

MEDIA AND INFORMATION LITERACY



Medienguru: Meinungsfreiheit spielerisch vermitteln

Spiele und Übungen für Trainerinnen, Pädagogen und
Jugendliche ab 14 Jahren



Gefördert durch



Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung

Impressum

HERAUSGEGEBEN VON

Deutsche Welle
53110 Bonn

VERFASST VON

Elena Zondler
Simon Didszuweit

DESIGN

Simon Didszuweit, Illustration Tiere
Nilab Amir, Satz

VERANTWORTLICH

Carsten von Nahmen

REDAKTION

Anne Wortberg

PUBLISHED

2021 | © DW Akademie



Medienguru – Meinungsfreiheit spielerisch vermitteln der
DW Akademie ist lizenziert unter der Creative Commons Lizenz
Namensnennung – nicht kommerziell – keine Bearbeitungen
4.0 Internationale Lizenz (CC BY-NC-ND 4.0)

Medienguru: Meinungsfreiheit spielerisch vermitteln

Spiele und Übungen für Trainerinnen, Pädagogen und
Jugendliche ab 14 Jahren





Inhalt

Vorwort	7
Spielerisch lernen – Warum Spielen als Lernmethode	8
Media and Information Literacy in der DW Akademie	8

SPIELANLEITUNGEN

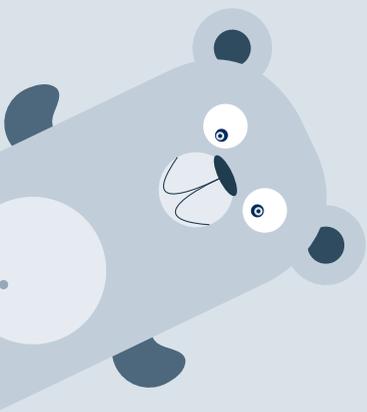
Spielanleitungen für den Einsatz in Trainings	12
Analog spielen	28

EINSATZ

Einsatz der Spiele auf Veranstaltungen	32
--	----

DRUCKVORLAGEN

Spielbrett Rundlauf	36
Spielbrett Wettlauf	42
Spielbrett Entscheidungsspiele	48
Quizkarten Meinungsfreiheit, Desinformation, Klima und Medien DE	54
Quizkarten Meinungsfreiheit, Desinformation, Klima und Medien EN	72
Quizkarten Are you a risky traveler? EN	90
Quizkarten Are you an internet guru? EN	92
Quizkarten Can you shape minds? EN	94
Quizkarten How love savvy are you? EN	96
Quizkarten Begriffe erklären DE	98
Quizkarten Begriffe erklären EN	106
Vorlage Spielfiguren und Würfel	114



Liebe Trainerinnen und Trainer,

wie steht es um die Meinungsfreiheit in der Welt? Wie wirkt sich Zensur auf die Medienlandschaft eines Landes aus? Was muss man beim Teilen von Nachrichten auf Social Media beachten? Und was hat es mit Desinformation und Hate Speech auf sich?

Vor allem für junge Menschen gewinnen diese Fragen immer mehr an Bedeutung. Um sich in der heutigen Welt zurechtzufinden, müssen sie mit den unterschiedlichsten Medien sicher und reflektiert umgehen können – sie müssen medienkompetent sein. Die Spiele in dieser Sammlung stärken sie darin, indem sie die aktive Auseinandersetzung mit Medien in einem geschützten Raum fördern. Entstanden sind sie in der praktischen Arbeit der DW Akademie: Als Teil des Medienhauses Deutsche Welle setzen wir uns weltweit für das Recht auf freie Meinungsäußerung ein und unterstützen Menschen darin, kompetent mit Medien umzugehen.

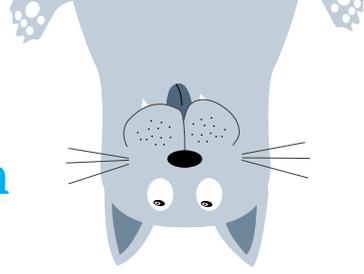
Wir laden Sie ein, die hier vorgestellten Spiele in Ihre medienpädagogische Arbeit zu integrieren und sie zu nutzen, um Fragen zu Meinungsfreiheit und Medienkompetenz zu beantworten, Wissen zu vertiefen und zum Nachdenken und Nachforschen anzuregen.

Diese Publikation wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung ermöglicht.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg und Vergnügen beim Spielen!

**Elena Zondler und Simon Didszuweit,
DW Akademie**





Spielerisch lernen – warum Spielen als Lernmethode?

Der Spieltrieb ist uns Menschen angeboren. Kinder spielen am liebsten den ganzen Tag – nicht nur zum Vergnügen, sondern auch zum Erlernen und Vertiefen wichtiger Fähigkeiten. Die Bedeutung des Spielens nimmt zwar mit den Jahren ab, aber spielerische Komponenten motivieren auch Jugendliche und Erwachsene noch dazu, mit mehr Leichtigkeit zu lernen. Deshalb wird der angeborene Spieltrieb des Menschen verstärkt auch in Trainings oder im Unterricht genutzt. Diese sogenannte „Gamification“ ist auch im Medienbereich hilfreich: Indem wir Medien spielerisch nutzen, lernen wir reflektiert und kompetent mit ihnen umzugehen.

Auch die DW Akademie nutzt diesen Effekt. Sie hat die Spiele dieser Sammlung entwickelt, um vor allem jungen Menschen einen partizipativen und erlebnisorientierten Zugang zu den Themen Meinungsfreiheit und Medienkompetenz zu ermöglichen. Die Spiele sind in erster Linie für Trainerinnen und Trainer bestimmt, die mit jungen Menschen zu diesen Themen arbeiten, sowie für Lehrerinnen und Lehrer an Schulen. Aber auch andere interessierte Menschen sind eingeladen, spielerisch ihre Medienkompetenz zu verbessern.

Spielen motiviert.

Media and Information Literacy in der DW Akademie

Printmedien, Radio und Fernsehen, das Internet, soziale Netzwerke und andere digitale Kommunikationstechnologien: Die Medien, mit denen wir uns informieren und in den öffentlichen Diskurs einbringen, werden immer vielfältiger. Auch ihre Nutzung entwickelt sich rasend schnell weiter: Smartphones und andere Endgeräte werden leistungsfähiger, die digitale Vernetzung dichter, der globale Austausch rasanter. All dies eröffnet neue Möglichkeiten, global zu kommunizieren und unsere Meinung einzubringen. Doch es birgt auch neue Herausforderungen, denn es wird immer schwerer, zwischen Fakten und Fake zu unterscheiden oder die eigene Privatsphäre zu wahren.

Um Medien heute verantwortungsbewusst und kritisch nutzen zu können, brauchen wir deshalb Wissen und Fähigkeiten – wir brauchen Medien- und Informationskompetenz. Gerade in Zeiten von Falschmeldungen und Informationsüberflutung ist diese „Media and Information Literacy“ (MIL) enorm wichtig und kann einer Polarisierung und Radikalisierung von Gesellschaften entgegenwirken.

Die DW Akademie fördert MIL in 23 Ländern weltweit, darunter in Kambodscha, den Palästinensischen Gebieten, Moldau, Namibia, Tunesien und Guatemala. Gemeinsam mit unseren Partnerorganisationen arbeiten

wir mit Kindern und Jugendlichen, Lehrkräften, Nichtregierungsorganisationen und Ministerien zusammen. In allen MIL-Projekten ist es unser Ziel, einen bewussten und reflektierten Umgang mit Medien zu fördern. Um das zu erreichen, legen wir den Projekten unsere fünf Dimensionen von Medien- und Informationskompetenz zugrunde. Das bedeutet, dass wir die Menschen, mit denen wir kooperieren, beim Erlernen folgender Fähigkeiten unterstützen:

Zugreifen:

Informationen finden und einschätzen

Analysieren:

Mediensysteme verstehen,
Desinformation und Propaganda erkennen

Reflektieren:

Medien verantwortungsvoll nutzen, mit Phänomenen wie Hasssprache umgehen

Gestalten:

Medien und Inhalte selbst gestalten

Handeln:

Rechte kennen und aktiv einfordern, informiert und verantwortungsvoll handeln

Warum wir den Begriff „Fake News“ kritisch sehen

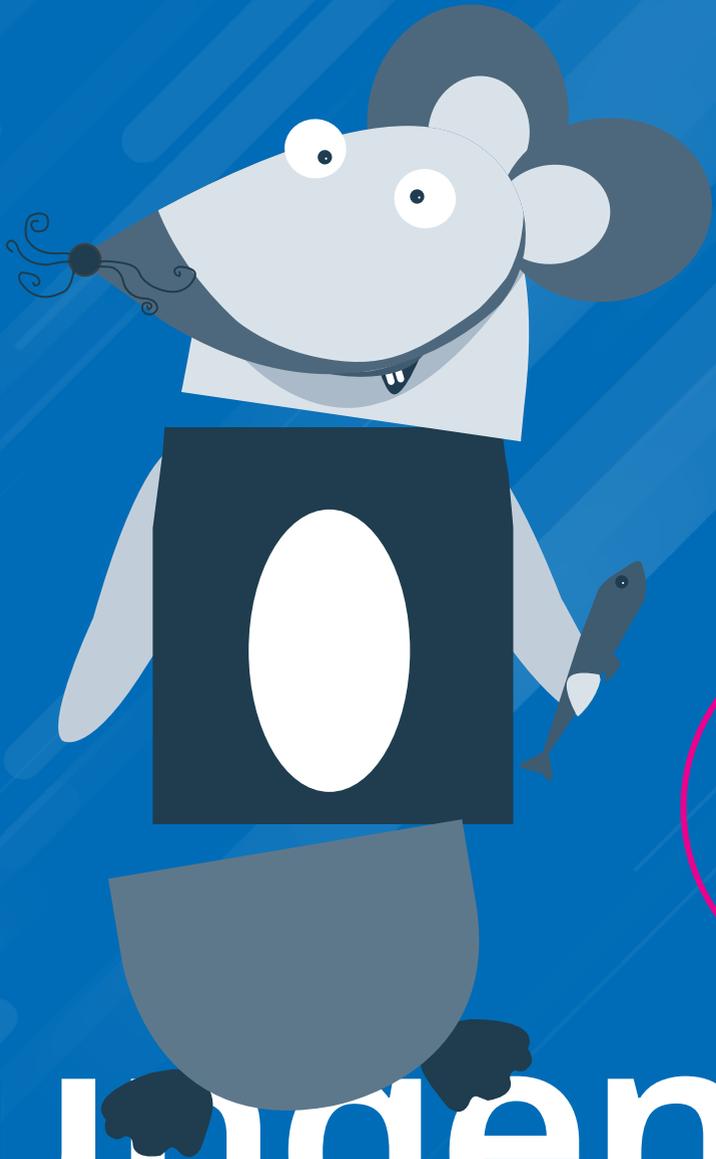
You are fake news! – Seitdem Donald Trump einem CNN-Reporter diesen Satz entgegengeschleudert hat, ist „Fake News“ ein politischer Kampfbegriff, mit dem überall auf der Welt kritische Medien oder auch Medienschaffende diskreditiert werden. Wenn die DW Akademie über Fehlinformationen spricht, nutzt sie deshalb „Fake News“ meist nur in Anführungszeichen. Wir verwenden stattdessen *Desinformation* oder *absichtliche Fehlinformation* für bewusst verbreitete Falschnachrichten, die zum Ziel haben, die öffentliche Meinung, Gruppen oder Einzelpersonen zu beeinflussen. Nicht intendierte Falschnachrichten ohne die Motivation der Propaganda oder Beeinflussung bezeichnen wir als *Falschmeldung* oder *unabsichtliche Fehlinformation*.

Spielen liegt in der menschlichen Natur.





Spielanle



eitungen

Spielanleitungen für den Einsatz in Trainings

Die folgenden Anleitungen beschreiben die in der Sammlung enthaltenen Spiele, unterteilt in Wissensspiele, Entscheidungsspiele und belebende Spiele und Übungen. Trainerinnen und Trainer können mithilfe der Spielesammlung Trainingseinheiten zu Meinungsfreiheit und Medien- und Informationskompetenz konzipieren, indem sie unterschiedliche Spiele je nach Thema und Bedarf einzeln einsetzen oder individuell kombinieren.

Die Tiere zeigen thematische und didaktische Kombinationsempfehlungen an:



Der Kopf steht für Wissensspiele.

Der Bauch steht für Entscheidungsspiele.

Die Füße stehen für belebende Spiele und Übungen.

Die Spielesammlung enthält neben den digitalen Spielen auch analoge Spiele. So funktionieren Trainings auch in Regionen mit unzureichender Internetverbindung oder mangelnder technischer Ausrüstung.

Die Spiele und Übungen sind für Jugendliche ab 14 oder 16 Jahren sowie für Erwachsene geeignet. Für einige der digitalen Spiele existieren Sprachvarianten in Deutsch (DE) und Englisch (EN), andere liegen nur in einer Sprache vor. Die analogen Spiele können jeweils in beiden Sprachen gespielt werden. Ein Hinweis auf die Sprachvarianten sowie die URLs der Spiele finden sich in der jeweiligen Spielanleitung.

Eine Übersicht aller digitalen Spiele finden Sie auf diesen Seiten:

DE <http://dw.com/de/dw-akademie/meinungsfreiheit-spielerisch-verstehen/s-42401561>

EN <http://dw.com/en/dw-akademie/games-for-free-speech/s-46570615>



ab 16

Alter der Spielenden



1-4

Anzahl der Spielenden pro Spiel oder Übung



1

Anzahl der Spielenden pro Bildschirm



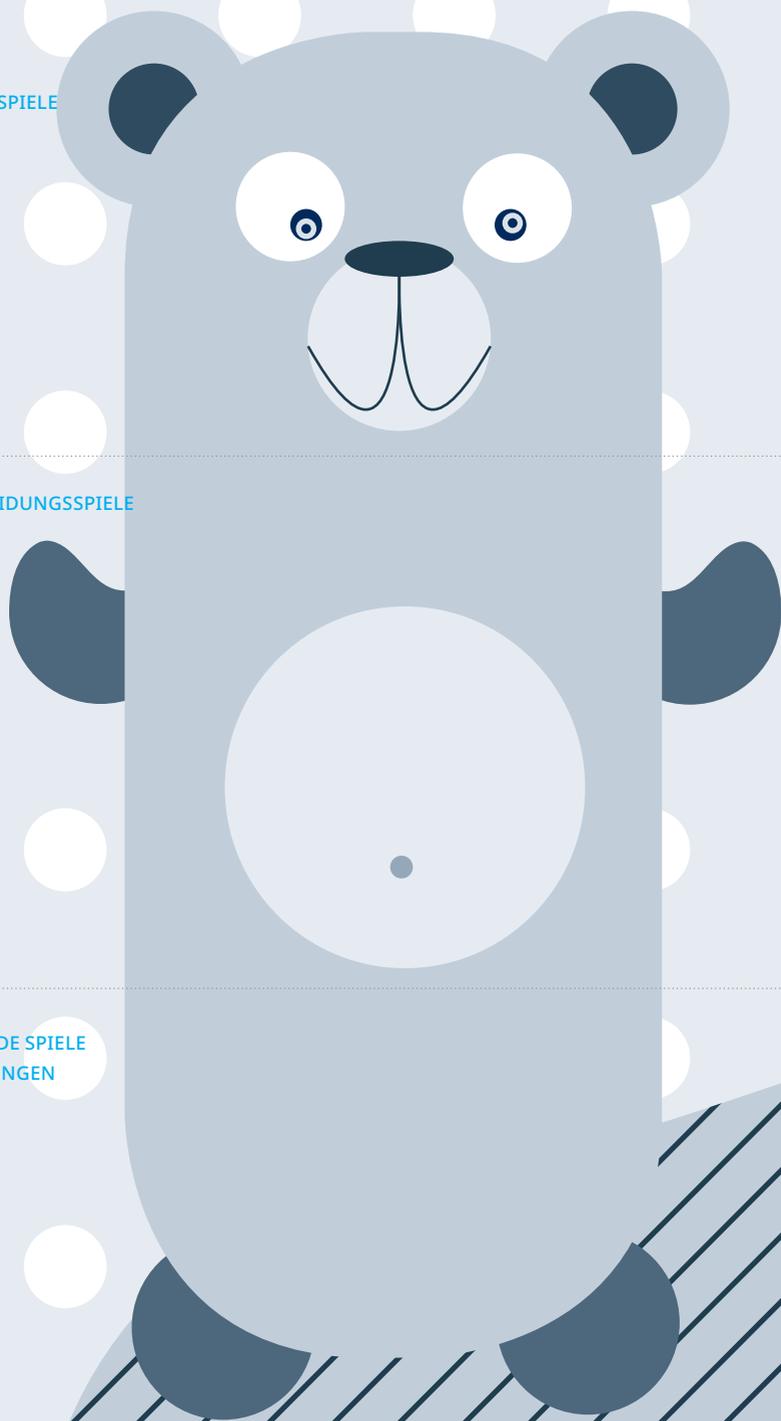
45 15

Benötigte Zeit für das Spiel oder die Übung

WISSENSSPIELE

ENTSCHEIDUNGSSPIELE

BELEBENDE SPIELE
UND ÜBUNGEN



„Was wäre wenn...?“ – Maschine DE | EN

#Meinungsfreiheit #Medienlandschaft



Setting: DIGITAL Am Bildschirm verändern die Spielenden unterschiedliche Szenarien durch das Anklicken von Buttons. Alternativ: Präsentation durch die Trainerin bzw. den Trainer am Beamer.
Das Spiel: Die Spielenden erkunden am Bildschirm zunächst eine „ideale“ Medienlandschaft: Alle Akteure (Fernsehen, Internet, soziale Medien, User, Regierung und Justiz) wirken so zusammen, dass Meinungs- und Medienfreiheit gewährt sind. Doch was passiert, wenn plötzlich Monopole entstehen oder die Regierung Zensur ausübt? Durch das Anklicken verschiedener Buttons können die Spielenden diese und andere Szenarien auslösen und anschaulich miterleben, wie sich die Medienlandschaft daraufhin verändert. Anschlussfragen können sein: Im welchem Szenario leben wir derzeit? Und woran lässt sich das festmachen? **Ziel:** Einstieg ins Thema Meinungsfreiheit | Überblicken von Medienlandschaften, Meinungsfreiheit und Gefährdungen der Meinungsfreiheit. **Materialien:** Smartphone, Tablets, Computer

DE <https://p.dw.com/p/38NbW> EN <https://p.dw.com/p/39Pi3>

Internetguru EN

#Zensur #Wahlen #DigitalRights



Setting: DIGITAL Am Bildschirm beantworten die Spielenden „ja/nein“-Fragen in fünf verschiedenen Szenarien. ANALOG Die Spielenden beantworten die Fragen mithilfe der Spielkarten und des Spielbretts „Entscheidungsspiele“. Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** In dem fiktiven Land „Nomil“ stehen Wahlen an. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle der Informationsministerin, deren Aufgabe darin besteht, im Vorfeld dieser Wahlen für Meinungsfreiheit im Land zu sorgen. Doch das ist gar nicht so einfach, wie es zunächst klingt! In fünf verschiedenen Szenarien muss die Informationsministerin wichtige Entscheidungen treffen. Am Ende des Spiels erfahren die Spielenden, wie sie sich im Kampf um freie Wahlen geschlagen haben. Es schließt sich ein Video an, das erklärt, wie wichtig digitale Rechte heute sind. **Ziel:** Sensibilisieren und Informieren zum Thema digitale Rechte und Zensur. **Materialien:** PC, Smartphone, Tablet mit Internetzugang | Spielkarten „Internetguru“, Spielbrett „Entscheidungsspiele“, Spielfiguren

