

Games-Journalismus in der Jugendarbeit

Best Practice Beispiele und Methoden

22.03.2023

Linda Scholz | Daniel Heinz

Spieleratgeber-NRW



- Gamespädagogik in NRW seit über 18 Jahren
- Über 35 pädagogisch betreute Spieletestgruppen
- Über 1800 pädagogische Beurteilungen
- Basisinformationen, Artikel, Videos
- Jugendredaktion
- Vorträge, Elternabende, Workshops, Beratung
- Gamespädagogische Projekte zu Inklusion, eSport usw.

Gefördert vom:

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



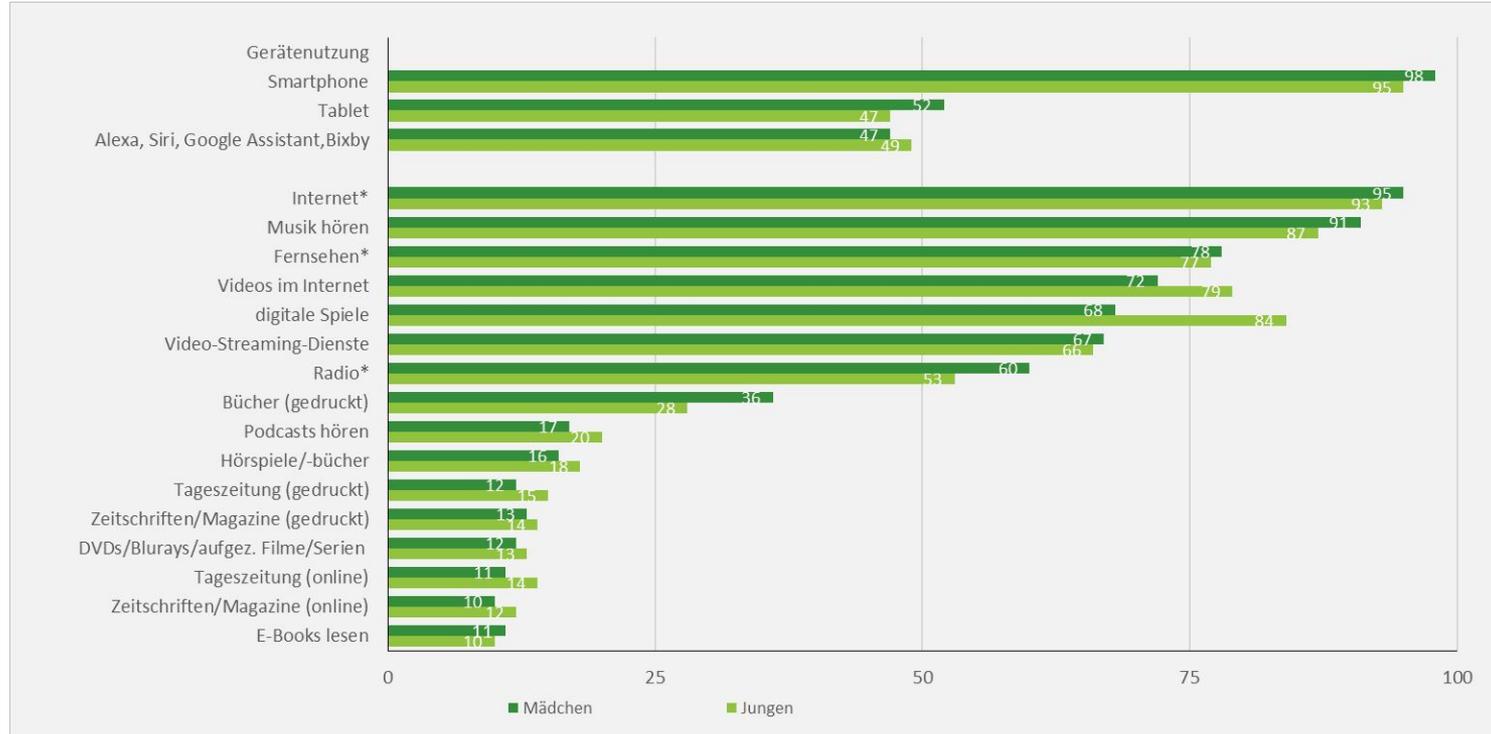


Ablauf



Medienkompetenzvermittlung

Medienbeschäftigung in der Freizeit 2022 - täglich/mehrmals pro Woche -



Quelle: JIM 2022, Angaben in Prozent, *egal über welchen Verbreitungsweg, Basis: alle Befragten, n=1.200



Games als Thema der Jugendarbeit

- Computerspiele sind Teil der Jugendkultur.
- Aus Sicht der Jugendarbeit gilt es, den kreativen und souveränen Umgang mit Games zu fördern, das Reflexionsvermögen über Spielinhalte, Vermarktungsstrategien und Jugendschutz zu fördern und Bildungsprozesse rund um und mit Games anzuregen.
- Angebote der Jugendarbeit sollen Anlässe und temporäre Räume für Jugendliche und junge Erwachsene schaffen, in denen sie sich mit verschiedenen Facetten digitaler Spielwelten auseinandersetzen.
- Durch Akzeptanz besteht auch die Möglichkeit, aktuelle gesellschaftliche Themen wie Inklusion, Integration oder Gender in dieses Feld hineinzutragen.

Aktuell relevante Themen

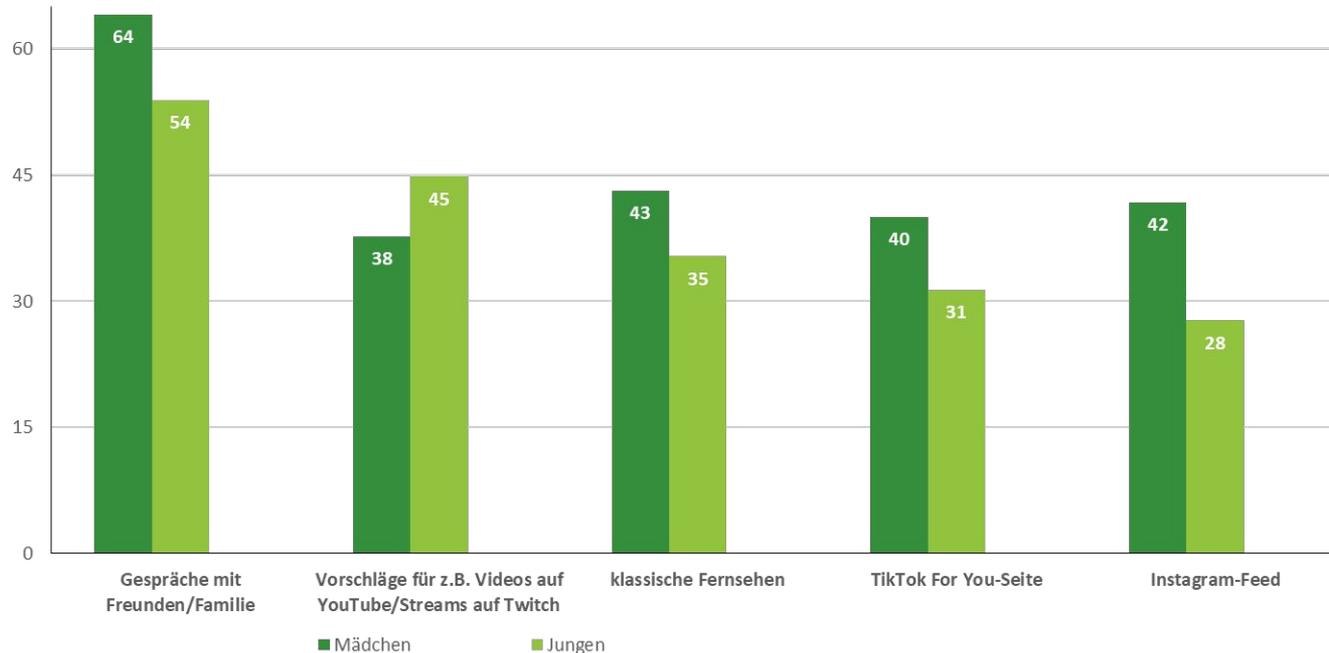
Auf die Frage, über was sich die Jugendlichen auf dem Laufenden halten, sind einige Themen in allen Gruppen aktuell, andere sind exklusiv in einzelnen von Interesse.



Quelle: JIMplus 2022, Modul 2, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.060

Wege der zufälligen Information: nach Geschlecht

Die Peergroup ist unabhängig von den Teilgruppen der hauptsächliche Weg, auf dem Informationen zufällig und ohne gezielte Suche zu den Jugendlichen kommen. Unterschiede zwischen den Geschlechtern sind vor allem bei Instagram zu sehen.



