

# FakeHunter

Arbeitshilfe für Öffentliche Bibliotheken



**Tipps + Materialien**  
für die Durchführung  
von FakeHunter-Angeboten

# Inhalt

|                                                                                         |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Inhalt.....                                                                             | 2  |
| 1. Einführung .....                                                                     | 4  |
| 1.1 Eine Idee beim Pizzaessen – Wie es zu den FakeHuntern kam.....                      | 4  |
| 1.2 Überarbeitung nach fast 10 Jahren FakeHunter .....                                  | 6  |
| 1.3 Lizenzen und Nutzung der Materialien.....                                           | 7  |
| Materialien.....                                                                        | 7  |
| CC-Lizenzen oder Creative Commons.....                                                  | 8  |
| Nutzung der Materialien, Bilder und Logos .....                                         | 8  |
| 2. Hintergrundinformationen.....                                                        | 9  |
| 2.1 Fake News .....                                                                     | 9  |
| 2.2 Social Media .....                                                                  | 10 |
| 2.3 Deep Fakes.....                                                                     | 10 |
| 2.4 Künstliche Intelligenz (KI).....                                                    | 11 |
| 3. pädagogisch-didaktische Einbindung der FakeHunter .....                              | 12 |
| 3.1 Medienkompetenz als Pflichtaufgabe aller Schulen.....                               | 12 |
| 3.2 Bildungsstandards.....                                                              | 13 |
| 3.3. Fachanforderungen Schleswig-Holstein.....                                          | 17 |
| 3.5 Zielgruppenanalyse.....                                                             | 21 |
| 3.5.1 Zielgruppenanalyse: Klassen 1–4 (auf Basis der KIM-Studie 2024, 6-13 Jährige).... | 22 |
| 3.5.2 Zielgruppenanalyse: Klassen 5–8 (auf Basis der JIM-Studie 2025, 12-19 Jährige)... | 24 |
| 3.6 Differenzierungsmöglichkeiten.....                                                  | 28 |
| 3.7 FakeHunter treffen auf Künstliche Intelligenz (KI).....                             | 29 |
| 4. Bausteine.....                                                                       | 31 |
| 4.1 Geschichte für das Planspiel .....                                                  | 31 |
| 4.2 Fake-Prüfwerkzeuge .....                                                            | 32 |
| 4.3 Fake News selber schreiben .....                                                    | 35 |
| 5. Impulse für die Durchführung.....                                                    | 38 |
| 5.1 FakeHunter Junior .....                                                             | 38 |
| 5.1.1 FakeHunter Junior Bilderbuchkino (Kinder- u. Jugendanwaltschaft Steiermark) ..... | 41 |
| 5.1.2 Junior-Variante im „Detektiv-Stil“ (Stadtbücherei Neumünster) .....               | 42 |

|                                                                        |    |
|------------------------------------------------------------------------|----|
| 5.2 FakeHunter - Journalismus Planspiel (Klassik) .....                | 42 |
| 5.2.1 FakeHunter-Workshop am Vormittag bzw. Halbtägiger Workshop ..... | 46 |
| 5.3 FakeHunter - KI-Variante.....                                      | 47 |
| 5.4 FakeMaster (Idee: Stadtbücherei Landshut).....                     | 52 |
| 6. Materialien .....                                                   | 57 |
| Übersicht über die Downloads .....                                     | 57 |
| 7. weitere Angebote zum Thema Fake News.....                           | 58 |
| Interaktive (Unterrichts-)Materialien.....                             | 58 |
| Planet Schule .....                                                    | 60 |
| Filme .....                                                            | 62 |
| Datenbanken, die Fakten überprüfen (Auswahl) .....                     | 63 |
| Kurze Übersichten.....                                                 | 64 |
| Zum Nachschlagen.....                                                  | 65 |
| Hintergrundinformationen.....                                          | 66 |
| Impressum.....                                                         | 67 |

Zur Erstellung dieser Arbeitshilfe wurde vereinzelt KI (ChatGPT 5.5, Perplexitiy) verwendet, z.B. für das Durchsuchen großer Dokumente, für Zusammenfassungen und Kürzungen von Texten oder für Recherchen und das Erstellen von Bildmaterial.

# 1. Einführung

## 1.1 Eine Idee beim Pizzaessen – Wie es zu den FakeHuntern kam

Was passiert, wenn sich ein Medienpädagoge und eine Bibliothekarin beim Pizzaessen Gedanken zum Thema Fake News machen?

