könnten sich unwohl fühlen, über solche sensiblen Themen zu diskutieren.</p> <p>Fehlendes bzw. mangelndes Hintergrundwissen: Teilnehmende ohne ausreichendes Hintergrundwissen in den behandelten Themen könnten Schwierigkeiten haben, die Fragen zu beantworten, insbesondere da die Fragen auf spezifische Fakten abzielen.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT:</b> Die Bearbeitung aller Fragen könnte zu zeitlichen Herausforderungen führen, insbesondere wenn die Teilnehmenden genügend Zeit benötigen, um über jede Frage nachzudenken und zu diskutieren.</p>

# BLOCK 4: IMMUN

## DOSIS 1: DIE 10 MERKMALE DER DESINFORMATION

Thema	Menschenprofile hinter der Desinformation
Art	Info-Poster
Ziel	Die Teilnehmenden kennen Menschenprofile, die mit oder ohne Absicht falsche Inhalte in der Online-Welt verbreiten. Sie verstehen, mit welcher Absicht Menschen falsche Informationen verbreiten und die Gründe, aus denen ihnen die Täuschung eventuell gelingt.
Aktivität	Die Teilnehmenden schauen sich das Poster an und lesen die Texte zu den Profilen.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang ODER Poster ausdrucken und als Arbeitsblatt austeilen oder im Raum ausstellen.
Bildungsstufe	<b>GRIECHISCHES GYMNASIUM:</b> 2. und 3. Klasse <b>GRIECHISCHES LYZEUM:</b> 1. und 2. Klasse
Einsatz im DaF-Unterricht	Neben dem oben genannten Hauptziel können die Teilnehmenden bei der Beschäftigung mit dem Info-Poster DIE 10 MERKMALE DER DESINFORMATION z.B. das Lesen und Verstehen bzw. Sprechen/Schreiben trainieren. <b>EMPFOHLENE NIVEAUS:</b> <b>B1/B2:</b> Abhängig von der Art der Unterstützung und Erklärungen während des Spiels sowie den Vorkenntnissen der Teilnehmenden.
Highlights	<b>BEWUSSTSEIN FÜR DESINFORMATION:</b> Die Auseinandersetzung mit Menschenprofilen, die auf Desinformation abzielen, und die Erkennung ihrer Motive können zur Bewusstmachung des Phänomens führen und eine Sensibilisierung dafür anregen. <b>FÖRDERUNG DES KRITISCHEN DENKENS:</b> Die Teilnehmenden können durch die Verarbeitung der Informationen ihre Kritikfähigkeit in Hinsicht auf die Behandlung von manipulativen Inhalten schärfen und die Richtigkeit von Informationen mit Bewusstheit hinterfragen.

