



FÜR ALLE!

Frisch renoviert und für Alle: Die FakeHunter



- Bitte das Mikro stummgeschaltet lassen.
- Wenn die Bandbreite nicht ausreicht, gerne auch die Kamera ausschalten.
- Fragen können im Chat gestellt werden. Diese werden gesammelt und dann nach jedem Block beantwortet.



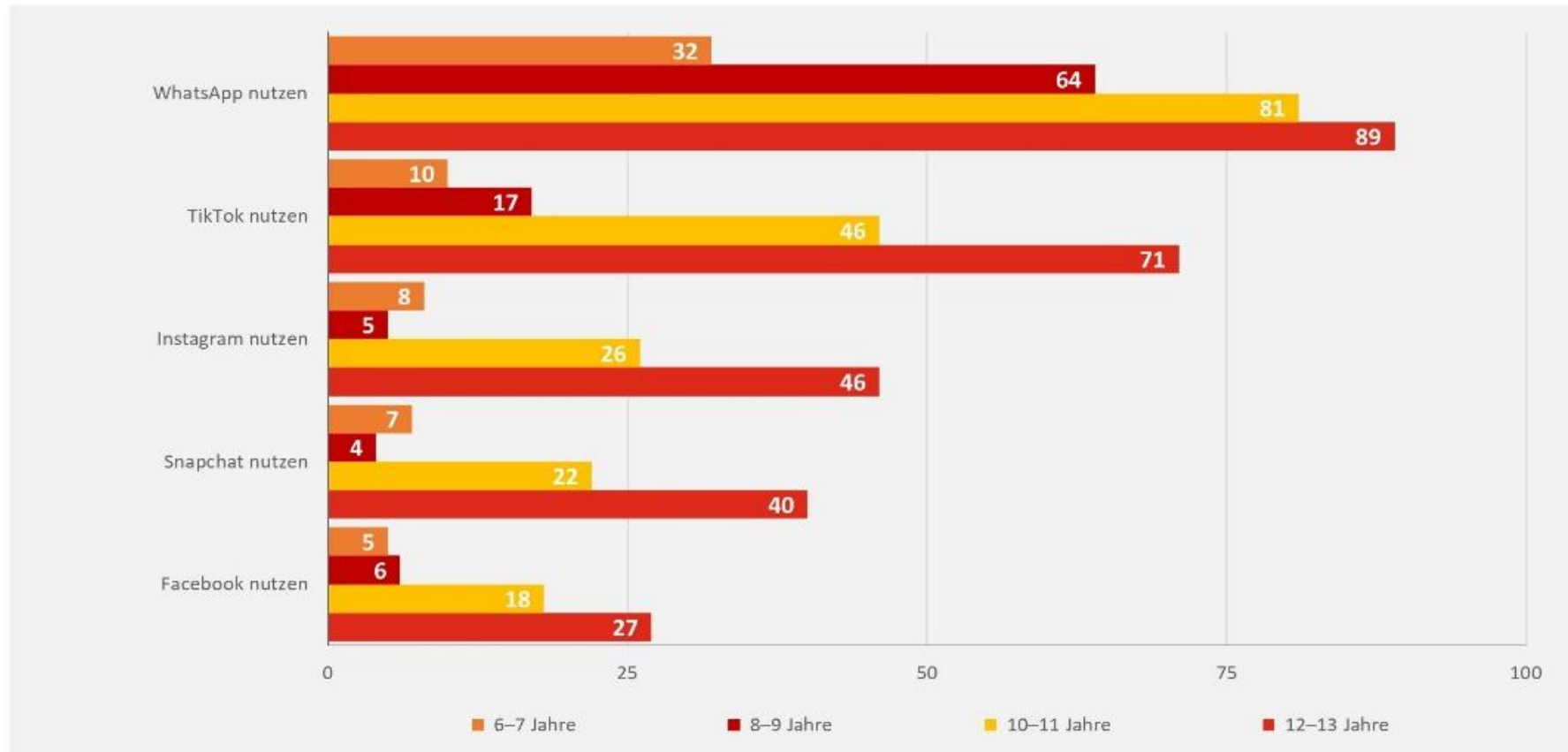
Hintergrundinformationen zu FakeNews, Social Media, Deep Fakes, KI Referent: Andreas Langer



