

4. Social Media Phänomene

Verlaufsplanung für Lehrpersonen (Aufbau in Bausteinen)

Inhalt

Die SuS setzen sich mit sozialen Medien und den damit verbunden Phänomenen auseinander. Sie diskutieren die Konsequenzen für die Demokratie.

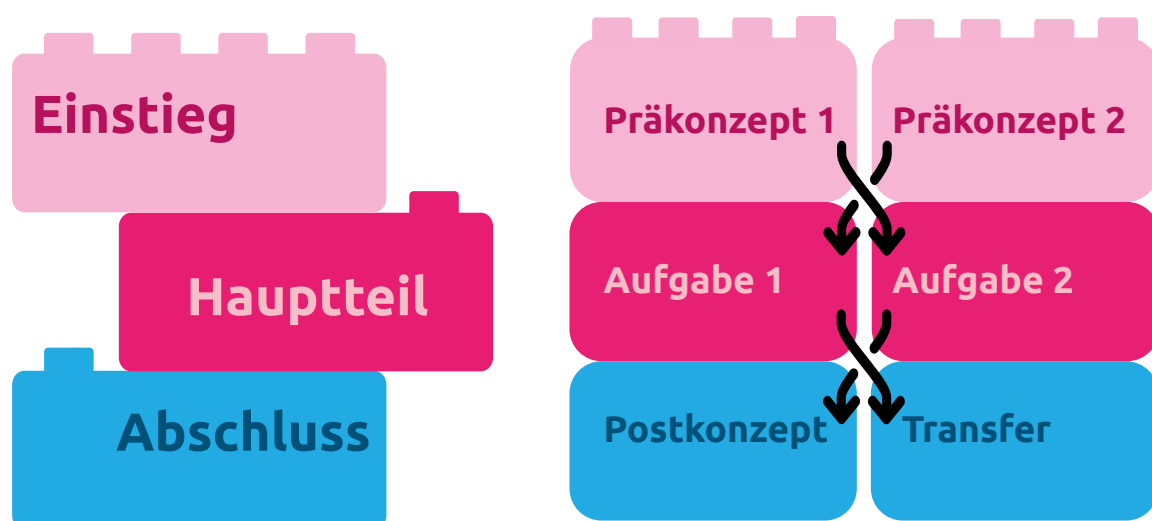
Ziele

Die SuS können problematische Phänomene der sozialen Medien erläutern und ihre Folgen diskutieren.