Quelle: JIMplus 2022, Modul 2, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.060



Vier Dimensionen der Medienkompetenz

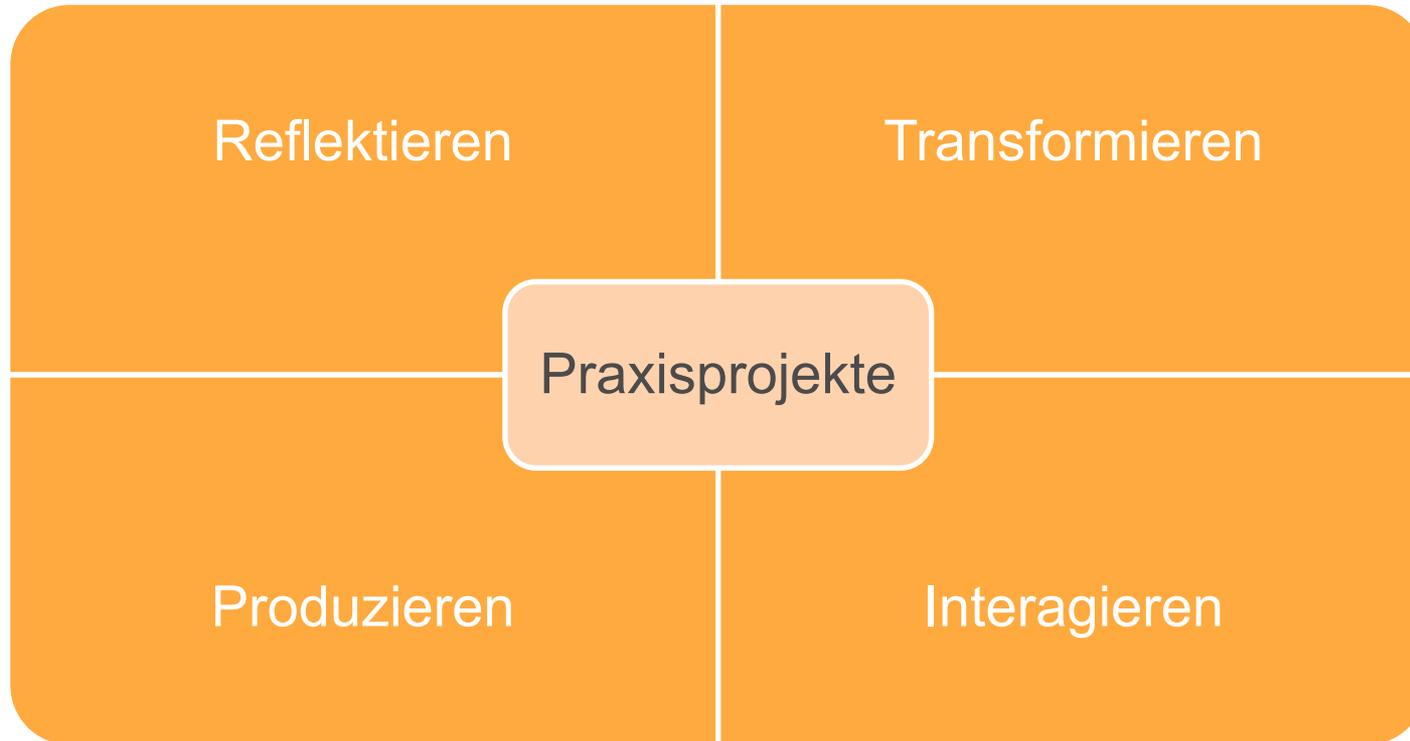


Dieter Baackes Medienkompetenz-Modell meint vor allem medienbezogene **Handlungskompetenz**, weswegen es sich in der medienpädagogischen Praxis großer Beliebtheit erfreut.





Dimensionen praktischer Projekte



Social Media

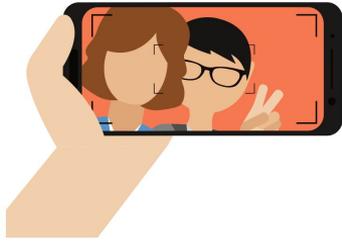
Wichtigste Apps Top 5

- bis zu drei Nennungen ohne Antwortvorgabe -

	12-13 Jahre	14-15 Jahre	16-17 Jahre	18-19 Jahre
Rang 1	WhatsApp (74 %)	WhatsApp (79 %)	WhatsApp (80 %)	WhatsApp (83 %)
Rang 2	YouTube & TikTok (jew. 31 %)	TikTok & Instagram (jew. 27 %)	Instagram (33 %)	Instagram (44 %)
Rang 3			YouTube & TikTok (jew. 22 %)	YouTube (19 %)
Rang 4	Snapchat (22 %)	YouTube (22 %)		TikTok (18 %)
Rang 5	Instagram (19 %)	Snapchat (20 %)	Snapchat (17 %)	Snapchat (17 %)



Bedeutung digitaler Aktivitäten



Selbstdarstellung



Anerkennung



Freiraum



Identitätsarbeit



Sanktionsfreiraum



sozialer Druck



Gleichgesinnte



keine lokale
Begrenzung



WhatsApp

- Messenger-App
- gehört seit 2014 zur Facebook Gruppe (seit 2021 Meta)



Instagram

- Foto- & Videoplattform mit vielseitigen Funktionen
- gehört seit 2012 zur Facebook-/Meta-Gruppe



TikTok

- Videoplattform
- kurze Videoclips zu bestimmten Filtern/Sounds
- gewinnt immer mehr an Bedeutung



YouTube

- Video-Plattform
- Nutzer*innen sind hauptsächlich Konsument*innen



Snapchat

- Bild- & Videomessenger
- Ursprünglicher USP: Zeitlich begrenzte verfügbare Nachrichten



BeReal

- Foto-Plattform
- Täglicher Anreiz, Fotos mit den Kontakten zu teilen

Der eigene Social-Media-Account

- Regeln gemeinsam ausarbeiten und evtl. unterschreiben lassen
- Inhalte inklusiv und barrierearm gestalten
- Eigenes Corporate Design erstellen (bspw. in Canva)
→ Identifikation mit dem Projekt





Unsere Social-Media-Regeln

1. Nur Bilder verwenden, deren Rechte wir haben.
2. Nur Personen abbilden, die zugestimmt haben. Bei Jugendlichen U18 benötigen wir eine Zustimmung durch die Erziehungsberechtigten.
3. Wir gendern mit dem Gender-Sternchen (*).
4. Wir fügen Alternativtexte ein.
5. Wir benutzen das gemeinsam erstellte Design.
6. Bevor ein Beitrag hochgeladen wird, bitte einmal vorher im Discord schicken.

Best Practice



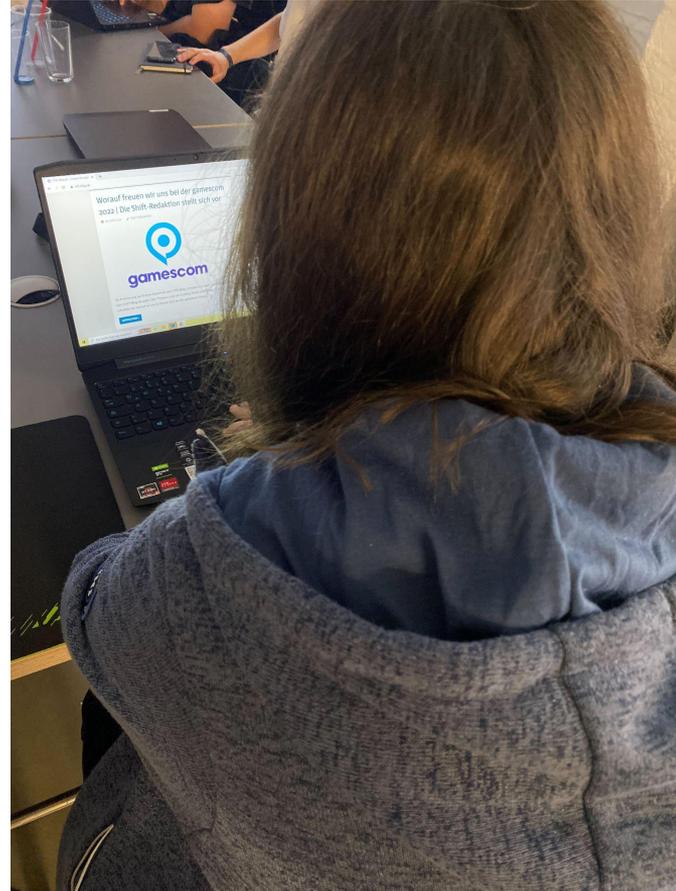
Jugendliche aus NRW
Findet im Rahmen unserer
Strukturförderung statt



Jugendliche aus Köln und Umgebung
Gefördert durch die
RheinEnergieStiftung

Jugendredaktion

- Jungen Leuten eine Plattform für ihre Themen bieten
- Redaktionelle Unterstützung
- Bereitstellung technischer und redaktioneller Infrastruktur
- Vermittlung von technischen Aspekten und Soft-Skills
- Sozial- und Medienkompetenz fördern
- Mediales Umfeld kennenlernen, hinterfragen und reflektieren
- Redakteur*innen bestimmen selbst die Themen
- Berichterstattung und Pressetermine v. Veranstaltungen
- Interviews



Der CTRL-Blog des Spieleratgeber-NRW



- Schreiben neben dem Blog für weitere Magazine und Plattformen
 - Broschüre Digitale Spiele pädagogisch beurteilt
 - Verbundszeitschrift Kinderschutzbund
- Unterstützen bei Fachtagen und Paneldiskussionen
- Redaktionstreffen und Redaktionswochenende mit Übernachtung



Online spielen

Nicht immer reines Vergnügen

Online-Spiele sind aus der modernen Welt nicht mehr wegzudenken. Sie gehören mittlerweile zum Alltag der meisten Kinder und Jugendlichen sowie vieler Erwachsener. Die einen empfinden es als Bereicherung, dass Menschen auf diese Weise weltweit und ortsunabhängig miteinander und gegeneinander spielen können. Andere warnen vor den Gefahren, die von Online-Spielen ausgehen können. Die Jugendredaktion vom Spieleratgeber-NRW (CTRL-Blog) nimmt hier beides in den Blick: die positiven wie die negativen Seiten.