Bereits 2015 begann diese kreative und fruchtbare Kooperation zwischen der (damals noch) Büchereizentrale Schleswig-Holstein (BZSH) (heute Bibliotheken SH) und der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. (AKJS). Kathrin Reckling-Freitag, Stabsstelle Bibliothekspädagogik bei Bibliotheken SH, und Andreas Langer, zu dem Zeitpunkt Medienpädagoge der AKJS (heute Stabsstelle Medienpädagogik Bibliotheken SH), entwickelten gemeinsam die grundlegende Idee für ein Planspiel, bei dem die Schüler\*innen fit gemacht werden sollten im Umgang mit Fake News. Angeregt durch die Flut von Fake News in den Medien war die Motivation, zu diesem Thema Bibliotheken und Schulen zusammenzubringen, sehr groß.

Es wurden Fördermittel beim Land Schleswig-Holstein beantragt und eine multiprofessionelle Arbeitsgruppe gemeinsam mit Bibliothekarinnen aus Schleswig-Holsteinischen Bibliotheken und weiteren Partnern gegründet. Gerade die Verbindung vielfältiger Fähigkeiten und Talente macht einen Teil des Erfolges der FakeHunter aus. Bereits in der Entwicklungsphase wurde durch zahlreiche Tests und Evaluationsverfahren sichergestellt, dass das Planspiel auch vor Ort in den Bibliotheken mit den Schüler\*innen funktionieren würde.

Mit einer offiziellen Auftaktveranstaltung wurde das Planspiel am 29.11.2018 in der Stadtbücherei Neumünster für die Bibliotheken freigegeben. 2019 konnten dann die ersten FakeHunter-Bibliotheken ausgebildet werden und mit den erstellten Materialien das FakeHunter-Planspiel für Schüler\*innen vor Ort durchführen. Die Resonanz der Presse und des Fernsehens (NDR) waren sehr groß, so dass mehrere Beiträge für das Schleswig-Holstein-Magazin und für die Sendung DAS! gedreht und gesendet werden konnten. Auch Live-Interviews brachten das Thema „Umgang mit Fake News“ im Schleswig-Holstein-Magazin und im Radio auf den Plan und machten deutlich, dass Bibliotheken als Bildungspartnerinnen hier einen wesentlichen Beitrag zur Förderung der Informationskompetenz beitragen können.

Es wurde aber auch bald deutlich, dass der Wunsch sowohl von den Lehrkräften als auch von den Bibliotheken groß war, die FakeHunter auch für jüngere Schüler\*innen einsetzen zu können. Daher wurde 2019/ 2020 eine Junior-Version entwickelt, die speziell auf die Erfahrungswelt von Grundschüler\*innen zugeschnitten wurde.

Ausgezeichnet

2019

1. Platz des Medienkompetenzpreises des Landes Schleswig-Holstein in der Kategorie „Außerunterrichtliche Projekte“

2019

2. Preis des Best-Practice-Wettbewerbs der gemeinsamen Kommission Informationskompetenz von VDB und dbv

2021

Preis „Zukunftsgestalter für Bibliotheken“, gestiftet von De Gruyter und verliehen in Kooperation mit der Zeitschrift BIBLIOTHEK – Forschung und Praxis (BFP) und dem Netzwerk Zukunftswerkstatt Kultur- und Wissensvermittlung

Beide Versionen konnten mit Hilfe der Bibliotheksfachstellen in Deutschland und im DACH-Raum aus Schleswig-Holstein heraus in andere Bundesländer und in das deutschsprachige Ausland ausgeweitet werden. Es wurden gemeinsam Konzepte entwickelt, die es auch Bibliotheken außerhalb von Schleswig-Holstein ermöglichten, sich zu FakeHunter-Bibliotheken ausbilden zu lassen.

Über die Goethe-Institute verbreitete sich die Idee dann in weiter entfernte Teile der Welt und wurde in angepassten eigenen Adaptionen in Seoul (Südkorea) und Kairo (Ägypten) eingesetzt oder direkt in der ursprünglichen Version mit deutschen Schulen im Ausland durchgeführt (z.B. Shanghai, Riga, Sarajevo).



## 1.2 Überarbeitung nach fast 10 Jahren FakeHunter

Seit den ersten Ideen für die Entwicklung der FakeHunter hat sich vieles verändert. Die Digitalisierung unserer Gesellschaft und die neuen Herausforderungen durch den Umgang mit Informationen aus dem Internet und durch die Entwicklung von Künstlicher Intelligenz (KI) stellen uns immer wieder vor neue Aufgaben. Die Entwicklungen sind rasant und oftmals schon nach ein paar Monaten in Teilen überholt.



Trotzdem ist es notwendig, sich über die wichtigsten zugrunde liegenden Kompetenzen Gedanken zu machen, die es uns gestatten, Informationen zu bewerten und zu prüfen. Diese Kompetenzen sind unabhängig davon, über welches Medium die Informationen transportiert worden sind. Die wichtigste Prüfung und Bewertung findet durch uns und in unseren Köpfen statt! Daher hat sich die Aufgabe der Bibliotheken,

Schüler\*innen auf der Grundlage des sinnentnehmenden Lesens im Umgang mit Informationen mit medienkritischen Blicken auszustatten, nicht verändert. Die Grundidee der FakeHunter ist daher so aktuell wie zuvor.