EN <https://p.dw.com/p/375bq>

Barometeraufstellung zu kontroversen Thesen DE | EN

#kontrovers #Meinungsfreiheit



Setting: ANALOG Die Spielenden verteilen sich anhand einer Klebeband-Skala im Raum. **Die Übung:** Auch wenn es zunächst nicht so scheinen mag: Meinungsfreiheit ist ein kontroverses Thema! Um das zu verdeutlichen, präsentiert die Trainerin bzw. der Trainer gegensätzliche Thesen zur Meinungsfreiheit – das können selbst erdachte, in der Gruppe erarbeitete oder beispielhafte Thesen wie diese sein: 1. Es gibt keine Grenzen der Meinungsfreiheit – alle Meinungen müssen gesagt werden dürfen, auch wenn sie andere Menschen verletzen! 2. Das Recht auf Meinungsfreiheit interessiert mich nicht, ich kann alles sagen, was ich will. 3. Meinungsfreiheit ist doch auch immer Meinungsmache, das muss streng geregelt werden! Die Spielenden positionieren sich entsprechend ihrer Meinung auf der Skala von 0 % Zustimmung bis 100 % Zustimmung im Raum. Dann erklären sie kurz, warum sie sich genau an dieser Stelle aufgestellt haben und was sie dazu bewogen hat. **Ziel:** Verdeutlichen der Mehrschichtigkeit des Themas Meinungsfreiheit. **Materialien:** Klebeband (Skala von 0 % bis 100 %)



Meinungsfreiheit in Zahlen DE | EN

#MeinungsfreiheitGlobal



Setting: DIGITAL Am Bildschirm vervollständigen die Spielenden Entwicklungskurven zum Thema Meinungsfreiheit. **Das Spiel:** Wie viele Menschen nutzen heute weltweit das Internet? Und werden mehr Medienschaffende inhaftiert als noch vor zehn Jahren? Die Spielenden beantworten diese und weitere Fragen zur Meinungs- und Pressefreiheit weltweit, indem sie Kurven innerhalb von Graphen am Bildschirm weiterzeichnen. Nachdem sie eine Entwicklungskurve nach ihrer eigenen Einschätzung vervollständigt haben, erscheint die tatsächliche Kurve im Graphen zusammen mit erläuternden Informationen. **Ziel:** Erkennen von Trends, Fakten und Entwicklungen zur Meinungs- und Pressefreiheit weltweit. **Materialien:** PC, Smartphone oder Tablet mit Internetzugang

DE <http://akademie.dw.de/games/diagramm>

EN <http://akademie.dw.de/games/graph>

Are you a risky traveler? EN

#SocialMedia #DigitaleSicherheit



Setting: DIGITAL Die Spielenden beantworten Multiple-Choice-Fragen am Bildschirm. ANALOG Die Spielenden beantworten die Fragen mithilfe der Spielkarten und des Spielfelds „Entscheidungsspiele“. Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** Die Spielenden reisen in das Fantasieland „Nomil“. Kaum sind sie angekommen, brechen dort Unruhen aus. Wie informieren sie sich über das Geschehen vor Ort, und teilen sie ihr Wissen auf Social Media? Abhängig von ihren Entscheidungen geraten die Spielenden in Konflikt mit dem Geheimdienst des Landes, denn in Nomil haben die Menschen nicht das Recht, ihre Meinung frei zu äußern. Die Spielenden erhalten anschließend eine Einschätzung ihres Online-Verhaltens und erfahren in einem Video mehr über die internationale Lage der Meinungsfreiheit und die eigene digitale Sicherheit. **Ziel:** Erleben von Konsequenzen des eigenen Online-Verhaltens in einem repressiven System. **Materialien:** PC, Smartphone, Tablet mit Internetzugang | Spielkarten „Are you a risky traveler?“, Spielbrett „Entscheidungsspiele“, Spielfiguren

EN <https://p.dw.com/p/375oi>

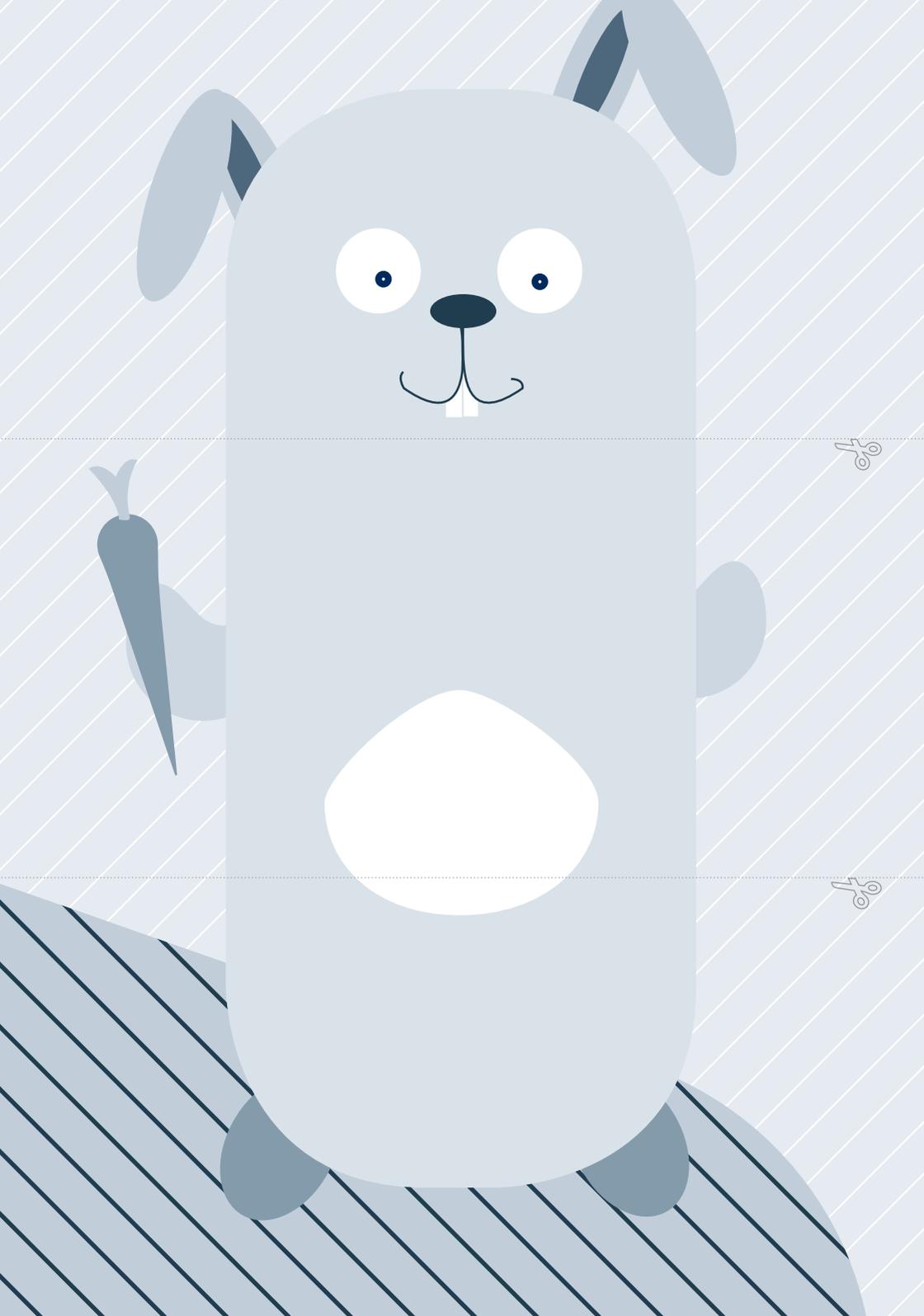
Moderate Cuddlefish DE

#HateSpeech #SocialMedia #ContentModeration



Setting: DIGITAL Die Spielenden moderieren Kommentare in einem fiktiven sozialen Netzwerk. **Das Spiel:** In dem fiktiven sozialen Netzwerk Cuddlefish überschlagen sich die Posts. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle der oder des Moderierenden und kontrollieren die Kommentare der Userinnen und User mit dem Ziel, rassistische und diffamierende Aussagen auszufiltern. Aufgrund der rasanten Geschwindigkeit der Kommentare müssen die Spielenden schnell agieren, um für faire Kommunikation zu sorgen. Wenn aber Kommentare gelöscht werden, die viele Likes haben, oder eine aggressive Stimmung aufkommt, verlassen Userinnen und User die Cuddlefish-Plattform. Die Spielenden können so authentisch den Entscheidungsdruck von Moderierenden auf Social Media nachempfinden, inklusive der Konfrontation mit Geschwindigkeit sowie der Grenzbestimmung zwischen Ironie und Verletzung. **Ziel:** Perspektivwechsel in Social Media. **Materialien:** Je ein Smartphone, Tablet, Computer pro Person

DE <http://moderate-cuddlefish.de>



Quiz Meinungsfreiheit DE | EN

#Quiz #Meinungsfreiheit



Setting: DIGITAL Die Spielenden beantworten Fragen am Bildschirm. ANALOG Die Spielenden beantworten die Fragen mithilfe der Spielkarten und ggf. des Spielbretts „Rundlauf“ oder „Wettlauf“. Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** Die Spielenden beantworten 10 Multiple-Choice-Fragen zum Thema Meinungsfreiheit. Nach dem Anklicken der gewählten Antwort erscheint jeweils das richtige Ergebnis. Die richtigen Antworten werden gezählt. Im Anschluss diskutieren die Spielenden ihre Ergebnisse und die überraschendsten Erkenntnisse. **Ziel:** Wissenscheck – Anregung, sich mit Zahlen, Daten und Fakten zu Meinungsfreiheit auseinanderzusetzen | Diskussionseinstieg ins Thema Meinungsfreiheit. **Materialien:** PC, Smartphone oder Tablet mit Internetzugang | Fragekarten „Quiz Meinungsfreiheit“, Spielbrett „Rundlauf“ oder „Wettlauf“, Spielfiguren

DE <http://akademie.dw.de/games/meinungsfreiheit>

EN <http://akademie.dw.de/games/freedomofspeech>

Can you navigate the news? EN

#SocialMedia #FakeNews #FilterBubble



Setting: DIGITAL Jeweils bis zu drei Spielende beantworten Multiple-Choice-Fragen am Bildschirm. **Das Spiel:** Schlechte Nachrichten für die Spielenden: Ihre Lieblingsband „NoMil“ hat sich aufgelöst. Die Posts in den sozialen Netzwerken überschlagen sich. In fünf aufeinander folgenden Szenarien entscheiden die Spielenden, wie sie auf die unterschiedlichen Nachrichten reagieren, die die sozialen Medien und Freunde über die Trennung der Band verbreiten, und welchen Informationen sie Glauben schenken. Am Ende des Spiels erfahren sie, ob sie sogenannten „Fake News“ auf den Leim gegangen sind. Es schließt ein Video mit näheren Informationen zu Filter-Bubbles an. **Ziel:** Sensibilisieren zu „Fake News“ und Filter Bubbles sowie zu Social Media als Informationsquelle. **Materialien:** PC, Smartphone, Tablet mit Internetzugang

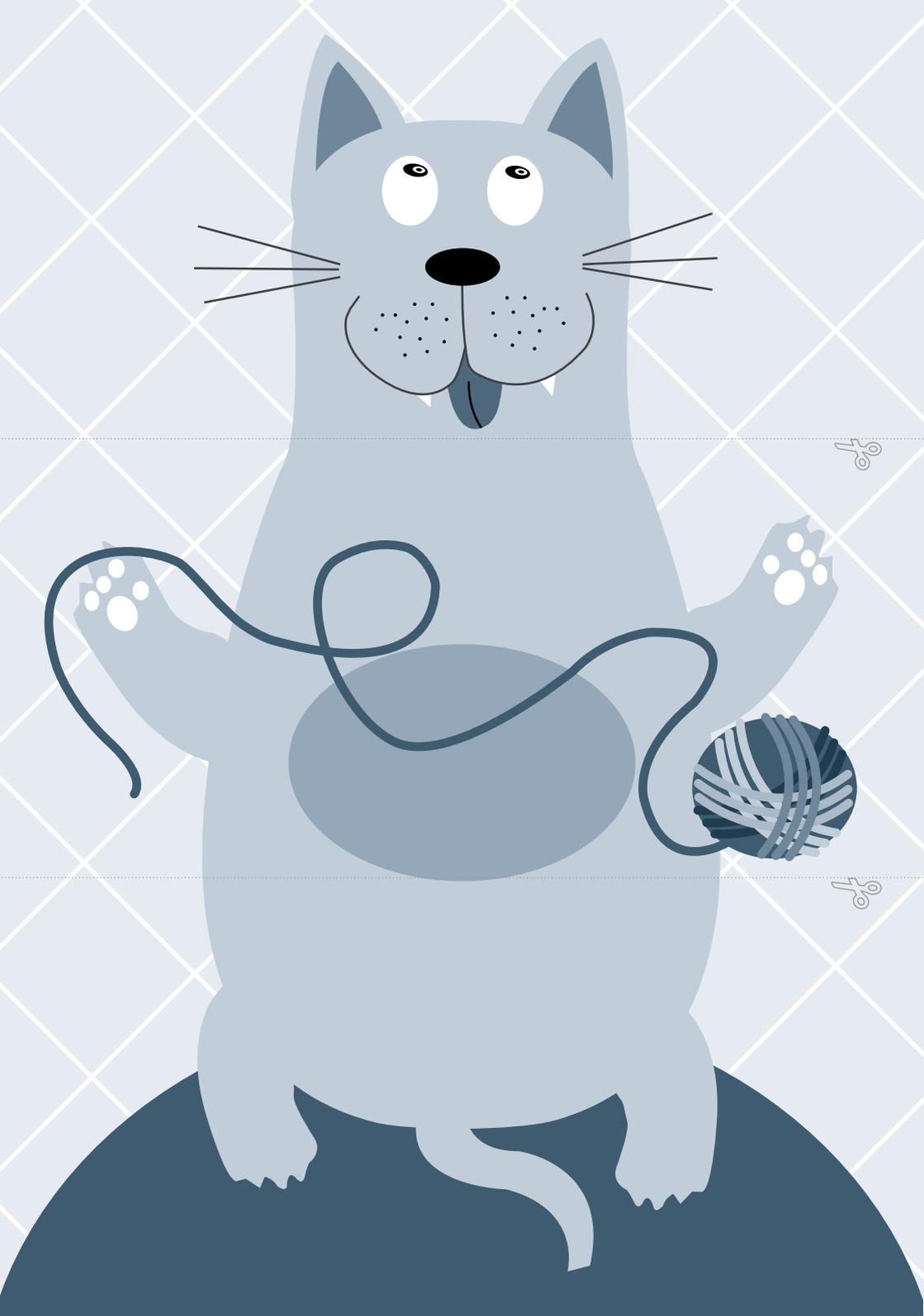
EN <https://p.dw.com/p/3759g>

Die Skyline der Meinungsfreiheit DE | EN

#Meinungsfreiheit



Setting: ANALOG Die Spielenden beschriften jeweils 10 Moderationskarten und präsentieren sie an einer Magnet- oder Pinnwand. **Das Spiel:** Meinungsfreiheit hat viele Dimensionen. Um das zu verdeutlichen, vervollständigen die Spielenden den Satz: „Meinungsfreiheit bedeutet für mich ...“ auf 10 Moderationskarten mit jeweils einem anderen Satzende pro Karte. In Kleingruppen mit 3-5 Personen tauschen sie sich über ihre Vorschläge aus. Anschließend pinnen alle Spielenden ihre Karten an eine Wand, wobei gleiche oder ähnliche Aussagen übereinander gehängt werden. Daraus ergibt sich eine Skyline, die anschaulich darstellt, welche Vorschläge besonders häufig vorkamen. Ein kurzer Austausch schließt an: Welche Schwerpunkte wurden gesetzt? War es leicht, die Sätze zu vervollständigen? Welche Satzenden haben uns besonders positiv überrascht? **Ziel:** Nachdenken über die Definition von Meinungsfreiheit | Reflexion der Bedeutung von Meinungsfreiheit für sich selbst. **Materialien:** Ein Stift, 10 Karten pro Person, Magnet-, Pinnwand oder ähnliches zum Sammeln der Karten



Das Desinformations-Quiz DE | EN

#FakeNews #Desinfo



Setting: DIGITAL Jeweils bis zu drei Spielende beantworten Multiple-Choice-Fragen am Bildschirm. ANALOG Die Spielenden beantworten die Fragen mithilfe der Spielkarten und nutzen ggf. die Spielbretter „Wettlauf“ oder „Rundlauf“. Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** Fake oder Fakt? Die Spielenden beantworten 10 Multiple-Choice-Fragen zum Thema Desinformation bzw. sogenannten „Fake News“. Nach dem Anklicken der Antworten erscheint das richtige Ergebnis zusammen mit einer kurzen Erläuterung. Im Anschluss folgt eine Diskussion über die Ergebnisse und überraschende Erkenntnisse. **Ziel:** Spielerisches Lernen zum Thema „Fake News“ | Diskussionseinstieg zu Desinformation. **Materialien:** PC, Smartphone oder Tablet mit Internetzugang | Spielkarten „Desinformations-Quiz“, Spielbrett „Rundlauf“ oder „Wettlauf“, Spielfiguren

DE <http://akademie.dw.de/games/desinfo/de>

EN <http://akademie.dw.de/games/desinfo/en>

How love savvy are you? EN

#SocialMedia #Sextortion #DigitaleSicherheit



Setting: DIGITAL Die Spielenden beantworten Fragen am Bildschirm. ANALOG Die Spielenden beantworten die Fragen auf den Spielkarten und nutzen das Spielfeld „Entscheidungsspiele“. Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** Was tun, wenn die Beziehung zerbricht und der Ex-Partner Handyfotos besitzt, die nicht für die Öffentlichkeit bestimmt sind? Dieser Frage gehen die Spielenden nach, indem sie in die Rolle einer Frau im fiktiven Land Nomil schlüpfen. In fünf Szenarien entscheiden sie darüber, wie sie verhindern, dass die Bilder in Umlauf geraten. Am Ende erfahren die Spielenden, ob sie ihre Privatsphäre online wahren konnten oder ob sie sich durch ihr Verhalten selbst gefährdet haben. Das anschließende Video informiert über die Gefahren von Sextortion und die Wahrung der Privatsphäre online. **Ziel:** Sensibilisieren für einen bewussten Umgang mit eigenen Bildern und den Bildern anderer. **Materialien:** PC, Smartphone, Tablet mit Internetzugang | Spielkarten „How love savvy are you?“, Spielbrett „Entscheidungsspiele“, Spielfiguren