Highlights	<p><b>RELEVANZ FÜR DEN ALLTAG:</b> Falsche Informationen können in verschiedenen Formaten und diversen Bereichen des täglichen Lebens vorkommen. Eine gezielte Beschäftigung mit der Desinformation könnte dazu beitragen, dass die Teilnehmenden im alltäglichen Leben Manipulationsfallen umgehen können.</p> <p><b>ANLASS FÜR DISKUSSION UND MEINUNGSUSTAUSCH:</b> Die vorgestellten Personen können als Ausgangspunkt für interaktive Diskussionen dienen, da vertraute Profile, wie Familie, Prominente und Politiker, zur Diskussion stehen.</p>
Besonderheiten	<p><b>FEHLENDES BZW. MANGELNDES HINTERGRUNDWISSEN:</b> In manchen Texten werden Motive zur Desinformation beleuchtet, die komplexe Sachverhalte ausdrücken. Das setzt globales Weltwissen voraus und könnte eine Verständnis- Barriere bereiten.</p> <p><b>BEGRENZTE KONTEXTUALISIERUNG:</b> Die mangelnde kontextuelle Einbettung der Profile und die Abwesenheit von Beispielen könnten zu einem oberflächlichen Verständnis ihrer Handlungsmuster führen.</p>
Vorsicht bei der Durchführung	<p>Erläutern Sie zuerst das Ziel der Aktivität und illustrieren Sie durch Beispiele, in welchen Medien bzw. Formaten die dargestellten Profile erscheinen können.</p>
Weitere Empfehlungen	<p><b>DISKUSSIONSFRAGEN:</b> Stellen Sie den Teilnehmenden einige offene Fragen, die zum Nachdenken anregen, wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was bedeutet Desinformation?</li> <li>• Wo könnte man falschen Informationen begegnen?</li> <li>• Mit welcher Absicht verbreiten Menschen Desinformationen?</li> <li>• Wer zieht aus der Verbreitung von Desinformationen einen persönlichen Nutzen?</li> </ul> <p>Diese Aktivität könnte auch in Gruppen durchgeführt werden, indem die Teilnehmenden die Fragen gemeinsam besprechen und ihre Antworten notieren.</p> <p><b>BRAINSTORMING:</b> Lassen Sie die Teilnehmenden ihre Einfälle zum Thema „Desinformation“ notieren und halten Sie diese schriftlich fest.</p> <p><b>SCHREIBÜBUNG:</b> Jede/r Teilnehmende wählt ein Profil aus und schreibt einen kurzen Text dazu, der sowohl richtige als auch falsche Informationen enthält. Die anderen Teilnehmenden sollen erraten, um welches Profil es geht und welche Informationen unwahr sein könnten.</p> <p><b>REFLEXIONSDISKUSSION:</b> Lassen Sie die Teilnehmenden, sich anhand der bearbeiteten Inhalte zum Thema äußern und von persönlichen Erfahrungen im Netz erzählen.</p>

## DOSIS 2: PROVE ME WRONG

Thema	Verschörungstheorien
Art	Spiel: Bei einer Diskussion mit einem Chat-Simulator passende Antworten auswählen.
Ziel	Die Teilnehmenden können Verschwörungstheorien entlarven und Argumente von Verschwörungstheoretikern/ innen auf konstruktive Weise widerlegen.
Aktivität	Der/Die Teilnehmende tritt in einen Chat-Simulator ein und versucht beim Dialog mit einem/r Verschwörungstheoretiker/ in die richtige Antwort zu wählen, um das Gespräch konstruktiv weiterzuführen. Es stehen jeweils zwei mögliche Antworten zur Auswahl und das Spiel besteht aus drei Levels.
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang.
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Spiel in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.
Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Spiel wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.
Besonderheiten	<p><b>EMPFINDLICHKEIT DES THEMAS:</b> Verschwörungstheorien sind ein sensibles Thema, das zu Meinungsdivergenzen und Konflikten führen kann.</p> <p><b>SPRACHLICHE BESONDERHEITEN:</b> Die zur Auswahl stehenden Antworten beinhalten manchmal denkwürdige Ausdrücke, die die Teilnehmenden in Unbehagen versetzen können.</p> <p><b>FEHLENDES BZW. MANGELNDES HINTERGRUNDWISSEN:</b> Im Spiel werden Verschwörungstheorien thematisiert, die ein fundiertes Hintergrundwissen voraussetzen, um inhaltlich verstanden zu werden. Mangelnde Kenntnisse in Sachen Gesellschaft und politische Interessen können zu einer oberflächlichen Verarbeitung der Informationen führen.</p>

Besonderheiten	<p><b>BEGRENZTES ANTWORTEN-POTENZIAL:</b> Einige Teilnehmende können sich eingeschränkt durch die Tatsache fühlen, dass sie zwischen zwei möglichen Antworten wählen müssen und nicht die Gelegenheit haben, eine eigene Antwort zu schreiben.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT:</b> Die Dauer des Spiels kann variieren, da der Spielablauf von der Richtigkeit der Antworten beeinflusst wird.</p>
----------------	--