Erneuerungen und Verbesserungen sind jetzt notwendig, um die FakeHunter auch für die kommenden Jahre gut aufzustellen und eine größere Flexibilität in der Durchführung deutlich zu machen.

### Format

Inzwischen haben sich viele Bibliotheken intensiv mit dem Planspiel und den daraus entstehenden weiteren Möglichkeiten auseinandergesetzt. Die große Community der FakeHunter-Bibliotheken ist kreativ und flexibel – die Lizenz als offene Bildungsressource (CC BY NC) ermöglicht und fördert die Weiterentwicklung der FakeHunter. Auf diese Weise sind neue Varianten und Anpassungen entstanden, die die FakeHunter an die jeweiligen Bedürfnisse der Bibliotheken und der Schüler\*innen vor Ort anpassen. Ein paar davon haben auch hier in dieser neuen Arbeitshilfe Eingang gefunden.

### Zugänglichkeit

Bisher wurden Bibliotheken gezielt geschult und in die Nutzung der FakeHunter eingewiesen. Grundlage war ein zugangsbeschränktes Newsportal, für das die Bibliotheken extra freigeschaltet werden mussten. Die Verwaltung war aufwändig und eine barrierefreie Öffnung für alle Bibliotheken längst fällig.

Daher wird im Sommer 2026 das Portal abgeschaltet und die verbleibenden News auf die

FakeHunter-Homepage übertragen. Die neue Praxisarbeitshilfe soll es allen Bibliotheken ermöglichen, sich selbst in die Thematik einzuarbeiten und dann selbstständig auf die Durchführung der FakeHunter vorzubereiten.

### Aktualisierung

Seit der ersten Entwicklung der FakeHunter hat sich sehr viel verändert. Durch Künstliche Intelligenz (KI) haben sich die Möglichkeiten, falsche Nachrichten, Lügen und bewusste Manipulationen zu erstellen und zu verbreiten exponentiell entwickelt. Durch einfache Mittel sind diese kaum noch von „wahren“ Nachrichten und Meldungen zu unterscheiden. Eine Weiterentwicklung und das Aufgreifen der Möglichkeiten im Zeitalter von KI sind deshalb absolut notwendig, um die FakeHunter in der modernen Welt mit den vielfältigen Herausforderungen des digitalen Lebensumfeldes ankommen zu lassen.

## 1.3 Lizenzen und Nutzung der Materialien

### Materialien

Diese Arbeitshilfe stellt die Informationen, Materialien und Durchführungsvorschläge für die FakeHunter-Angebote wie in einem Buffett zusammen.

Das Thema „Fake News“ gehört in den Bereich Medienkompetenz und findet sich an vielen Stellen in den **Bildungsstandards** des Bundes und den **Bildungsplänen** der einzelnen Bundesländer wieder. Auch im Ausland nehmen die Bildungspläne in der Regel Bezug auf den Umgang mit Wahr und Falsch im Internet, auf die Überprüfung von Informationen und die Nutzung gesicherter, relevanter Quellen.

Auch wenn das **bibliothekspädagogische Spiralcurriculum** das Thema „Fake News“ in bestimmten Altersgruppen verstärkt in den Vordergrund stellt, so stellt es mittlerweile für Bibliotheken doch ein Thema dar, das von den Schulen in allen Klassenstufen nachgefragt wird. Hier ist es dann ein wichtiger Schritt, die **Lerninhalte** und **Lernziele** auf die jeweilige Zielgruppe zuzuschneiden und die Durchführung anzupassen. Das erfordert eine genaue **Zielgruppenanalyse**.

Die einzelnen **Bausteine** können in verschiedenen Weisen miteinander kombiniert werden. Es müssen nicht immer alle Bausteine genutzt werden. Jede Bibliothek kann nach den individuellen Möglichkeiten und Bedürfnissen Veranstaltungen planen und sich dabei der einzelnen Elemente des Buffets bedienen.

Die **Materialien** unterstützen die Bibliotheken bei der Durchführung der FakeHunter. Diese können genutzt werden oder auch nur als Inspirationsquelle für selbst erstellte Materialien dienen.

Bei der Nutzung der Materialien – so wie bei der Nutzung des Namens „Die FakeHunter“ - ist darauf zu achten, dass die Lizenzen und Nutzungsrechte eingehalten werden.

## CC-Lizenzen oder Creative Commons

Diese Arbeitshilfe ist unter eine freie Lizenz für offene Bildungsressourcen gestellt: **CC BY NC**.