Vorab kurz zu unserem CTRL-Blog: Er gibt Einblicke in das, was Jugendliche in der digitalen Welt interessiert. Bei uns schreiben Jugendliche ab 14 Jahre mit – und natürlich wir selbst als jugendliche Spieleredaktion. Auch in unserer Gruppe gibt es unterschiedliche Interessen.

ANREIZ, FASZINATION UND MOTIVATION

In erster Linie bringen Online-Spiele Spaß und bieten die Möglichkeit, die eigenen Fähigkeiten mit anderen zu messen. Zudem erlauben sie den Kontakt zu Freund*innen, aber auch

zu neuen Bekanntschaften mit gleichem Interesse. Denn in der digitalen Welt der Online-Spiele sind Jugendliche oft noch unter sich, haben also einen eigenen Treffpunkt, wie ihn auch frühere Generationen in ihrer Jugend suchten. Außerdem kann man mit Freund*innen, die weiter entfernt wohnen, in Kontakt bleiben und Zeit verbringen. Beliebte Spiele sind oft kostenlos erhältlich, das macht den Zugang einfach. Da viele Titel zum Nulltarif auch in App-Stores zu haben sind, ist als Hardware meist ein Smartphone ausreichend. So sind Jugendliche auch nicht immer auf die Zustimmung der Eltern ange-

wiesen. Andererseits kann durch die vielen Möglichkeiten aber auch ein Gruppenzwang im sozialen Umfeld entstehen und man muss bestimmte Games spielen, um dazuzugehören.

KRITISCHE FAKTOREN

Aufgrund der Anonymität im Internet sowie der oftmals nonverbalen Kommunikation ist die Hemmschwelle für toxisches Verhalten (Beleidigen, Bedrohen etc.) niedrig. Deshalb ist es in der Regel in Online-Spielen mit Text- oder Sprach-Chat fast unvermeidlich, in Kontakt mit toxischem Verhalten zu geraten. Dann kann es schwer sein, sich von den negativen Kommentaren zu distanzieren. Und es kann der Druck entstehen, unbedingt gewinnen zu müssen. So können sich mehrere Niederlagen hintereinander schlecht auf die Laune auswirken, obwohl Spiele ja hauptsächlich Spaß bereiten sollten. Einige kostenlose Online-Spiele finanzieren sich nicht nur durch Werbung, sondern zu dem durch die Möglichkeit, während des Spiels für Echtgeld Zusatzkäufe zu tätigen. Hier gibt es jedoch wichtige Unterschiede. Manche Spiele offerieren lediglich kosmetische Gegenstände, die z.B. nur das Aussehen von virtuellen Charakteren verändern, jedoch keinen wirklichen Vorteil haben. Bei anderen Titeln kann man sich spielerische Vorteile einkaufen (sogenanntes Pay2Win). Zwar wird damit geworben, dass Echtgeld-Käufe nicht

44^{te} Jugendredaktion im Lockdown
Digitale Spiele pädagogisch beurteilt | Band 21

Jugendredaktion im Lockdown

Wir sind eine kleine Gruppe von jugendlichen Redakteur*innen vom Spieleratgeber-NRW. Im Kern sind wir alle Nerds mit unterschiedlichen Interessen und leben unsere Liebe zu Videogames und dem digitalen Leben durch das Schreiben aus. Gefunden werden können wir direkt über unsere Webseite www.ctrl-blog.de oder über www.spieleratgeber-nrw.de.



Diese Spiele haben uns begleitet

Auch in diesem Jahr hat uns die Pandemie erneut begleitet. Viele junge Leute, uns eingeschlossen, mussten auf Treffen mit dem Freundeskreis verzichten. Um dennoch in Kontakt zu bleiben, haben auch wir die Möglichkeiten von Online-Games genutzt und Spieleabende digital verbracht. Besonders in letzten Jahren hat sich hier viel getan und mittlerweile gibt es eine Vielzahl von leicht zugänglichen, teilweise kostenlosen und kreativen Angeboten. So fanden viele neue Spiele den Weg ins heimische Zimmer und begeisterten Millionen von Menschen. Auch viele Nichtspieler*innen haben digitale Games für sich entdeckt und es wurde auch generationsübergreifend in der Familie gezockt.

Selbstverständlich haben wir uns ebenfalls mit den verschiedensten Online-Spielen beschäftigt und sind über Plattformen wie Discord oder Teamspeak in Kontakt geblieben. Auch auf dem jährlichen Redaktionswochenende haben wir unsere Highlights vorgestellt und verschiedene alte und neue Spiele gemeinsam getestet. Dabei sind uns drei Kategorien besonders aufgefallen, in die sich die momentan beliebtesten Titel einreihen: *Kreativität*, *Analog wird Digital* und *Party-Games*. Nur was versteht man unter diesen Kategorien und welche Spiele fallen darunter? Das alles und viel mehr haben wir zusammengefasst, um einen Überblick zu verschaffen und unsere Favoriten vorzustellen.

Analog wird Digital

Wer kennt sie nicht, die beliebten analogen Spiele wie *Werwolf* oder *Codenames*. Doch im Lockdown wurde es schnell langweilig, diese Spiele immer wieder mit denselben Familienmitgliedern zu spielen. Abhilfe haben dabei Online-Varianten der analogen Klassiker geliefert. Ob *Codenames* im Browser, *Among Us* als *Werwolf*-Klon oder der *Tabletop Simulator*, der es ermöglicht bekannte Brett- und Kartenspiele digital zu erleben, für jede*n ist etwas dabei. Speziell *Among Us* bietet Spieler*innen ein ganz besonderes Erlebnis, das es dem Prinzip des Klassikers *Werwolf* entspricht. Mehrere Spielende versuchen einen oder mehrere Verräter*innen in ihren Reihen zu entlarven, welche versuchen, die anderen Mitspielenden auszuschalten. Neben den Spielphasen muss zwischen den Runden diskutiert werden. Dieser kommunikative Aspekt ist besonders knifflig, wenn man die Gesichter der Mitspielenden nicht sieht und es dadurch noch schwieriger ist, Lügen zu erkennen. Auch wenn digitale Ablager eine gute Alternative zu analogen Spielen bieten, werden sie für uns die analogen Klassiker nie komplett ersetzen, da das Erlebnis am Familientisch einfach dazugehört.



Redaktionssitzung

Redaktionsleitung

Erfahrene Mentor*innen (Peer to Peer)

Selbstorganisiertes Arbeiten

Redakteur*innen



Immer
nur selber
schreiben???



Lieber
mal Bilder
und
Videos machen!



Schreiben von
Artikeln & Berichten

Erstellen von Video-
und Podcastformaten

Führen von Interviews

Besuch von Presse
Events

Redaktionelle Aufgaben

Kennenlernen von
Gamedesign-Tools

Bildbearbeitung

Wordpress-Backend

Social Media Beiträge
planen und
verfassen



Mediale Lebenswelt: Alles in der Hosentasche

Fotoapparat/Videokamera

Diktiergerät

Games / Musik

Organizer/ Terminkalender / Mails

Navigation

Telefonieren

Social Media Apps

Kontakte



Wofür das Ganze?

Gamesbranche
kennenlernen



Arbeitsmöglichkeiten
kennenlernen

Berufsvorbereitend

Tools erlernen



Sich mit redaktionellem
Arbeiten vertraut machen



Shift





Spannungsfeld digitale Jugendarbeit





Welche Tools wollen wir nutzen?