Pädagogisch-didaktische Anbindung
Referentin: Kathrin Reckling-Freitag

Zielgruppe

Social-Media-Nutzung – nach Alter - mindestens einmal pro Woche -



Quelle: KIM 2024, Angaben in Prozent, Basis: Internetnutzer*innen, n=879

Bildungsstandards Deutschland

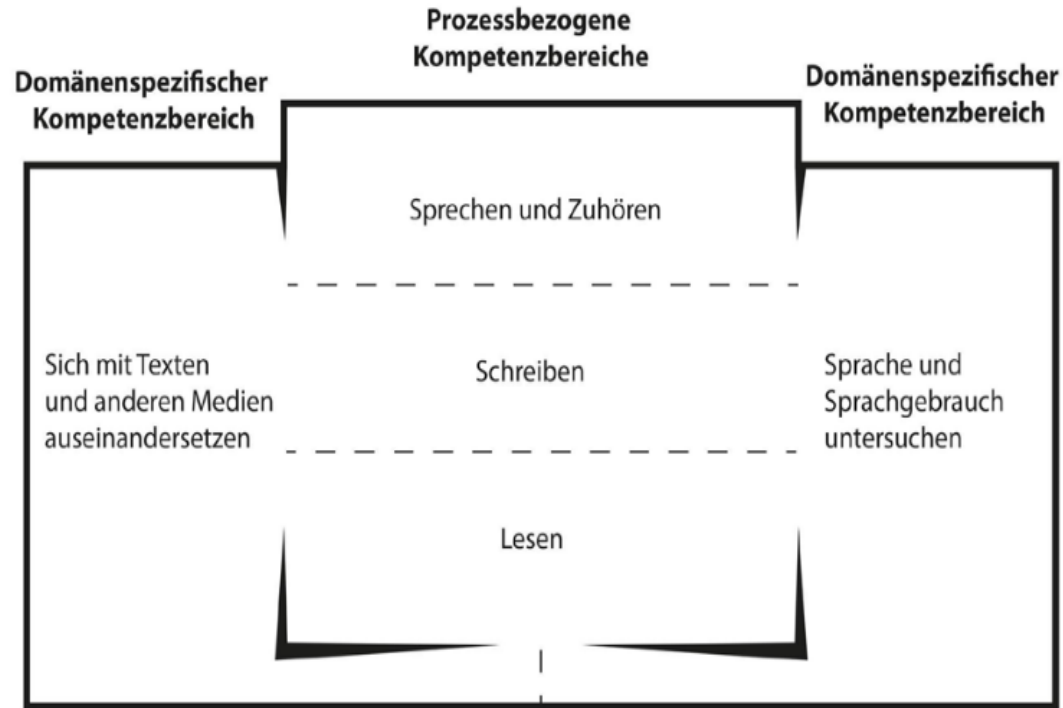


Abbildung 1: Kompetenzmodell

Die Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“⁴ formuliert zentrale Kompetenzen, die Schüler*innen bis zum Ende ihrer Schulzeit erwerben sollen. Besonders relevant für die FakeHunter sind dabei die Kompetenzbereiche:

- Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- Analysieren und Reflektieren
- Kommunizieren und Kooperieren
- Problemlösen und Handeln

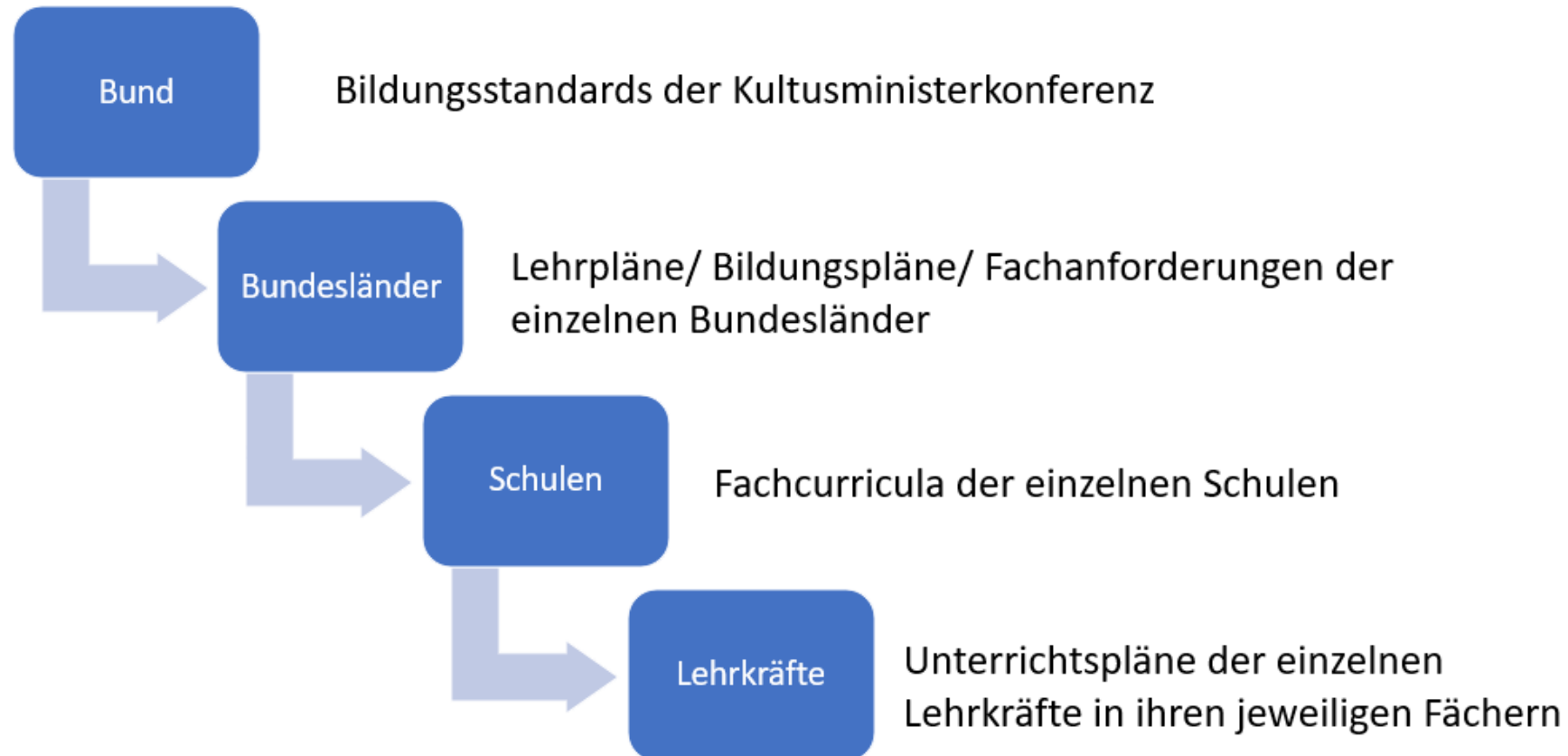
Diese Kompetenzen bilden die fachliche Grundlage des FakeHunter-Trainings. Die Jugendlichen lernen dort unter anderem:

