

# Den Gerüchten auf der Spur

## Nachricht von Ray



„Medienkompetenz-Unterricht ist so langweilig“ - Darin waren sich diese drei japanischen Schüler einig - obwohl sie in verschiedenen Ländern zur Schule gingen.



An der Universität entwickelten die Drei ein Spiel namens „Ray's Blog“, das Medienkompetenz auf unterhaltsame Weise vermitteln soll.



Bei Ray's Blog muss ein Rätsel gelöst werden.

Am Anfang bekommst du einen Brief von einem gewissen Ray.

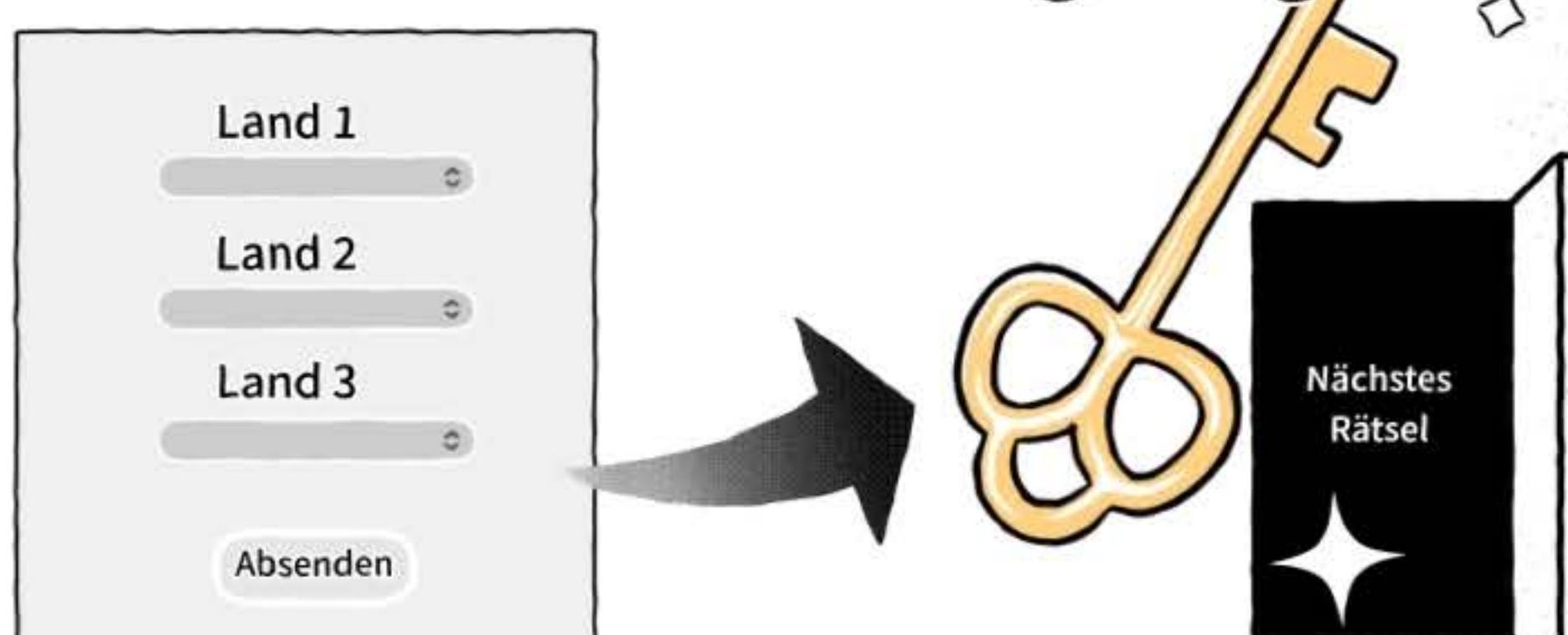
Er führt dich auf einen Blog voller Gerüchte und Falschinformationen.



Die Posts tragen reißerische Überschriften und enthalten widersprüchliche Informationen aus fragwürdigen Quellen. Das bringt dich dazu, nach anderen Quellen zu suchen.



Wieder kontaktiert dich Ray und lädt dich auf eine Seite ein, auf der du Fragen beantworten und die richtigen Informationen eingeben kannst. Antwortest du richtig, erhältst du ein Schlüsselwort, um zum nächsten Level zu gelangen.