Gesetzlicher Auftrag

Datenschutz

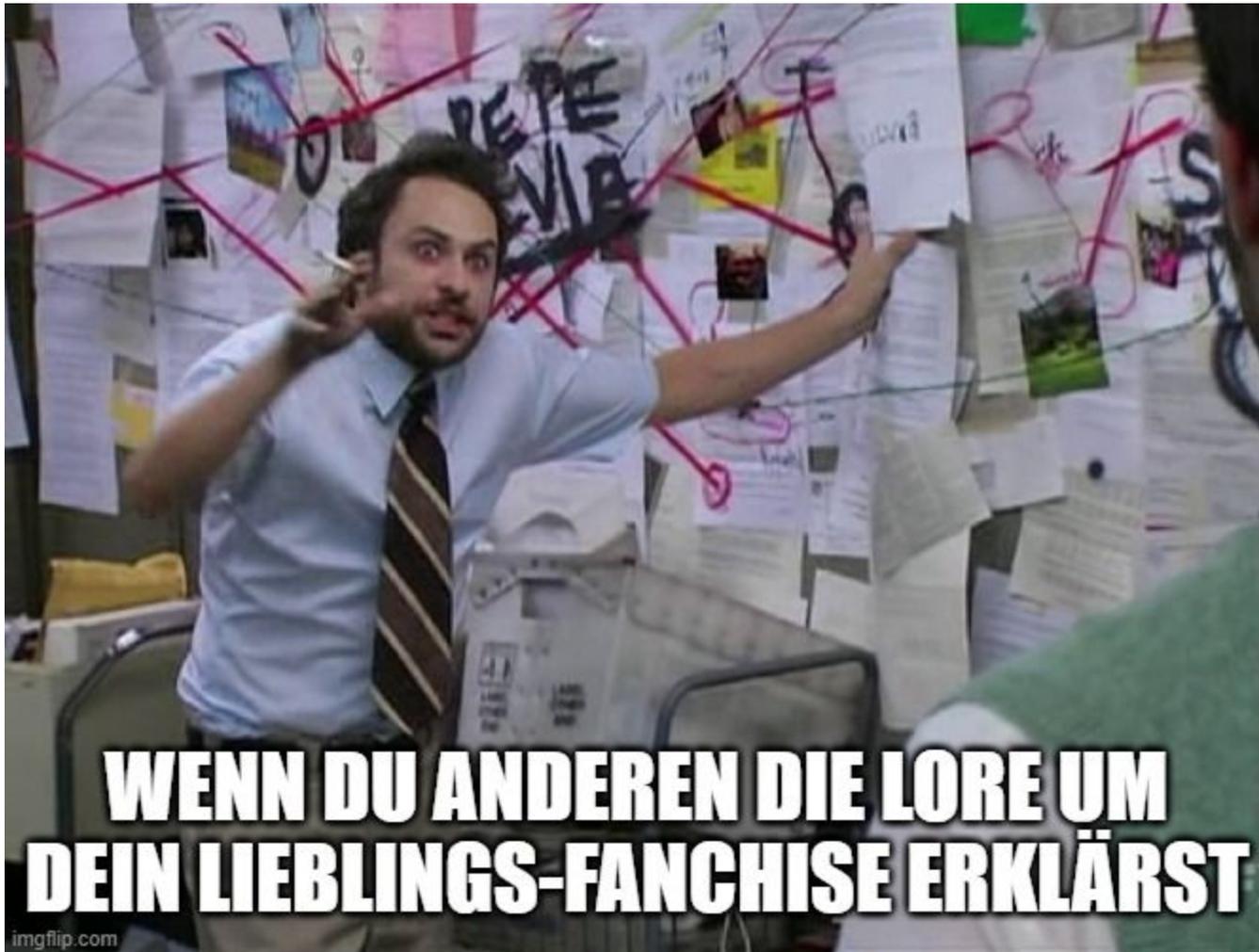
Perspektive der
Fachkräfte

Perspektive der
Heranwachsenden

Perspektive des
Trägers

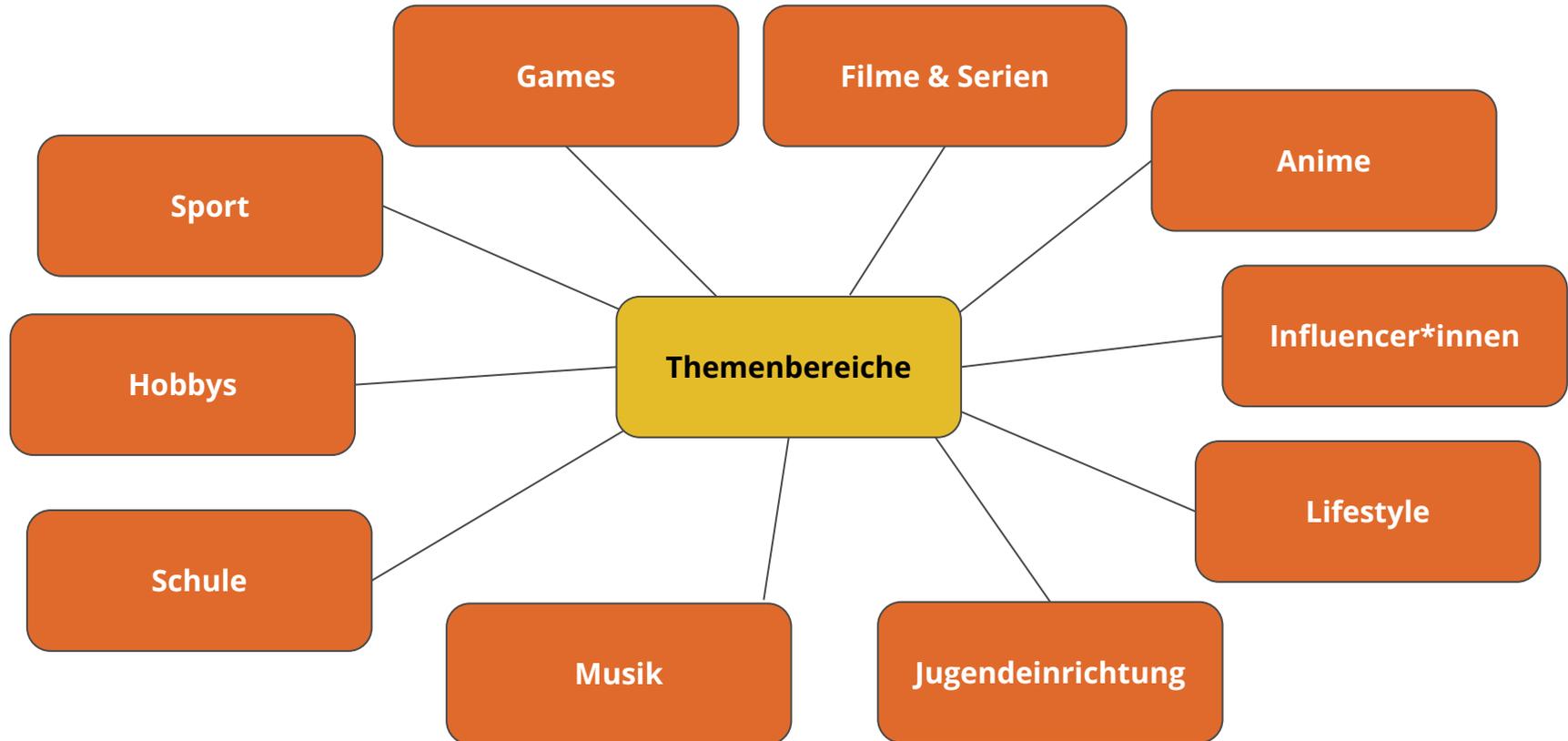
Medienkonzepte

Digitale Jugendarbeit
und Medienpädagogik
im Allgemeinen ist bei
der Planung und
Umsetzung immer ein
Zusammenspiel dieser
Elemente.





Worüber wollen wir berichten?



Schreibwerkstatt

Arten, Regeln und
Durchführung





Wie übermittle ich Inhalte

Inhalte sollten interessant und verständlich sein, sodass sich Leser*innen angesprochen fühlen. Journalistisches Schreiben ist die Kunst, klare Botschaften mit einem roten Faden zu verbinden.



Arten des Schreibens

- Review
- Artikel
- Vor- und Nachberichterstattung
- Interview
- Erfahrungsbericht



Berichterstattung

- Was ist geschehen?
- Wer ist betroffen / handelt?
- Wann ist es geschehen?
- Wo ist es geschehen?
- Woher stammen die Informationen?
- Wie und warum?



Was muss beachtet werden?