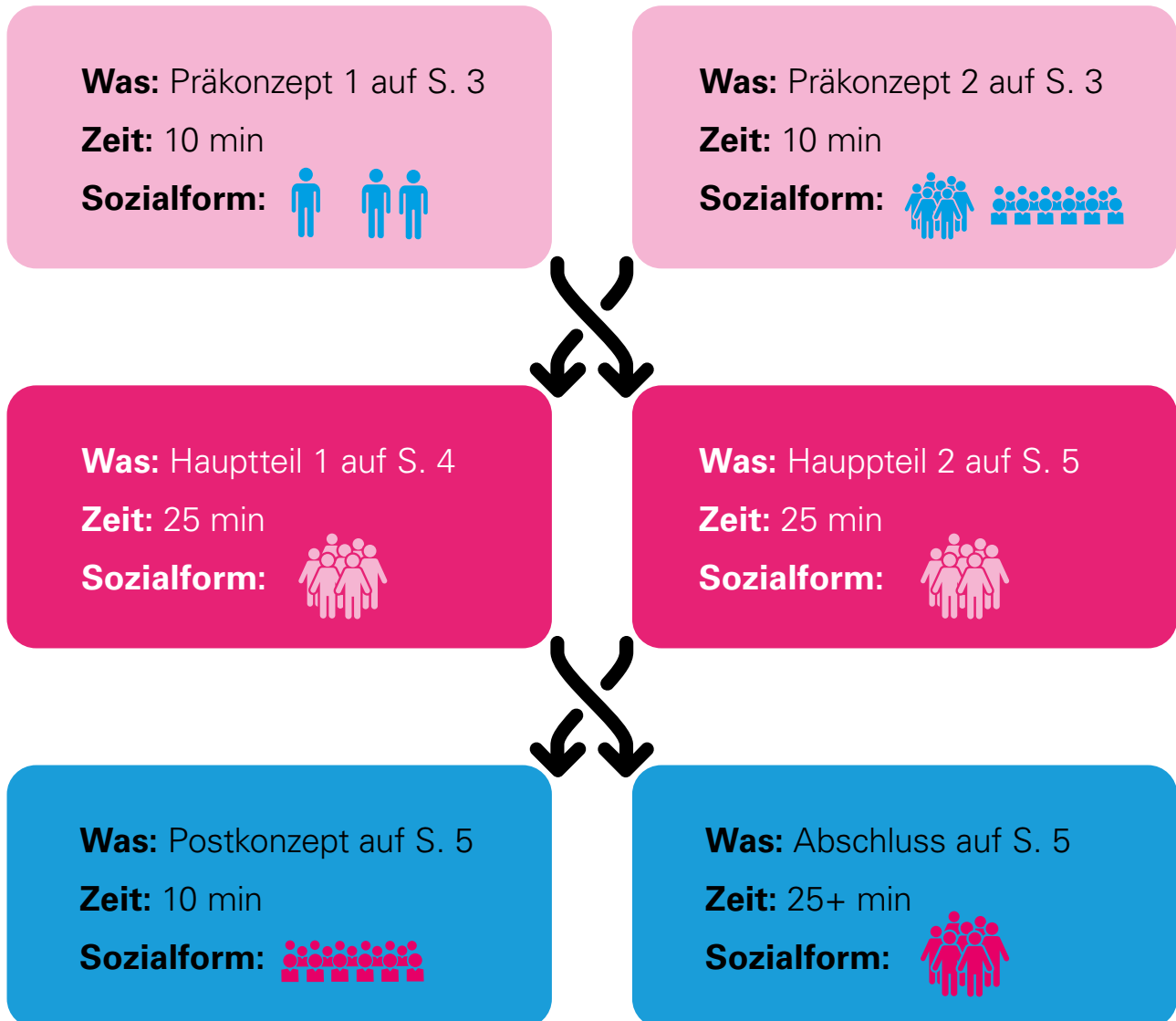
Zeit: 45 min

Voraussetzungen: Keine

Materialien: Werden in der jeweiligen Sequenz aufgeführt.



Überblick



Bausteine

Präkonzept 1

Zeit: 10'

Was: Die Schüler:innen sortieren und organisieren die zentralen Begriffe und ihre Definitionen zum Lerngegenstand allein oder zu zweit.

Dabei können sie auf einem Arbeitsblatt entweder ausgedruckt oder an einem digitalen Gerät die Kästchen mit den passenden Begriffen verbinden. Alle wichtigen Begriffe befinden sich auf der [Liste im Anhang](#).

Anschliessend kann die Lehrperson die [Liste](#) einblenden und die Schüler:innen korrigieren eigenständig.

Sozialform: Einzelarbeit / Partnerarbeit

Material: [Arbeitsblatt](#) «Kästchen verbinden» und [Liste](#)

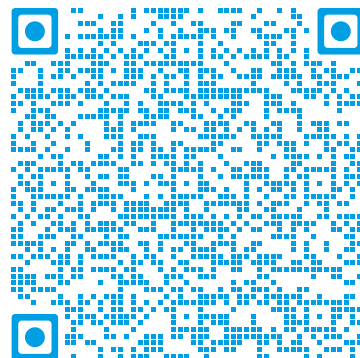
Präkonzept 2

Zeit: 10'

Was: Die Schüler:innen machen ein Kahoot und kontrollieren dabei spielerisch ihren Wissensstand über die zentralen Begriffe und deren Definitionen. Die Kahoot-Vorlage von easyvote-school kann durch den folgenden QR-Code aufgerufen werden. Die Lehrperson blendet das Kahoot auf einem Bildschirm für die ganze Klasse sichtbar ein. Die Schüler:innen können mit einem Gerät (Handy, Ipad, Laptop) den QR Code scannen oder den eingeblendeten Pin eingeben. Die Lehrperson wählt aus, ob die Schüler:innen in Gruppen oder allein spielen.

Sozialform: Gruppenarbeit / Plenum

Material: [Kahoot](#) und Geräte mit Internetzugang



Hauptteil 1

Zeit: 25'

Was:

Die Schüler:innen sollen in Gruppen ein Lernvideo gestalten. Dabei halten sie für sich relevante Ergebnisse fest und zeigen die Videos anschliessend in der Klasse. Diese Lernsequenz eignet sich gut, um die Kreativität der Schüler:innen zu fördern, da sie beispielweise eigene Bilder gestalten können. Daher kann bei Bedarf auch mehr als 25 Minuten aufgewendet werden.