**Das heißt:** Sie dürfen diese Arbeitshilfe mit allen Materialien unter Nennung des Urhebers nutzen, verbreiten/ kopieren, verändern (an ihre Bedürfnisse anpassen). Sie dürfen keine kommerziellen Interessen mit diesen Materialien verfolgen.

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, das 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).

## Nutzung der Materialien, Bilder und Logos

In den zu dieser Praxisarbeitshilfe gehörenden ZIP-Paketen finden Sie auch das Logo der FakeHunter und die in diesem Logo verwendeten Grafiken.

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

**Bitte bedenken Sie:** Sie dürfen diese Logos und die Grafiken NUR in Zusammenhang mit dem Planspiel „Die FakeHunter“ verwenden! Sie können die Logos nutzen, um Informationen aus Ihrer Bibliothek an die Schulen zu geben, in denen Sie für die FakeHunter werben. Sie können die Grafiken auch nutzen, um z.B. eigene Materialien für die Schüler\*innen zu erstellen oder in Ihrer Bibliothek auf die FakeHunter hinzuweisen.

Bitte weisen Sie bei der Nutzung (CC BY NC) immer auf die Urheberschaft von Bibliotheken SH hin.

## 2. Hintergrundinformationen

Seit dem Start des Planspiels „Die FakeHunter“ hat sich die digitale Medienlandschaft rasant und tiefgreifend verändert. Was damals vor allem als textbasierte Falschmeldung verstanden wurde, ist heute ein komplexes Geflecht aus algorithmischer Steuerung, synthetischen Medien und künstlich generierten Inhalten. Die Werkzeuge und die kritische Grundhaltung, die wir mit dem Projekt vermitteln, sind aktueller denn je – doch wir müssen auch anerkennen, dass das Phänomen „Fake News“ heute eine ganz andere Dimension erreicht hat als noch vor wenigen Jahren.

Die Präsentation zu dem Vortrag von Andreas Langer dazu finden Sie in den Downloads in dem Ordner „Arbeitshilfe\_Download“ unter <https://www.bibliotheken-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>.

### 2.1 Fake News

Als wir mit dem Projekt begannen, bezeichneten wir als Fake News vor allem Falschmeldungen und manipulativ verbreitete, vorgetäuschte Nachrichten, die sich im Internet viral verbreiteten. Heute greift dieser Begriff oft zu kurz und hat sich massiv gewandelt. In der öffentlichen Debatte wird „Fake News“ zunehmend inflationär und oft als politischer Kampfbegriff genutzt, um unliebsame Berichterstattung zu diskreditieren. Wenn wir ehrlich sind, hilft uns dieser Begriff in der pädagogischen Arbeit kaum noch weiter, weil er die eigentlichen Mechanismen verschleiert.

Wir sprechen in der Medienpädagogik heute weitaus präziser von Desinformation – womit wir absichtlich gestreute Falschinformationen meinen – und Misinformation, was unabsichtlich geteilte Fehlinformationen beschreibt. Für das Planspiel bedeutet das einen entscheidenden Perspektivwechsel: Die Jugendlichen jagen nicht mehr nur den klassischen, plumpen „Hoax“. Wahre und falsche Informationen werden heute viel subtiler miteinander verwoben, was das Unterscheiden extrem erschwert. Es ist längst kein Schwarz-Weiß-Szenario mehr; oft steckt in einer Falschmeldung ein veritabler Kern, der geschickt aus dem Kontext gerissen wurde, um eine bestimmte Agenda zu bedienen.

Die klassischen Fake-Prüfwerkzeuge des Projekts – wie der Check von Quellen und Impressum – bilden nach wie vor ein unverzichtbares Fundament, müssen aber dringend durch ein tieferes Verständnis für die Absichten der Absender bzw. Quellen ergänzt werden. Genau hier müssen wir ansetzen. Wir müssen den Jugendlichen einen kritischen Durchblick vermitteln – die Fähigkeit, scharfsinnig hinter die Kulissen der Nachricht zu schauen. Warum wurde dieser Inhalt genau jetzt veröffentlicht? Wer profitiert von der Empörung, die er auslöst? Bibliotheken spielen hierbei eine zentrale Rolle. Sie verändern sich gerade vom reinen Wissenshort hin zu einem gesellschaftlich relevanten dritten Ort für alle. In diesem offenen Raum können und müssen wir genau jene Diskussionen führen, die an Schulen oft

aus Zeitmangel zu kurz kommen. Wir brauchen eine unaufgeregte, analytische Herangehensweise, die den Hype um einzelne Falschmeldungen reduziert und stattdessen die strukturellen Probleme adressiert.