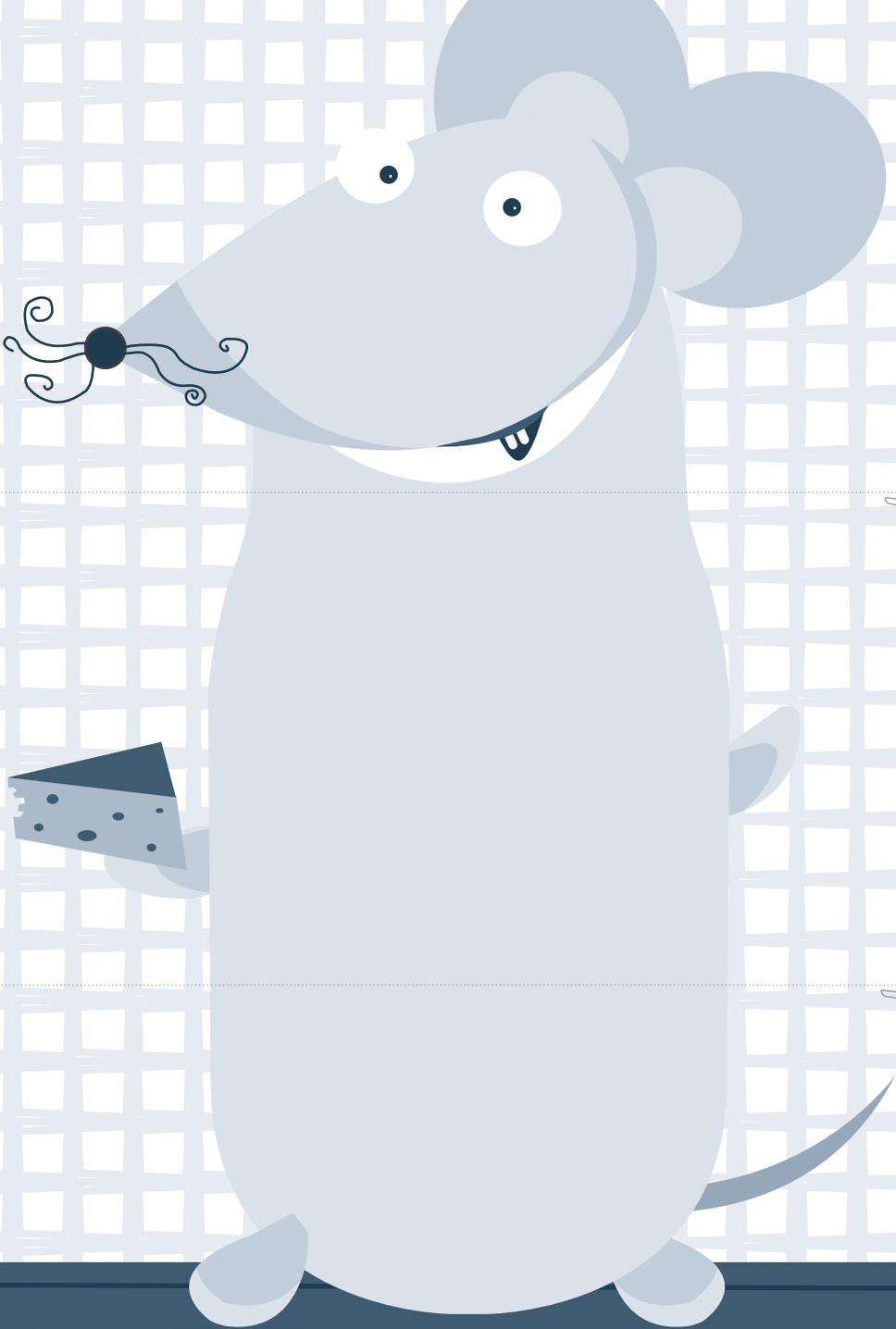
EN <https://p.dw.com/p/375iK>

Speeddating DE EN

#Kennenlernen #Austausch #SocialMedia



Setting: ANALOG Die Spielenden sitzen in einem Außen- und Innenkreis, so dass sich immer zwei Personen gegenüber sitzen. **Die Übung:** Die Spielleitung liest eine Frage vor und die beiden sich gegenüber sitzenden Personen haben jeweils zwei Minuten Zeit, die Frage zu beantworten. Das Signal zum Wechsel wird durch einen Glockenschlag gegeben. Wenn beide Personen jeweils zwei Minuten gesprochen haben, rücken alle im Innenkreis einen Stuhl nach rechts. Jede und jeder sitzt nun einer anderen Person gegenüber. Die Spielleitung stellt eine neue Frage und alle haben wieder zwei Minuten Zeit, sie zu beantworten. Wenn alle miteinander gesprochen haben, ist die Übung beendet. Das Thema der Fragen ist flexibel, es bieten sich Fragen zu den Themen Medienkonsum, Fehlinformation oder „Hate Speech“ an: 1. Welche sozialen Medien nutzt du? 2. Ist dir schon Hass im Netz begegnet? 3. Wurden deine Beiträge auf Social Media schon einmal negativ kommentiert? **Ziel:** Einzelpersonen kommen miteinander in Kontakt | Intensiver Austausch zu Themen wie Medienkonsum, Fehlinformation oder „Hate Speech“. **Materialien:** Fragen vorbereiten, Stuhlkreis aufstellen



Quiz Klima und Medien DE | EN

#Klimawandel #ClimatechangeInformation #ZugangZuInformation



Setting: DIGITAL Die Spielenden beantworten Multiple-Choice-Fragen am Bildschirm (EN). ANALOG Die Spielenden beantworten die Fragen auf den Spielkarten und nutzen ggf. die Spielfelder „Wetlauf“ oder „Rundlauf“ (DE/EN). Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** Medien spielen eine wichtige Rolle im Kampf gegen den Klimawandel. Doch wie informieren sich die Menschen weltweit zu diesem Thema und mit welchen Herausforderungen sind sie konfrontiert? Die Spielenden beantworten 10 Multiple-Choice-Fragen zum Klimawandel und zum Zugang zu Informationen über Klimaphänomene. Die richtige Antwort wird zusammen mit einer kurzen Erläuterung angezeigt. **Ziel:** Erkennen der Relevanz des Zugangs zu Informationen zum Klimawandel. **Materialien:** PC, Smartphone oder Tablet mit Internetzugang | Fragekarten „Klima-Quiz“, Spielbrett „Wetlauf“ oder „Rundlauf“, Spielfiguren

EN <https://p.dw.com/p/2no7v>

Medien Speiseplan DE | EN

#Medienkonsum #Selbsttest



Setting: DIGITAL Die Spielenden beantworten Multiple-Choice-Fragen am Bildschirm. **Das Spiel:** Was tun die Spielenden, wenn sie eine spektakuläre Nachricht auf Facebook sehen? Wofür nutzen sie ihr Handy, und mischen sie sich in Online-Debatten ein? Die Spielenden beantworten Fragen zu ihrem Medienkonsum und reflektieren ihr eigenes Medienverhalten. Am Ende wird das persönliche Profil in spielerische Kategorien eingestuft: Medien-Gourmet, Social-Snacker, Digital-Detoxer, News-Schlemmer oder Medien-Öko. **Ziel:** Reflexion des eigenen Medienkonsumverhaltens | Gesprächseinstieg zu Medienkonsum, Informationsquellen, Algorithmen und Online-Aktivität. **Materialien:** PC, Smartphone, Tablet mit Internetzugang

DE <https://dw.com/de/dw-akademie/meinungsfreiheit-spielerisch-verstehen/s-42401561>

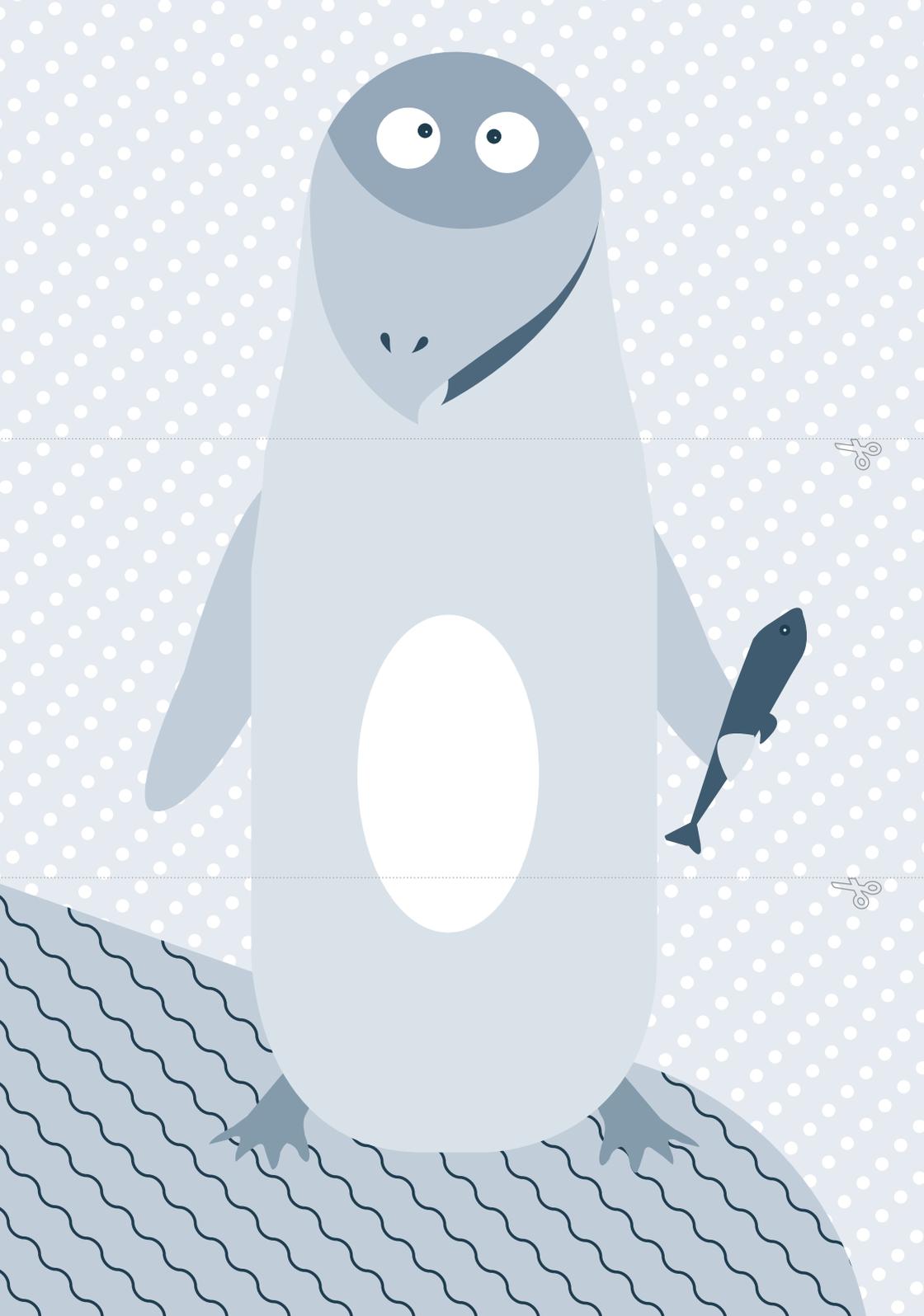
EN <https://akademie.dw.de/games/mediadiet>

„Alle die...“ DE | EN

#Medienkonsum #Einstiegsübung #Auflockerung



Setting: ANALOG Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger, als Spielende anwesend sind. **Die Übung:** Die Spielenden sitzen in einem Stuhlkreis, die Person ohne Stuhl steht in der Mitte des Kreises. Sie beginnt mit „Alle, die...“ und ergänzt ein zum Thema „Medienkonsum“ passendes Merkmal. Zum Beispiel: „...einen Facebook-Account haben“, „...Snapchat nutzen“ oder „...ein Smartphone haben“. Alle Spielenden, auf die der Satz zutrifft, müssen sich schnell einen neuen Platz suchen. Es ist nicht erlaubt, sich auf den linken oder rechten Nachbarstuhl zu setzen. Die Person in der Mitte des Kreises versucht ebenfalls, schnell einen Platz zu finden. Eine Person bleibt wieder übrig und beginnt erneut: „Alle die...“. **Ziel:** Kennenlernen der Gruppe | Abfragen von Meinungen und Vorerfahrungen. **Materialien:** Stuhlkreis mit einem Stuhl weniger, als Spielende anwesend sind; ggf. vorbereitete Zettel mit zum Thema „Medienkonsum“ passenden Merkmalen



Fake or Fact? DE | EN

#Fehlinformation #Desinformation



Setting: ANALOG Die Spielenden positionieren sich je nach individueller Einschätzung einer Nachricht im Raum. **Die Übung:** Die Spielleitung liest Nachrichten mit einer Mischung aus „Fake News“ und unterhaltsamen Fakten vor. Zu jeder Nachricht stellen sich die Teilnehmenden je nach persönlicher Einschätzung in zwei Raumecken auf: Eine Ecke steht für „Fake“, die andere für „Fakt“. Nachdem einige Spielende ihre Entscheidung erläutert haben, wird aufgelöst und diskutiert, was die Motivation hinter dem Verbreiten der jeweiligen Falschinformation gewesen sein könnte. **Ziel:** Erkennen der Diversität von Falschinformation und den damit verbunden Gefahren | Reflektieren über die Motivation hinter sogenannten „Fake News“. **Materialien:** Ggf. Kreppband oder Schnur zum Abtrennen der beiden Raumecken; Beispiele von Nachrichten sowie Desinformationen

Can you shape minds? EN

#Zensur #Desinformation #Propaganda



Setting: DIGITAL Die Spielenden beantworten Multiple-Choice-Fragen am Bildschirm. ANALOG Die Spielenden beantworten Fragen mithilfe der Spielkarten und des Spielbretts „Entscheidungsspiele“. Weitere Informationen auf Seite 28. **Das Spiel:** In dem fiktiven Land „Nomil“ sind die Schul-Geschichtsbücher veraltet. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle des Bildungsministers, der eine Reform dieser Bücher durchführt. Anhand von 5 Szenarien trifft er dabei Entscheidungen für die Bildung und Welt-sicht der Schülerinnen und Schüler: Stellt er sein Land in möglichst gutes Licht oder sorgt er dafür, dass die Ereignisse so objektiv wie möglich vermittelt werden? Am Ende des Spiels erfahren die Spielenden, ob sie verhindern konnten, dass Propaganda verbreitet oder Teile der Geschichte zensuriert werden. Es schließt ein Video mit weiteren Infos zur Beeinflussung des eigenen Denkens durch Fehlinformation an. **Ziel:** Sensibilisierung zum Thema Propaganda und Zensur. **Materialien:** PC, Smartphone, Tablet mit Internetzugang | Fragenkarten „Can you shape minds?“, Spielbrett „Entscheidungsspiele“, Spielfiguren

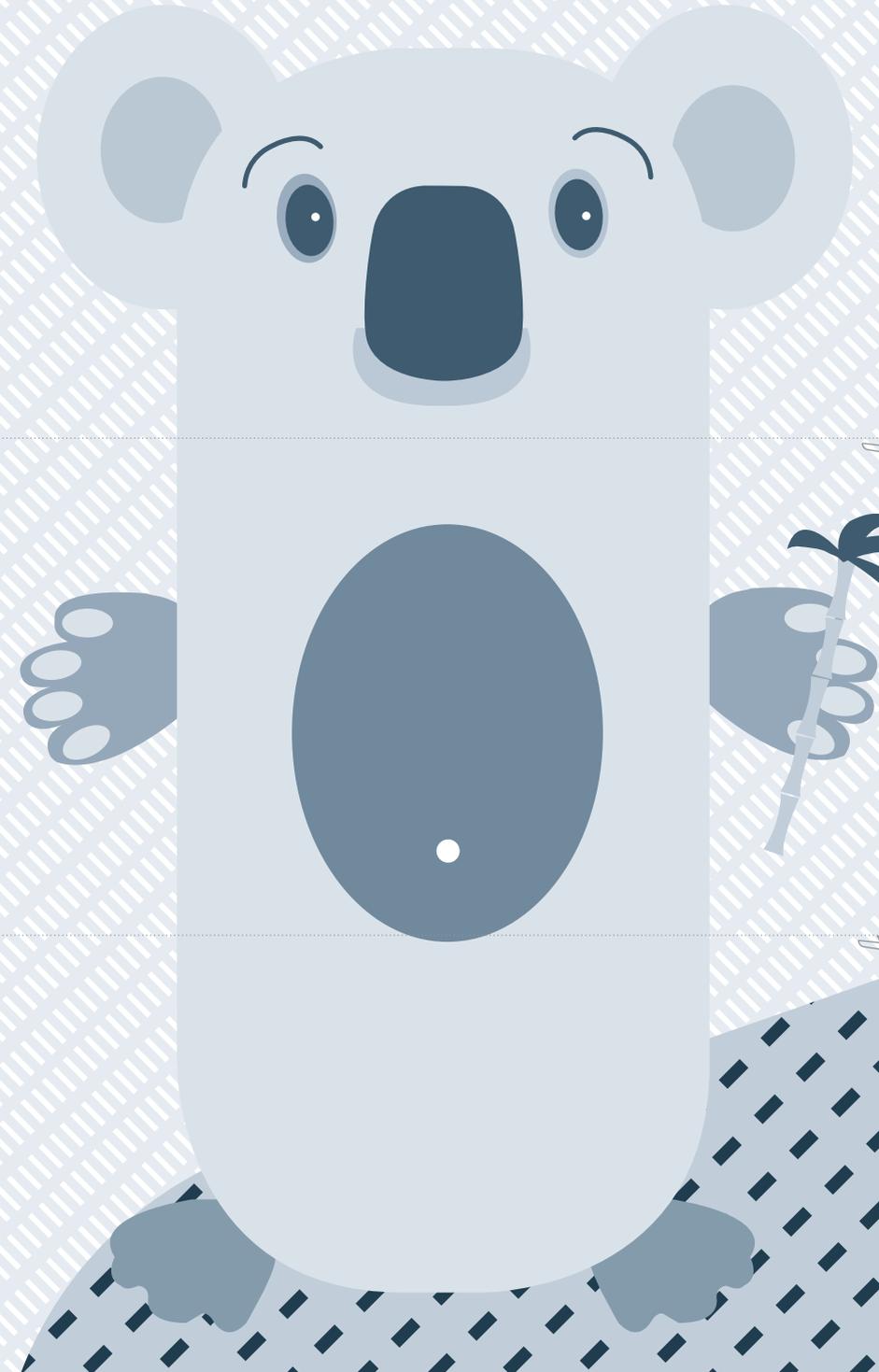
EN <https://p.dw.com/p/375Dw>

Begriffe erklären DE

#Meinungsfreiheit #Zensur #Kartenspiel



Setting: ANALOG Die Spielenden sitzen in zwei Teams in einem Kreis. Die Teammitglieder des Teams A sitzen abwechselnd neben Spielenden des gegnerischen Teams B (A-B-A-B). **Das Spiel:** Auf jeder Spielkarte sind ein zu erklärender Begriff aus dem Themenkomplex „Meinungsfreiheit“ und 5 Wörter, die bei der Erklärung nicht genannt werden dürfen, abgedruckt. Pro Runde erklärt eine Person ihrer Gruppe so viele Begriffe wie möglich, ohne die verbotenen Wörter zu benutzen. Immer wenn ein Begriff erraten wird, gibt es einen Punkt. Kann eine Person einen Begriff nicht erklären, darf sie eine neue Karte ziehen. Wird ein verbotenes Wort benutzt, muss die Person zum nächsten Begriff übergehen und ihre Gruppe bekommt einen Punkt abgezogen. Jede Runde dauert 4 Minuten, eine Person ist für das Stoppen der Zeit zuständig. Es wird abwechselnd geraten, bis ein Team 15 Punkte erreicht. **Ziel:** Erweitern des eigenen Wissens zu den unterschiedlichen Facetten des Themenkomplexes „Meinungsfreiheit“ | Reflexion des Themas Zensur nach dem spielerischen Umgang mit Sprechverboten. **Materialien:** Spielkarten „Begriffe erklären“, Stoppuhr



Recherchearbeit Fehlinformation DE | EN

#Recherche #Medienkompetenz #Fehlinfo



Setting: DIGITAL Die Spielenden recherchieren im Internet (möglichst eine Person pro Bildschirm).
Die Übung: Welche Arten von Fehlinformationen gibt es? Und wofür genau steht der Begriff „Fake News“? Um diese und weitere Fragen zum Themenkomplex „Fehlinformation“ beantworten zu können, führen die Spielenden eine eigene Recherche im Internet durch. Konkrete Fragen können sein: 1. Welche Fehlinformationen waren in der letzten Zeit in deinem Land virulent? 2. Welche manipulativen Strategien könnten hinter „Fake News“ stecken? 3. Welche gesellschaftlichen Bilder werden mit „Fake News“ gestärkt? 4. Wer könnte durch „Fake News“ einen Vorteil haben und wer einen Nachteil? **Ziel:** Üben von gezielten Online-Recherchen als wichtige Medienkompetenz | Analyse von Fehlinformationen und Reflektieren von Absichten hinter „Fake News“. **Materialien:** Ein Smartphone, Computer oder Tablet pro Person

Meine Geschichte – Fake oder Fakt? DE | EN

#Fehlinformation #Desinformation



Setting: ANALOG Die Spielenden sitzen in der Gruppe, jede Person hat ein Blatt Papier und einen Stift.
Die Übung: Alle Spielenden schreiben drei kurze Geschichten über sich selbst auf, eine davon ist frei erfunden. Eine Person beginnt und stellt ihre drei Geschichten kurz vor. Nachdem der Rest der Gruppe durch Handzeichen abgestimmt hat, welche davon Fake sein könnte, löst die Person die Frage auf. Nacheinander präsentieren alle Spielenden ihre Geschichten. Am Ende kann gezählt werden, wie oft die Mehrheit der Gruppe den Fake identifizieren konnte. Anschlussfragen: Warum war es leicht oder schwer, Fakes zu erkennen? Warum habt ihr genau diese Fake Story von euch gewählt? **Ziel:** Besseres Kennenlernen der Gruppe | Einstieg ins Thema „Fake News“ | Reflexion von Mechanismen der Täuschung und des Vertrauens im Umgang mit Informationen. **Materialien:** Je ein Blatt Papier und ein Stift pro Person

Handlungsoptionen bei „Fake News“ DE | EN

#Fehlinformation #Desinformation



Setting: ANALOG Brainstorming in der Groß- oder in Kleingruppen. **Die Übung:** Wir alle sind in unserem Alltag mit Gerüchten, aber auch mit gezielter Manipulation von Meinungen konfrontiert. Aber wie können wir angemessen und reflektiert damit umgehen, wenn auf Social Media „Fake News“ mit uns geteilt werden? Die Spielleitung begleitet ein Brainstorming und notiert die Ergebnisse als Wortsammlung auf der Tafel oder dem Flipchart. Fragen: Was genau ist der Unterschied zwischen bewusster und unbewusster Fehlinformation? Was kann ich als Userin oder User tun, um „Fake News“ zu erkennen? Wie kann ich angemessen auf „Fake News“ reagieren? **Ziel:** Klärung der Definitionen von „Fake News“, unabsichtlicher Fehlinformation und bewusster Desinformation | Entwickeln von Strategien, um „Fake News“ zu begegnen und damit umzugehen. **Materialien:** Tafel und Kreide/Flipchart und Marker



Analog spielen

Wie in den Spielanleitungen bereits beschrieben, können die meisten digitalen Spiele auch analog gespielt werden. Hierbei sind unterschiedliche Kombinationen von Fragekarten und Spielbrettern möglich.