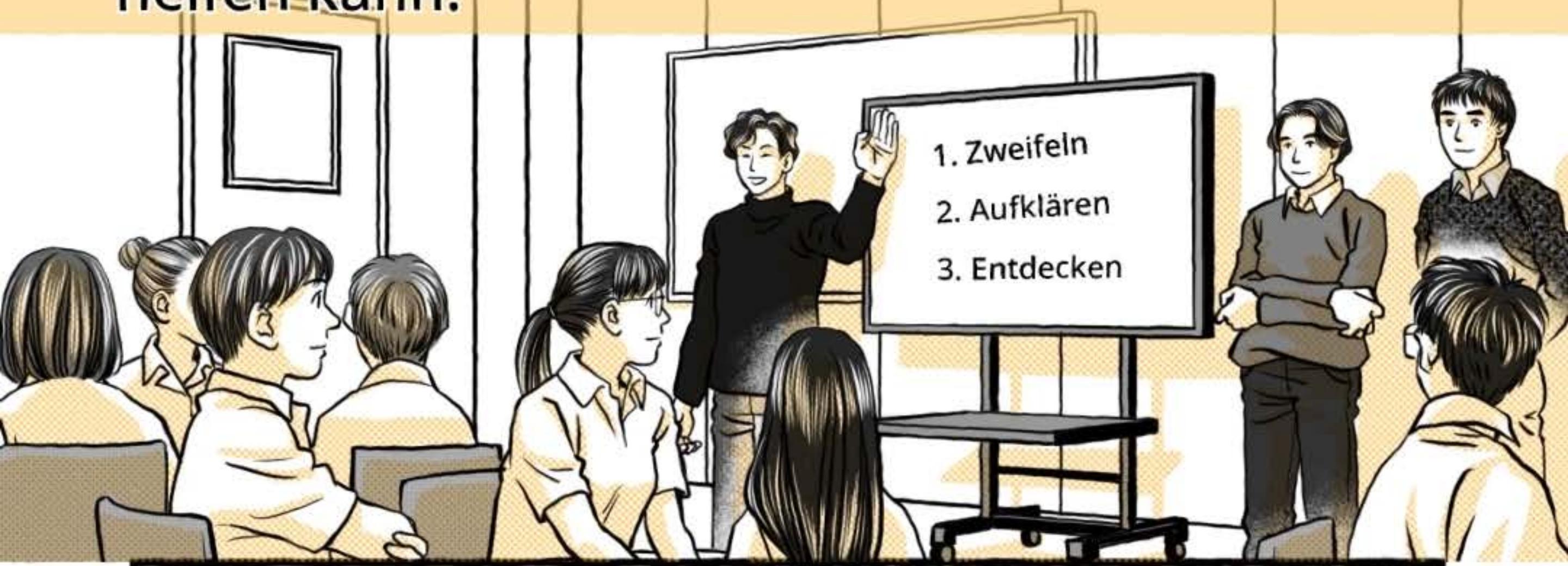


Wenn Du alle Schlüsselwörter gesammelt hast,



meldet sich ein Spielcharakter.

Nach dem Spiel erklären die Lehrkräfte, wie die Methode der Neugier bei Faktenchecks im Alltag helfen kann.



Ich war überrascht, dass sich alle während des Programms auf ihre Aufgaben konzentriert haben.