- Gut Recherchieren
- Fakten belegen
- Verständlich formulieren
- Zielgruppe berücksichtigen
- Findet interessante
Überschriften, die zum
Weiterlesen motivieren



Hilfen für verständlichen Formulieren

- **Kurze, verständliche Wörter**
 - Abkürzungen, Bandwurmörter, „weiße Schimmel“ (Pleonasmus - unnötige Wortdopplung) vermeiden
- **klar gegliederte Sätze**
 - zu lange Sätze und weite Satzklammern vermeiden



Hilfen für verständlichen Formulieren

- **Persönlich und zielgruppengerecht schreiben**
 - Wer ist meine Zielgruppe? Was wissen meine Leser*innen?
- **Fachbegriffe, Abkürzungen und Fremdwörter übersetzen**
 - vermindert die Distanz zwischen Autor*in und Leser*in
- **Floskeln und Modewörter vermeiden**
 - können beim Leser Abneigung und Langeweile provozieren



Hilfen für verständlichen Formulieren

- **Textabsicht deutlich machen**
 - Text übersichtlich gestalten
- **Immer beim roten Faden bleiben**
 - folgerichtige Ordnung der Gedanken
- **Passende Formulierungen suchen**
 - Texte lesefreundlich gestalten



Gendern

Wir möchten in unseren Texten alle ansprechen!

Wir gendern mit dem Gendersternchen (*)

Spieler

Spielerinnen und Spieler

Spieler*innen

Spielende

ChatGPT



ChatGPT





ChatGPT: Was ist das?

FO

Was ist Chat GPT?



Chat GPT steht für "Generative Pre-trained Transformer", was auf Deutsch so viel bedeutet wie "generative vortrainierte Transformer". Es handelt sich dabei um ein künstliches neuronales Netzwerk, das von OpenAI entwickelt wurde und darauf trainiert wurde, menschenähnliche Texte zu erzeugen.

Chat GPT ist in der Lage, natürliche Sprache zu verstehen und auf Basis von bereits existierenden Texten neue Texte zu generieren. Dazu werden große Textmengen aus dem Internet und anderen Quellen verwendet, um dem Modell ein Verständnis für Sprache und Kontext zu vermitteln.

Chat GPT wird häufig für Chatbots und andere Anwendungen im Bereich der künstlichen Intelligenz eingesetzt, bei denen es darauf ankommt, menschenähnliche Texte zu produzieren.

- AI, die menschenähnliche menschenähnliche Texte generiert
- kann Sprache verstehen (auch Umgangssprache)
- benötigt große Datenmengen, um neue Texte auszuspucken

Was kann ChatGPT:

- Texte generieren
- Texte übersetzen
- Texte zusammenfassen

Was kann ChatGPT nicht:

- Kein echtes Verständnis für Inhalt und Bedeutung
- kein Urteilsvermögen
- kein kritisches Denken



ChatGPT: Anwendungsmöglichkeiten

FO

Welche Anwendungsmöglichkeiten könnte Chat GPT im redaktionellen Arbeiten mit Jugendlichen haben?



Chat GPT könnte im redaktionellen Arbeiten mit Jugendlichen eine Vielzahl von Anwendungsmöglichkeiten haben. Hier sind einige Beispiele:



1. Textgenerierung: Chat GPT könnte verwendet werden, um Schülerinnen und Schülern zu helfen, kreative oder informative Texte zu generieren. Sie könnten beispielsweise eine Überschrift oder ein Thema eingeben, und Chat GPT würde automatisch einige Vorschläge für einen Artikel oder eine Geschichte generieren.
2. Rechtschreib- und Grammatikkorrektur: Chat GPT könnte auch dazu eingesetzt werden, Fehler in Schülerarbeiten zu korrigieren, indem es automatisch Korrekturen vorschlägt und Fehler aufzeigt.
3. Zusammenfassung: Chat GPT könnte Schülern dabei helfen, lange Texte oder Artikel zu summarisieren, indem es automatisch die wichtigsten Punkte hervorhebt oder eine Zusammenfassung erstellt.
4. Inspiration: Chat GPT könnte Schülerinnen und Schüler auch bei der Inspiration für kreative Schreibprojekte oder Ideen für Artikel und Beiträge unterstützen, indem es automatisch Vorschläge für Themen oder Stichworte generiert.

Es ist wichtig zu beachten, dass Chat GPT jedoch keine vollständige Lösung für alle Aspekte des redaktionellen Arbeitens mit Jugendlichen ist. Es kann jedoch als nützliches Tool eingesetzt werden, um Schülerinnen und Schüler bei bestimmten Aspekten des Schreibens und des kreativen Prozesses zu unterstützen.

- Textgenerierung anhand von Überschriften oder Schlagwörtern (Brainstorming-Support)
- Rechtschreib- und Grammatikkorrektur
- Zusammenfassung von langen Texten
- Inspirationsquelle



ChatGPT: Risiken und Nachteile

FO

Welche Nachteile könnte der Einsatz von Chat GPT in diesem Kontext haben?



Der Einsatz von Chat GPT im redaktionellen Arbeiten mit Jugendlichen könnte einige Nachteile haben. Hier sind einige mögliche Bedenken:



1. Mangelnde Originalität: Wenn Schülerinnen und Schüler Chat GPT verwenden, um Texte zu generieren, besteht die Gefahr, dass sie sich zu sehr auf die von Chat GPT generierten Inhalte verlassen und ihre eigenen Ideen oder Schreibfähigkeiten vernachlässigen. Dies könnte dazu führen, dass ihre Texte weniger originell sind oder sie Schwierigkeiten haben, sich ausreichend zu engagieren.
2. Fehlende Lernergebnisse: Wenn Schülerinnen und Schüler zu sehr auf Chat GPT verlassen, besteht die Gefahr, dass sie weniger aus dem Schreibprozess lernen und ihre Fähigkeiten nicht ausreichend entwickeln.
3. Probleme mit der Qualität: Obwohl Chat GPT in der Lage ist, menschenähnliche Texte zu generieren, können die von ihm erzeugten Texte manchmal ungenau, widersprüchlich oder unpassend sein. Wenn Schülerinnen und Schüler sich auf Chat GPT verlassen, könnten ihre Texte daher auch diese Schwächen aufweisen.
4. Datenschutz: Da Chat GPT auf großen Textmengen trainiert wird, kann es vorkommen, dass sensible Daten oder Informationen in die Textmengen gelangen. Wenn Chat GPT in einem schulischen Kontext verwendet wird, ist es wichtig sicherzustellen, dass alle Datenschutzbestimmungen eingehalten werden und dass sensible Daten nicht unangemessen verwendet oder freigegeben werden.

- Verlust an Originalität, da sich zu sehr auf GPT-Content verlassen wird
- Ausbleiben des Lernprozesses, falls der Schreibprozess gänzlich auf Chat GPT ausgelagert wird



ChatGPT: Chancen und Vorteile

FO

Und welche Chancen könnte der Einsatz von Chat GPT in diesem Kontext bieten?



Der Einsatz von Chat GPT im redaktionellen Arbeiten mit Jugendlichen bietet auch eine Reihe von Chancen und Vorteilen. Hier sind einige mögliche Chancen:



1. **Zeitersparnis:** Chat GPT könnte Schülerinnen und Schülern dabei helfen, Zeit beim Schreiben zu sparen, da es ihnen automatisch Vorschläge für Texte, Korrekturen oder Zusammenfassungen geben kann.
2. **Verbesserte Schreibfähigkeiten:** Wenn Schülerinnen und Schüler Chat GPT als Werkzeug zur Unterstützung ihrer Schreibfähigkeiten verwenden, könnten sie auch von den Vorschlägen und Korrekturen lernen und ihre Schreibfähigkeiten verbessern.
3. **Erweiterte Kreativität:** Chat GPT könnte Schülerinnen und Schüler auch dazu inspirieren, neue Ideen für Artikel oder Geschichten zu entwickeln, indem es ihnen automatisch Vorschläge für Stichworte oder Themen gibt, über die sie schreiben könnten.
4. **Individuelle Unterstützung:** Chat GPT könnte auch Schülerinnen und Schülern mit unterschiedlichen Schreibniveaus und -bedürfnissen individuelle Unterstützung bieten, da es in der Lage ist, auf ihre spezifischen Bedürfnisse einzugehen und entsprechende Vorschläge und Korrekturen zu liefern.
5. **Förderung der Medienkompetenz:** Wenn Schülerinnen und Schüler Chat GPT als Werkzeug zur Unterstützung ihres Schreibens verwenden, können sie auch ein besseres Verständnis dafür entwickeln, wie künstliche Intelligenz und Sprachtechnologie funktionieren und wie sie in verschiedenen Kontexten eingesetzt werden können.

- Zeitersparnis
- Kann Anregungen / Ideen geben und somit kreative Prozesse unterstützen
- Individuelle Unterstützung - kann auf individuelle Bedürfnisse eingehen

Quellen

Recherchieren, Prüfen
und Kennzeichnen



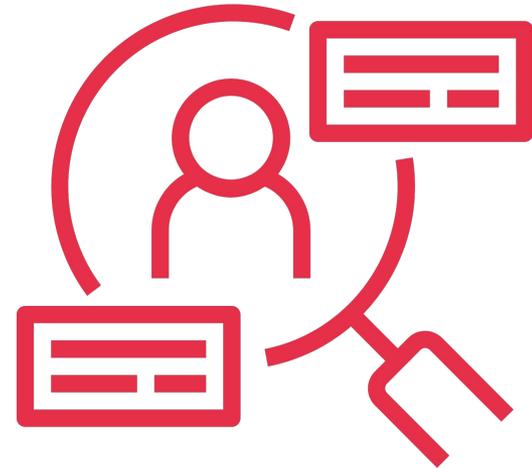


**Woran erkenne
ich gute Quellen?**

**Was sind Fake
News?**

Wie recherchiere ich richtig?