- Quizspiele *Meinungsfreiheits-Quiz*, *Desinformations-Quiz* sowie *Quiz Klima und Medien*: Die Spielkarten dieser Spiele können einzeln, in Kombination mit den anderen Quiz-Fragekarten sowie mit den Spielbrettern „Rundlauf“ und „Wettlauf“ gespielt werden.
- Die Entscheidungsspiele *Internetguru*, *Can you shape minds?*, *How love savvy are you?* und *Are you a risky traveler?* können einzeln und mit dem Spielbrett „Entscheidungsspiele“ gespielt werden.

Quizspiele als Kartenspiel

Die Quizspiele *Meinungsfreiheits-Quiz*, *Desinformations-Quiz* sowie *Quiz Klima und Medien* können entweder einzeln oder in Kombination als Frage-Antwort-Spiel gespielt werden. Mögliche Szenarien sind:

- Selbsttest: Eine Person testet ihr Wissen. Sie liest die Frage auf der Vorderseite der Karte, wählt eine Antwortoption aus und gleicht diese anschließend mit der korrekten Antwort auf der Rückseite der Karte ab.
- Individuen-Test: Die Spielleitung liest die Frage mit den drei Antwortmöglichkeiten auf der Vorderseite der Spielkarte vor. Jede Person wählt eine Antwortmöglichkeit aus, anschließend löst die Spielleitung die richtige Antwort samt

Erklärungstext auf. Die richtigen Antworten können gezählt werden.

- Gruppen-Test: Die Spielenden bilden beliebig viele Gruppen. Die Spielleitung liest die Frage mit den drei Antwortmöglichkeiten vor und jede Gruppe einigt sich auf eine Antwort. Die Spielleitung löst die richtige Antwort samt Erklärungstext auf und die Gruppen mit der richtigen Antwort bekommen einen Punkt.

Quizspiele mit Spielbrett „Rundlauf“

Das Spiel startet mit allen Spielfiguren im Mittelfeld. Ziel des Spiels ist es, je eine Frage der Kategorien „Meinungsfreiheit“, „Desinformation“ und „Klima und Medien“ richtig zu beantworten. Die Spielenden würfeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Kommt die Spielfigur auf einem Fragefeld zum Stehen, beantwortet die jeweilige Person eine Frage der entsprechenden Kategorie. Die Fragefelder sind je nach Kategorie folgendermaßen gekennzeichnet:



Meinungsfreiheit



Desinformation



Klima und Medien

Ist die Antwort richtig, bekommt die Person die Fragekarte und darf noch einmal würfeln. Beantwortet sie die Frage falsch, ist die nächste Person an der Reihe. Bei einem weißen Feld darf noch einmal gewürfelt werden.

Quizspiele mit Spielbrett „Wettlauf“

Das Spiel beginnt mit allen Spielfiguren auf dem Startfeld. Die Spielenden würfeln im Uhrzeigersinn. Ziel des Spiels ist es, die eigene Spielfigur schnell ins Ziel zu bringen. Kommt die Spielfigur auf einem Fragefeld zum Stehen, beantwortet die oder der Spielende eine Frage aus einem der Quizspiele. Hier können die Fragen der Kategorien „Meinungsfreiheit“, „Desinformation“ und „Klima und Medien“ gemischt oder auch separat verwendet werden. Wird die Frage richtig beantwortet, darf noch einmal gewürfelt werden. Kommt eine Spielfigur auf einem Feld mit Leiter zum Stehen, klettert sie auf das Feld auf der anderen Seite der Leiter. Dies ist in beide Richtungen möglich. Kommt eine Spielfigur auf einem Pfeil-Feld zum Stehen, folgt sie sofort dem Pfeil auf das dementsprechende Feld. Das Spiel ist beendet, wenn die erste Spielfigur das Ziel erreicht hat.

Entscheidungsspiele

Die Entscheidungsspiele *Internetguru*, *Can you shape minds?*, *Are you a risky traveler?* und *How love savvy are you?* beginnen mit allen Spielfiguren auf dem Startfeld. Ziel des Spiels ist es, alle Fragen zu beantworten, in unterschiedlichen Szenarien Entscheidungen zu treffen und mehr über

mögliche Auswirkungen dieser Entscheidungen zu erfahren. Eine Person liest die erste Frage und die Antwortmöglichkeiten laut vor und alle Spielenden beantworten für sich die Frage aus ihrer persönlichen Perspektive. Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Nachdem alle Spielenden sich für eine der Antwortmöglichkeiten entschieden haben, dürfen sie um die auf der Fragekarte benannte Punktzahl mit ihren Spielfiguren vorrücken. Auf diese Weise wird mit allen Fragen verfahren. Sind alle Fragen beantwortet, kommen die Spielenden auf einem farblich markierten Feld zum Stehen. Nun wertet die Spielleitung die Entscheidungen der einzelnen Spielenden aus, indem sie die farblich markierten Analysekarten vorliest.



Einsatz



Einsatz der Spiele auf Veranstaltungen

Alle Spiele dieser Sammlung eignen sich als Eye-Catcher und Gesprächsstarter auf Veranstaltungen, Messen und Ständen. Auch bei Geschäftsterminen erleichtern sie den Einstieg ins Gespräch rund um die Themen Meinungsfreiheit und Medienkompetenz. Hier bietet sich insbesondere das Spiel *Meinungsfreiheit in Zahlen* an, aber auch alle anderen Quizspiele je nach Thema.

Digitale Spiele

Um die digitalen Spiele auf Messen und an Ständen spielen zu können, sind folgende technische Voraussetzungen notwendig:

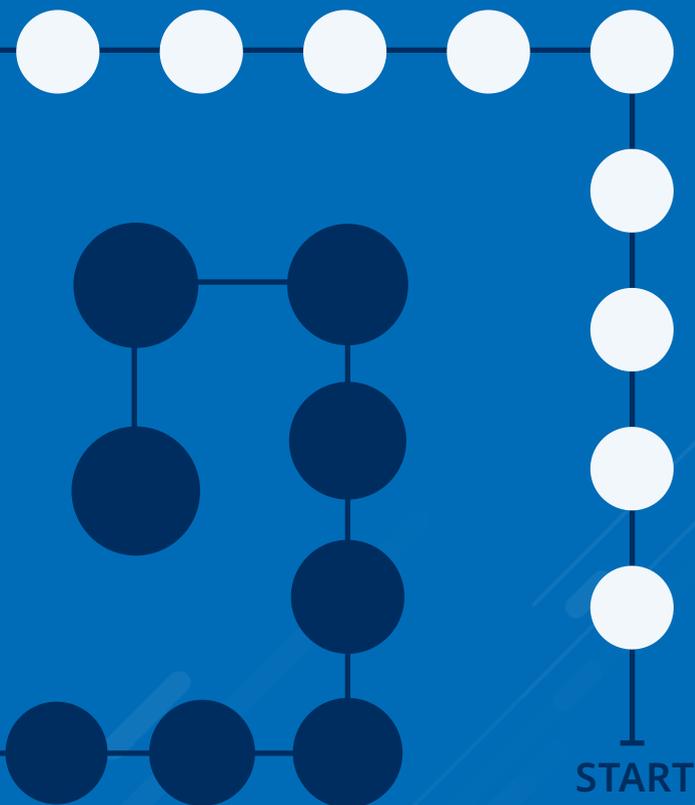
- Tablet mit vorgeladenem Spiel (technisch sollte sichergestellt sein, dass es nicht möglich ist, andere Anwendungen des Tablets zu nutzen)
- Ladekabel für das Tablet
- Feste Verankerung des Tablets am Stand als Diebstahlschutz

Analoge Spiele

Die Fragen aus den Quizspielen und Entscheidungsspielen eignen sich dazu, auf Messen und an Ständen mit dem Publikum in Kontakt zu kommen: Hier sind einfache Frage-Antwort-Spiele oder auch der Einsatz der Spielbretter möglich. Beantworten die Spielenden die gestellten Fragen richtig, können sie beispielsweise eine Spiele-sammlung oder andere Produkte gewinnen.







Vorlagen



In Indien k
Bauern la
tionen üt
In Kenia
Welt
Staat
die E
zu I

„Fake News“ im Jahr 1835: Welche Falschmeldung der „New York Sun“ verblüffte ihre Leserschaft besonders?

A

Geflügelte Menschen auf dem Mond entdeckt!

B

Inka-Schrift nun entschlüsselt!

C

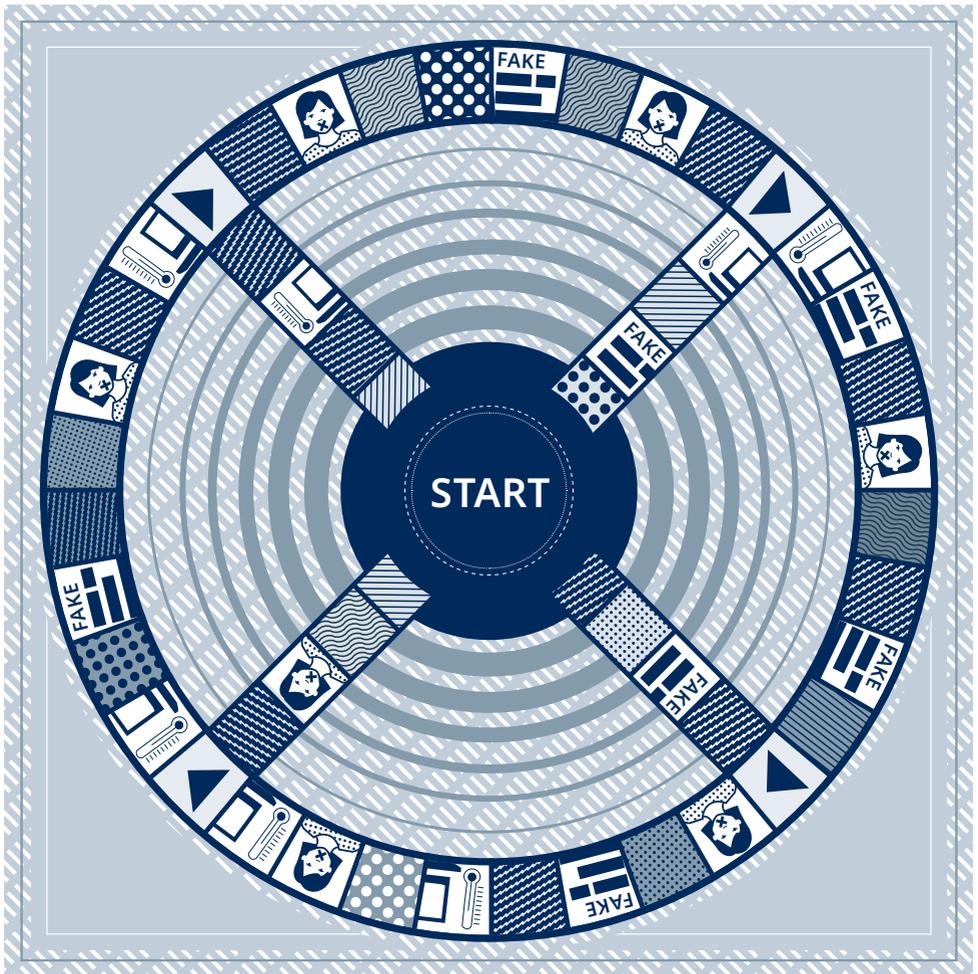
Schachspielende Maschinen erfunden!

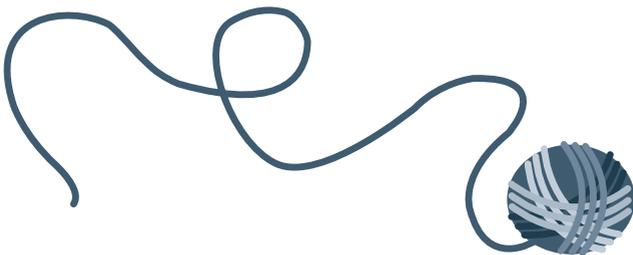
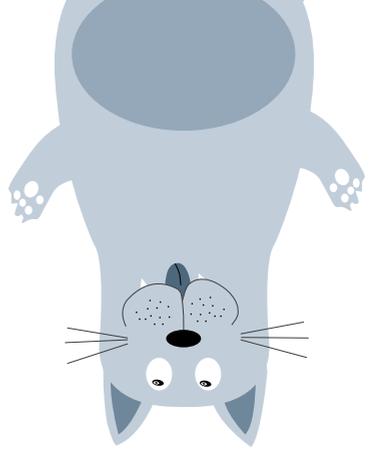