Hier einige Vorschläge, welche Schwerpunkte, die Videos haben könnten:

Vorschlag 1: Begriffsklärung: Alle Schüler:innen klären für sich diese Begriffe und gestalten in einer Gruppe ein Lernvideo, indem die Begriffe möglichst einfach erklärt und mit passenden Bildern unterstützt werden.

Vorschlag 2: Themenbearbeitung: Die Gruppen ziehen jeweils ein Thema (siehe Liste) und vertiefen sich darin. Die einzelnen Videos werden präsentiert und alle Lernenden machen sich Notizen zu den anderen Themen.

Vorschlag 3: Kritische Auseinandersetzung: Die Schüler:innen setzen sich mit den Chancen und Risiken von einem durch die Lehrperson bestimmten Phänomen aus der Liste (z.B. Social Bots) auseinander. Dabei setzt sich ein Teil der Gruppen nur mit Risiken, und der andere Teil nur mit Chancen des Phänomens auseinander. Im Plenum können dann beide Seiten gegenübergestellt werden.

Sozialform: Gruppenarbeit

Material: Arbeitsblatt mit QR Code, Liste, Gerät mit Internetzugang

Hauptteil 2

Zeit: 25'

Was:

Die Schüler:innen versuchen in einfachen Worten und Darstellungen ein Poster zu gestalten, wie man mit bestimmten Social Media Phänomenen umgehen kann. Hierfür kann 1 Phänomen aus der Liste ausgewählt werden. Für jedes der gewählten Phänomene sollen die Chancen und Risiken gezeigt werden. Wie könnten diese Phänomene unsere Zukunft prägen?

Das Poster kann anschliessend im Klassenzimmer oder im Schulgebäude aufgehängt werden.

Sozialform: Gruppenarbeit

Material: [Liste](#) mit den Begriffen, Poster, Arbeitsblatt.

Postkonzept

Zeit: 10'

Was:

verbal

Es gibt eine kurze Runde, in der alle in einem Satz sagen, was sie mitnehmen.

Fragen könnten sein: Was hat dich besonders überrascht?

Was findest du besonders wichtig im Umgang mit sozialen Medien?

oder

visuell

Die Lernenden notieren die für sie wichtigsten Erkenntnisse. Dies kann entweder auf Postits an einer Wand oder in einem [Padlet/Menti](#) (Slide: Open End) welches an der Leinwand eingeblendet wird, gesammelt werden.

Sozialform: Plenum

Material: Gerät mit Internetanschluss / ev. Postit's

Abschluss

Zeit: mindestens 25'

Was:

In Gruppen sammeln und ordnen die Schüler:innen auf einem A3 Blatt oder am Laptop die zentralen Begriffe aller bisher behandelten Themen zu Politik und Medien. Wie hängen sie zusammen?
Wo gibt es Widersprüche?

Welche Phänomene widersprechen sich? Bsp. Widerspruch Meinungsfreiheit und Zensur; Personalisierte Inhalte und Privatsphäre.

Was ist noch unklar?

- Demokratie
- Fake News
- Filterblasen
- Echokammern
- Verschwörungstheorie
- Algorithmus
- Phishing
- Social Bots
- Hacker
- Manipulation
- Medienarten
- Deepfake
- Scam
- Medienkonsum
- Pressefreiheit
- Meinungsfreiheit
- Privatsphäre
- Staatsgeheimnis

Sozialform: Gruppenarbeit

Material: A3 Blatt oder Gerät mit Internetzugang

Welche Social Media Phänomene sind mit Fake News verwandt?

Filterblasen (engl. filter bubble) kommen in den sozialen Medien vor. Dabei sehen Personen nur das, was ihnen selbst gefällt und entspricht. Zwei Personen können auf derselben Plattform komplett unterschiedliche Beiträge vorgeschlagen bekommen. Dies beruht auf einem Algorithmus, der Informationen filtert. Indem wir Beiträgen folgen und liken geben wir dem Algorithmus die nötigen Informationen, um eine Filterblase zu gestalten. Wenn Filterblasen entstehen, besteht die Gefahr, dass die Nutzer:innen einseitige Ansichten zu einem Thema bilden können. Inhalte, die die eigenen Ansichten in Frage stellen würden, werden direkt herausgefiltert. Wenn die Nutzer:innen dann nicht aktiv gegen die Filterblase arbeitet, können Echokammern entstehen.