**Wie kennzeichne ich
Quellen?**





Quellen

Recherchieren



Quellen prüfen

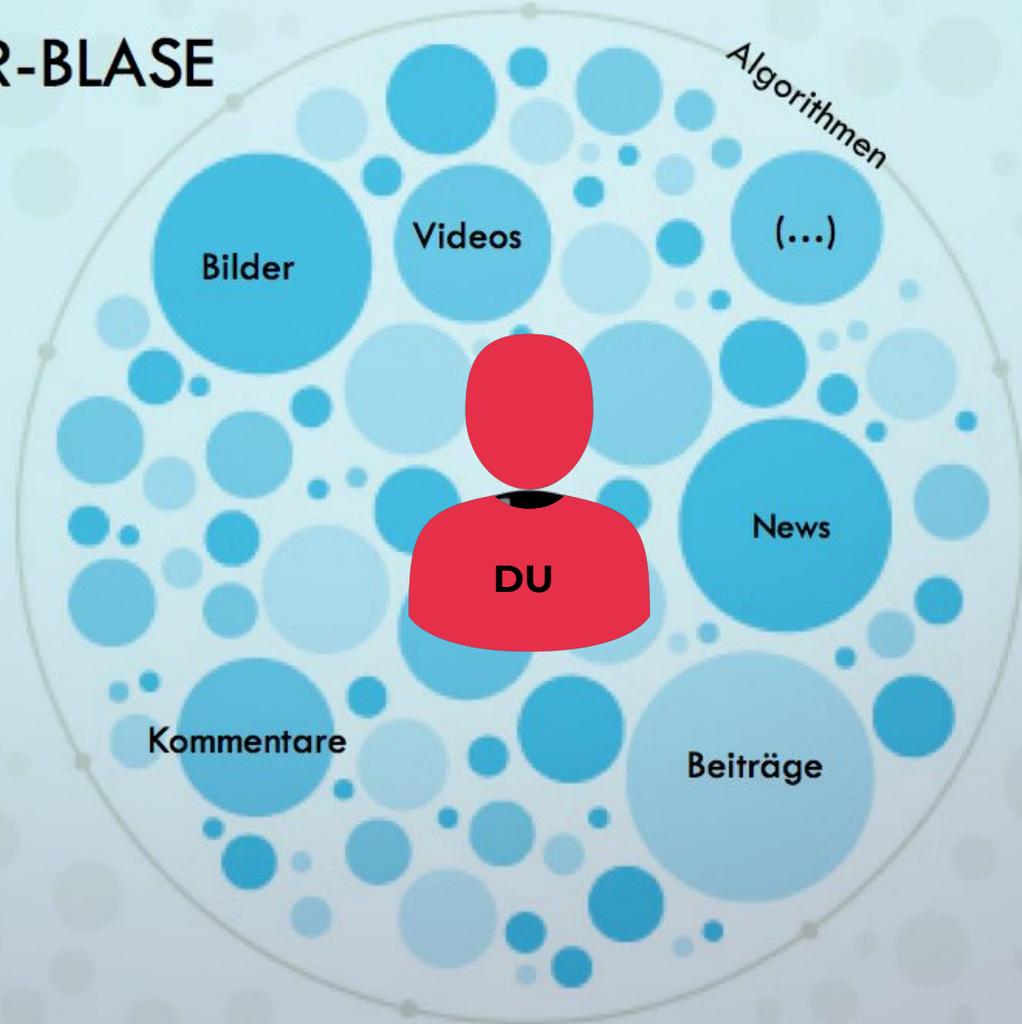


Quellen kennzeichnen

- Verschiedene Quellen zu einem Sachverhalt heraussuchen
- Aussagen der Quellen gegeneinander stellen: Sind sie gleich oder verschieden?

- Wer ist der/die Autor*in? Impressum?
- URL untersuchen
- Aktualität prüfen
- Umgekehrte Bildersuche (z.B. Google)

FILTER-BLASE



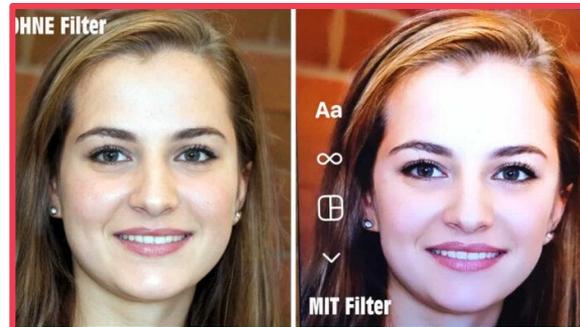


Fake News und Bildmanipulation

Clickbait

Retuschierung

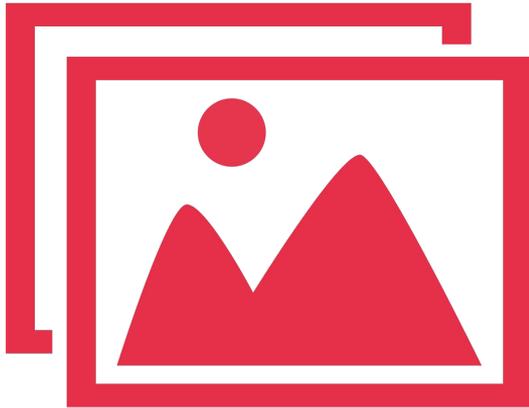
Kontextualisierung



Gefälschte Social Media Accounts



Bilder-Rückwärtssuche



Bildersuche ×

Du kannst bei Google mit einem Bild statt mit Text suchen. Ziehe dazu einfach ein Bild hierher.

Bild-URL einfügen  **Bild hochladen**

Bildersuche

<https://www.google.de/imghp>

Deepfake



FAKE!



Was ist ein Impressum?

Ein Impressum ist in Publikationen eine gesetzlich vorgeschriebene Angabe des oder der presserechtlich für den Inhalt Verantwortlichen. Sie enthält Daten über den Verlag, den Autor, den Herausgeber oder die Redaktion.

The screenshot shows the Impressum page of CTRL-Blog.de. The page layout includes a navigation bar at the top with links for STARTSEITE, GAMES, DIGITALER KULT, TECHNISCHES, UNERKLÄRliches, ÜBER UNS, and SHIFT. A search bar is located on the right side of the navigation bar. The main content area is divided into two columns. The left column contains the following text:

Impressum

CTRL-Blog.de – Control the digital universe
ist ein Projekt des:

ComputerProjekt Köln e.V.
Verein für Medien, Bildung und Kultur
Vitalisstr. 383A
50933 Köln

Tel. 0221-67 77 41 920
E-Mail: info@fjmk.de

Vorstand:
Tobias Kempf
Horst Pohlmann

Vereinsregister: Amtsgericht Köln unter der Registernummer VR 14650

Verantwortliche Redaktion:
Markus Sindermann
Linda Scholz

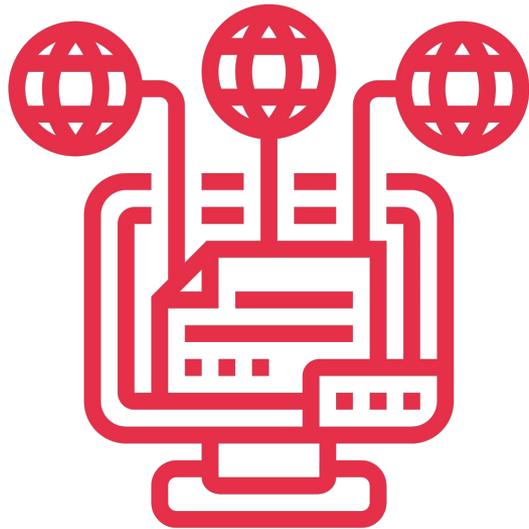
Das ComputerProjekt Köln übernimmt keine Haftung oder Garantie für die Aktualität, Richtigkeit und Vollständigkeit der Inhalte und Informationen, die auf direkten oder indirekten digitalen Verbindungen ("Links") zu dieser Website bereitgestellt werden. Auch ist das ComputerProjekt Köln nicht verantwortlich für die Inhalte der Websites, die mit solchen Links erreicht werden.

The right column features the CTRL-Blog.de logo, which consists of a blue circle containing a white 3D floppy disk icon with the text "CTRL-Blog.de" and "Control the digital universe" below it. Below the logo is a section titled "WE PROUDLY PRESENT" containing the text: "CTRL-Blog.de - Control the digital universe - ist von Jugendlichen aus NRW für Lesende in der ganzen Welt und behandelt Themen rund um die digitale Kultur von aktuellen Games bis hin zum hinterletzten Internetphänomen." Below this is a section titled "SEI DABEI" containing the text: "Wir suchen ständig neue Redakteure und Gastautoren. Wenn du also zwischen 12 und 20 Jahren bist, meld dich doch einfach bei uns!"