## 2.2 Social Media

Soziale Netzwerke waren schon immer der Brandbeschleuniger für Falschmeldungen. Doch die Mechanismen haben sich in den letzten Jahren enorm verfeinert. Netzwerke wie TikTok, Instagram, WhatsApp oder Snapchat dominieren die Mediennutzung der Jugendlichen völlig und funktionieren stark über visuelle Reize, extrem kurze Aufmerksamkeitsspannen und Algorithmen, die vor allem das belohnen, was starke Emotionen auslöst. Es ist eine Aufmerksamkeitsökonomie, die sich stark an Gamification-Elementen bedient – ein Bereich, in dem wir durch unsere Arbeit mit digitalen Spielkulturen bereits tiefes Know-how besitzen. Jeder Swipe, jedes Like triggert Belohnungssysteme.

Informationen erreichen die Jugendlichen heute oft völlig dekontextualisiert in ihren personalisierten Feeds. Die traditionelle Sender-Empfänger-Beziehung existiert dort nicht mehr. Wenn emotionalisierende Meldungen – ob wahr oder falsch – massenhaft geteilt werden, spricht man davon, dass sie „viral gehen“. Für „Die FakeHunter“ heißt das ganz konkret: Wir müssen nicht nur den Inhalt einer Nachricht in den Fokus nehmen und prüfen, sondern auch den Übertragungsweg kritisch hinterfragen.

Die Sensibilisierung dafür, warum mir ein bestimmter Feed genau diese Information anzeigt und wie Filterblasen wirken, ist ein zentraler Baustein der modernen Informationskompetenz. Hier setzen wir mit unserem Ansatz des "Dehyping" an. Wir dürfen die Plattformen nicht verteufeln oder in pädagogische Panikmache verfallen. Vielmehr müssen wir die Technologie neutral und pragmatisch dekonstruieren. Wenn wir Jugendlichen auf Augenhöhe erklären, wie Empfehlungsalgorithmen funktionieren und dass ihr Newsfeed kein objektives Abbild der Welt ist, sondern ein kommerzielles Produkt, entziehen wir der Desinformation ihren stärksten Hebel. Die Bibliothek als dritter Ort bietet den idealen, sicheren Rahmen, um diese Funktionsweisen abseits des ständigen medialen Grundrauschens experimentell und spielerisch erfahrbar zu machen.

## 2.3 Deep Fakes

Schon in den Anfängen des Projekts haben wir darauf hingewiesen, dass es technisch möglich ist, Videomaterial von Personen so zu manipulieren, dass sie vordefinierte Worte sprechen. Was damals noch spezielles Fachwissen und teure Hardware-Ressourcen erforderte, ist heute bereits massentauglich geworden. Täuschend echte Bild-, Audio- und Videomanipulationen lassen sich mit wenigen Klicks bereits auf dem Smartphone erstellen. Sie sind mit dem bloßen Auge oft nicht mehr vom Original zu unterscheiden.

Diese Entwicklung stellt auch unser Werkzeug 4 („Bilder prüfen“) vor völlig neue Herausforderungen. Eine einfache Rückwärts-Bildersuche reicht oft nicht mehr aus, wenn das Bildmaterial komplett synthetisch neu erschaffen wurde und gar keine historische Quelle im Netz hat. Die FakeHunter müssen heute lernen, deutlich forensischer vorzugehen: Passt die Beleuchtung? Sind Proportionen – zum Beispiel Hände – oder feine Strukturen im Hintergrund fehlerhaft? Und vor allem: Ist der Kontext der Darstellung überhaupt plausibel? Der kritische Blick auf das scheinbar Offensichtliche mit dem jeweiligen Kontext im Hinterkopf ist viel wichtiger geworden, als noch vor ein paar Jahren.

Wir müssen anerkennen, dass wir uns in einem ständigen Wettrüsten befinden. Die Werkzeuge zur Generierung synthetischer Medien werden täglich besser, und die Spuren der Manipulation verschwinden. Daher reicht es nicht mehr, nur technische Checklisten abzuarbeiten. Wir müssen ein tieferes Gespür für Plausibilität schulen. Es geht darum, eine gesunde Grundskepsis zu etablieren, ohne in generelles Misstrauen gegenüber allen digitalen Inhalten abzugleiten. Die Kunst der modernen Medienpädagogik liegt hier in der Balance: Faszination für die technologischen Möglichkeiten der Bild- und Videogenerierung zulassen, diese aber sofort mit einem scharfen, analytischen Blick für deren Missbrauchspotenzial koppeln.

