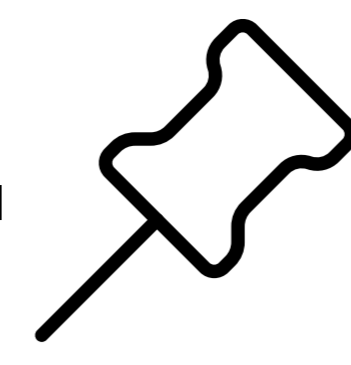


Steckbrief - Lernbrettspiel



Worum geht's?

Der Anteil an jungen Erwachsenen, die regelmässig Nachrichten konsumieren, nimmt stetig ab. Es dominieren TikTok & Co. – und natürlich auch Games. Dadurch fehlt es an relevantem Wissen, um sich informiert an politischen Prozessen zu beteiligen. Auch die Anfälligkeit für Desinformation und populistische Kommunikation steigt. Mit dem serious board game „NewsMaker“ soll das Verständnis für Nachrichten spielerisch vermittelt werden und so das Interesse an Journalismus gefördert werden.

Inhalt.

Die Spieler:innen schlüpfen in die Rolle von Chefredakteur:innen verschiedener Medien (Lokalzeitung, Service Public Nachrichtenredaktion, Tageszeitung, Boulevardzeitung, Investigatives Onlinemedium). Ziel ist es die Newsseite des eigenen Mediums mit News oder – je nach Medium – auch mit Werbung zu füllen. Dabei müssen die Chefredakteur:innen nicht nur mit ihren Finanzen haushalten, sondern auch entscheiden, welche Themen für sie relevant sind und welche Risiken sie bei der Veröffentlichung von ungesicherten Nachrichten eingehen wollen.

Lernziele.

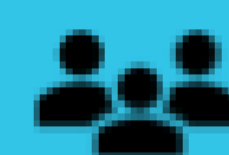
Die Spieler:innen

- erleben, was es heisst, täglich mit beschränkten Ressourcen aus der Fülle an Informationen eine Handvoll Stories auswählen zu müssen, die ihrem Publikum gefallen und die zu ihrer redaktionellen Ausrichtung passen
- kennen die Unterschiede in der inhaltlichen Ausrichtung oder auch in der Finanzierung verschiedener Medien
- können erklären, weshalb bspw. ein Lokalmedium anders über ein Ereignis berichtet als eine Boulevardzeitung

Zielgruppe. Das Spiel richtet sich an Kinder und Jugendliche im Alter von 12-18 Jahren im D-A-CH-Raum.



ca. 60-90
Minuten



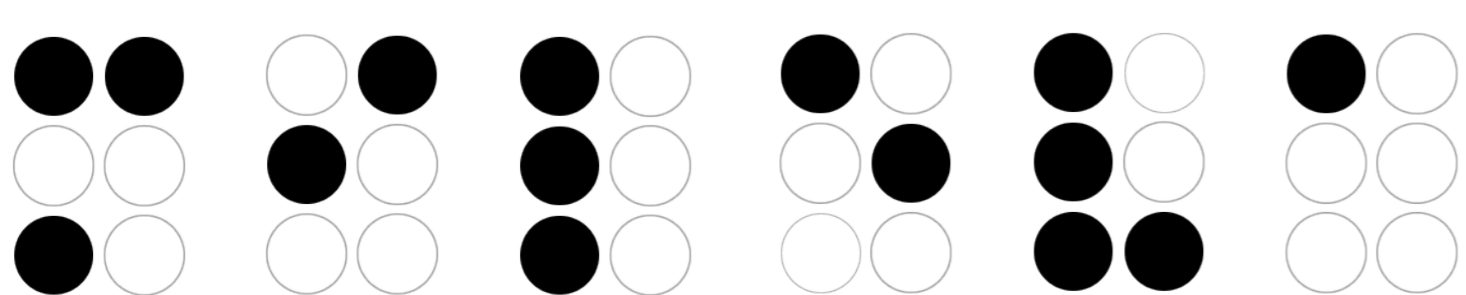
2-5
Spieler:innen

Hier bestellen:



Brettspiele wirken – das zeigen Studien*: Sie steigern Wissen, schärfen kognitive Fähigkeiten und fördern Motivation sowie soziale Interaktion. Kurz: Spielen ist nicht nur Unterhaltung – es ist ein wirksames Lernformat.

*Noda S, Shirotaki K, Nakao M. The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. Biopsychosoc Med. 2019 Oct 21;13:22. doi: 10.1186/s13030-019-0164-1. PMID: 31641371; PMCID: PMC6802304



MILEVA INSTITUT für Digitales und Gesellschaft Schweiz

MILEVA INSTITUT
für Digitales und Gesellschaft
www.mileva-institut.ch



Medienkompetenz im Unterricht verankern - mit dem Lernspiel

Zielgruppe: Lehrpersonen der Sekundarstufe I (Zyklus 3) und Sekundarstufe II
Lehrplanbezug: Lehrplan 21 – Modul Medien & Informatik

NewsMaker

MI.1.1 – „Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.“

Lernziele des Spiels NewsMaker. Die Schülerinnen und Schüler ...