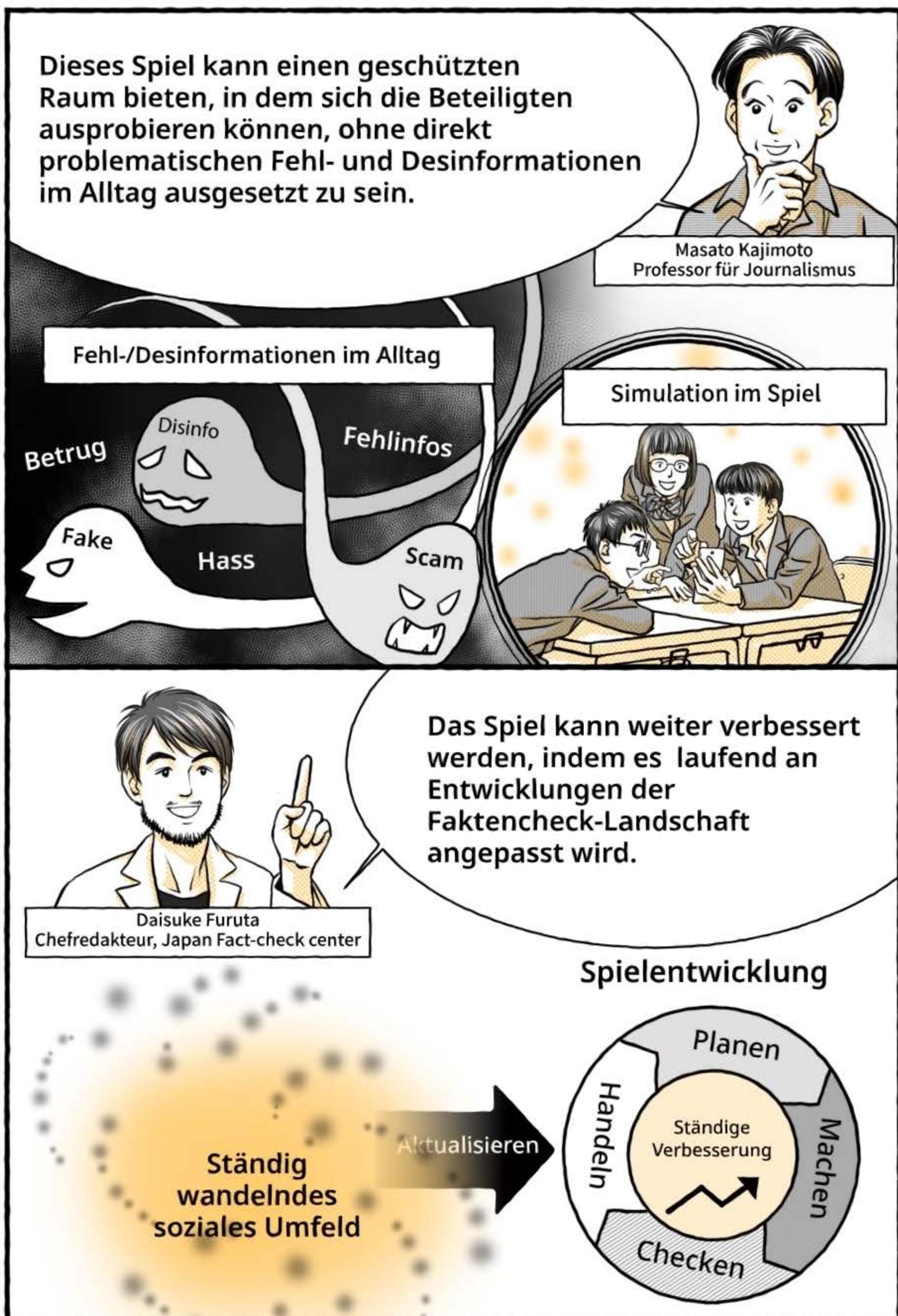
Ein Highschool-Lehrer



Erst hat das Spiel nur Spaß gemacht. Aber später ist mir aufgefallen, was ich alles gelernt hatte.

Die Teilnehmenden sollen so mehr Vertrauen in ihre Lösungskompetenz bekommen – und sich gleichzeitig das Gelernte länger merken können.

An der Entwicklung des Spiel waren Fachleute aus Journalismus und Faktencheck-Organisationen beteiligt.