Quellen kennzeichnen

Informationen von anderen Seiten müssen mit einem Quellenverweis gekennzeichnet werden. Dieser Kurzbeleg muss eindeutig auf einen Titel verweisen und steht immer am Ende des Artikels.



- Autor
- Veröffentlichungsjahr
- Titel

Bei Literatur

- Seite
- ggf. Verlag

Bei Online-Quellen

- URL
- Datum des Abrufes



Bildrechte

- Quelle kennzeichnen: Urheberrecht
- Einverständnis: Recht am eigenen Bild



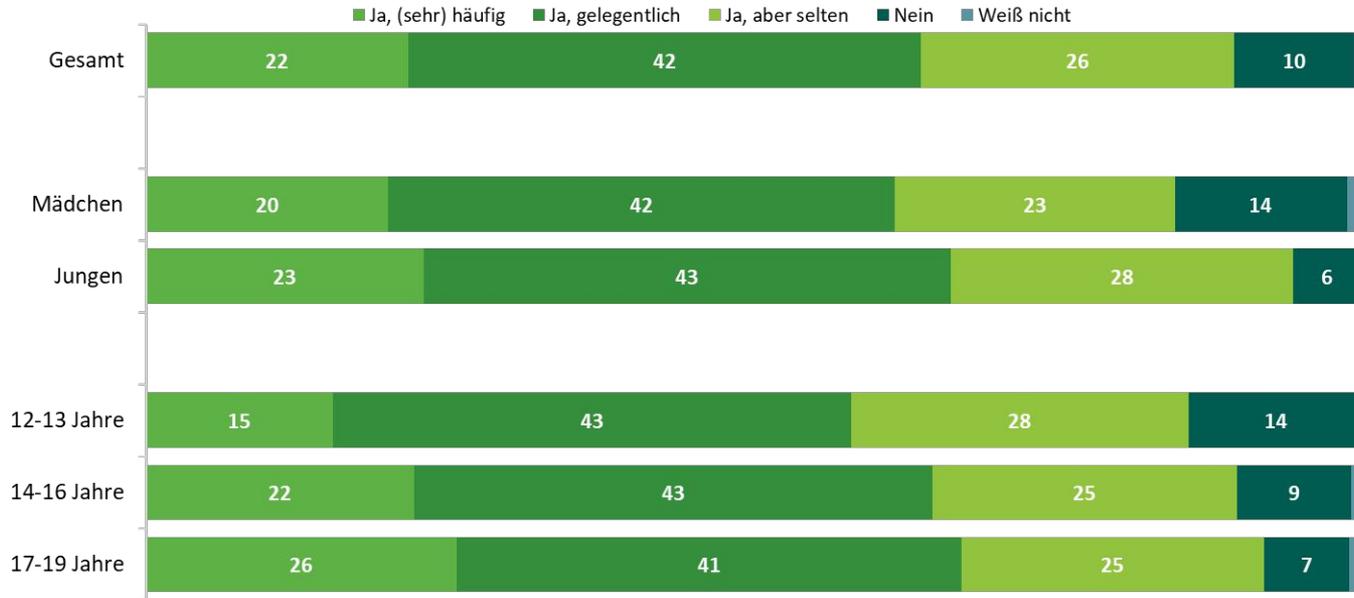
Fake News

Erkennen und
Einordnen



Fake News – Werden sie von Jugendlichen überprüft?

Prüfen Jugendliche nach, wenn sie auf Fake News stoßen? Knapp zwei Drittel überprüfen dies zumindest gelegentlich. Jeder Vierte, der Fake News wahrnimmt, überprüft diese, aber eher selten. Mit zunehmendem Alter wird die Herkunft von Informationen häufiger überprüft.



Quelle: JIMplus 2022, Modul 2, Angaben in Prozent, Basis: Befragte, denen online Fake News begegnet sind, n=839



Verschiedene Arten von Fake News

- Gezielte Falschmeldungen: Der Versuch mit einer Falschmeldung das Gleichgewicht zu stören
- Urban Legends: Ich kenn da jemanden, der jemanden kennt, der jemanden kennt, dessen Nachbar ein Kind gegessen hat.
- Parodien: Satireformate wie der Postillon.
- Hybrid-Fakes: gezieltes Weglassen und Verdrehen von bestehenden Fakten
- Verschwörungstheorien: Meinungsmachende Inhalte, die komplexe Themen vereinfachen - besonders in Krisenzeiten, um Eigenverantwortung abzustreifen
- Köder: klassische Clickbait-Taktik sind Teil der Jugendkultur.

"Sind zu leicht beeinflussbar" – Özdemir will an Kiffer gerichtete Süßigkeitenwerbung verbieten

1.3.23



Berlin (dpo) - Ernährungsminister Cem Özdemir (Grüne) plant weitreichende Einschränkungen für Werbung für Süßigkeiten und Junkfood, die sich gezielt an Kiffer richtet. "Geld damit zu verdienen, dass man die Gesundheit von breiten Menschen ruiniert, halte ich für keinen guten Weg", so Özdemir am Mittwoch.

<https://www.der-postillon.com/2023/03/werbeverbot.html>



Vor 1984 geboren? Dieser Trick macht die Beerdigung kostenlos

Verbraucher Helden | Anzeige

@AngelTilaLove

It's 2016 & nobodys been able 2 prove 2 me that the earth is round. Where is the curvature in the horizon? #FlatEarth prove me wrong dammit!

RETWEETS
792

LIKES
429



1:36 AM - 7 Jan 2016



Tila Tequila
@AngelTilaLove

Follow

Why are all the buildings in NYC standing straight up? If earth was round then some of the buildings would have a slight tilt.
#FlatEarth





Mit Jugendlichen über Fake News sprechen

- Woher stammt die Meldung?
- Gibt es verifizierte Quellen?
- Woran erkennt man verifizierte Quellen?
- Wo ist die Meldung noch zu finden?
- Ist es nur eine Meinung?
- Wovon wird sonst auf der Seite berichtet?
- Von wann ist die Meldung?
- Ist es vielleicht Satire?

Methode: Fake News selbst erstellen



Paul Newsman:



Artikel » *Zombie-Invasion in Köln*

Zombie-Invasion in Köln

9. März 2023



Während eines Online-Seminars der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, startete eine Zombie-Invasion in Köln. Die Zombies konnten in die Wohnungen der Referentinnen eindringen, waren aber zur Verwunderung der Seminar-Teilnehmenden nur an Süßigkeiten interessiert.

Anzeige



Schnell zur top Figur!



SWR-Fakefinder:



Pablo

Hat einen Artikel geteilt
Heute um 15:42Uhr

#maketoiletpapergreatagain



DONALD TRUMPS TWEETS ALS SCHEISSHAUSPAROLEN

Auf Amazon konnte man nun tatsächlich kurzzeitig gedruckte Trump-Tweets kaufen, mit denen man sich den Hintern abwischen kann. Die US-Seite des Onlineversandhändlers bot am Freitag "Donald Trump Classic Tweets Toilet Paper" an, wie der "Washington Examiner" berichtete. (...) Das Angebot ist schon wieder verschwunden, dafür ist anderes Trump-Klopapier nach wie vor erhältlich.

STERN.DE





Barack Obama ▶ Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Today at 16:19 am · 🌐

I just want you to know that I appreciate the hard work that you do! We need something similiar for the U.S.
What do you think @Joe Biden?



Like



Comment



Share



42001



Joe Biden Yes!

12347

undefined · unacertined · 2 mins



Write a comment...



Olaf Scholz
@OlafScholz



Die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW ist eine der größten Bereicherungen für unser Land. Für den unabdingbaren Beitrag den die Fachkräfte jeden Tag leisten werde ich 1.000.000€ aus meinem privaten Vermögen spenden, damit zu ihren Ehren eine riesen Party gefeiert werden kann.

7:27 PM · Nov 30, 2022 · Twitter Web App

543 Retweets **29** Quote Tweets **1.3K** Likes



Interviews

Arten, Regeln und
Durchführung





**Wie formuliere ich
die Fragen?**

**Welche Themen
spreche ich an?**

Ich möchte gerne ein Interview führen, aber was muss ich beachten?

**Wie finde ich eine*n
Interviewpartner*in?**

**Wo findet das
Interview statt?**



Vom Thema zu den Fragen

Was ist euer genaues Hauptthema?