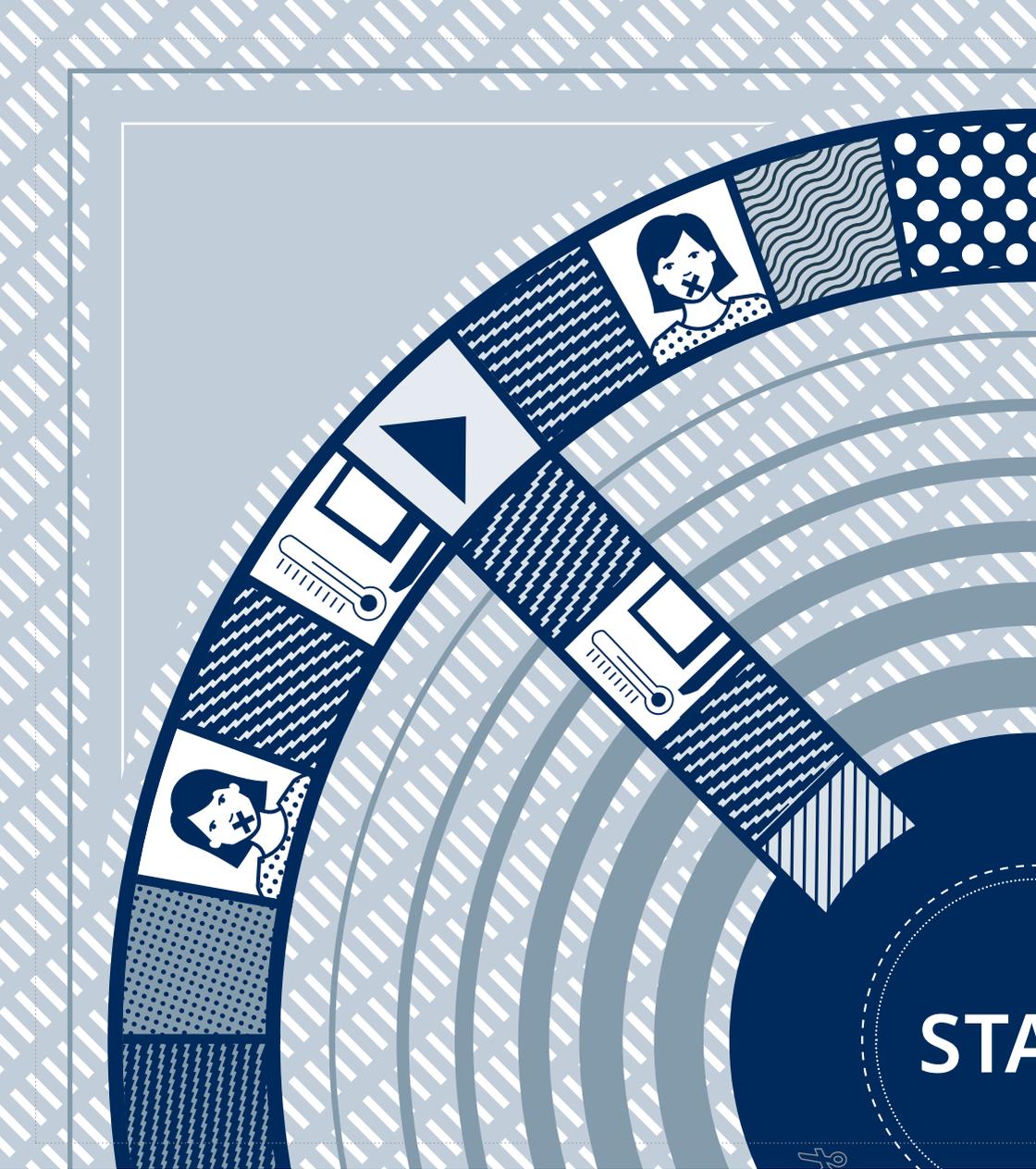
Druckvorlagen

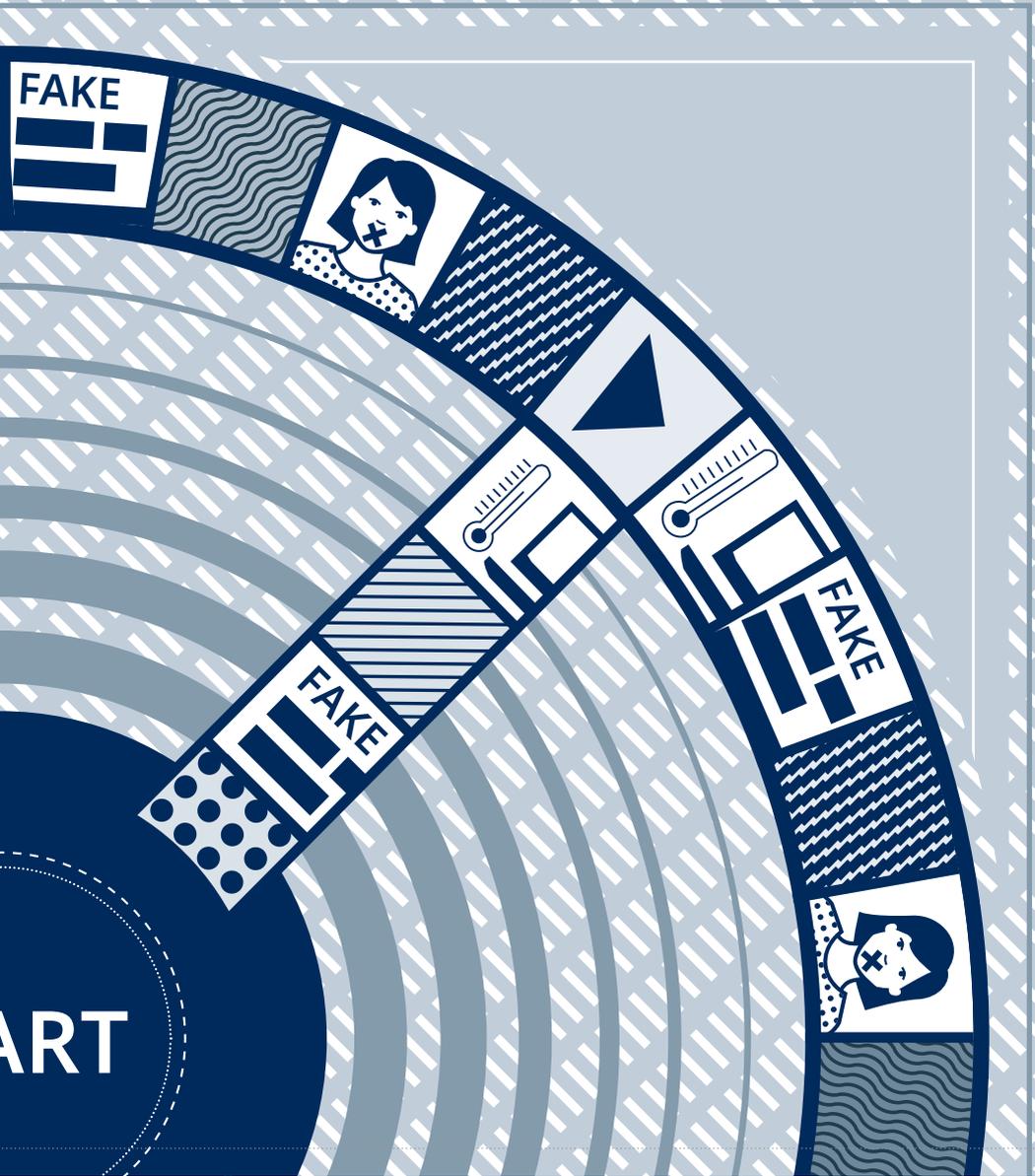
Quizspiele mit Spielbrett Rundlauf

Spielbrett 1:1 zum Ausdrucken siehe Seite 38-41



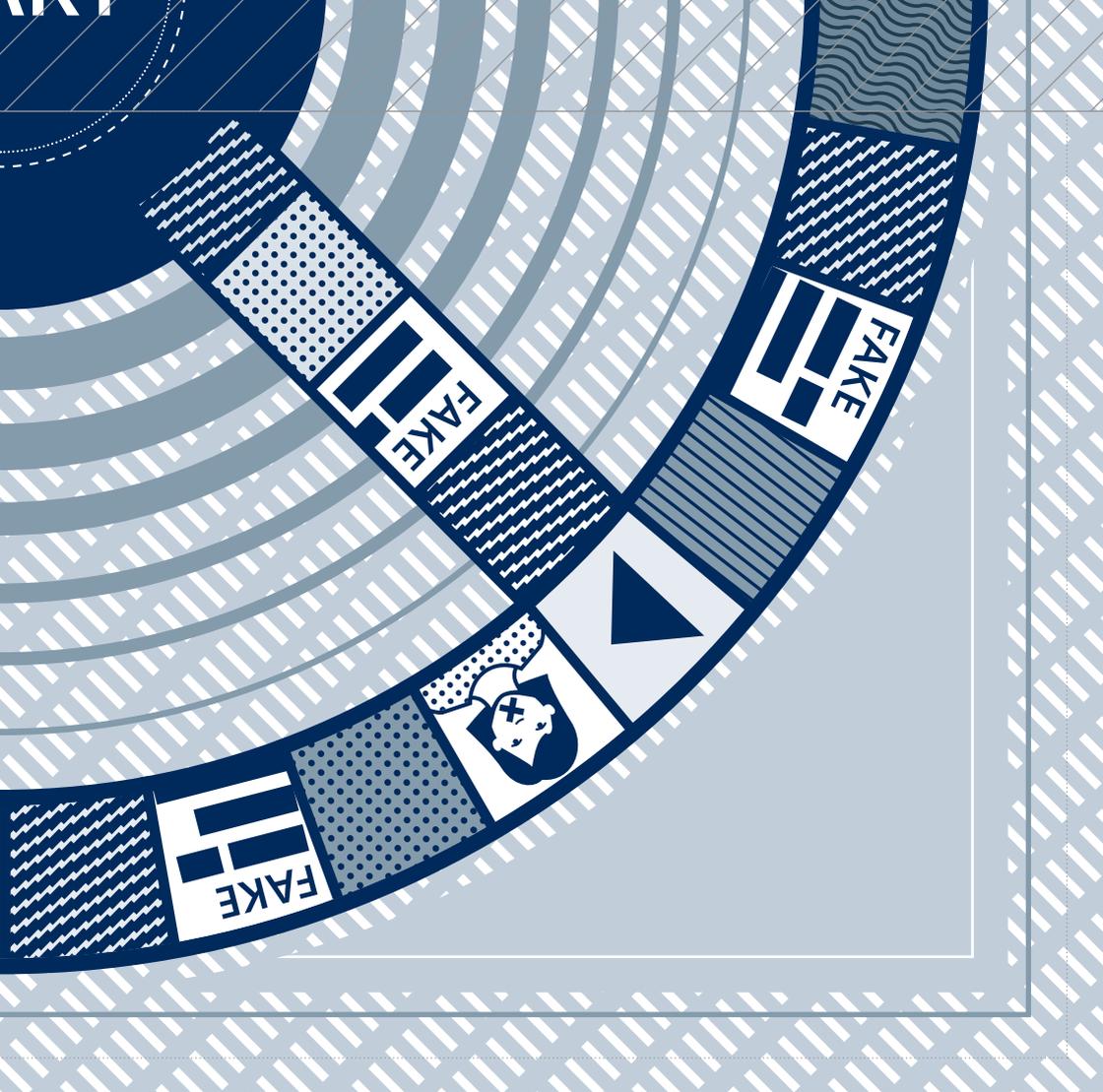






© DW Akademie





Bereich Überkleben



Ausschneiden

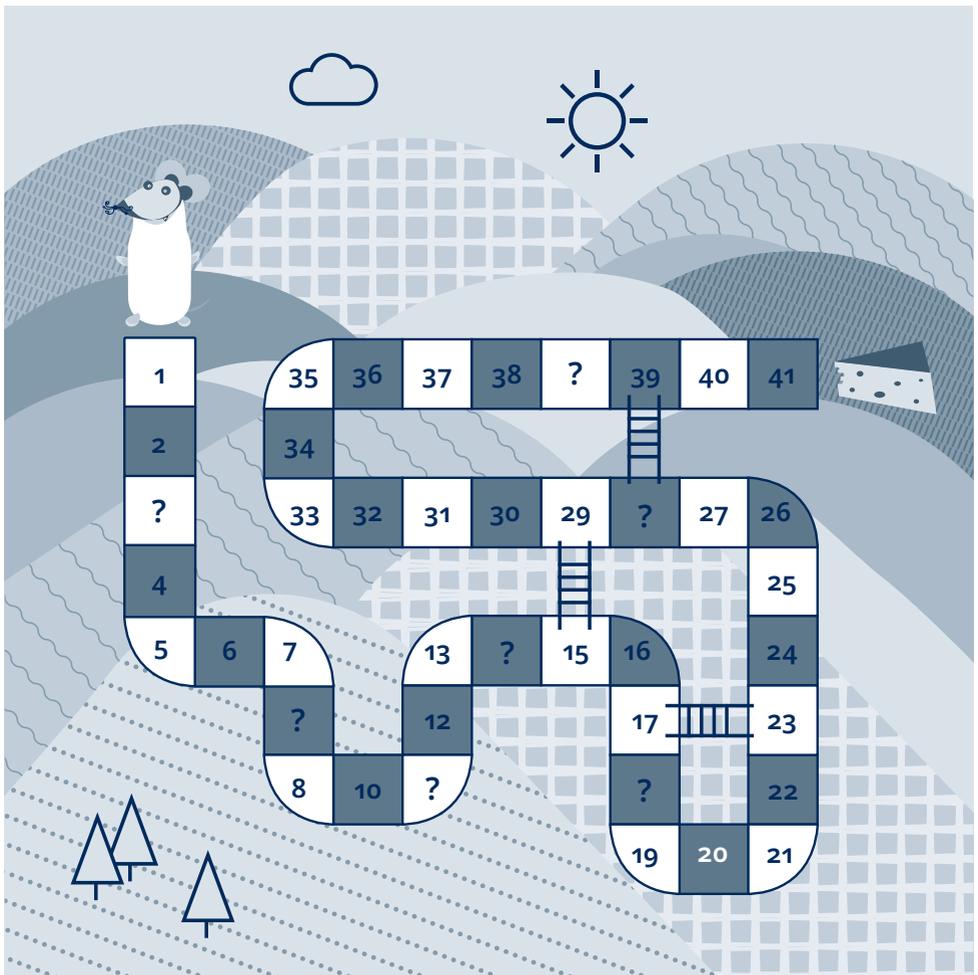


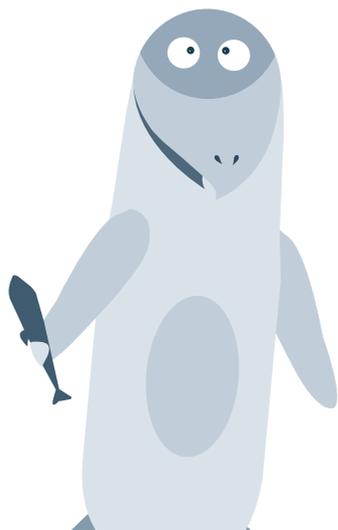
© DW Akademie

Druckvorlagen

Quizspiele mit Spielbrett Wettlauf

Spielbrett 1:1 zum Ausdrucken siehe Seite 44-47



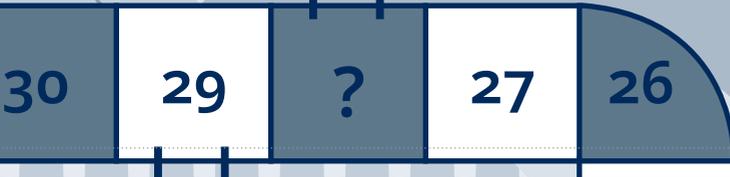
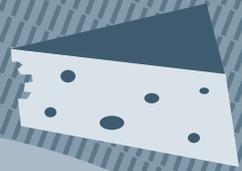
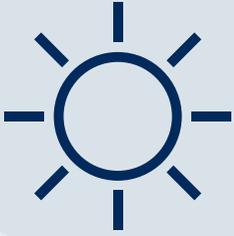




1
2
?

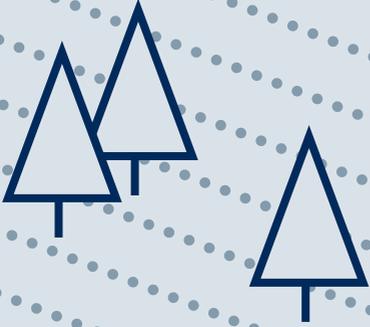
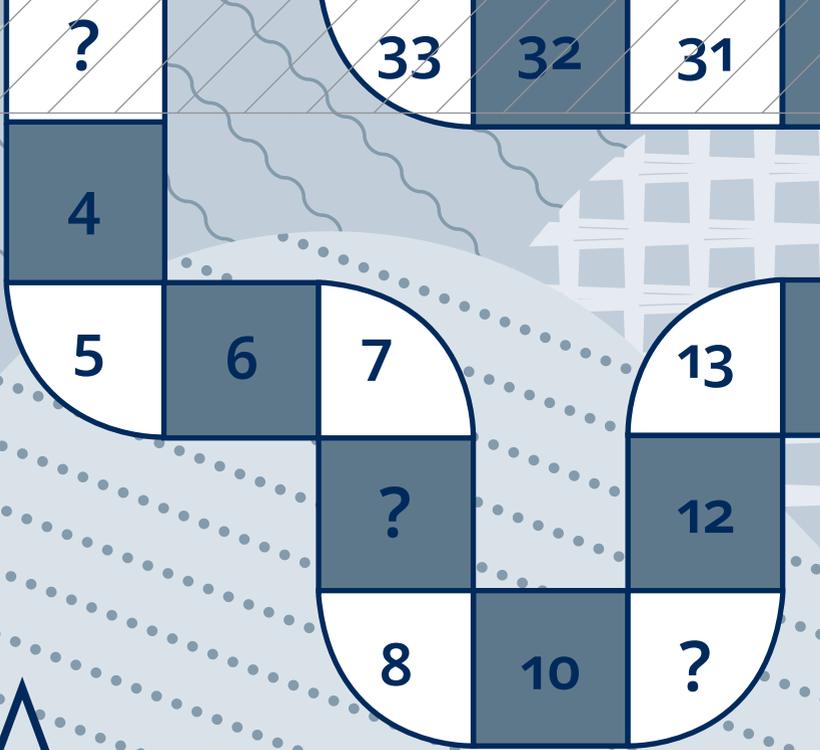
35	36	37
34		
33	32	31