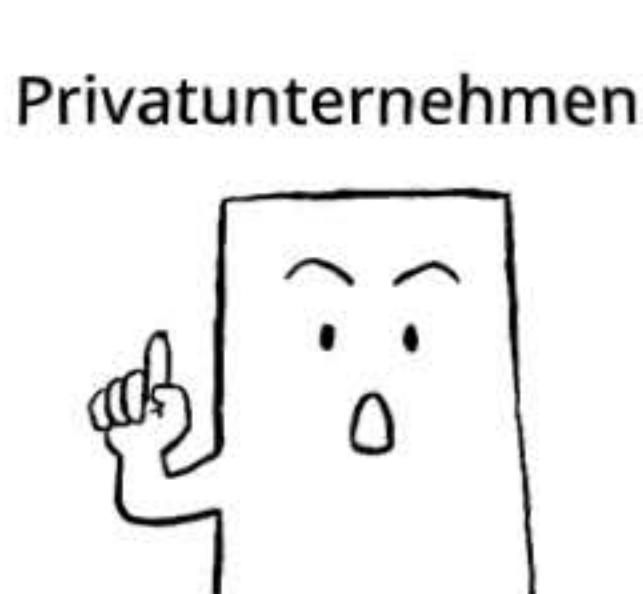


Ihre Empfehlungen tragen dazu bei, dass das Spiel kontinuierlich besser wird und an Glaubwürdigkeit und pädagogischem Nutzen gewinnt.

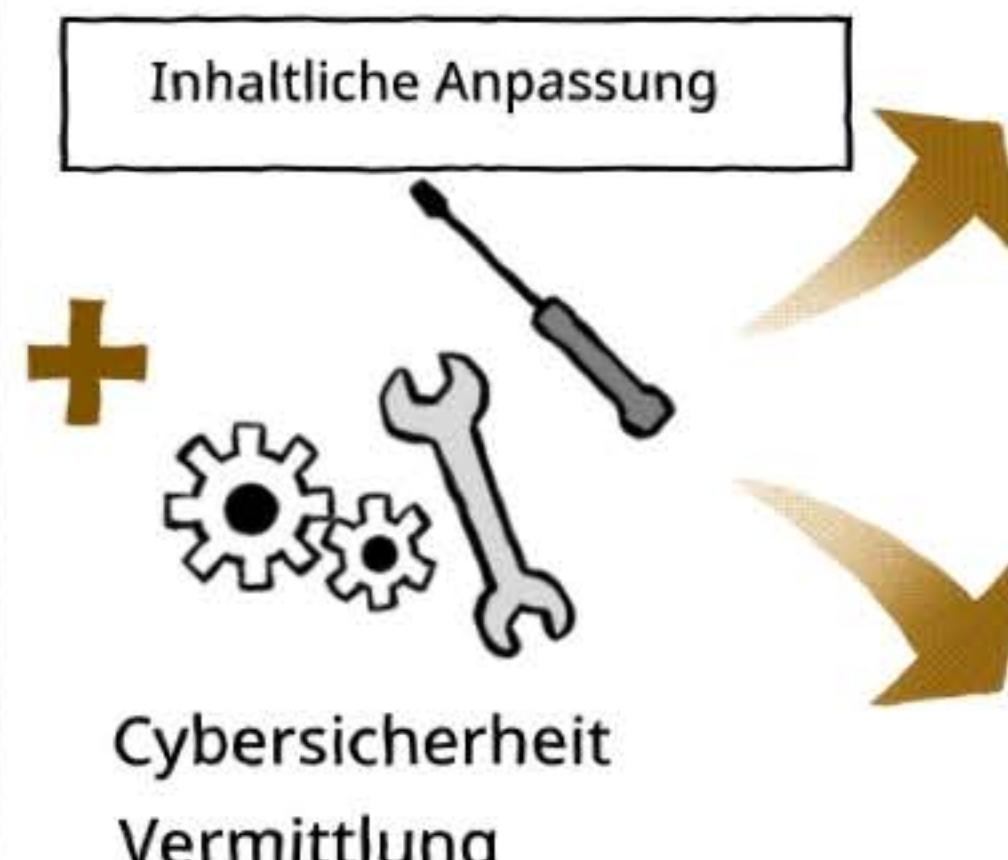
Auch wenn das Spiel effektiv zu sein scheint, hat das Team hinter „Rays Blog“ Probleme, seine Finanzierung zu sichern.



Ihrer Erfahrung nach haben Schulen begrenzte Mittel und die Förderung durch große Unternehmen wird von Jahr zu Jahr weniger.



Deshalb probieren sie Neues aus, um das Spiel mehr Menschen anbieten zu können.



Letztlich ist das Ziel, das Wissen für Faktenchecks zu fördern – wie kritisches Denken oder Quellenprüfung. Und das ganz unabhängig von Alter, Nationalität, Beruf oder sozialem Hintergrund.





**GOETHE  
INSTITUT**