

# MACH SCHLAGZEILEN!

## Das Journalismus-Planspiel

### MACH SCHLAGZEILEN! Das Journalismus-Planspiel

Das interaktive Planspiel für 15-35 Teilnehmende richtet sich an junge Menschen ab 15 Jahren und simuliert den Prozess der Nachrichtentstehung und Quellenprüfung in Medienhäusern. Die Teilnehmenden werden selbst zu Journalist:innen unterschiedlicher Medienanbieter - von alteingesessenen Medienhäusern, die auf eine lange Tradition als seriöse Medienberichterstatter zurückblicken können, über Boulevard-Blätter, für die keine Überschrift reißerisch genug ist, bis zu Blogs, die berichten, was und wie sie es für wichtig und richtig halten. Die Jugendlichen schreiben, editieren und veröffentlichen im Rahmen des Spiels Nachrichtenartikel zu einer Reihe fiktiver Informationsquellen und Bilder. Dabei werden ihre Urteils- und Reflexionskompetenzen im Umgang mit Informationen aus sozialen Netzwerken gestärkt und Kenntnisse zur Funktionsweise von Medien vermittelt.

Das Planspiel kann als Blended Planspiel vor Ort oder digital (Remote) durchgeführt werden und wird von Medienpädagog:innen begleitet.

### Bestandteile des Planspiels

Das Planspiel besteht aus zwei, aufeinander aufbauenden Bausteinen:

Der erste Baustein besteht aus einem 90 minütigen **Werkstattgespräch** „Journalismus macht Schule“, bei dem Journalist:innen von regionalen und überregionalen Medien an Schulen über Journalismus sprechen und dabei auch in den Dialog zu aktuellen Themen wie Fake News oder auch dem Vorwurf „Lügenpresse“ gehen. Weitere Informationen dazu finden sie [hier](#).

Der zweite Baustein ist das eigentliche **Planspiel**. In ca. 5-6 Stunden schlüpfen die Schüler:innen in die Rolle von Medienmachenden und erstellen in Redaktionsteams von ca. 3-7 Mitgliedern eigene Nachrichtenbeiträge. Diese werden dann auf einer eigens dafür eingerichteten Plattform veröffentlicht und von allen Teilnehmenden bewertet.

### Ablauf des Planspiels

Nachdem die Teilnehmenden sich mit ihrem Medienhaus vertraut gemacht und ein eigenes Logo gestaltet haben, vermittelt ihnen ein kurzes Video mit anschließendem Quiz die wichtigsten Tipps und Tricks für die Nachrichtenproduktion.

Die Medienhäuser erhalten anschließend verschiedene fiktive Textquellen und Bilder zu ein bis zwei vorab von der Spielleitung ausgewählten Themenbereichen. Im Rahmen des Inhalts- und Quellenchecks prüfen die Teilnehmenden, ob die vorliegenden Text- und Bildquellen vertrauenswürdig sind und lernen Fakten und Meinungen zu unterscheiden. Mit einer passenden Überschrift versehen werden die Nachrichtenartikel im gemeinsamen News Feed schließlich veröffentlicht und gegenseitig bewertet.

In der Auswertung des Planspiels wird über Herausforderungen und Dynamiken im Spiel reflektiert. Gemeinsam wird die Vertrauenswürdigkeit der verarbeiteten Informationsquellen und die Auswahl der Bilder diskutiert.

### Themen des Planspiels

Im Rahmen des Planspiels kann zwischen sechs verschiedenen Themenbereichen gewählt werden, zu denen Text- und Bildquellen zur Verfügung stehen und die Nachrichtenartikel verfasst werden:

- Digitale Bildung
- Klimaschutz
- Sexismus im Rap
- Wahlrecht ab 16 Jahren
- Künstliche Intelligenz
- Kriegsberichterstattung

## Rahmenbedingungen

Technisch basiert das Planspiel auf einer eigens dafür entwickelten Plattform. Diese ist browserbasiert und kann auf Computer, Tablet und teilweise auch Smartphone jederzeit und überall gespielt werden. Voraussetzung zur Nutzung ist lediglich ein Internetzugang. Mithilfe dieser Plattform werden digitale Elemente integrativ in den Ablauf des Planspiels eingebunden: So werden fast alle Informationen zum Spiel über die Plattform zur Verfügung gestellt, es können Aufgaben digital bearbeitet, Logos für ihre Medienhäuser hochgeladen, an einem Quiz teilgenommen werden und schließlich Nachrichtenbeiträge verfasst, editiert und publiziert werden.

*Mach Schlagzeilen!* - Das Journalismus Planspiel kann sowohl vor Ort, wie auch Remote und damit ortsunabhängig durchgeführt werden.

## Anforderungen

### Vor-Ort-Durchführung:

- 1 bis 3 Räume, mit mindestens einem Raum, in dem alle Teilnehmenden problemlos Platz finden; frei zugängliches stabiles WLAN-Netz
- Tablets oder Laptops für alle Teilnehmenden, jedoch mindestens zwei Geräte pro Gruppe
- Computer mit Internetzugang und Möglichkeit Videos abzuspielen, Beamer und Leinwand für Spielleitung

### Remote-Durchführung:

- Videokonferenz-Software, die das Arbeiten in Breakout-Räumen ermöglicht und ein digitales Kollaborationstool zur Umsetzung des Inhalts- und Quellenchecks (z.B. Videokonferenz-Software ZOOM, Whiteboard Conceptboard)
- Computer mit Internetzugang für alle Teilnehmenden, Kamera und Mikrofon, sowie der Möglichkeit, Videos abzuspielen
- Computer mit Internetzugang, Kamera und Mikrofon, sowie der Möglichkeit, Videos abzuspielen für Spielleitung

## Anmeldung

Bei Interesse am Planspiel können Sie sich über das [Online-Formular](#) auf unserer Homepage anmelden. Weitere Informationen finden Sie ebenso auf unserer [Website](#).

## Übersicht

Zielgruppe	Schüler:innen ab der 9. Klassenstufe, ca. 15-35 Personen
Vorwissen	nicht erforderlich
Spielvarianten	vor Ort und Remote
Themen	Digitale Bildung, Klimaschutz, Sexismus im Rap, Wahlrecht ab 16 Jahren, Künstliche Intelligenz, Kriegsberichterstattung
Dauer	ca. 5-6 Stunden
Ablauf	Tag 1: 90 min. Werkstattgespräch mit Journalist:in Tag 2: ca. 5-6 h Planspiel
Voraussetzungen	Die Materialien für das Planspiel (Tag 2) werden von der mabb gestellt. An der Schule werden benötigt: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Idealerweise: pro Schüler:in 1 Laptop/Tablet</li> <li>• Minimal: 1-2 Laptops pro Gruppe (á 3-7 Schüler:innen)</li> <li>• Internetzugang</li> <li>• Beamer und Leinwand bzw. Smartboard für Spielleitung</li> </ul>
Kosten	Die mabb finanziert die Durchführung, das Angebot ist für Schulen kostenlos.