- Quellen kritisch zu prüfen,
- manipulative Inhalte zu erkennen,
- Informationen mit Faktenchecks zu überprüfen und
- KI-generierte Inhalte als mögliche Quelle im Blick zu haben und kritisch einzuordnen.

► Siehe auch:

<https://www.kmk.org/themen/qualitaetssicherung-in-schulen/bildungsstandards.html>

Fachanforderungen/ Lehrpläne



Auf dem Deutschen Bildungsserver können Bibliotheken die Lehrpläne/ Bildungspläne für ihr jeweiliges Bundesland finden: <https://www.bildungsserver.de/schule/lehrplaene-400-de.html>

Medienkompetenzbereiche für Schüler*innen gemäß den Fachanforderungen SH

Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
Suchen und filtern	Interagieren	Entwickeln und produzieren	Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Technische Probleme lösen	Medien analysieren und bewerten
Auswerten und bewerten	Teilen	Weiterverarbeiten und integrieren	Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	Medien verstehen und reflektieren
Speichern und abrufen	Zusammenarbeiten	Rechtliche Vorgaben beachten	Gesundheit schützen	Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
	Umgangsregeln kennen und einhalten		Natur und Umwelt schützen	Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
	An Gesellschaft aktiv teilhaben			Algorithmen erkennen und formulieren	

Auf dem Deutschen Bildungsserver können Bibliotheken die Lehrpläne/ Bildungspläne für ihr jeweiliges Bundesland finden: <https://www.bildungsserver.de/schule/lehrplaene-400-de.html>



Impulse für die Durchführung von FakeHunter-Angeboten

Referentin: Kathrin Reckling-Freitag

FakeNews für die Durchführung

<https://www.diefakehunter.de/planspiel/newsportal.html>


FAKEHUNTER KRIMI-SPIEL Junior PLANSPIEL Mittelstufe AKTUELLES KONTAKT

NewsPortal

Für die Durchführung der FakeHunter nutzen viele Bibliotheken eigens erstellte FakeNews, an denen die Schüler*innen die 5 Prüfwerkzeuge testen können.



Eine erste Auswahl von eigens erstellten News ermöglicht einen schnellen und direkten Einstieg in die FakeHunter-Veranstaltungen.

Ausgewählte Beispiel-News

Durch Klick auf das Symbol + öffnen sich die einzelnen Artikel.

Aufreger der Woche: Epic Games schafft Free2Play-Modus bei "Fortnite Battle Royal" ab! +

Astronauten im Aufzug - Luft- und Raumfahrtzentrum startet Forschungsprojekt in Rottweil x



Veröffentlicht von Sonja Müller

Weithin sichtbar ist er – der ThyssenKrupp Testturm, der 2022 eröffnet wurde und der Stadt Rottweil Deutschlands höchste Aussichtsplattform bescherte. Auf 232 Metern stehend können Besucher den Blick auf Schwäbische Alb und Odenwald genießen. Die Firma TK Elevator testet in dem Turm unter anderem Aufzüge, die mit Magnetschwebetechnologie funktionieren. Ohne Seile – denn bei der Überwindung von 200 Stockwerken und mehr wären diese schlicht zu schwer. Sie könnten unter ihrer

Werkzeug 1: Quelle prüfen

Die Quelle:

- Ist der Name der Internetseite/ des Netzwerkes vertrauenswürdig?
- Ist es eine Quelle von einer offiziellen Institution oder von einer Privatperson? Wer steckt dahinter?
- Welche Ziele verfolgt die Internetseite/ das Netzwerk?
- Kannst Du ihr trauen?

Die Information:

- Ist angegeben, wo die Informationen herkommen?
- Wenn ja, woher stammen die Informationen ursprünglich?
- Und sind diese ursprünglichen Quellen wiederum vertrauenswürdig?