- können verschiedene Medientypen (lokal, national, Boulevard, öffentlich-rechtlich, privat) unterscheiden und erkennen deren jeweilige Funktionen in der Gesellschaft.
- verstehen, dass Medien über unterschiedliche Ressourcen und Finanzierungsmodelle verfügen (Werbung, Abonnemente, Gebühren) und dass diese die Berichterstattung beeinflussen können.
- erkennen, dass wirtschaftliche Rahmenbedingungen mediale Entscheidungen mitprägen.
- reflektieren die Verantwortung von Medienakteur:innen im Spannungsfeld zwischen Öffentlichkeit, Markt und gesellschaftlichen Werten.

Empfehlungen zur Unterrichtseinbindung

Diskussionsfragen

- Welche Regeln und Standards prägen die Medienwelt?
- Welche Auswirkungen haben wirtschaftliche Interessen oder finanzielle Zwänge auf die Auswahl von Nachrichten und die Muster der Berichterstattung?

Übungen / Interaktionen

- Rollenspiel „Redaktionskonferenz“
- Reflexionsrunde „Was lenkt meine Aufmerksamkeit?“ – Analyse realer Nachrichtenportale.
- Medienethik-Debatte – Wie gehe ich verantwortungsvoll mit medialen Inhalten um?



MI.1.2 – Die Schülerinnen und Schüler können Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Empfehlungen zur Unterrichtseinbindung

Diskussionsfragen

- Woran erkenne ich eine glaubwürdige Nachricht?

Übungen / Interaktionen

- Text-Bild-Analyse realer Schlagzeilen aus Newsportalen.
- Qualitätscheckliste – Bewertung von Beiträgen nach klaren Kriterien (z.B. Quellen, Relevanz, Aufmachung).

Lernziele des Spiels NewsMaker. Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren, wie sich Zielgruppenorientierung auf Auswahl, Darstellung und Gewichtung von Nachrichten auswirkt.
- erkennen, dass unterschiedliche Medien je nach Publikum andere Inhalte priorisieren und unterschiedlich aufbereiten.
- beurteilen die Qualität von Nachrichten anhand der Quellenlage.
- verstehen, dass eine sorgfältige Quellenprüfung entscheidend ist, um die Verbreitung von Fake News zu verhindern.

MI.1.3 – „Die Schülerinnen und Schüler können sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.“

Lernziele des Spiels NewsMaker. Die Schülerinnen und Schüler ...

- wählen Nachrichteninhalte bewusst aus.
- sind vertraut mit der Ausrichtung unterschiedlicher Medien (z.B. sachlich, zuspitzend, lokal fokussiert).
- berücksichtigen bei der Auswahl von Nachrichten die Verlässlichkeit von Quellen.

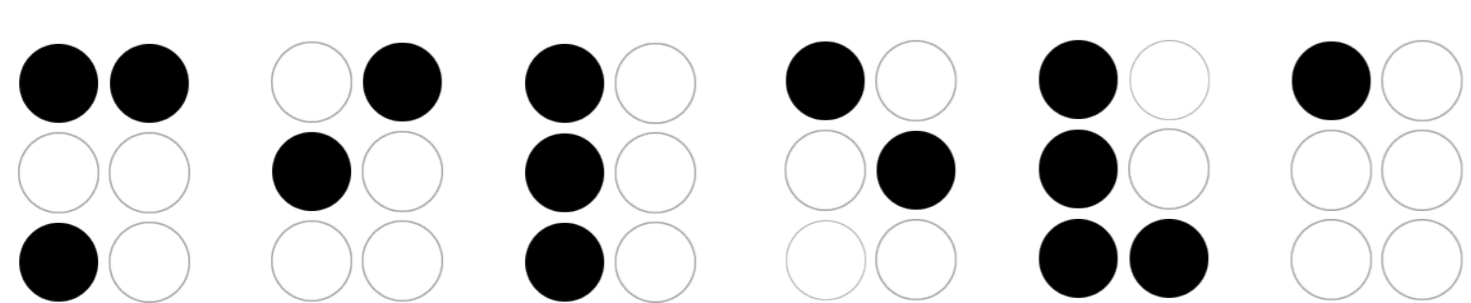
Empfehlungen zur Unterrichtseinbindung

Diskussionsfragen

- Welche Kriterien machen ein Ereignis berichtenswert?
- Wie beeinflusst die Zielgruppe die Gestaltung eines Beitrags?
- Welche Regeln und Rechte müssen bei Veröffentlichungen beachtet werden?

Übungen / Interaktionen

- Schreibwerkstatt „Klassenzeitung“ – Themenauswahl, Verfassen von Beiträgen.
- Storyboard-Session: Planung eines eigenen News-Videobeitrags.



MILEVA INSTITUT für Digitales und Gesellschaft Schweiz

MILEVA INSTITUT
für Digitales und Gesellschaft
www.mileva-institut.ch