Unterteilt das Thema in
verschiedene Unterthemen

*Wie werde ich Cosplayer*in?*



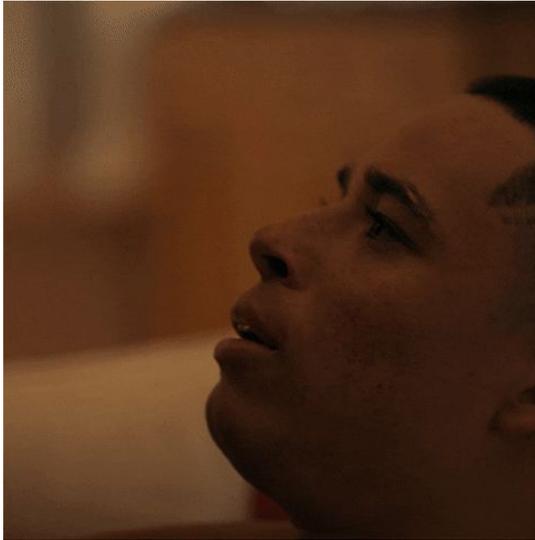
- *Was genau ist Cosplay?*
- *Wie lerne ich andere Cosplayer*innen kennen?*
- *Wie lerne ich wie Cosplay funktioniert?*
- *Brauche ich bestimmte Talente?*

*Stellt zielführende und
offene Fragen!*

WICHTIG: *Stellt offene
Fragen!*



**Aber was sind
offene Fragen?**



Offene Fragen sind ...



Was ist die Herausforderung beim Cosplay?

Erzähl mal, wie hast du mit diesem Hobby angefangen?

Welche Kosten können bei diesem Hobby entstehen?

Ist Cosplay ...

Diese Fragen können mit Ja und Nein beantwortet werden.

... du mit dem Hobby ...

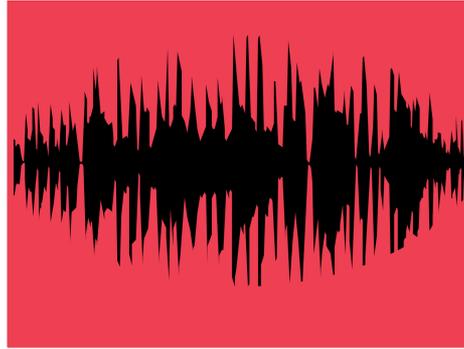
Ist es ein teures ...



Die Interview-Situation



Interview als Video



Interview als Tonspur



Schriftliches Interview



Online



vor Ort

Was ist ein schriftliches Interview?



26 » Dennis Winkens im Interview
© Dennis Winkens | redaktion@shift.de | Band 22

Dennis Winkens im Interview mit der Shift-Jugendredaktion

Die Shift-Jugendredaktion besteht aus jungen Redakteur*innen zwischen 14 und 25 Jahren aus Köln und Umgebung. Gemeinsam berichten sie über Themen rund um Games. Gefördert wird das Projekt von der RheinEnergieStiftung Jugend/Beruf, Wissenschaft.

Weitere Informationen und Artikel unter www.ctrl-blog.de/shift2



Hallo Dennis, vielen Dank, dass du dir Zeit für dieses Interview nimmst. Wir würden uns freuen, wenn du dich als erstes einmal vorstellen könntest.

Hi und erst einmal vielen Dank für die Einladung. Ich bin Dennis aka Wheely von *WheelyWorld*, 34 Jahre alt und hauptberuflich Online-Redakteur. Neben der Arbeit bin ich auch privat viel am Computer und zocke sehr gerne. Am Wochenende wird dann zusätzlich über die Plattform Twitch gestreamt.

Wie kamst du zu deiner Leidenschaft, dem Gaming, und was begeistert dich daran?

Die Leidenschaft fing mehr oder weniger schon im Kleinkindalter an. Die ersten Spielerfahrungen waren mit dem *GameBoy* und dem *Commodore 64*. Das zog sich dann auch über die nachfolgenden Konsolen bis zu meinem Unfall immer weiter. Ich fand es schon immer spannend, die unterschiedlichsten digitalen Abenteuer zu erkunden und zu erleben oder sich mit Freund*innen und Bekannten an den unterschiedlichsten Herausforderungen zu messen. Auch die Geschichten innerhalb der Spiele fesselten einen immer wieder und sorgen dafür, dass man immer weiter ins Spiel eintaucht. Das hat sich bis heute nicht geändert.

Du bist Tetraplegiker, das heißt, du hast eine Lähmung aller vier Extremitäten. Wie genau spielst du dann?

Auch wenn es am Anfang vielleicht etwas merkwürdig klingt und sich der/die eine oder andere das schlecht vorstellen kann, aber ich mache das alles mit dem Mund. Ich nutze einen Mund-Joystick namens *QuadStick*. Dieser hat am Mundstück drei Löcher, in die man entweder einzeln oder in Kombination hineinstechen und daran ziehen kann. Um jedes Spiel auch vernünft-

lig spielen zu können, kann man sich individuelle Profile erstellen, in denen man einstellen kann, mit welchem Pusten oder Ziehen man welchen Befehl im Spiel auslöst (ähnlich wie das bekannte Button-Mapping). Spielen ist bei mir also wortwörtlich reine Kopsache. 🍷

Das stellen wir uns ganz schön schwierig vor. Wie lange hast du gebraucht, um dich an die Mundsteuerung zu gewöhnen und ist es sehr anstrengend?

Die Gewöhnung, den Computer mit dem Mund zu steuern, war nicht sonderlich aufwändig, da ich vorher auch schon eine PC-Mund-Maus hatte, nur mit deutlich weniger Funktionen. Bis ich das komplette System verstanden und beherrscht habe, waren das geschätzt zwischen 2-3 Monate. Und natürlich ist es am Anfang auch anstrengend, aber das legt sich mit der Zeit, da man bei der Nutzung ja automatisch im Training ist und die Muskulatur dementsprechend auch trainiert wird. Aber selbst nach jahrelanger Nutzung merkt man es schon, wenn man mal einen Tag mehr oder weniger komplett durchspielt.

Wie hastest du damals davon erfahren, dass es den *QuadStick* gibt?

Ein Bekannter erzählte mir von dem *QuadStick*. Wir sind zufällig während eines Gesprächs auf das Thema Gaming gekommen und in diesem Zuge auch, dass ich zwar sehr gerne zocken würde, aber das leider nicht geht, da es keinen geeigneten Controller auf dem Markt gibt. Ihm fiel dann ein, dass er mal etwas im Internet gesehen hätte, was möglicherweise für mich funktionieren könnte. Nach erneuter, kurzer Recherche war es dann klar: es war der *QuadStick*.

Was würdest du einem/einer Gamer*in raten, der/der auch gerne mit einem *QuadStick* spielen würde?

Auch wenn man insgesamt sehr komplexe und schnelle Spiele damit spielen kann, würde ich jedem/jeder Neueinsteiger*in dazu raten, mit einem „einfachen“ Spiel anzufangen. Und mit „einfach“ meine ich in diesem Fall ein Spiel mit einer simplen Steuerung, in dem es keinen Zeitdruck gibt. So hat man die idealen Bedingungen, sich mit der Steuerung vertraut zu machen, ohne gleichzeitig vom Spiel überfordert zu werden. Die

» Dennis Winkens im Interview
© Dennis Winkens | redaktion@shift.de | Band 22

Erfahrung zeigt auch, dass so der Lernfortschritt deutlich stabiler und schneller ist, als wenn man mit einem Spiel beginnt, das den *QuadStick* an seine funktionalen Grenzen bringt. Ein wenig Geduld sollte man also mitbringen.

Vielen Dank, dass du deine Erfahrungen mit uns geteilt hast!



Mehr von Dennis Winkens



Webseite:
www.wheelyworld.de



Twitch:
www.twitch.tv/wheelyworld



Instagram:
www.instagram.com/wheelyworld

Schriftliches Interview

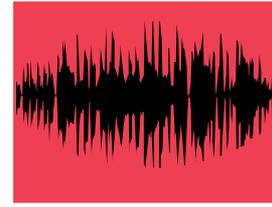


Foto: © Winkens/Shift.de

Die Interview-Situation



Interview als
Video



Interview als
Tonspur



Regeln für den Umgang mit Mikrofonen



1. Mikrofon nicht zu nah an den Mund.
2. Rede nicht zu laut und nicht zu leise.
3. Versucht klar und deutlich zu sprechen und fröhlich zu klingen.
4. Das Mikrofon muss bei der/dem Redner*in bleiben.

Die Interview-Situation



Das Video-Interview

Interview als Video

1. Richtige Positionierung
2. Interviewer*in im Bild oder im Off
3. Fragen sprechen vs. Fragen einblenden
4. Aktion während dem Interview
5. Einblendung von Zwischensequenzen



Weiterführende Infos



Weiterführende Links

Spieleratgeber-NRW - Digitale Spiele pädagogisch getestet

<https://www.spieleratgeber-nrw.de/>

Gaming ohne Grenzen - Games auf Barrieren getestet

<https://www.gaming-ohne-grenzen.de/>

ESJL-NRW - inklusives eSport-Projekt

<https://esjl-nrw.de/>

Broschüre: Digitale Spiele pädagogisch beurteilt

<https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-31-192734>

**Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!**