→ erweitert um KI-Quellenkritik

- Ist der Inhalt möglicherweise automatisiert erzeugt?
- Gibt es Hinweise auf KI-generierte Webseiten?
- Werden Quellen überhaupt angegeben?
- Sind Zitate überprüfbar?
- Tauchen identische Texte auf mehreren Seiten auf?



Werkzeug 2: Autor*in und Impressum prüfen

Autor*in:

- Ist eine Autor*in zu dem Artikel/ zu der Information angegeben? Wenn ja, wer?
- Gibt es diese Person wirklich? (Suchmaschine nutzen)
- Wo und was schreibt die Autor*in noch?

Impressum + Datenschutz:

- Enthält die Internetseite ein Impressum?
- Sind die Angaben im Impressum (z.B. die Adresse) glaubwürdig/ nachvollziehbar?
- Gibt es einen – in Europa - vorgeschriebenen Abschnitt über den Datenschutz?

→ erweitert um digitale Identitäten

- Existiert die Person wirklich?
- Wurde das Profilbild künstlich erzeugt?
- Ist der „Autor“/ die „Autorin“ möglicherweise ein Bot?
- Gibt es echte digitale Spuren der Person, d.h. findet sie auf weiteren Webseiten oder Postings von anderen Erwähnung?



Werkzeug 3: Zeitschiene + Datumsangaben prüfen

Zeitschiene:

- Sind die Zeit- und Datumsangaben im Artikel/ in der Information passend?
- Gibt es Zeitangaben, die widersprüchlich sind?
- Klingen Zeitangaben unwahrscheinlich? Wenn ja, genau und warum?

Datum:

- Gibt es ein Veröffentlichungsdatum?
- Ist der Artikel/ die Information vielleicht schon älter?
- Passt das Datum der Veröffentlichung zu den Zeitangaben im Artikel/ in der Information? Wenn nein, wo sind die Unstimmigkeiten?

→ erweitert um virale Dynamiken

- Warum verbreitet sich dieser Beitrag so schnell?
- Welche Rolle spielen Algorithmen bei der Erstellung und Verbreitung?
- Welche Emotionen werden gezielt angesprochen?
- Wird künstliche Empörung erzeugt und wenn ja, wodurch?



Werkzeug 4: Bilder prüfen

Das Bild:

- Kann das Bild wirklich so stimmen?
- Ist die Situation vorstellbar?
- Ist eine Quelle zum oder im Bild angegeben?
- Ist vielleicht ein Schriftzug (Wasserzeichen) im Bild? Wenn ja, was steht dort?

Prüfwerkzeuge:

z.B. www.tineye.com

- Wann und wo taucht das Bild zum ersten Mal im Internet auf?
- Gibt es Unterschiede zwischen den Funden im Internet und dem Bild aus dem Artikel/ der Information?
- Gibt es Anhaltspunkte auf ein KI-generiertes Bild (z.B. seltsam aussehende Hände/ Ohren/ Körper, unpassende Hintergründe)?

→ erweitert um Deepfake-Analyse

- Können KI-generierte Bildartefakte erkannt werden?
- Wie passen Bildhintergründe? Könnten diese von KI generiert worden sein oder wurde eine Handlung in einen anderen Bildhintergrund projiziert?
- Gibt es unnatürliche Hände, Ohren, Augen, Schatten oder nicht lesbare Schriftzeichen?
- Kann es sich um ein Deepfake-Video handeln? Und woran kann man das festmachen?
- Sind die Stimmen synthetisch hergestellt? Woran kann man das erkennen?



Werkzeug 5: Meinung, Satire, Scherz

Eigene Meinung:

- Ist der Artikel/ die Information als Meinung oder Kommentar gekennzeichnet?
- Nimmt die Autor*in Bezug auf andere Artikel/ Informationen und verlinkt bzw. zitiert diese?
- Kommentiert oder bewertet der/die Autor*in Informationen aus anderen Quellen, ohne Belege für Aussagen zu liefern?
- Woran lässt sich erkennen, dass es sich um eine Meinung handelt und nicht um eine sachliche Information?

Satire und Scherz:

- Blicke auf andere Artikel der Internetseite/ der Autor*in/ in dem Umfeld: Gibt es ähnliche Artikel/ Informationen, die unglaublich klingen? Wenn ja, welche?
- Sind die Überschriften reißerisch oder böseartig? Sollen die Überschriften hauptsächlich dazu motivieren, sie anzuklicken?
- Klingt der Inhalt des Artikels/ der Information zu unwahrscheinlich? Wenn ja, was genau?

→ erweitert um KI-Halluzinationen

- KI kann überzeugend falsche Informationen kreieren.
- Fehler entstehen nicht immer absichtlich.
- KI „erfindet“ manchmal Quellen oder Fakten.
- Technische oder grafische Glaubwürdigkeit bedeutet nicht Wahrhaftigkeit.