## 2.4 Künstliche Intelligenz (KI)

Künstliche Intelligenz ist der wohl größte Gamechanger für die Informationsbeschaffung und -bewertung in der heutigen Zeit. Sprachmodelle können innerhalb von Sekunden täuschend echte Artikel, professionell klingende Zitate oder glaubhafte historische Kontexte generieren. Die Produktion von Desinformation ist damit im industriellen Maßstab und nahezu absolut kostenlos möglich geworden. Gleichzeitig kommt es durchaus vor, dass KIs „halluzinieren“ – sie erfinden Fakten, die plausibel klingen, aber schlichtweg falsch sind.

Für Bibliotheken bedeutet dies eine enorme Verantwortung. Wenn der digitale Raum zunehmend von maschinell generierten, unter Umständen falschen Narrativen geflutet wird, werden physische Orte der verifizierten Information überlebenswichtig. Wir müssen einen professionellen, neutralen Umgang mit diesen Technologien vorleben. Genau das meint z.B. der Ansatz "Dehype your library"<sup>1</sup>. Wir müssen KI als allmächtiges Werkzeug entzaubern und gleichzeitig die grundlegenden Funktionsweisen einfach, greifbar und verständlich erklären können.

Jugendliche müssen in der heutigen Zeit gänzlich andere Kompetenzen entwickeln: Dazu gehört unabdingbar auch, zu verstehen, dass ein fehlerfrei formulierter Text aus einem Chatbot keine unumstößliche Wahrheit darstellt. KI-Modelle sind stochastische Papageien,

---

<sup>1</sup> vgl. Informationen zu diesem und weiteren Ansätzen beim „Netzwerk Bibliothek Medienbildung“ des Deutschen Bibliotheksverbandes <https://netzwerk-bibliothek.de>

keine Wahrheitsmaschinen. Generierte Inhalte müssen weiterhin mit klassischen Recherche-Methoden und den kuratierten Datenbanken der Bibliothek auf ihren Wahrheitsgehalt abgeklopft werden. Unsere Aufgabe ist es, den Jugendlichen das Handwerkszeug zu geben, um souverän in dieser neuen Architektur des Wissens zu navigieren, anstatt von ihr gesteuert zu werden.

## 3. pädagogisch-didaktische Einbindung der FakeHunter

### 3.1 Medienkompetenz als Pflichtaufgabe aller Schulen

Die FakeHunter knüpfen unmittelbar an die aktuellen Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz (KMK) sowie an die Fachanforderungen des Landes Schleswig-Holstein (und anderer deutscher Bundesländer) an. Themen wie Fake News, Desinformation, KI-generierte Inhalte und Medienkritik gehören heute zu den zentralen Herausforderungen demokratischer Bildung und sind deshalb verbindlicher Bestandteil schulischer Kompetenzentwicklung – fächerübergreifende Querschnittsaufgabe in allen Altersstufen.

Seit 2019 ist Medienkompetenz in Schleswig-Holstein verbindlicher Bestandteil aller Fächer. Sie wird nicht als einzelnes Unterrichtsfach vermittelt, sondern fächerintegrativ in allen Schularten und Unterrichtsfächern umgesetzt. Die Ergänzung zu den Fachanforderungen „Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“<sup>2</sup> betont ausdrücklich, dass Schüler\*innen lernen sollen, sich „kritisch mit Inhalten der digitalen Welt auseinander“[zu]setzen und digitale Medien „selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich“ zu nutzen.

Damit wird deutlich: Fake News und Medienkritik sind nicht nur Themen des Deutschunterrichts, sondern betreffen nahezu alle Unterrichtsfächer. Schleswig-Holstein konkretisiert dabei inhaltlich die Nennung der Kompetenzen in den allgemeinen KMK-Vorgaben. Während die KMK vor allem Kompetenzen wie Quellenkritik, Informationsbewertung und Analyse digitaler Medien formuliert, werden in Schleswig-Holstein Fake News, Manipulation und KI ausdrücklich benannt. Gleichzeitig wird Medienbildung eng mit Demokratiebildung verknüpft.

Bibliotheken können mit den FakeHuntern deshalb einen wichtigen Beitrag zur schulischen Medienbildung und Vermittlung von Informationskompetenz leisten. Sie unterstützen Schulen dabei, Jugendliche zu kritischem Denken, reflektierter Informationsbewertung und