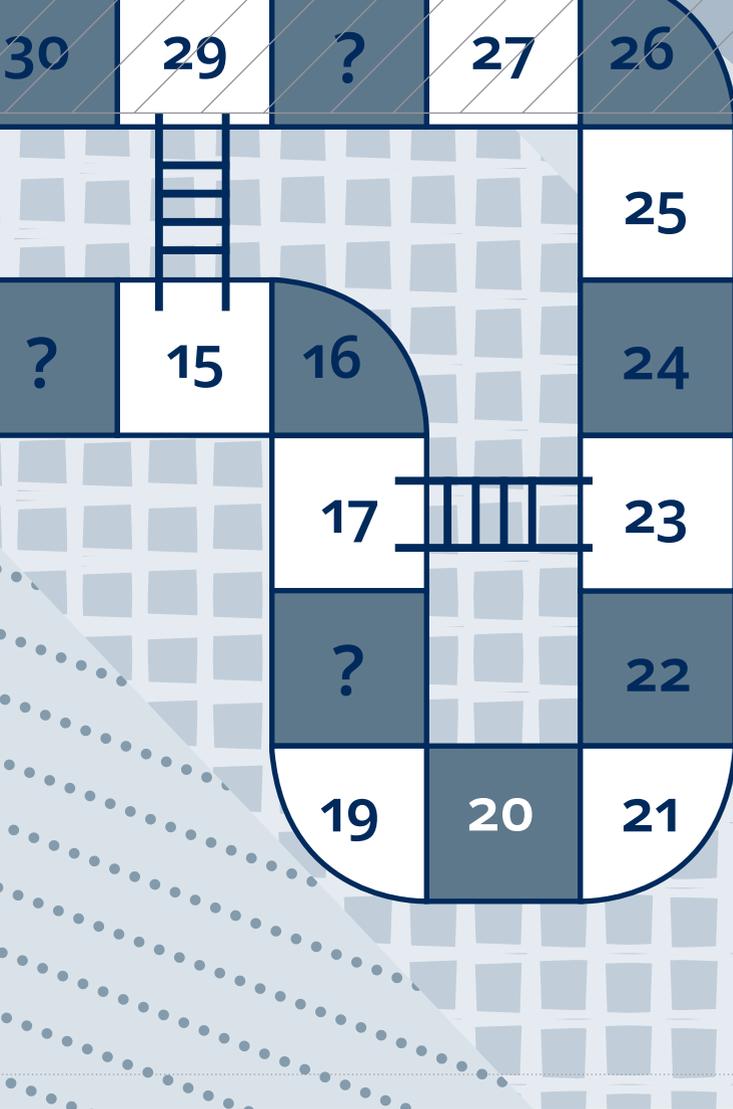




© DW Akademie







Bereich Überkleben



Ausschneiden

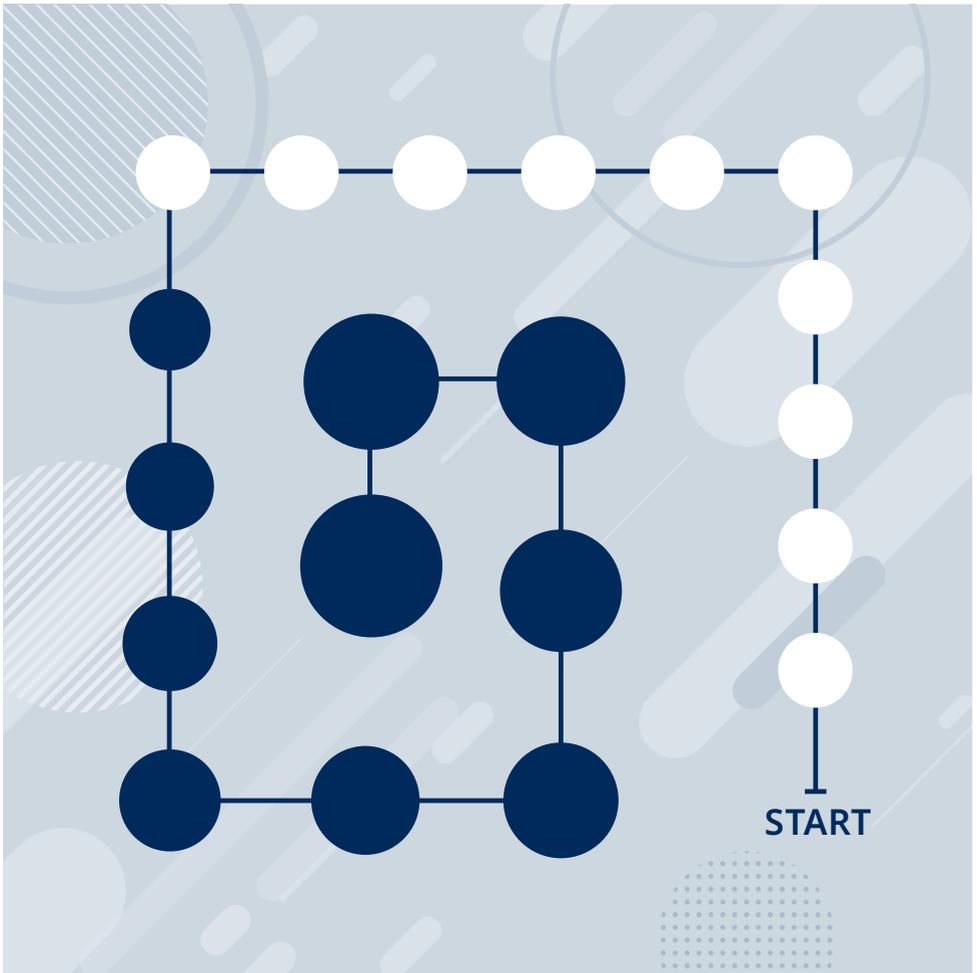


© DW Akademie

Druckvorlagen

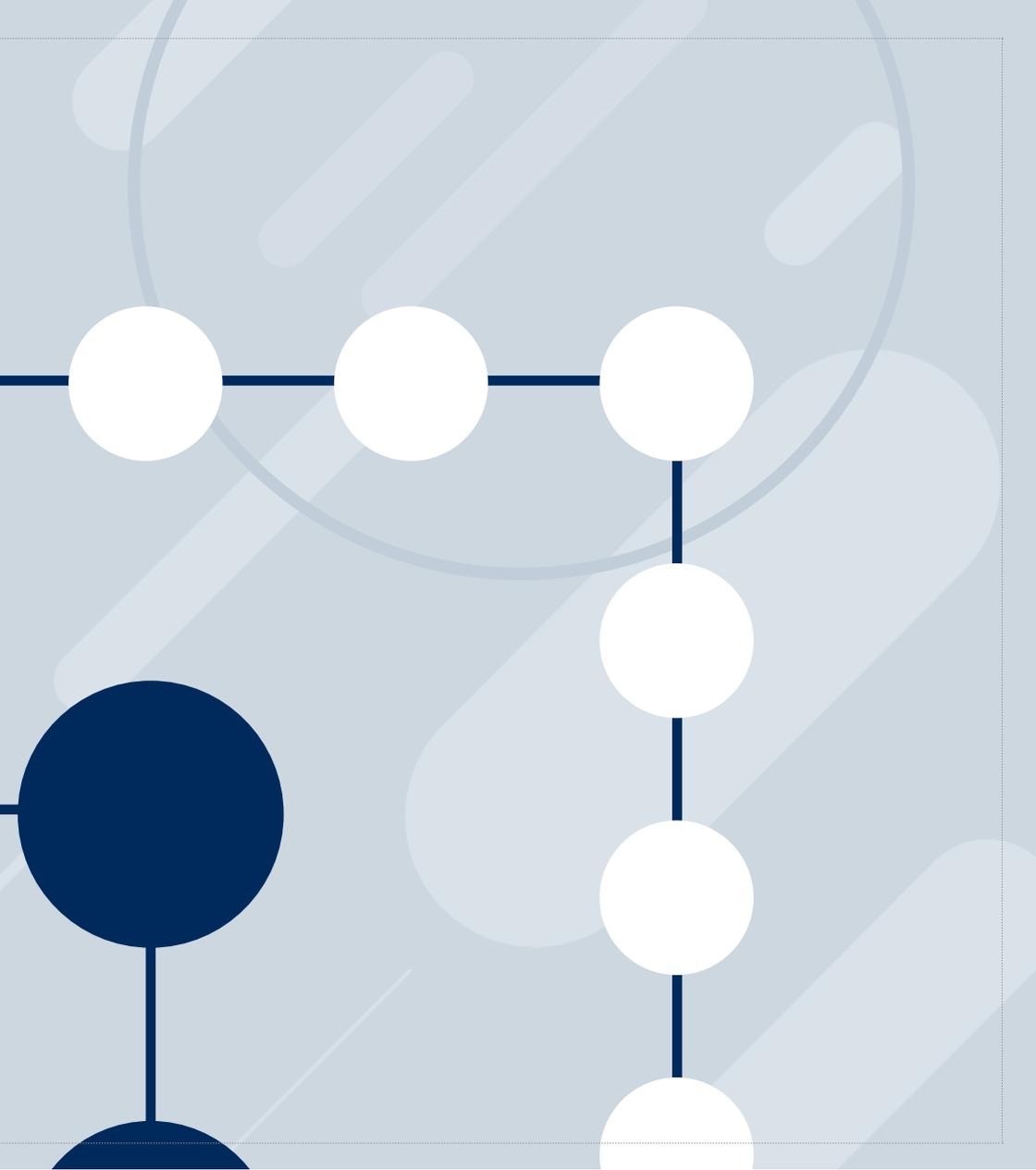
Spielbrett Entscheidungsspiele

Spielbrett 1:1 zum Ausdrucken siehe Seite 50-53



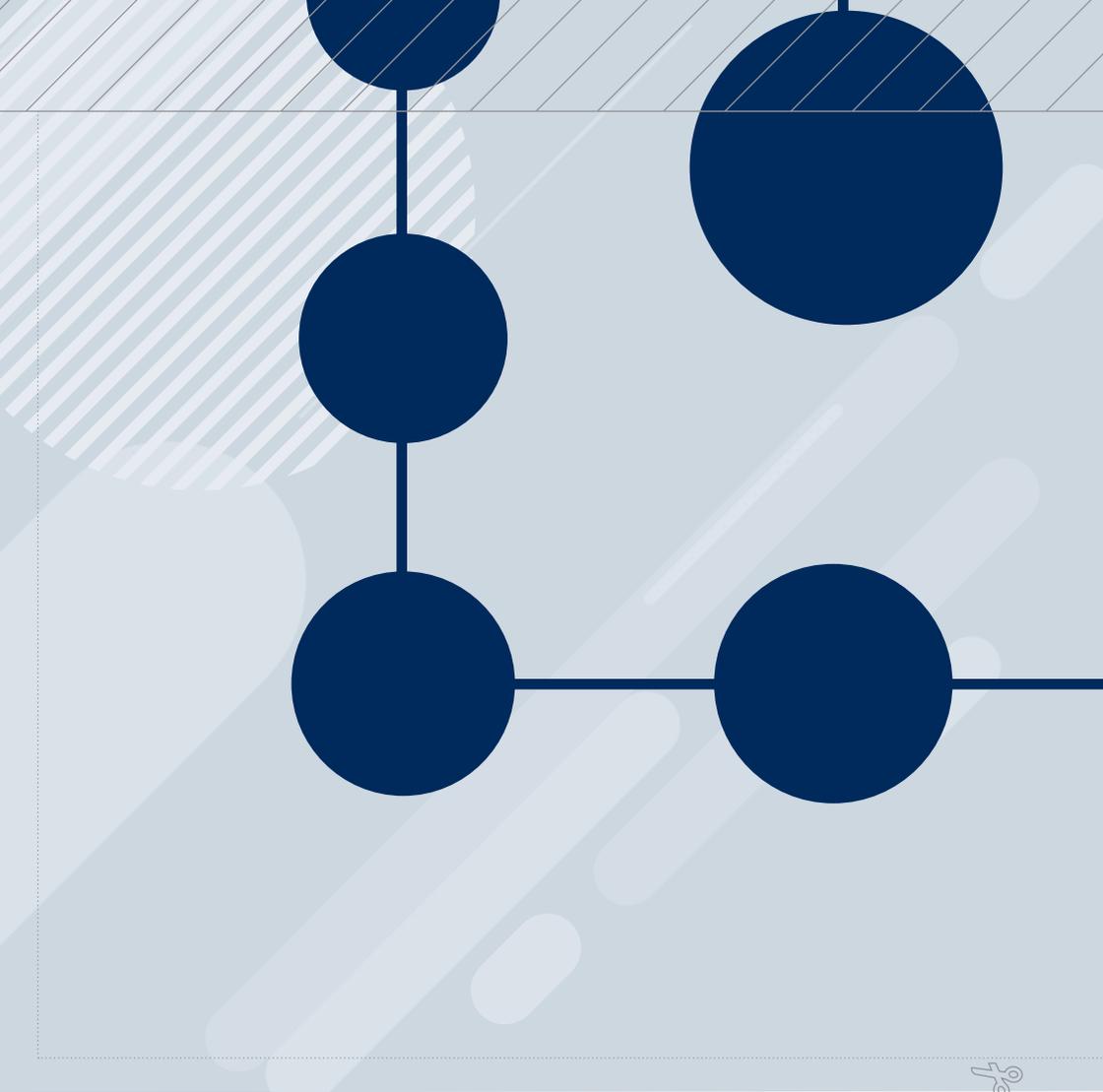




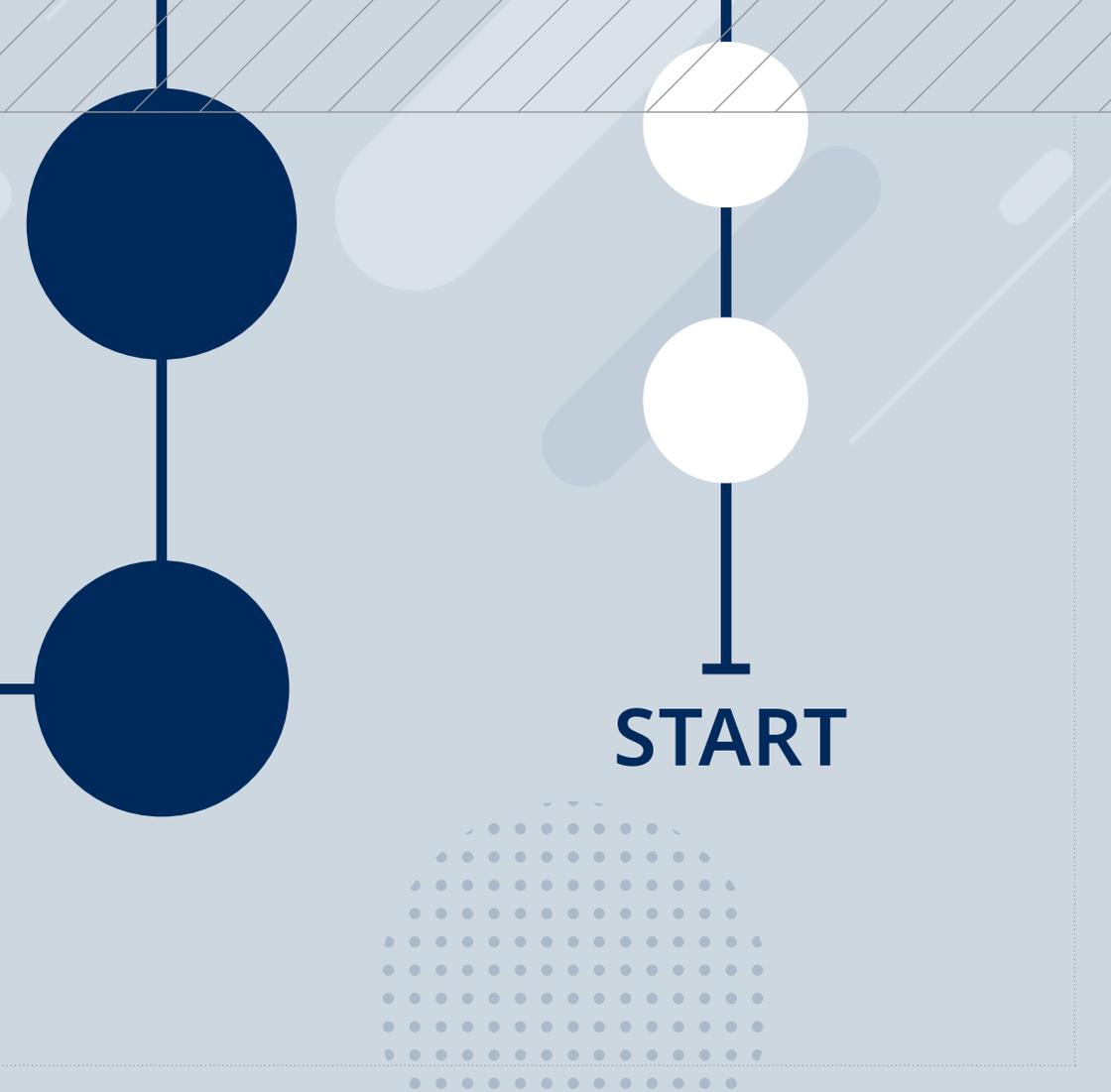


© DW Akademie





Gefördert durch das
 Bundesministerium für
wirtschaftliche Zusammenarbeit
und Entwicklung



Bereich Überkleben



Ausschneiden



© DW Akademie

A

Fledermaus-Menschen und Einhörner auf dem Mond: Diese angebliche Entdeckung des Astronomen John Herschel war frei erfunden. Der berühmte Forscher selbst bekam davon nichts mit: Er war gerade auf Expedition.

C

Nachdem Falschmeldungen über Kindesentführungen über WhatsApp verbreitet wurden, sind mehr als 30 Menschen ums Leben gekommen. Ein Mob hat die Menschen jeweils gelyncht.

FAKE

„Fake News“ im Jahr 1835: Welche Falschmeldung der „New York Sun“ verblüffte ihre Leserschaft besonders?

A

Geflügelte Menschen auf dem Mond entdeckt!

B

Inka-Schrift nun entschlüsselt!

C

Schachspielende Maschine erfunden!

FAKE

Was geschah in Folge von Falschmeldungen über WhatsApp in Indien 2018?

A

Die Aktien von Tata Motors verloren an Wert.

B

Es wurden mehr Mädchen als im Vorjahr eingeschult.

C

Mehr als 30 Menschen wurden von einem Mob gelyncht.





US-Wahlkampf 2016:
Wie viele Accounts mit Verbindung zu russischen Propagandastellen hat Twitter gefunden?

A Ungefähr 150

B Mehr als 3800

C Knapp 8000

B

Das US-Unternehmen identifizierte 3.812 Accounts mit Verbindung zur russischen Propagandastelle „Internet Research Agency“. Im Herbst 2016 posteten sie insgesamt 175.993 Tweets – die meisten davon automatisiert.



Welches Land hat 2019 die Größte Dichte an Mis- und Desinformation weltweit?

A Indien

B USA

C Russland

A

Indien ist das Land mit der größten Dichte an Mis- und Desinformation weltweit. WhatsApp ist in Indien weit verbreitet und gilt als effektivste Plattform für das Verbreiten von Falschinformationen.



B

Diese Misinformation wurde bei der Präsidentschaftswahl in Nigeria im Februar 2019 über WhatsApp verbreitet und über 500 000 mal in Sozialen Medien gelesen und geteilt.

FAKE

In welchem Land wurde 2019 vor der Wahl gepostet, ein Kandidat sei gestorben und von einem Klon ersetzt worden?

A Taiwan

B Nigeria

C Finnland

C

Gemeint war der US-Nachrichtensender CNN. Er hatte über mutmaßliche Geheimdienst-Dokumente berichtet, die eine Einmischung Russlands in die US-Präsidentschaftswahl belegen sollten.

FAKE

US-Präsident Donald Trump hat ihm unbequeme Medien mit „Sie sind Fake News!“ diffamiert. Wer war gemeint?

A The Hollywood Insider

B Breitbart

C CNN





Wieviele gefälschte oder fake Accounts hat facebook im ersten Quartal 2019 gelöscht?

A 2,2 Milliarden

B 1,4 Millionen

C 10,9 Millionen

A

Facebook hat nach eigenen Angaben im ersten Quartal 2019 über 2,2 Milliarden Accounts gelöscht. Ein großer Teil davon werde von Spammern angelegt, die die Plattform für dubiose Werbung nutzen wollen.



Mit Falschmeldungen wird der Ruf von Journalisten absichtlich beschädigt. Was kostet eine Online-Hetzkampagne?

A Ca. 550.000 US-Dollar

B Ca. 55.000 US-Dollar

C Ca. 5.500 US-Dollar

B

Für etwa 55.000 US-Dollar bieten Betrüger rufschädigende Schmierkampagnen an, mit negativen Kommentare unter Artikeln, Verleumdungs-Webseiten und einer massenhaften Verbreitung der Kampagne durch Twitter-Bots.



B

73 % der befragten Fact-Checker stimmten der Aussage „Wir sind Journalisten“ zu. 40 % sahen sich eher als Aktivisten und 30 % als Wissenschaftler.

FAKE

In den letzten Jahren sind immer mehr Fact-Checking-Initiativen im Netz entstanden. Sie verstehen sich meist als...

A Aktivisten

B Journalisten

C Wissenschaftler

B

Nur ein kleiner Teil der Deutschen erhält keine Nachrichten jenseits sozialer Medien. Facebook und Co. sind lediglich für 6 % der Menschen die Hauptnachrichtenquelle, Fernsehen dagegen für 51 %.

FAKE

Filterblase: Welcher Anteil der Menschen in Deutschland erhält nur durch Soziale Medien Nachrichten?

A 10,8 %

B 1,5 %

C 17,3 %





C

In weltweit 50 Staaten können sich die Bürgerinnen und Bürger nicht frei informieren und ihre Meinung bilden. Dazu zählen Russland, China, aber auch Venezuela, Ägypten und Äthiopien.



Weltweit gibt es 194 anerkannte Staaten: In wie vielen dieser Staaten hat die Bevölkerung keinen freien Zugang zu Informationen?

A In 25 Staaten

B In 120 Staaten

C In 50 Staaten

A

Informationsfreiheitsgesetze geben Bürgern das Recht, Informationen von Regierung und Verwaltung ihres Landes zu erhalten. Das beste Gesetz hat Mexico, gefolgt von Serbien, Sri Lanka, Slowenien und Indien.



Informationsfreiheitsgesetze. Welche Länder haben die besten Gesetze, um Daten öffentlich zu machen?

A Mexico, Serbien, Sri Lanka, Slowenien, Indien

B Schweden, Kanada, USA, Südafrika, Ecuador

C Ägypten, Kuba, Nordkorea, China, Türkei





Artikel 19 der UN-Menschenrechte schützt die Meinungsfreiheit. Jeder Mensch hat demnach das Recht, Meinungen, Informationen und Ideen...

A

...ohne Rücksicht auf Grenzen zu verbreiten.

B

...ohne Rücksicht auf Verluste zu vertreten.

C

...ohne Unterlass zu verkünden.

A

Artikel 19: „...dieses Recht umfasst die Freiheit, Meinungen unangefochten anzuhängen und Informationen und Ideen (...) ohne Rücksicht auf Grenzen zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten.“



In welchem Land müssen Journalistinnen und Journalisten einen Loyalitätstest bestehen, um einen Presseausweis zu erhalten?

A

Ägypten

B

China

C

Russland

B

In China müssen Journalisten seit Ende 2019 eine obligatorische Loyalitätsprüfung gegenüber der Partei und Präsident Xi Jinping bestehen, um ihre Presseakkreditierung zu erhalten oder zu erneuern.



C

41% der Nutzenden von Pinterest in den USA sind über 65 Jahre alt. Bei anderen Sozialen Netzwerken wie Instagram sind nur 10 % der Nutzenden über 65 Jahre alt.



Welches ist das einzige Soziale Netzwerk in den USA, dessen größte Nutzergruppe Menschen der Generation 65+ sind?

- A WhatsApp
- B LinkedIn
- C Pinterest

A

Über 500 Facebook-Seiten und Gruppen mit rechtextremen und anti-EU-Inhalten wurden gemeldet. Ihnen folgten 16mal mehr Menschen als den Seiten der etablierten Parteien des europäischen Farright- und Anti-EU-Lagers.



Vor den EU Wahlen 2019 untersuchte Avaaz in 6 Ländern, wie gezielt Desinformationen auf Facebook gestreut wurden. Was war das Ergebnis?

- A Fake News wurden vor allem von rechten Gruppen verbreitet.
- B Es gab Wahlbeeinflussung von außerhalb der EU.
- C Social-Bots haben die Wahlergebnisse stark beeinflusst.





Beim Zugang zu Medien klaffen Lücken zwischen Stadt und Land, Jung und Alt oder Mann und Frau. Beispiel Burundi: Zeitungen lesen dort ...

A

...43 % der Männer, aber nur 31% der Frauen.

B

...71% der Frauen, aber nur 55% der Männer.

C

...20 % der Männer und 19 % der Frauen.

A

Für die Mediennutzung ist es auch wichtig, ob man lesen und schreiben kann. In Burundi konnten 2017 68% der Bevölkerung über 15 Jahren lesen und schreiben, darunter 76% der Männer und 61% der Frauen.



Medienkonzentration: Wie viele Konzerne kontrollieren in Kolumbien rund 60 % des Marktes für TV, Radio und Printmedien?

A

15

B

36

C

3

C

In Kolumbien kontrollieren drei große Medienkonzerne über die Hälfte des gesamten TV-, Print- und Radiomarktes. Die vier größten TV-Sender binden zudem gemeinsam rund 77% des Fernsehpublikums.



B

Die Algorithmen von facebook, Google und Co. zeigen uns Nachrichten, die uns in unserer Meinung bestätigen. Damit werden wir einseitig informiert und können uns keine objektive Meinung bilden.



Im Zeitalter der digitalen Medien ist oft von der „Filterblase“ die Rede. Aber was ist das eigentlich? Im Internet sehe ich...

A

...keine Inhalte aus dem Ausland.

B

...vor allem Nachrichten, die meine Meinung bestätigen.

C

...wie mit Aktien von Internetkonzernen spekuliert wird.

B

Auch Kinder haben das Recht auf freie Meinung. Das ist in Artikel 13 der Kinderrechtskonvention geregelt. Eltern haben die Verantwortung für ihre Kinder, dürfen deren Meinungsfreiheit aber nicht einschränken.



Führerschein mit 16, Wählen ab 18 – aber ab wann hat man eigentlich das Recht auf freie Meinungsäußerung?

A

Bis zum 16. Lebensjahr dürfen die Eltern entscheiden.

B

Jeder Mensch hat dieses Recht, egal wie alt.

C

Wenn man wählen darf.