FakeHunter Junior (Andreas Langer)

- Krimigeschichte
- Webbasiert
- Linear aufgebaut
- Frei zugänglich



<https://www.diefakehunter-junior.de/>

FakeHunter Klassik

- Planspiel
- Vorbereitete News
- Prüfwerkzeuge
- Recherche
- Urkunde



FakeHunter Detektiv-Stil



FakeHunter KI-Variante

- Lernen durch Kreativität und Selber-Machen
- Schwerpunkt Informationskritik
- Raum für Diskussionen und Reflexion
- Beitrag zur Demokratiebildung



FakeMaster

- Ältere Schüler*innen machen sich fit
- Eigene Materialien werden erarbeitet
- FakeMaster werden Multiplikator*innen für jüngere Schüler*innen
- gemeinsam entwickeln Schüler*innen Medien- und Informationskritik





Materialien + Lizenzen

Referentin: Kathrin Reckling-Freitag

Zauberwort: Creative Commons - CC BY NC

Mögliche Bausteine einer CC-Lizenz:



Die Basis ist “CC by”: Der Autor muss immer genannt und auf die CC-Lizenz hingewiesen werden. (Wurde hier verwendet.)



Der Baustein “NC” steht für “non commercial” – das Werk darf nicht kommerziell genutzt werden – das gilt auch für das neu entstandene Werk, dass diese CC-Ressource enthält. (Wurde hier verwendet.)



Der Baustein “ND” steht für “non derivatives” – das Werk darf nicht verändert werden. (Wurde hier NICHT verwendet.)



Der Baustein “SA” steht für “share alike” – das Werk darf unter der gleichen Lizenz verwendet werden. Das neu entstandene Werk muss also mindestens die gleiche Lizenz haben, wie die benutzte CC-Ressource. (Wurde hier NICHT verwendet.)

Weitere Informationen finden Sie unter <http://de.creativecommons.org/was-ist-cc/> oder unter [http://de.wikipedia.org/wiki/Creative Commons](http://de.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons) .

Download der Materialien ab 1. Juli 2026!!!

<https://www.bibliotheken-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>

Übersicht über die Downloads

- 1_FakeHunter - Journalismus Planspiel (Klassik)
 - ✓ Arbeitsblatt Erfahrungen
 - ✓ Arbeitsblatt Ergebnisse Recherche-Phase
 - ✓ Arbeitsblatt neuer Umgang mit Fake News
 - ✓ FakeHunter-Geschichte
 - ✓ Fake-Prüfwerkzeuge mit KI-Erweiterung
- 2_FakeHunter – Junior
 - ✓ Logos
 - ✓ Geschichte in 2 Teilen
 - ✓ Radiointerview
 - ✓ Zeitungsartikel
 - ✓ Ergebnis-Fragebogen
 - ✓ Prüfwerkzeuge + Erläuterungen
 - ✓ 3_FakeHunter Junior – Bilderbuchkino (Stand-Bilder zum Erklärfilm)
 - ✓ Video-Transkript
- 4_FakeHunter Junior im „Detektiv-Stil“ (Neumünster)
 - ✓ Planungsraster + Erläuterung
 - ✓ Ergebnis-Tabelle
 - ✓ Fall-Akte (pdf)
 - ✓ Zeitungsartikel (pdf)
- FakeHunter Bilder und Logos
- Beispiel-News (pdf)

Neuer Name, neues Logo: Bibliotheken SH

Start Aktuelles **Projekte & Bestände** Leistungen Institutionen

Ein Planspiel zum Umgang mit FakeNews

Die FakeHunter



Downloads für Bibliotheken

Materialien zum Download für die FakeHunter Junior (4. und 5. Klasse) und die FakeHunter Mittelstufe.

7 Downloads insgesamt
7x öffentlich

FakeHunter Junior: Infoflyer (pdf)	Herunterladen
FakeHunter Junior: Materialien (zip)	Herunterladen
FakeHunter Junior: Audio-Material (zip)	Herunterladen