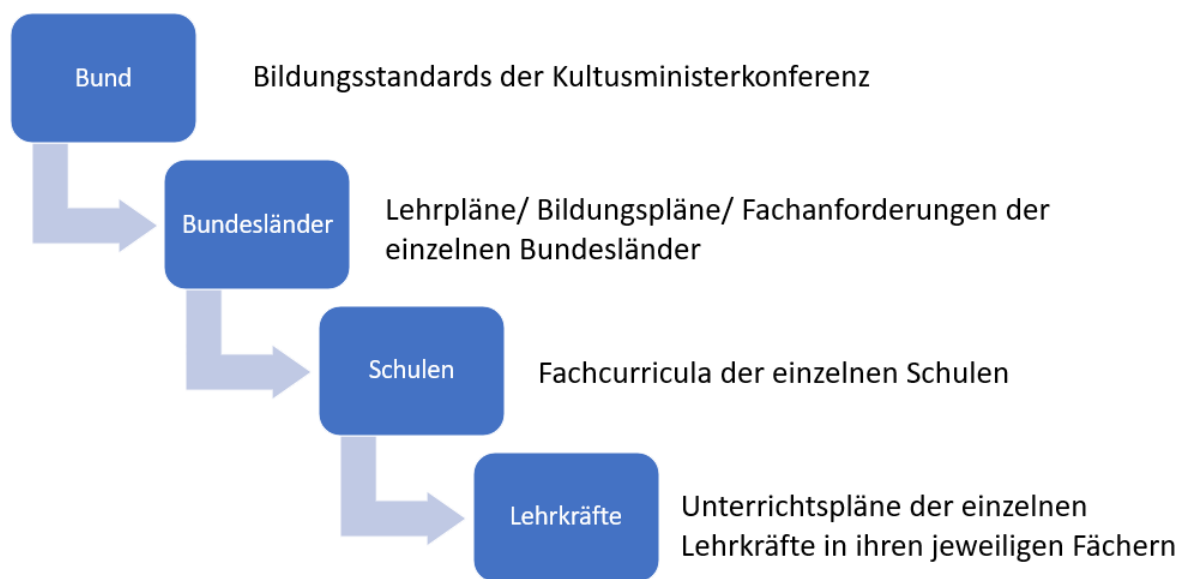
---

<sup>2</sup> aus: Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein: Ergänzung zu den Fachanforderungen – Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien, 2024, S. 4

verantwortungsvoller gesellschaftlicher Teilhabe zu befähigen. Besonders kritisches Denken gilt gegenwärtig als wichtige Zukunftskompetenz für den Arbeitsmarkt, wie eine Studie der Bertelsmann-Stiftung zu Future Skills auf dem Arbeitsmarkt zeigt: „*Kritisches Denken* wird 2023 insgesamt in jeder fünften Stellenanzeige gesucht. Bei Jobanzeigen für Expert:innen wird die Kompetenz sogar in 22 Prozent der Jobanzeigen erwähnt, bei Anzeigen für Hilfskräfte hingegen nur in 13 Prozent.“<sup>3</sup>

## 3.2 Bildungsstandards

Die Angebote der Bibliotheken an die Schulen sollten immer auch in Relation zu den für die Schulen geltenden Bildungsplänen gesehen werden. Es wird wesentlich einfacher sein, mit den Schulen zu kooperieren und die Schüler\*innen zu Veranstaltungen in die Bibliotheken einzuladen, wenn darauf Bezug genommen werden kann. Dieser Bezug macht den Lehrkräften deutlich, dass die Angebote der Bibliothek eine Bereicherung des Unterrichts sind und die Lehrkräfte bei der Umsetzung der jeweils geltenden Bildungspläne unterstützen.



---

<sup>3</sup> vgl. Jobmonitor-Studie der Bertelsmann-Stiftung (<https://www.bertelsmann-stiftung.de/de/unsere-projekte/beschaeftigung-im-wandel/projektnachrichten/zukunftskompetenzen-was-die-gesellschaft-vom-arbeitsmarkt-lernen-kann>)

Die Bildungsstandards werden auf Bundesebene von der Kultusministerkonferenz erarbeitet und dann in den einzelnen Bundesländern durch die Lehrpläne oder Fachanforderungen konkretisiert. Diese wiederum werden von den einzelnen Schulen in Stoffverteilungsplänen über die Jahrgangsstufen und über das Schuljahr hinweg aufgeteilt. Am Ende plant jede Lehrkraft individuell ihren Ablauf für das laufende Schuljahr.

► Bildungsstandards in Deutschland:

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

► Lehr- und Bildungspläne der einzelnen Bundesländer in Deutschland:

<https://www.bildungsserver.de/schule/lehrplaene-400-de.html>

Die Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“<sup>4</sup> 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.

Die ergänzende KMK-Empfehlung „Lehren und Lernen in der digitalen Welt“<sup>5</sup> hebt zusätzlich hervor, dass Lernende befähigt werden sollen, sich „ein verlässliches Bild von der Welt zu machen“, kritische Distanz einzunehmen und digitale Informationsangebote reflektiert zu bewerten.