B

„Jeder Einzelne soll angemessenen Zugang zu Informationen über die sich Besitz von Behörden befindende Umwelt haben, (...) sowie die Möglichkeit, an Entscheidungsprozessen teilzunehmen.“



Welche UN-Konvention betont die Bedeutung des Rechts der Bürger auf Zugang zu Informationen in Umweltanlässen?

- A Konvention von Tokio (2001)
- B Rio-Konvention (1992)
- C New Yorker Übereinkommen (1976)

C

Studien zeigen, dass das Radio die stabilste Kommunikationsform in Krisen ist, aber viele Länder haben ihre Strukturen auf SMS und Fernsehen aufgebaut, die in der Regel in Krisenzeiten als erste versagen.



Bei Naturkatastrophen sind Informationen für Menschen entscheidend um reagieren zu können. Welches Medium wird in der Regel als das widerstandsfähigste angesehen?

- A Mobiltelefon (SMS)
- B Internet
- C Radio





Untersuchungen haben gezeigt, dass sich in städtischen Gebieten Schätzungen zu den Kohlenstoffemissionen ableiten lassen aus...

- A ...mobilen Netzwerkdaten.
- B ...der Anzahl der Menschen, die Zoos besuchen.
- C ...dem Verkauf von Fahrrädern.

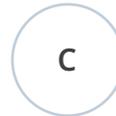


Anhand anonymisierter Handydaten kann die Bewegungsgeschwindigkeit ermittelt und daraus das Transportmittel abgeleitet werden. Damit lassen sich der CO₂-Ausstoß und die verursachte Luftverschmutzung berechnen.



In Indien können Bäuerinnen und Bauern landwirtschaftliche Informationen über das Mobiltelefon erhalten. In Kenia...

- A ...verwenden Tischler eine App zur Einschätzung der Holzqualität.
- B ...benutzen Fischer Satellitendaten, um die Fischmenge in Seen zu schätzen.
- C ...diskutieren die Bauern auf Facebook über sich ändernde Wettermuster.



Landwirte in Kenia diskutieren in Facebook-Gruppen über den Klimawandel und seine Auswirkungen und tauschen Ratschläge für die Züchtung widerstandsfähiger Nutzpflanzen aus, die den sich ändernden Wetterbedingungen standhalten können.



A

Laut einer Studie aus dem Jahr 2012 wird das Bewusstsein für den Klimawandel in den USA, sowohl im positiven als auch im negativen Sinne, am deutlichsten durch Aussagen von Politikern in den Medien beeinflusst.



Was beeinflusst laut Studien aus den USA die Einstellung der Menschen zum Klimawandel am meisten?

A

Aussagen von Politikerinnen und Politikern in den Medien

B

Extreme Wetterereignisse

C

Publikationen von Klimawissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern

A

In einem Bericht aus dem Jahr 2017 geben 62 % von insgesamt 2.283 Befragten an, dass sie sich aufgrund fehlender Informationen zum Klimawandel nicht angemessen an Wetteränderungen anpassen können.



Wie viel Prozent der Menschen in Tansania sagen, dass sie keinen ausreichenden Zugang zu Informationen haben, um sich an den Klimawandel anzupassen?

A

62 %

B

12 %

C

25 %





Artikel 19 der UN-Menschenrechtserklärung besagt, dass in Bezug auf Meinungen und Informationen jeder das Recht hat...

A

... sie kontinuierlich zu verkünden.

B

... diese ohne Rücksicht auf Grenzen zu verbreiten.

C

... sie unabhängig von den Folgen zu verbreiten.

B

„Jede Person hat das Recht auf Meinungsfreiheit (...); dieses Recht umfasst (...) das Recht, (...) Informationen zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten (...) über alle Medien und ohne Rücksicht auf Grenzen.“



Im Jahr 2016 wurden 200 Menschen getötet, die sich gegen Umweltzerstörungen ausgesprochen haben. Wie viele der Ermordeten waren Indigene?

A

5 %

B

20 %

C

40 %

C

Nie war es tödlicher, sich gegen die Umweltzerstörung auszusprechen. Jedes Jahr werden mehr Aktivistinnen und Aktivisten getötet. Etwa 40 % der 200 Umweltaktivisten, die 2016 getötet wurden, waren Indigene.



C

Die Kluft beim Zugang zu Handys in Myanmar verringert sich: In städtischen Gebieten stieg der Zugang zwischen 2015 und 2017 von 84 % auf 94 %; in ländlichen Gebieten von nur 40 % auf 77 %.



2017 haben in Myanmar 94 % der Menschen, die in den Städten leben, Zugang zu Mobiltelefonen – in ländlichen Gebieten sinkt diese Zahl auf...

A 37 %

B 15 %

C 77 %

B

Von 2010-2015 unterstützten die OECD-Länder die Medienentwicklung mit 2,7 Milliarden Dollar, was 0,3 % des gesamten Budgets für Entwicklungszusammenarbeit entspricht.



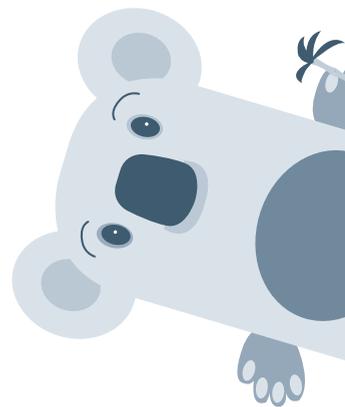
Wie viel des Entwicklungshilfebudgets der OECD-Länder wurde zwischen 2010 und 2015 im Durchschnitt für die Förderung freier und unabhängiger Medien ausgegeben?

A 5 %

B 0,3 %

C 15 %





A

Bat-like winged men and unicorns on the moon: This discovery, supposedly made by astronomer John Herschel, was completely made up. The famous scientist was actually away on an expedition, and had no idea about the claims.

FAKE



Fake-news in the 19th century: Which hoax story confounded readers of the New York Sun in 1835?

A

Winged men discovered the moon!

B

Inca alphabet decoded!

C

Chess-playing machine invented!

C

More than 30 people were killed in mob lynchings after being falsely accused of child kidnapping. The accusations stemmed from rumours and false reports spread via Whatsapp.

FAKE



What happened after false reports were spread via WhatsApp in India in 2018?

A

More girls were enrolled in school than last year.

B

The shares of Tata Motors lost value.

C

More than 30 people were killed in a series of mob lynchings.





US election campaign 2016: Twitter investigated accounts linked to Russian propaganda. How many did it find?

- A Around 150
- B More than 3800
- C Almost 8000



The US company identified 3,812 accounts linked to the Russian propaganda outlet Internet Research Agency. In autumn 2016, they posted a total of 175,993 tweets — most of them automatically.



As of 2019, which country has the highest prevalence of misinformation and disinformation in the world?

- A India
- B USA
- C Russia



India is the country with the most misinformation and disinformation worldwide. WhatsApp is widely used in India and is considered the most effective platform for spreading misinformation.



B

This misinformation was spread via WhatsApp during the presidential election in Nigeria in February 2019. It was read and shared by over 500,000 people on social networks.

FAKE

In which country were rumours spread that a presidential candidate had died and been replaced by a clone ahead of the 2019 election?

A Finland**B** Nigeria**C** Taiwan**C**

This was a reference to the US news channel CNN. It had reported on alleged intelligence documents about Russian interference in the US presidential election.

FAKE

US President Donald Trump has called media outlets critical of him "fake-news". Which one in particular?

A The Hollywood Insider**B** Breitbart**C** CNN



How many fake accounts did facebook delete in the first quarter of 2019?

- A 2.2 billion
- B 1.4 million
- C 10.9 million



According to Facebook, it deleted over 2.2 billion accounts in the first quarter of 2019. A large proportion of these accounts were created by spammers intending to use the platform for dubious advertising.

- A Around 550,000 US Dollars
- B Around 55,000 US Dollars
- C Around 5,500 US Dollars



According to Facebook, it deleted over 2.2 billion accounts in the first quarter of 2019. A large proportion of these accounts were created by spammers intending to use the platform for dubious advertising.



For about 55,000 USD, scammers run reputation-damaging smear campaigns that include slander websites, negative comments for articles, and a massive spread of the smear campaign through Twitter bots.



B

Seventy-three percent of fact checkers surveyed in Europe agreed with the statement, "We are journalists". Forty percent considered themselves to be activists and 30 %, scientists.

FAKE

Online fact-checking initiatives have started growing in the last few years. They see themselves mainly as ...

A ... activists.

B ... journalists.

C ... researchers.

B

Only a small ratio of Germans receives no news outside social media. Facebook and other social networks are the main source of news for only six percent of the population and television for 51%.

FAKE

Filter bubble: What percentage of people in Germany only get their news via social media?

A 10,8 %

B 1,5 %

C 17,3 %





C

In 50 countries worldwide, citizens cannot inform themselves freely in order form their own opinion. These include Russia and China, as well as Venezuela, Egypt and Ethiopia.



There are 194 recognised states worldwide. In how many of these states does the population not have free access to information?

A In 25 states

B In 120 states

C In 50 states

A

Freedom of information laws give citizens the right to receive information from their country's government and authorities. Mexico has the best law, followed by Serbia, Sri Lanka, Slovenia and India.



Which countries have the best freedom of information laws for making data available to the public?

A Mexico, Serbia, Sri Lanka, Slovenia, India

B Sweden, Canada, USA, South Africa, Ecuador

C Egypt, Cuba, North Korea, China, Turkey





Free expression is protected by Article 19 of the UN's Declaration of Human Rights. Regarding opinions and information, we all have the right...

A

... to convey them, regardless of borders.

B

... to promote them, regardless of consequences.

C

...to keep on proclaiming them.

A

Article 19: "... this right includes freedom to hold opinions without interference and to seek, receive and impart information and ideas through any media and regardless of frontiers."



In which country do journalists have to pass a loyalty test to receive a press card?

A

Egypt

B

China

C

Russia

B

Since the end of 2019 journalists in China must pass a mandatory loyalty test to the party and President Xi Jinping in order to obtain or renew their press accreditation.



C

41% of Pinterest users in the USA are over 65 years old. On other social networks like Instagram, only 10% of users are over 65.



What is the only social network in the USA whose largest user group is people aged 65 and older?

- A WhatsApp
- B LinkedIn
- C Pinterest

A

Over 500 Facebook pages and groups with right-wing extremist and anti-EU content were reported. These pages had 16 times more followers than those of the established European far-right and anti-EU parties.



In the run-up to the 2019 EU elections, Avaaz investigated how disinformation was deliberately disseminated on Facebook in six countries. What was the result?

- A Fake news is mainly spread by right-wing extremist groups.
- B There was electoral manipulation from outside the EU.
- C Social bots had a strong influence on the election results.





Media use: a huge gap exists between city and rural dwellers, the young and old, men and women. In Burundi, newspapers are read...

A

...by 43 % of the men but only 31% of the women.

B

... by 71% of the wome but only 55% of the men.

C

... by 20% of the men but only 19% of the women.



In terms of media concentration, how many Colombian firms control approximately 60% of the TV, radio and print media markets?

A

15

B

36

C

3

A

Being able to read and write is important when it comes to making use of the media.

In Burundi in 2017, 68% of the population over the age of 15 could read and write, including 76% of men and 61% of women.

C

In Colombia, three major media groups control over half of the total TV, print and radio market. The four largest TV stations together also capture around 77 % of the TV audience.



B

Facebook, Google and other sites use algorithms which show us things that confirm our opinion. This means we are informed one-sidedly and cannot form an objective opinion.



When it comes to digital media, you often hear the term filter bubble. But what does that really mean? On the Internet you see...

A ... no reports from abroad.

B ... mainly news that reflect your own views.

C ... speculation on shares owned by multinationals.

B

Children also have the right to free speech. This is regulated in Article 13 of the Convention on the Rights of the Child. Parents are responsible for their children, but may not restrict their freedom of opinion.



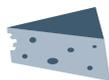
You have to be 16 to get your driver's license, 18 to vote. How old do you have to be for the right to freely express yourself?

A When you're allowed to vote.

B We all have that right, regardless of our age.

C When you turn 16. Your parents decide before that.





B

“Each individual shall have appropriate access to information concerning the environment that is held by public authorities (...) and the opportunity to participate in decision-making processes.”



Which UN convention emphasizes the importance of citizens' right to access to information in environmental matters?

- A Tokyo Convention (2001)
- B Rio Convention (1992)
- C New York Convention (1976)

C

Studies show that radio is the most resilient form of communication in crises, but many countries have based their structures on SMS and television, which are usually the first to fail in times of crises.



During natural disasters, information is crucial for people to react. Which medium is usually regarded as most resilient?

- A Mobile (SMS)
- B Internet
- C Radio





Research has shown that estimates on carbon emissions in urban areas can be derived from...

A ...mobile network data

B ...number of people visiting zoos

C ...bicycle sales

A

Using anonymised mobile phone data, the speed of movement can be determined and the means of transport derived from this. This allows the CO₂ emissions and the air pollution caused to be calculated.



In India, farmers can receive agricultural information via mobile phone. In Kenya,...

A ...carpenters use an app to estimate wood quality.

B ...fishermen use satellite data to estimate the amount of fish in lakes.

C ...farmers discuss changing weather patterns on Facebook.

C

Farmers in Kenya are discussing climate change and its effects in Facebook groups and exchanging advice on breeding resilient crops that are able to stand up to changing weather patterns.



A

According to a 2012 study, awareness of climate change in the USA, in both a positive and negative sense, is most clearly influenced by statements made by politicians in the media.



According to studies from the U.S., what affects people's attitude towards climate change the most?

A

Statements by politicians in the media

B

Extreme weather events

C

Publications by climate scientists

A

In a 2017 report, 62 % of a total of 2283 respondents stated that they are unable to adapt adequately to weather changes due to a lack of information on climate change.



What percentage of people in Tanzania say they don't have sufficient access to information to adapt to climate change?

A

62 %

B

12 %

C

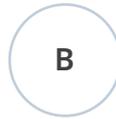
25 %





The UN declaration of Human Rights says, that in terms of opinions and information everyone has the right to...

- A ...proclaim them continually.
- B ...convey them, regardless of borders.
- C ...advocate them, regardless of the consequences.

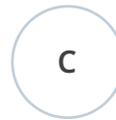


Article 19: Everyone has the right to freedom of opinion and expression; this right includes (...) to seek, receive and impart information (...) through any media and regardless of frontiers.



In 2016, 200 people who spoke out against environmental destruction were killed. How many of those murdered were indigenous?

- A 5 %
- B 20 %
- C 40 %



Never has it been more deadly to speak out against environmental destruction. Every year more activists are killed. Around 40 % of the 200 environmental activists killed in 2016 were indigenous.



C

The gap in access to mobile phones in Myanmar is narrowing: in urban areas access rose from 84 % to 94 % between 2015 and 2017; in rural areas it increased from 40 % to 77 % over the same period.



2017 in Myanmar, 94 % of people living in cities have access to mobile phones - in rural areas, this number drops to...

A 37 %

B 15 %

C 77 %

B

From 2010-2015, OECD countries supported media development with 2.7 billion dollars, which is 0.3 % of the total budget for development cooperation.



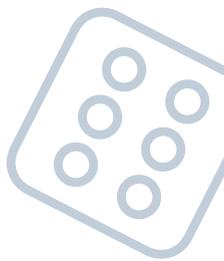
How much of the OECD countries' development assistance budget was spent on fostering free and independent media between 2010 bis 2015 in average?

A 5 %

B 0,3 %

C 15 %





ARE YOU A RISKY TRAVELER?

You are traveling on vacation in a foreign country, the exotic Nomil! Will you google Nomil before your trip?

Of course, I should be prepared.

1

No, where's your sense of adventure?!

2

ARE YOU A RISKY TRAVELER?

First day in Nomil, you realize how different it is from what you're used to. Will you go online to read more about the culture, etc.?

Sure, I want to know.

2

No. I'll just enjoy the different culture. No need to google everything!

3

ARE YOU A RISKY TRAVELER?

Second day in Nomil and you notice something is up! The local Nomilese newspaper has some huge headline and there's a commotion going on. Will you open your favorite news app to see what happened?

Yes – already scrolling.

1

Come on! Which part of "vacation" don't you get?

3

ARE YOU A RISKY TRAVELER?

During your regular social media check, you see that your friends are debating about the event that caused the commotion. Do you comment or react to any of the posts?

Of course, I do. I am in the country myself, surely I have a good perspective on what's happening!

7

No. I prefer not to get involved.

1



ARE YOU A
RISKY
TRAVELER?

Result 1: 0 – 10 Points

Phew, you avoided being arrested! Nomil has no digital security laws. The state's secret service is able to track your online activity and use it against you. But they didn't find anything in your social media account- this time...

ARE YOU A
RISKY
TRAVELER?

Result 2: 11 – 22 Points

Congratulations, you've been arrested! Nomil has no digital security laws. The state's secret service has tracked your online activity and used it against you. You're considered a political agent and a spy. Hope you've watched some James Bond!

ARE YOU A
RISKY
TRAVELER?

While you're in Nomil, you take a funny picture that totally relates to the event in an awesome and sarcastic way! Do you post it?

Of course, I must!

7

No. I never share photos when I'm on vacation.

1



ARE YOU AN INTERNET GURU?

Congratulations, you got a job! You are the Minister of Information for the beautiful country of Nomil. You have the ability to control the content that goes online (yes, that job exists!). There's a local election in two months. Do you let political parties advertise online?

No. Politics should be addressed in other platforms. **4**

Uhm, of course! Welcome to the 21st Century! **3**

ARE YOU AN INTERNET GURU?

The Great Nomil Party (GNP), has created some sensationalist ads to promote their agenda. Do you let them post them?

No. I need to control the political content. **3**

Sure thing, I'm not a dictator! **2**

ARE YOU AN INTERNET GURU?

The GNP has a new ad, the "Freebie." It invites people to different locations where they are going to be giving away FREE cellphones to all attendees! Do you take down their website?

Yes, how can they use such cheap tricks to lure people? **2**

Of course not, it's a free country! **1**

ARE YOU AN INTERNET GURU?

The "Freebie" ads are going viral! Taking down the campaign sites won't do anything now. People are rushing to the locations to get their free stuff. Do you shut down social media sites to stop the ads from spreading further?

Yes, this is getting out of hand! **4**

Are you mean? Let the people enjoy the promotion! **3**



ARE YOU
AN INTERNET
GURU?

Result 1: 0 – 10 Points

Congrats! You did not violate your citizens' Digital Rights! But, at what cost?

ARE YOU
AN INTERNET
GURU?

Result 2: 11 – 22 Points

Sorry, but you just violated your citizens' Digital Rights! Sure, you meant well, but is this the right way?

ARE YOU
AN INTERNET
GURU?

The ads have gone beyond social media and stampedes have erupted in all "Freebie" locations. People are fighting and deaths have been reported. Do you shut down the internet?

Yes! I have to stop the spread of this nonsense and protect my people!

2

Nope this is why we have rule of law.

1



**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

Congrats on your new job! You are now the Minister of Education for the beautiful country of Nomil. It's time to shape some future leaders' minds! Do you consider changing the school curriculum?

Sure! I must at least evaluate it. **2**

Are you serious? That sounds like too much work! **1**

**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

You notice that the school books cover the world's history as a whole. The rich history of Nomil is only one little chapter! Do you change the books to give it proper attention?

Of course! People should know their country's history. **1**

No. Let the past stay in the past. **2**

**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

How about that great revolution last century in Nomil? When it became a democratic republic. Do you include a section on that in the new books?

Absolutely, it's our nation's proudest moment. **1**

Nah, let the grandparents tell the kids! **2**

**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

Historians suggest having the world-view of the war included. Do you do it?

Yes, include that too of course. **2**

No. **1**



**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

Result 1: 0 – 10 Points

Well your students just skim through Nomil's history, but at least you didn't spread Propaganda! Silencing an opinion (the world perspective) even if not spreading lies is also Propaganda.

**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

Result 2: 11 – 22 Points

Oh, sorry to let you know, but your history books are spreading Propaganda! Yes, there are no lies written, but you are silencing the world perspective, to present only your country's.