Echokammern (engl. echo chamber) bilden ein soziales Umfeld auf sozialen Medien, in dem die eigene Meinung auf die Zustimmung anderer User:innen stösst. Die eigenen Ansichten werden in einer Echokammer nur von Gleichgesinnten wahrgenommen, so dass es keine Konfrontation mit anderen Meinungen gibt. Folglich wird auf Grund dieser Zustimmung die eigene Meinung noch verstärkt.

Was ist der Unterschied zwischen Filterblasen und Echokammern? Filterblasen entstehen, wenn der Algorithmus der sozialen Medien selbstständig bestimmte Inhalte für die Nutzer:innen auswählt. Echokammern hingegen entstehen, nicht durch den Eingriff von einem Algorithmus, sondern durch Kommunikation mit Gleichgesinnten. Beide Phänomene treten jedoch oft parallel zueinander auf, weshalb sie oft als Synonyme genutzt werden.

Social Bots simulieren Menschen in sozialen Medien. Es handelt sich dabei um künstlich erstellte Profile, hinter denen keine menschlichen Nutzer:innen stecken. Social Bots werden auf Basis bestimmter Algorithmen erstellt. Sie werden in den meisten Fällen für PR-Arbeit, Marketing oder des Öfteren auch für politische Propaganda genutzt.

Clickbaiting: Mit übertriebenen Schlagzeilen und Bildern versucht Clickbaiting, die Aufmerksamkeit der Nutzer:innen zu wecken und um sie folglich zum Aufrufen eines bestimmten Beitrags zu animieren.

Verschwörungstheorie: Es handelt sich um eine Theorie, die die übliche Erklärung für ein Ereignis ablehnt. Stattdessen geht man davon aus, dass eine verdeckte Gruppe oder Organisation für das Vorkommen dieses Ereignisses verantwortlich ist.

Phishing: Dieser Begriff steht für das Versenden gefälschter E-Mails, Kurznachrichten oder auch Webseiten, die Menschen verleiten sollen auf einen Betrug hereinzufallen. Phishing besteht aus dem englischen Wort "fishing" (fischen) und "password" (Passwort). Es wird also nach Passwörtern gefischt. Sie zielen darauf an, ein Konto zu plündern oder einen Identitätsdiebstahl zu begehen.

Scamming: Bedeutet übersetzt "betrügen". Dabei handelt es sich um verschiedene Betrugsmaschen von kriminellen Menschen, die das Vertrauen anderer Personen missbrauchen. Beispielsweise wird aufgefordert Geld zu überweisen, indem vorgespielt wird eine seriöse Organisation zu sein.

Hacker: Dieser Begriff wird in den Massenmedien häufig verwendet, um Personen zu beschreiben, die in fremde Systeme eindringen ohne Erlaubnis. Damit sind aber auch jene Personen gemeint, die Sicherheitslücken aufzeigen und diese versuchen zu korrigieren.

Manipulation: Wenn jemand andere versucht zu beeinflussen etwas bestimmtes zu tun oder nicht zu tun. Dabei kann diese Person gezielt Einfluss nehmen auf die Gefühle und das Handeln der Betroffenen.



Algorithmus: Algorithmen wandeln Daten um und werden verwendet, um Probleme zu lösen. Dabei müssen gewisse Schritte in einer bestimmten Reihenfolge erfolgen. Algorithmen werden beispielsweise in online Suchmaschinen verwendet. Dabei entscheidet der Algorithmus, welche Seiten zuerst angezeigt werden anhand definierter Kriterien. Weiter sind Algorithmen auch dafür zuständig, was wir auf social Media sehen und auch welche Posts unserer Freunde, wir zuerst sehen. Die Algorithmen werden immer wieder angepasst.

Deepfake: Dieser Begriff beschreibt manipulierte Videos, Audios und Fotos. Durch das Nutzen von künstlicher Intelligenz kann ein Gesicht und auch die dazugehörige Stimme für eigene Ideen verwendet werden. Dies wird häufig zur Unterhaltung in sozialen Medien wie beispielsweise Snapchat verwendet. Problematisch wird es, wenn Deepfakes eingesetzt werden zur Verbreitung von Falschinformationen. Deepfakes können sehr realistisch wirken.

Meinungsfreiheit bedeutet, dass jede Person in der Schweiz das Recht hat sich eine persönliche Meinung zu bilden und diese frei zu äussern. Um sich eine Meinung bilden zu können, hat jede Person das Recht Informationen aus verschiedenen Quellen zu schöpfen und diese zu verbreiten (vgl. Eidgenössische Bundesverfassung, Art. 16).