Interaktives Spiel zur Förderung der Medienkompetenz gegen Fake News

Entwickungsprojekt von Lukas Diekmann, Morris Schacht und Amin Merzouk

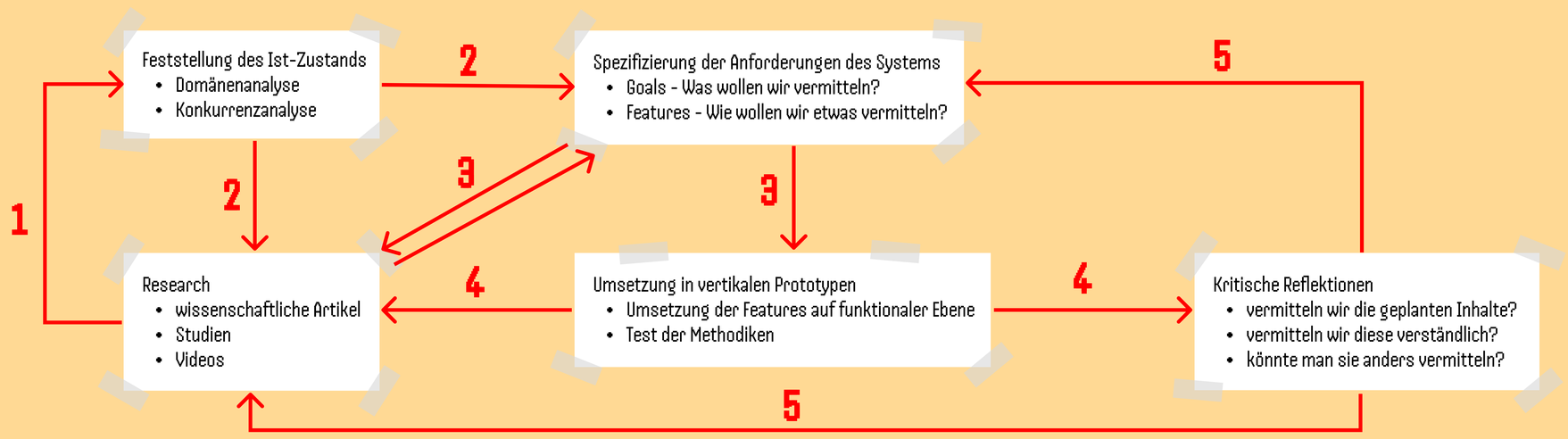
Hintergrund:

Fake News und Mallinformation sind Probleme welche durch unsere Medienfokussierte gesellschaft immer mehr in Fokus der Allgemeinheit geraten. Davon besonders betroffen sind jugendliche welche fast täglich in Kontakt mit sozialen Medien stehen und daher anfällig sind diese aufzunehemen und weiterzuleiten.

Ziel:

Jugendlichen die Mechanismen hinter Fake News spielerisch näher zu bringen und Medienbewusstsein damit zu Fördern. Hierbei liegt der Fokus auf einem Nachhaltigen lerneffekt durch abfragen und die übersichtliche Darstellung der nötigen Informationen. Dies hilf zusätzlich der übersichtlichkeit der vermittelten Infos.

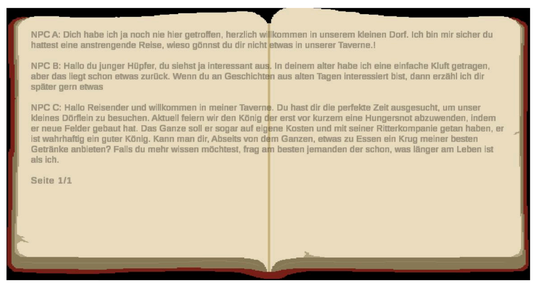
Ermittlung und Methoden



Ermittlungsergebnis: Prototyp

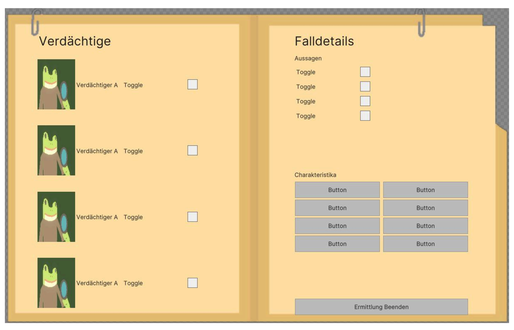
Geschichte und Dialoge

Mit unserer Geschichte und einem Dialogsystem, das mit einem endlichen Automaten operiert, werden dem Nutzer die Methodiken über ein fiktives Szenario nähergebracht und sein Interesse geweckt.



Notebook

Über das Notebook hat der Nutzer jederzeit die Möglichkeit, vergangene Dialoge anzuzeigen und Informationen für sich neu zu ordnen. Dies ermöglicht es jedem Nutzer, unabhängig von der individuellen Auffassungsgabe, die Inhalte nachzuvollziehen.



Auflösung

Mit der Auflösung wird das gewonnene Wissen des jeweiligen Levels abgefragt und direktes Feedback gegeben, ob der Nutzer richtig oder falsch entschieden hat. Hierfür werden z.B die Verdächtigen, Aussagen zur Situation und Charakteristika der Fake News überprüft.

Fazit und Reflektion:

Erreichungsgrad:

- Erfolgreiche Lernüberprüfung durch verschiedene Prüfungsmethoden
- Komplexes Dialogsystem, um interessante Storys und Lerninhalte zu vermitteln
- Hilfreiches Notizbuch als Lernunterstützung
- Flexibles System für unterschiedliche Lehrinhalte
- Vollständige Umsetzung der PoCs

Ausblick:

- Mehr Level mit neuen Lehrinhalten
- Komplexere Handlungstränge
- Neue Prüfungsmethoden

Reflexion:

Unsere Teamarbeit und die Vorbereitung auf unsere Meilensteine haben durch agile Gruppen- und Projektplanung sehr gut funktioniert. Probleme gab es hauptsächlich aufgrund der unterschiedlichen Betriebssysteme, da diese in Kombination mit GitKraken die Versionskontrolle erheblich erschwert haben. Zusammenfassend würden wir das Projekt in Bezug auf den selbst gesetzten Projektumfang als Erfolg bezeichnen, da wir alle geplanten PoCs umsetzen konnten und sogar zusätzliche Funktionalitäten einbauen konnten.

Ermittlungshilfen: Quellen und Literatur

1. https://www.scinexx.de/news/psychologie/generation-z-ist-anfaelliger-fuer-fake-news/
2. https://www.lpb-bw.de/fake-news#c40355
3. https://www.springermedizin.de/covid-19/falsch-und-desinformation-in-sozialen-medien-ansaetze-zur-minimi/26713380
4. https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305120942879
5. https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/02683962211037693

Quibbert soll auch deinen Fall Lösen?
------->

Technology Arts Sciences
TH Köln

Case Closed?

-Ribbit Me This-

-Case 69-

Lead Detective

-Quibbert-
-Greenwise-