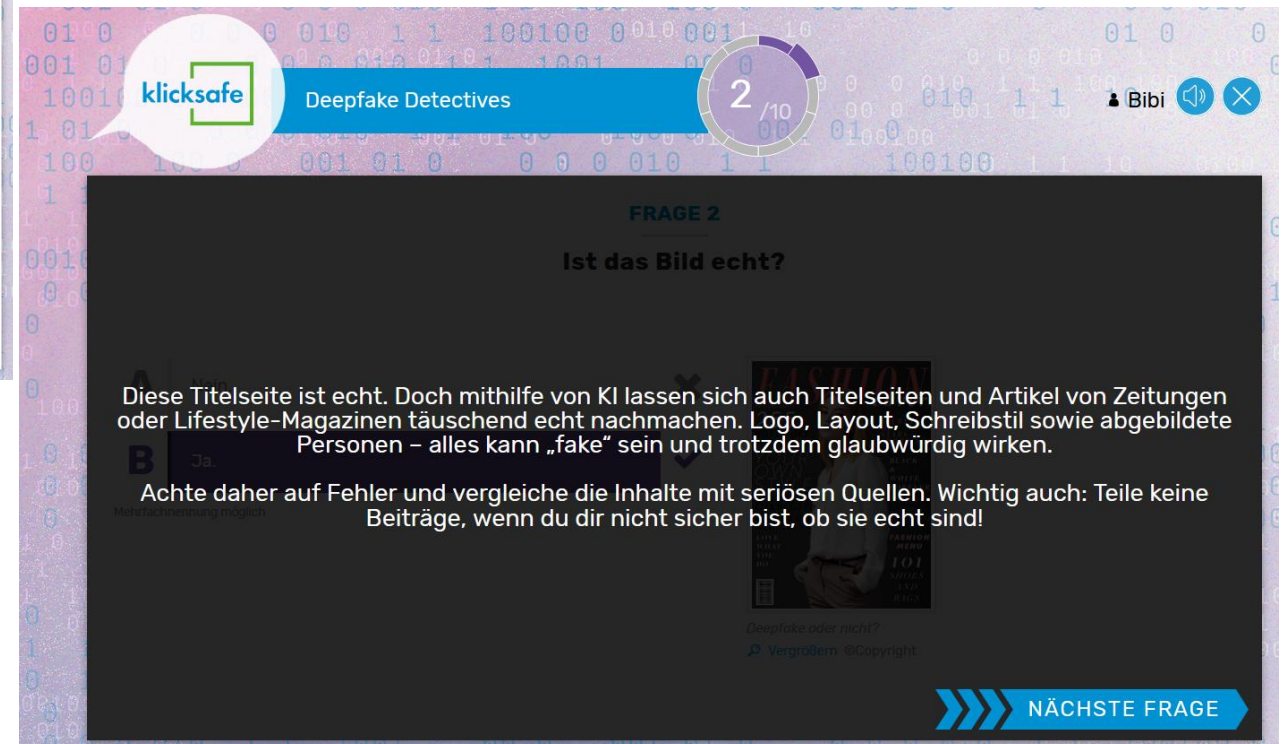
Bibliotheken SH

Weitere Angebote + Links zum Thema
Referentin: Birthe Ruschmeyer

Quiz „Deepfake Detectives“ / klicksafe

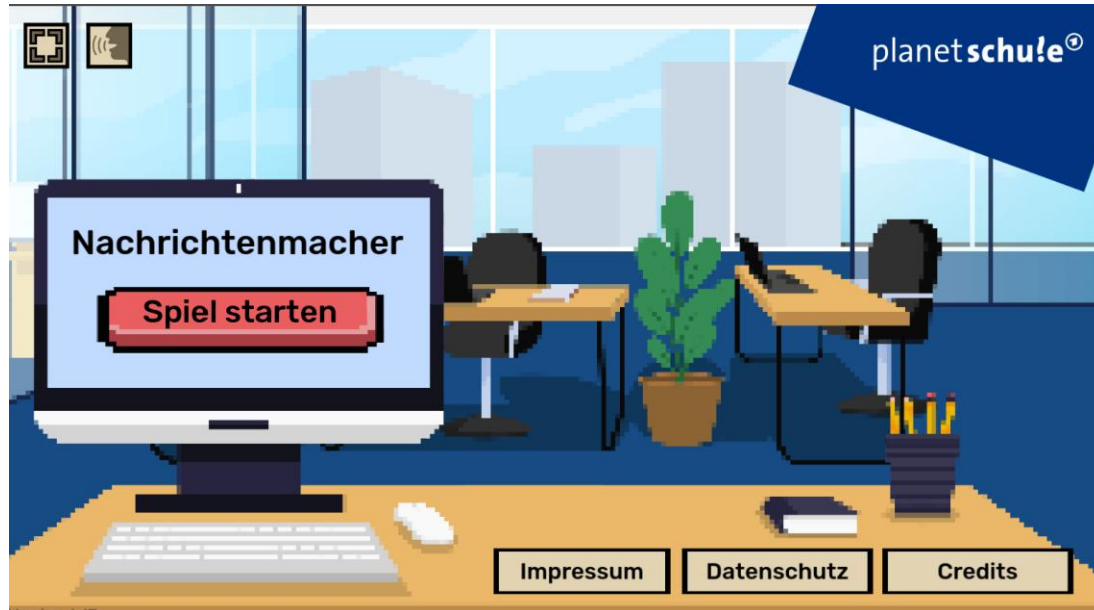
<https://www.klicksafe.de/materialien/quiz-deepfake-detectives>

- für Schüler*innen ab 14 Jahren
- Teil der klicksafe-Arbeitshilfe „Deep Fake. Deep Impact“
- <https://www.klicksafe.de/materialien/deep-fake-deep-impact>

