

5

TAG 5

Geschichten erzählen



Am letzten Tag der Projektwoche werden die fiktiven Verschwörungserzählungen den anderen Teilnehmenden präsentiert. Sie können entweder die entstandenen Twines als Text-Adventure-Games spielen oder sie bekommen die Geschichte in einem PowerPoint Vortrag/ Video Clip vorgetragen.

Nach einem gemeinsamen Diskutieren und Bewerten der Geschichten durch einen Glaubwürdigkeitstest, gehen die Teilnehmenden in die Reflexion über Auswirkungen und Verantwortung bei der Verbreitung solcher Geschichten. Sie rufen sich die Mechanismen und Gefahren von realen Verschwörungsgeschichten in Erinnerung und reflektieren über einen sinnvollen Umgang mit Verschwörungsgläubigen.

LERNZIEL

Reflexion der Mechanismen von Verschwörungserzählungen; Thematisierung von Verantwortung.

STORYRASTER-ZIEL

Fertigstellung und Präsentation der Verschwörungsgeschichte.

ZEITAUFWAND

Ein Schultag, ca. 4 Stunden (inklusive Pausen)

HINWEISE

- Der letzte Projekttag ist zeitlich sehr stark von der Arbeitsweise und vom Diskussionsbedarf der Gruppen abhängig und sollte individuell angepasst werden.

ABLAUFPLAN

INHALTE	METHODE	MATERIAL/TECHNIK	HINWEISE	DAUER
Die Teilnehmenden arbeiten an ihrer Geschichte weiter, finalisieren das Twine und bereiten die Präsentation vor.	Je nach Arbeitsstand der Gruppen gibt es am letzten Tag der Projektwoche die Möglichkeit, die Präsentation der Geschichten zu finalisieren.	Rechner mit Twine und USB Sticks zum Speichern, PowerPoint, Schnittprogramm für jede Gruppe; Tablet pro Gruppe zur Beweisproduktion/ Video-Clip Produktion (z.B. AdobeSpark Video) PDF "Handout mit Coding-Befehlen für Twine"	Wenn die Gruppen bereits am Ende des 4. Tages mit der Geschichte fertig sind, kann direkt mit der Präsentation gestartet werden.	45 Min.
Die Teilnehmenden stellen ihre Geschichte vor und werden von den anderen nach Glaubwürdigkeitskriterien bewertet.	Jede Gruppe hat 15 Min. Zeit ihre Geschichte zu präsentieren. Nach kurzer Diskussion im Plenum unterzieht sich jede Gruppe dem Glaubwürdigkeitstest.	PDF "Methode Glaubwürdigkeitstest"	Je nach Gruppenanzahl kann die Dauer variieren	90 Min.
Die Teilnehmenden reflektieren über die Verantwortung, die die Verbreitung von Verschwörungserzählungen mit sich bringt und reflektieren über deren Mechanismen.	Die Workshopleitung legt nun den Fokus auf die glaubwürdigsten Geschichten aus dem Glaubwürdigkeitstest und stellt die Frage, welche Auswirkungen die Verbreitung eben dieser Geschichten auf unsere Gesellschaft hätten. Die Antworten der Teilnehmenden werden auf Moderationskarten gesammelt und mit den Gefahren von realen Verschwörungserzählungen abgeglichen.	Moderationskarten PDF "Gefahren von Verschwörungserzählungen"		30 Min.
Die Teilnehmenden werden für den Umgang mit realen Verschwörungserzählungen sensibilisiert.	Die Workshopleitung erstellt ein Mentimeter mit der Frage: Wie könnte man mit Menschen umgehen, die Verschwörungserzählungen verbreiten? Die Antworten der Teilnehmenden werden gemeinsam diskutiert. Die Workshopleitung teilt das Handout „Was tun gegen Verschwörungserzählungen“ aus und die Teilnehmenden vergleichen die Tipps mit der eigenen Wortwolke aus dem Mentimeter.	Account auf www.mentimeter.com PDF "Was tun gegen Verschwörungserzählungen" YouTube Video: 7 Tipps gegen Verschwörungsmythen von Ingrid Brodnig	Am Ende eines Workshops ist es sinnvoll, eine Feedback-Runde zu machen. Das dient der Wertschätzung der Meinung der Teilnehmenden sowie der Reflexion der Lernziele und des eigenen Workshopstils. Geeignete Methoden findet man beispielsweise hier.	45 Min.