HELLIWOOD

ALLES FAIKE?

Spielerisch die Welt der Algorithmen verstehen

🎮Was ist 'The Feed'?

THE FEED ist ein Mobile Game für Spieler:innen **ab 12 Jahren**, das die Funktionsweise von Algorithmen in sozialen Medien spielerisch vermittelt. Als Praktikant:in in einem Social-Media-Unternehmen entscheiden die Spieler:innen, welche Inhalte angezeigt werden – mit dem Ziel, die User der App möglichst lange online zu halten.
Dabei lernen sie:

- Wie Algorithmen Inhalte auswählen und verstärken
- Wie Online-Verhalten den eigenen Feed beeinflusst
- Welche Verantwortung mit Content-Kuration verbunden ist

📋 Einsatz in der pädagogischen Praxis

THE FEED eignet sich hervorragend für:

- **Workshops zu Medienkompetenz und Algorithmen**
- **Projektarbeit zu Social Media, Ethik und digitaler Selbstbestimmung**
- **Rollenspiele und Diskussionen** über Verantwortung im Netz
- **Reflexion über eigene Mediennutzung** und digitale Identität

Das Spiel bietet eine **niedrigschwellige, narrative Umgebung**, in der komplexe Themen wie Filterblasen, Datenökonomie und digitale Manipulation erfahrbar werden.

👩‍🏫 Didaktische Besonderheiten

- Das Spiel besteht aus vier Kapiteln und dauert insgesamt etwa **90–120 Minuten**, je nach Spieltempo und den eingeplanten Reflexionsphasen.
- Ein **zentrales Ereignis** verbindet alle Figuren. Die Spieler:innen decken nach und nach dessen Auswirkungen auf das Leben der Charaktere auf.
- Das Spiel eignet sich ideal dafür, um analytische Gespräche über Themen wie digitale **Meinungsbildung**, **emotionale Manipulation** und **Medienethik** zu führen.

🧠 Rolle von Fake News

- **Manipulation durch Content-Auswahl:** Die Spieler:innen entscheiden, welche Inhalte im Feed angezeigt werden – darunter auch polarisierende oder irreführende Beiträge. Sie erleben, wie solche Inhalte die Aufmerksamkeit steigern und Nutzer:innen länger online halten.
- **Datengetriebene Verstärkung:** Das Spiel zeigt, wie Fake News durch Algorithmen verstärkt werden, wenn sie hohe Interaktionsraten erzeugen – ein realistisches Szenario aus der Social-Media-Welt.
- **Narrative Einbettung:** In den Geschichten der Charaktere (z.B. Klimaaktivistin Elif) wird deutlich, wie Desinformation das öffentliche Bild und persönliche Entscheidungen beeinflussen kann.
- **Reflexionsebene:** Nach dem Spiel werden die Spieler:innen angeregt, über die Verbreitung von Falschinformationen, ihre eigene Rolle als Konsument:innen und mögliche Strategien zur Medienkritik nachzudenken.

🎯 Ziele

- Verständnis für **algorithmische Steuerung** von Inhalten
- Förderung von **kritischem Denken** und **digitaler Selbstbestimmung**
- Reflexion über **eigene Mediennutzung**
- Stärkung von **Demokratiekompetenz** im digitalen Raum

🔍 Neugierig geworden?

Hier geht’s zu den Arbeitsmaterialien der App: ***THE FEED***

CERTIFIED COMPANY eiC ISO 21001

Zertifiziert nach dem Managementstandard für Organisationen, die Bildungsprodukte und -dienstleistungen anbieten unter Berücksichtigung von technologiegestützten Lernprozessen. Empresa de Certificação Internacional sa | ISO 21001:2018 | 11-01-2022