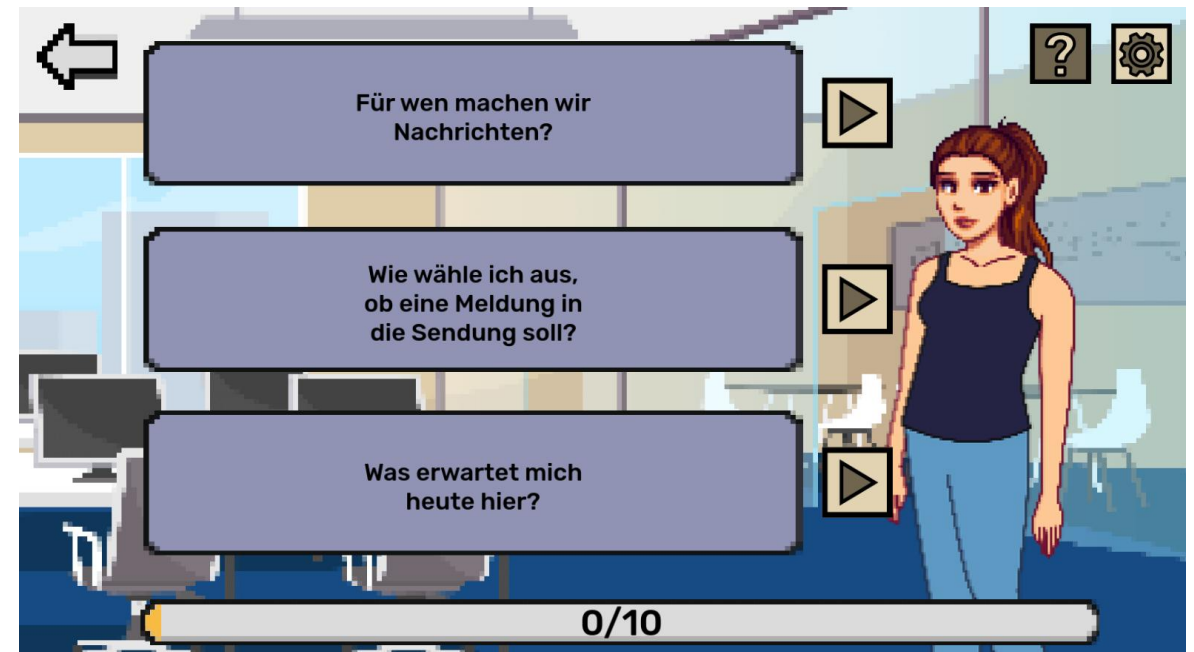


Lernspiel „Nachrichtemacher“ / Planet Schule

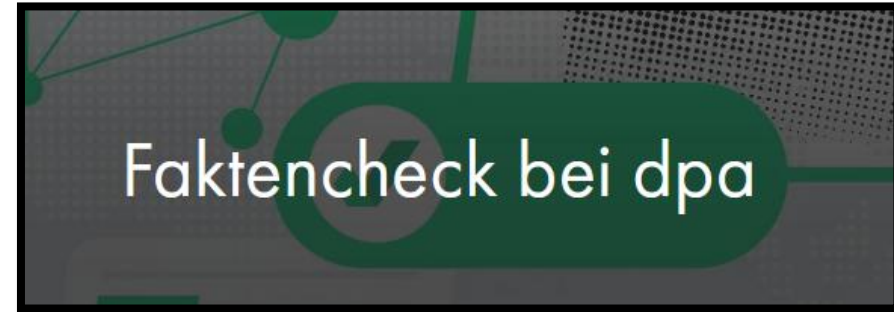
<https://www.planet-schule.de/thema/nachrichtemacher-lernspiel-100.html>



- für Schüler*innen von der 8. bis zur 13. Klasse (2 Niveaustufen: Sek I + Sek II)



Faktencheck



Recherchertools



so geht MEDIEN | Lexikon
Fake News | Tobias Krell

Was sind "Fake News"? Das erklärt "Checker Tobi"
Tobias Krell. [mehr]

<https://www.br.de/sogehhtmedien/metanavi/lexikon/index.html>

z.B. für Ältere (ab 12 Jahren)



Desinformation

Desinformationen sind falsche oder irreführende Informationen, die absichtlich verbreitet werden, um Menschen zu täuschen oder zu beeinflussen.

Das bedeutet, dass bewusst Dinge erfunden oder aus dem Zusammenhang gerissen werden, um einen bestimmten Eindruck zu erwecken. Manchmal werden auch wichtige Informationen weggelassen, damit die Botschaft anders wirkt, als sie eigentlich ist. Es kann auch versucht werden, die tatsächliche Reichweite eines Beitrags künstlich zu erhöhen, damit mehr Menschen ihn sehen und beeinflusst werden.

Das Ziel von Desinformation ist oft, Streit und Konflikte zu verschärfen, das Vertrauen in Regierungen oder andere wichtige Institutionen zu schwächen oder Wut und Emotionen bei den Menschen zu wecken.

Quelle: Die Bundesregierung

Fake News

Fake News sind gefälschte Nachrichten, die aussehen wie echte Nachrichten. Sie benutzen oft auffällige Überschriften, gefälschte Bilder und falsche Aussagen, um Lügen und Propaganda zu verbreiten. In der Wissenschaft wird der Begriff ungern verwendet, weil er zu oft und in falschen Zusammenhängen benutzt wird.