**CAN YOU
SHAPE
MINDS?**

The president decided both national and world perspectives are now included. These are the best history books for Nomil ever written! Too bad they're ENORMOUS. You must remove a section.

Remove the world stuff.
National history has priority in
high school!

7

Remove the national history,
we are citizens of the world!

2



HOW LOVE SAVVY ARE YOU?

You're a woman living in the beautiful country of Nomil. (For the guys: stick with the game, you may find yourself surprised!) The flowers are blooming, the birds are chirping and you're in love! Sure, you met this guy, Bana, just a few days ago, but it's love. Do you believe in love at first sight?

Yeeeee!

2

Em, no.

1

HOW LOVE SAVVY ARE YOU?

Unfortunately, after a few months, you realize that you are no longer in love. All that love at first sight feeling just went away. You tell your friends, are they surprised?

Yes! I was so in love!

1

No, things that come fast, leave fast.

2

HOW LOVE SAVVY ARE YOU?

It is time to let Bana know, the relationship has run its course. How do you tell him?

Quick and easy, no need to prolong the pain.

1

Ooooooof, I wait for him to break up with me first. Surely, he knows things are not good.

2

HOW LOVE SAVVY ARE YOU?

You are broken up. One more thing remaining. Bana has a very private photo of you. Do you ask him to delete it after your break up?

No, I trust him to keep it private.

2

Yes, yes, he no longer has the right to have it anyway.

1



**HOW LOVE
SAVVY
ARE YOU?**

Result 1: 0 – 10 Points

That was close! You were almost the victim of Sextortion. Bana is feeling hurt and angry and would have used the picture to try to humiliate and hurt you. You think this scenario is blown up? Truly not!

**HOW LOVE
SAVVY
ARE YOU?**

Result 2: 11 – 22 Points

I'm sorry to say, but you're now the victim of Sextortion. Bana has abused your trust and is now threatening to publish your photo online.... You think this scenario is blown up? Truly not!

**HOW LOVE
SAVVY
ARE YOU?**

Bana by himself says he will delete your photograph. Do you go over to his place to make sure he does it?

Come on, no! He said he'll delete it, I believe him.

7

Yes, better safe than sorry.

1



Zensur

Meinung
Veröffentlichung
Kontrolle
Eingriff
Schwärzen

Zensur schreibt vor, was berichtet werden darf und was nicht. Damit wird – meistens von Regierungen – kontrolliert, was die Menschen wissen sollen.

Propaganda

Manipulation
beeinflussen
Kommunikation
politisch
Öffentlichkeit

Propaganda versucht die öffentliche Meinung, das Denken und Fühlen der Menschen zu beeinflussen. Propaganda für Hass und Krieg ist weltweit verboten.

Diktatur

Gewaltherrschaft
Staat
Macht
Nationalsozialismus
Hitler

Diktaturen herrschen mit fast uneingeschränkter Macht. Sie kontrollieren die Medien, sodass in der Öffentlichkeit nur ihre Meinung zählt.

Meinungsfreiheit

Menschenrecht
informieren
freie Rede
sagen
Artikel 19

Jeder Mensch hat das Recht, Meinungen frei zu vertreten und Informationen uneingeschränkt zu suchen, zu empfangen und zu verbreiten.
(Art.19 Menschenrechte)



Demokratie

Volk
Wahl
Freiheit
Macht
regieren

In Demokratien herrscht das Volk. Die Menschen entscheiden durch Wahlen. Dafür brauchen sie verlässliche Informationen und Meinungsaustausch.

Informations- freiheitsgesetz

Bürger
Transparenz
Auskunft
Regierung
Akteneinsicht

Gesetz, das Regierungen verpflichtet, ihre Informationen öffentlich zu machen. Es schreibt vor, wie Behörden auf Bürgeranfragen antworten müssen.

Datenschutz

vertraulich
privat
Verbraucher
Volkszählung
personenbezogen

Persönliche Daten müssen geschützt werden. Wichtig ist die Balance zwischen Schutz der Privatsphäre und freiem Zugang zu Daten und Informationen.

DW Akademie

Medienentwicklung
Medientraining
international
Medienkompetenz
Ausbildung

Deutschlands führende Organisation für internationale Medienentwicklung. Sie gehört zu Deutschlands internationalem Sender Deutsche Welle (DW).



Social Media

Facebook
Twitter
Snapchat
Instagram
User

Digitale Anwendungen, über die Nutzer sich austauschen. Populäre Plattformen wie Facebook können starken Einfluss auf die Meinungsbildung haben.

Hasssprache

Hetze
Cyberbullying
Verleumdung
Mobbing
online

Hasssprache richtet sich böswillig und verächtlich gegen Teile der Bevölkerung. Sie stachelt zu Hass oder sogar Gewalt an, deswegen ist sie verboten.

Internet Shutdown

abschalten
Zensur
Regierungen
blackout
offline

Beim Internet Shutdown werden einzelne Webseiten, Apps oder das Internet gesperrt. Das widerspricht den Menschenrechten.

Fake News

Propaganda
Medien
Facebook
Falschmeldung
Donald Trump

Fehlerhafte Berichte können „Fake News“ sein, aber auch gezielte Manipulation. US-Präsident Trump verunglimpft kritische Medien als „Fake News“.



Privatsphäre

Grundrecht
Datenschutz
Überwachung
geschützter Raum
privacy

Privatsphäre heißt, dass wir selbst bestimmen, was über uns öffentlich wird. Vertrauliche Gespräche sind wichtig, um sich eine Meinung zu bilden.

Darknet

Tor-Browser
anonym
verschlüsselt
Dissident
Drogen

Im Darknet sind Nutzer anonym. Bedrohte Journalisten oder Aktivisten können sich sicher austauschen. Es werden aber auch illegale Geschäfte gemacht.

Blogger

Internet
online
schreiben
veröffentlichen
Tagebuch

Jeder Mensch kann auf einem Blog eigene Inhalte im Netz veröffentlichen. Blogger können ein Gegengewicht zu unfreien Medien sein.

Nichtregierungsorganisation – NRO | NGO

Zivilgesellschaft
Verein
Engagement
Interesse
Staat

NRO setzen sich für gesellschafts-politische Ziele ein, z.B. Menschenrechte. Damit sie arbeiten können, müssen sie sich öffentlich äußern können.



Filterblase

Soziale Medien
Algorithmus
Freunde
Likes
Information

Manche soziale Netzwerke zeigen den Nutzern vor allem Informationen, die der eigenen Weltsicht entsprechen. Dieses Phänomen nennt man Filterblase.

Beleidigung

Schmähkritik
Verleumdung
persönlich
anfeinden
Gedicht

Beleidigungen verletzen die Würde anderer Menschen. Sie sind deshalb in vielen Ländern strafbar – egal, ob im Netz oder auf der Straße.

Aktivist

Engagement
demonstrieren
Umwelt
Menschenrechte
Gesellschaft

Aktivisten setzen sich für gesellschaftlichen Wandel ein. Dabei nutzen sie häufig das Internet zur Organisation und zur Verbreitung von Ideen.

Menschenrechte

Vereinte Nationen
Menschenrechtsverletzung
Amnesty International
Erklärung
treten

Diese Rechte stehen allen zu, um in Würde zu leben. Sie wurden 1948 von der UN aufgestellt und sind heute von fast allen Staaten anerkannt.



Algorithmus

Code
Rechenvorgang
Schema
Programmierung
Computer

Algorithmen sind Befehle für Computer. Sie werden eingesetzt, um im Internet zu suchen, Informationen auszuwählen oder Daten zu filtern.

Digitale Rechte

Information
Privatsphäre
Meinungsfreiheit
Datenschutz
Internet

Digitale Rechte sind Menschenrechte im Kontext von Digitalisierung und Online-Kommunikation.

Open Data

Transparenz
Verfügbarkeit
Open Government
Behörden
Datensatz

Wer offene Daten bereitstellt, ermöglicht es anderen, mit den Datensätzen zu arbeiten. Das sorgt für Transparenz.

Panama Papers

Journalismus
Kanzlei
Briefkastenfirma
Mossack Fonseca
Steuerose

Über 400 Journalisten deckten 2016 gemeinsam tausende Fälle von Wirtschaftskriminalität weltweit auf. Die Daten kamen von einer Anwaltskanzlei in Panama.



Zero-Rating

Handy
Mobilfunk
Facebook
Indien
Wikipedia

Einzelne Internetdienste auf Handys sind beim Zero-Rating kostenlos. Diese Dienste haben dadurch einen Vorteil: Sie erreichen die Nutzer besser.

Troll

Kommentar
nerven
Diskussion
Russland
online

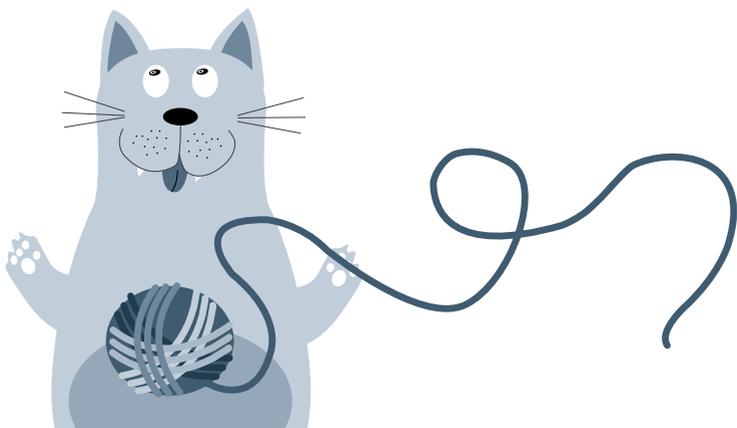
„Trolle“ sabotieren in sozialen Netzwerken oder auf Webseiten durch gezielt polarisierende oder beleidigende Kommentare den Dialog.

Medienentwicklung

Meinungsfreiheit
Menschenrechte
Demokratie
4. Gewalt
Entwicklungspolitik

Medienentwicklung baut freie und vielfältige Medienlandschaften auf. Dadurch stärkt sie Meinungsfreiheit und Zugang zu Information.





Censorship

Opinion
Publish
Forbid
Dictatorship
Suppression

Censorship determines what the media can report on and what not. This is how mainly governments control what information reaches society.

Democracy

The people
Elections
Vote
Power
Govern

In a democracy, the government is elected by the people, who need to be able to access and exchange information in order to make informed decisions.

Dictatorship

Tyranny
Authoritarian government
Kim Jong Un
Oppression
Despot

Dictatorships are when one person or a small group of people have absolute power, including over what the media report.

Data protection

Confidential
Privacy
Consumer
Personal
Information

Personal data needs protection. But it's important to strike a balance between protecting personal information and allowing access to public information.



Freedom of information law

Access
Transparency
Disclosure
Government
Public records

Freedom of information guarantees public access to government records and outlines how authorities should respond to people's information requests.

Propaganda

Manipulate
Influence
Information
Political
Biased

Propaganda attempts to influence what people think and believe. Propaganda promoting hate and warfare is banned in many countries across the world.

DW Akademie

Media development
Training
International cooperation
Freedom of expression
Journalists

DW Akademie is Germany's leading organization for international media development. It supports the development of free and transparent media systems.

Freedom of expression

Human right
Communicate
Free speech
Talk
Ideas

Article 19 of the Declaration of Human Rights assures everyone the right to freedom of opinion and expression and to seek, receive and impart information.



Internet Shutdown

Switch off
Turn off
Censorship
Blackout
Offline

An Internet shutdown is when the government blocks access to specific websites, social media networks or even the entire Internet. This violates human rights.

Blogger

Internet
Online
Writing
Publishing
Diary

Anyone with Internet access can publish content online. As civic media, bloggers can act as a counterweight to media controlled by political interests.

Data protection

Incite
Trolls
Insult
Racist
Online

Hateful speech is a widespread problem, especially on social media, because of the way it maliciously targets certain groups of people. It can incite harassment and even violence.

Darknet

Tor browser
Anonymous
Encrypted
Dissident
Drugs

The darknet is a part of the Internet where users remain anonymous. This collection of anonymous websites is infamous for illegal activities. But its anonymity can also help protect journalists and whistleblowers.



Non-governmental organization (NGO)

Civil society
Association
Activism
Issue
State

NGOs address social or political issues, including human rights. To work effectively, they need to be able to publicly express their concerns.

Fake News

Propaganda
Internet
Facebook
False report
Donald Trump

Fake news ranges from misleading reporting to deliberate falsehoods and propaganda. The term is also now being used to discredit legitimate reporting.

Edward Snowden

Whistleblower
NSA scandal
Russia
Surveillance
Leak

In 2013, Edward Snowden leaked classified documents from the US intelligence agency NSA, revealing that it was conducting mass surveillance.

Privacy

Fundamental right
Data protection
Surveillance
Confidential
NSA

In the digital age, it is easier for firms and governments to intercept people's personal communications. The right to privacy protects private conversations, so people can more easily form their own opinions.



Journalism

Media
Broadcasting
News
Publishing
Reporter

Journalists gather and verify information, contextualize it, and then publish it. Journalism strives to offer balanced and independent information.

Activist

Involvement
Protest
Environment
Human rights
Society

Activists are committed to social change, and frequently use the Internet and other media for organizing events and spreading ideas and information.

Internet

World Wide Web
Computer
Browser
Online
Connected

The Internet is a giant network of millions of connected computers. Only half the world's population has Internet access.

Digital rights

Information
Privacy
Freedom of expression
Data protection
Internet

Digital rights are about human rights such as freedom of expression and privacy existing online as well as in the offline world.



Panama Papers

Financial fraud
Law firm
Offshore shell companies
Data leak
Tax haven

In 2016, more than 400 journalists worked together to expose thousands of financial crimes worldwide, based on documents leaked from a law firm in Panama.

Filter software

Blocking
Censorship
Parental control
Bypass
Access

Filter software restricts access to specific web content. It can be misused for censoring. For example, China uses software to block certain websites.

Net neutrality

Data packet
Internet
Favor
Equal access
Preferential

Net neutrality refers to the principle that all data on the Internet is to be treated equally, regardless of its content or origin.

Filter bubble

Social media
Algorithm
Friends
Likes
Information

When social media provides users with personalized information, users may only see sources that conform to their world view. That's a filter bubble.



Insult

Abuse
Slander
Personal
Offensive
Swearing

Insulting someone injures that person's dignity. In many countries this is a punishable offense, regardless of whether it occurs online or on the street.

Zero-Rating

Cell phone
Mobile provider
Facebook
India
Wikipedia

Zero rating is when users can access some online apps and services without paying for the mobile data involved. It is a threat to the idea of the open Internet.

Human rights

United Nations
Universal Declaration
Amnesty International
Inalienable
Violation

Everyone is entitled to these rights, enabling them to live with dignity. Proclaimed by the UN in 1948, they are recognized by almost all countries.

Media development

Freedom of expression
Human rights
Democracy
Fourth estate
Development cooperation

Media development fosters independent and diverse media landscapes and strengthens freedom of expression and access to information.



Troll

Comment
Insult
Discussion
Russia
Online

Internet trolls are people who purposely start arguments or post inflammatory comments online. Their goal is to disrupt the normal operations of social networks or media.

Algorithm

Code
Instructions
Calculation
Program
Computer

Algorithms are a series of instructions that tell a computer what to do. Algorithms are used for many things, such as online searches or filtering data.

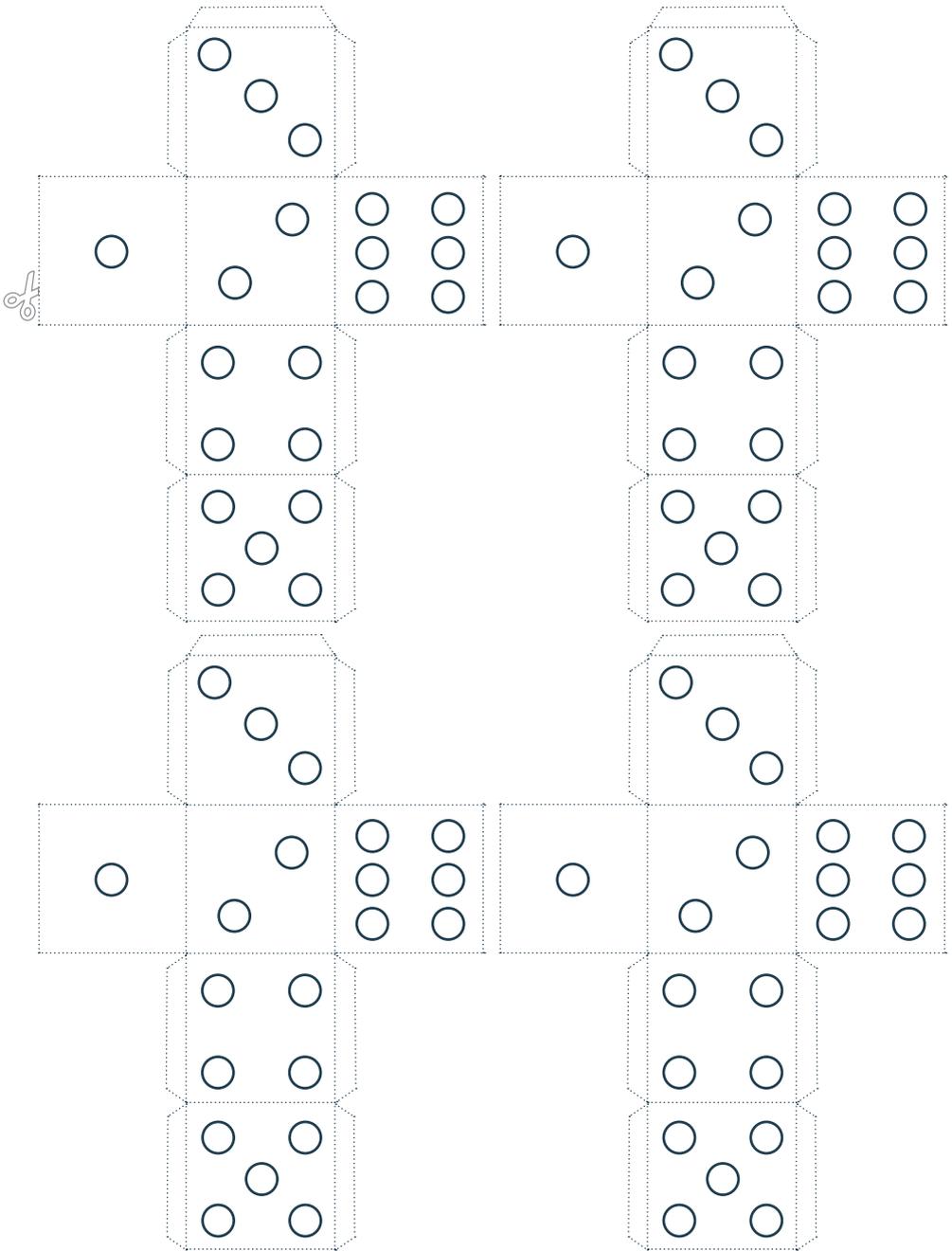
Open Data

Transparency
Availability
Government
Authorities
Public information

Open data is about making data free to access, use, share and build on. This can help promote transparency and accountability.







-  DWAkademie
-  @dw_akademie
-  DWAkademie
-  [dw.com/newsletter-registration](https://www.dw.com/newsletter-registration)
-  [dw.com/mediadev](https://www.dw.com/mediadev)

Die DW Akademie ist das Zentrum der Deutschen Welle für internationale Medienentwicklung, journalistische Aus- und Fortbildung und Wissensvermittlung. Mit ihren Projekten stärkt sie das Menschenrecht auf freie Meinungsäußerung und ungehinderten Zugang zu Informationen. Die DW Akademie befähigt Menschen weltweit, auf Basis verlässlicher Fakten und eines konstruktiven Dialogs freie Entscheidungen zu treffen.

Die DW Akademie ist strategischer Partner des Bundesministeriums für wirtschaftliche Zusammenarbeit und Entwicklung. Sie ist auch mit Mitteln des Auswärtigen Amtes sowie der Europäischen Union aktiv – insgesamt in rund 50 Entwicklungs- und Schwellenländern.