### DOSIS 3: CONVEYOR BELT

Thema	Echtheit von Nachrichten.
Art	Laufband-Spiel mit Nachrichten.
Ziel	Die Teilnehmenden können die Echtheit von Nachrichten beurteilen und deren Inhalt einer Überschrift zuordnen.
Aktivität	<p>Das Spiel besteht aus drei Levels: Auf dem ersten Level verifizieren oder falsifizieren die Teilnehmenden Nachrichten, die sich auf einem rasenden Fließband vorbeiziehen.</p> <p>Auf dem zweiten und dritten Level kategorisieren die Teilnehmenden Nachrichten entsprechend einer der vorgegebenen Überschriften. Die Nachrichten ziehen sich auch hier auf einem rasenden Fließband vorbei. Nach Angabe jeder Antwort erscheint ein kurzer Text mit Erläuterungen und Tipps. Die Teilnehmenden haben jeweils 30 Sekunden Zeit, um die Informationen zu bearbeiten und eine Antwort zu wählen. Bei fünf falschen Antworten muss das Spiel erneut begonnen werden.</p>
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Spiel in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.
Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Spiel wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.

Besonderheiten	<p><b>INFORMATIONSÜBERLASTUNG:</b> Das Spiel umfasst über 30 Nachrichten und Erklärungstexte, die aus diversen Wissensbereichen kommen. Diese Vielfalt an Informationen könnte die Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigen.</p> <p><b>ZEITLICHE ÜBERFORDERUNG:</b> Die 30 Sekunden zur Lösung jeder Übung könnten für manche Teilnehmenden eine Herausforderung darstellen. Nach einer bestimmten Zeit verschwindet auch der Text mit den Erläuterungen und das Spiel wird ohne Befehl des Spielenden fortgesetzt.</p> <p><b>FEHLENDE BZW. MANGELNDE VORKENNTNISSE:</b> Auf dem 2. und 3. Level kommen medienbezogene Begriffe vor, die die erfolgreiche Durchführung des Spiels beeinträchtigen könnten.</p> <p><b>PRAKTISCHE HERAUSFORDERUNGEN:</b> Während des Spiels müssen die Teilnehmer bei fünf falschen Antworten jedes Mal von vorne beginnen, was potenziell zu Frustration führen kann, insbesondere in Verbindung mit einem hohen Schwierigkeitsgrad. Darüber hinaus ist zu beachten, dass bei längeren Erläuterungstexten der gesamte Text außerhalb des Bildrahmens nicht gelesen werden kann, was die Möglichkeit einschränkt, den vollständigen Kontext zu erfassen.</p> <p><b>FEHLENDES FEEDBACK:</b> Ab dem zweiten Level wird den Teilnehmern nicht mitgeteilt, welche Antwort korrekt ist, wenn sie eine falsche Antwort geben. Dies könnte Unsicherheit und einen begrenzten Lerneffekt verursachen.</p>
----------------	--

#### DOSIS 4: SEE BEYOND THE HEADLINES

Thema	Oberflächliche Informationsaufnahme in sozialen Medien.
Art	Info-Poster
Ziel	Die Teilnehmenden entwickeln ein Bewusstsein für die Notwendigkeit der kritischen Medienrezeption.
Aktivität	Die Teilnehmenden lesen Überschriften und überprüfen, ob sie Fälschungen von authentischen Informationen unterscheiden können. Danach setzen sie die spezielle rote 3D-Brille auf oder wenden die Funktion "Hervorheben" (in rot) in der Werkzeugleiste oben an, um ihre Vermutungen zu überprüfen.



Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang, 3D-Brille in rot.
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Poster in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.
Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Poster wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.
Besonderheiten	<p><b>SENSIBLE INHALTE:</b> Einige Titel enthalten empfindliche kulturelle oder politische Inhalte.</p> <p><b>ZUGANG ZUM INHALT:</b> Einige Online-Quellen, wie Online-Zeitungen, erfordern ein Abonnement, um die Originalnachrichten zu lesen und zu überprüfen. Die Zeitungsartikel sind in englischer Sprache.</p> <p><b>SPRACHBARRIEREN:</b> Die Aktivität könnte sprachliche Barrieren aufweisen, da englischsprachiger Inhalt in der Rubrik "Meme" verwendet wird, insbesondere wenn die Teilnehmer nicht über ausreichende Englischkenntnisse verfügen.</p> <p><b>INFORMATIONSÜBERLASTUNG:</b> Die Aktivität umfasst sieben Seiten mit Nachrichten und Erläuterungen, die aus diversen Wissensbereichen kommen. Diese Vielfalt an Informationen könnte die Konzentrationsfähigkeit beeinträchtigen.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT:</b> Die Aktivität ist zeitaufwändig, insbesondere wenn die Teilnehmenden viel Zeit für die Analyse und Diskussion von Zeitungsschlagzeilen brauchen.</p>

## DOSIS 5: NAVIGATE THE MEDIA SIGNS

Thema	Verkehrszeichen der Medienwelt
Art	Zuordnungsspiel
Ziel	Die Teilnehmenden lernen Verkehrszeichen der Medienwelt kennen und können sie den entsprechenden Situationen zuordnen.

Aktivität	Das Spiel besteht aus sechs Runden: In jeder Runde werden sechs unterschiedliche Verkehrszeichen zum Thema Medienwelt vorgestellt. Vor jeder Runde sollen sich die Teilnehmenden innerhalb von 30 Sekunden die sechs abgebildeten Verkehrszeichen anschauen bzw. einprägen und eine kurze Beschreibung zu ihrer Bedeutung lesen. Nach Ablauf der halben Minute beginnt die Runde und Ziel ist, jeder Nachricht das passende Verkehrsschild zuzuordnen. Unter jeder Schlagzeile befindet sich ein Text mit Erläuterungen und Tipps. Bei drei falschen Antworten muss die Runde wiederholt werden. Wenn die Teilnehmenden die sechs Runden abschließen, erhalten ein "Medienkompetenz-Zertifikat".
Benötigtes Material	Tablets/PCs mit Internet-Zugang.
Bildungsstufe	Es wird nicht empfohlen, dieses Spiel in irgendeiner Bildungsstufe einzusetzen.
Einsatz im DaF-Unterricht	Dieses Spiel wird nicht für den Einsatz im DaF-Unterricht empfohlen.
Besonderheiten	<p><b>KOMPLEXITÄT DER THEMATIK:</b> Die Texte enthalten komplexe Themen, was ihre Verständlichkeit beeinträchtigt.</p> <p><b>INFORMATIONSÜBERLASTUNG:</b> Die Teilnehmenden könnten von der Menge der Verkehrsschilder und der Anzahl der Runden überfordert werden.</p> <p><b>FEHLENDES BZW. MANGELNDES HINTERGRUNDWISSEN:</b> Die Texte enthalten medienbezogene Fachbegriffe und Anglizismen, die für einige Teilnehmer möglicherweise unbekannt sind.</p> <p><b>ZEITMANAGEMENT:</b> Die Notwendigkeit, innerhalb von 30 Sekunden sechs Symbole zu betrachten und sechs kurze Texte zu lesen, stellt eine erhebliche Herausforderung dar. Die Vielzahl von Verkehrsschildern und Informationen kann Schwierigkeiten beim Zeitmanagement verursachen.</p>

## Online-Material zum Einsatz im Deutschunterricht

Weiterführendes Online-Material:	Entdecken Sie im <a href="#">Deutschlandportal</a> weiteres online-Material, das sich begleitend zum Deutschunterricht einsetzen lässt. Sie können für Ihre Recherche im Portal unter anderem folgende Schlagwörter eingeben: Medienkompetenz – Medien – Internet – Daten – Technische Intelligenz – Fake News
----------------------------------	--