Quelle: bpb

<https://fakefrei.jff.de/infos-tipps/>

Kurze Übersichten

#StopFakeNews - Fake News erkennen

Fake or Fact? In Sozialen Medien kursieren immer mehr Falschmeldungen über das Coronavirus. Hier finden Sie Tipps, wie man Fake News erkennt und wie sich diese bekämpfen lassen.

Gib Fake News keine Chance!



Hinterfrag die Nachricht!

- > Von wem kommt die Info?
- > Welche Absicht steckt dahinter?
- > Achtung vor allem bei reißerischen Botschaften.



Überprüf die Quelle!

- > Steht die Info auch in der Originalquelle?
- > Gibt es ein Impressum?
- > Bestätigen andere seriöse Quellen die Fakten?



Check das Bild!

- > Wo, wann und von wem wurde es aufgenommen?
- > Wer schickt das Bild rum?
- > Findet man es online nur in diesem Kontext?



Leite nicht alles weiter!

- > Könnte die Nachricht anderen schaden?
- > Melde Falschmeldungen bei Faktenchecker-Websites.
- > Sprich mit Bekannten, wenn sie Fake News teilen.

#StopFakeNews



Fake News zu erkennen, ist nicht immer einfach. (bpb) Lizenz: [cc by-nc-nd/3.0/de/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/de/)

<https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/stopfakenews/>

Hintergrundlektüre



Was Desinformation genau ist

Eine große Herausforderung für Demokratien ist Desinformation – also irreführende oder falsche Informationen, die mit der Absicht verbreitet werden, Menschen zu täuschen oder zu beeinflussen.

Desinformation betrifft nicht nur einzelne Personen, sondern hat weitreichende Folgen für unsere demokratische Gesellschaft. Sie untergräbt das Fundament unserer Demokratie, indem sie die öffentliche Meinungsbildung manipuliert, Debatten auf gemeinsamer Faktenbasis stört, das Vertrauen in Medien, demokratische Institutionen und Prozesse (z. B. Wahlen) schwächt und gesellschaftliche Spaltung verstärkt.



Was ist Desinformation?



Quelle: © NCCN, Brüssel, Belgien (Text von Autor:innen dieser Handreichung sprachlich leicht angepasst)

8



Erklärvideos

Hier findest du drei kurze Erklärvideos, die sich dem Thema Desinformation widmen. Die Videos bieten Antworten auf die Fragen, was Desinformation überhaupt ist, wie sie sich verbreitet, welche Folgen sie haben kann und was du dagegen unternehmen kannst. Sie sind im Projekt „Jssol – Jugendliche gegen Desinformation“ des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis entstanden und können direkt in Angeboten zum Thema Desinformation mit einer jungen Zielgruppe eingesetzt werden.
→ www.rise-jugendkultur.de

Vor allem die gezielte Überflutung des Informationsraums mit falschen, bewusst irreführenden Informationen schürt ein Klima der Verunsicherung. Orientierung und Verständigung werden schwierig, wenn Menschen nicht mehr wissen, welchen Informationen sie noch glauben können. Gleichzeitig sind demokratische Debatten nicht mehr möglich, wenn die gemeinsame Faktenbasis fehlt. Viele Desinformationen zielen darauf ab, Ängste, Vorurteile oder Feindbilder gegenüber bestimmten gesellschaftlichen Gruppen zu verstärken. Das kann zu Hass, Gewalt und Diskriminierung führen.

Langfristig gefährdet Desinformation somit den gesellschaftlichen Zusammenhalt und die Demokratie insgesamt.

Aus der Demokratieperspektive betrachtet untergräbt Desinformation mit ihrem Zersetzen des Konzepts Wahrheit eine wichtige Stütze der Demokratie. Sie ist ein Angriff auf das Wesen der Demokratie insgesamt. Deswegen ist es von zentraler Bedeutung, die Eindämmung von Desinformation auch aus einer demokratischen Perspektive zu betrachten. (...) Dennoch ist eine resiliente Gesellschaft, eine starke Demokratie ein wichtiger Schutzfaktor vor dem Erfolg von Desinformation.*

Dieses Zitat findest du in der Veröffentlichung „Informationsmanipulation als komplexe Herausforderung“ von CeMAS. Hier wird Desinformation aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und ein integratives Modell zum Umgang mit Desinformation vorgestellt, um das Problem in seiner Komplexität zu erfassen und einzudämmen.
→ cemas.io

* 1. Aus: „Verunsicherte Öffentlichkeit“ der Bertelsmann Stiftung. Siehe Link im Anhang.

9

<https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/publikationen/publikation/did/demokratie-braucht-medienbildung>

<https://www.klicksafe.de/materialien/demokratie-braucht-medienbildung-bibliotheken-als-lern-orte-fuer-den-umgang-mit-desinformation>



Bibliotheken SH



Fragen + Diskussionen

Vielen Dank!



Kathrin Reckling-Freitag

reckling-freitag@bibliotheken-sh.de
04331 125-564

www.bibliotheken-sh.de

www.diefakehunter.de