### **Exemplarische Verankerung im Fach Deutsch**

„Als ein zentraler Ort des schulischen Nachdenkens über Medien leistet das Fach Deutsch einen wichtigen Beitrag bei der Vermittlung von Kenntnissen sowie der Entwicklung von

---

<sup>4</sup> [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2016/2016\\_12\\_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf)

<sup>5</sup> [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2021/2021\\_12\\_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf)

Fertigkeiten und Fähigkeiten für die Orientierung in der durch Digitalisierung geprägten Gesellschaft.“<sup>6</sup>

„Für die Schülerinnen und Schüler ist das Fach Deutsch von grundlegender Bedeutung: Texte interessiert und verstehend lesen, ihnen weiterführende, sachgerechte Informationen entnehmen, sich mündlich und schriftlich in unterschiedlichen Situationen verständigen, verschiedene Schreibformen beherrschen, Texte normgerecht verfassen, Kreativität entfalten, Medien einschließlich digitaler Informations- und Kommunikationsangebote fachbezogen, reflektiert und kreativ für die eigene Kompetenzentwicklung nutzen, das sind Voraussetzungen, die für die kulturelle und gesellschaftliche Teilhabe, für die Vorbereitung einer beruflichen Ausbildung und für die Fortsetzung der Schullaufbahn wesentlich sind.“<sup>7</sup>

Die Kompetenzbereiche des Faches Deutsch sehen daher für alle Klassenstufen die gleichen Schwerpunkte vor<sup>8</sup>:

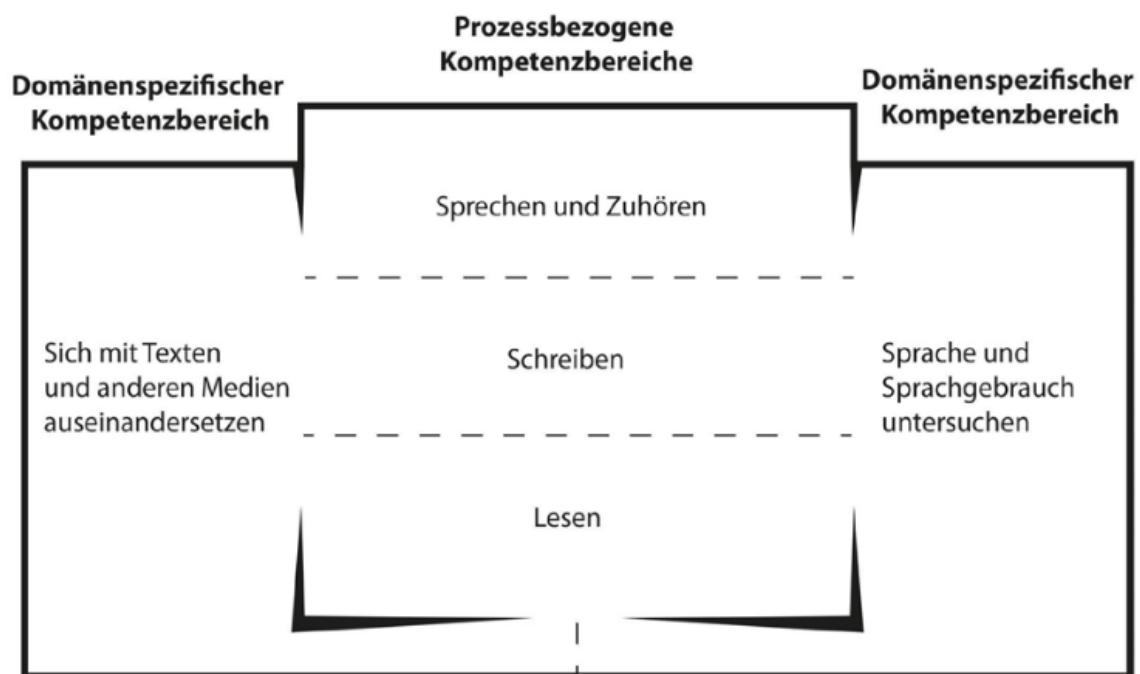


Abbildung 1: Kompetenzmodell

Als zentrale, geforderte Kompetenzbereiche nennen die Bildungspläne:

1. Sprechen und Zuhören
2. Schreiben

<sup>6</sup> aus: Bildungsstandards für das Fach Deutsch Primarbereich i.d.F. vom 23.06.2022 S. 7

<sup>7</sup> aus: Bildungsstandards für das Fach Deutsch Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA) i.d.F. vom 23.06.2022 S. 6

<sup>8</sup> aus: Bildungsstandards für das Fach Deutsch Primarbereich i.d.F. vom 23.06.2022 S.8

3. Lesen
4. Sich mit Texten und Medien auseinandersetzen
5. Sprache und Sprachgebrauch untersuchen

Vor allem an den Punkten 4 und 5 setzen die Lernziele der FakeHunter an – wie hier bereits in der Primarstufe deutlich wird:

- „Sich mit Texten und anderen Medien auseinandersetzen (vgl. Abschnitt 3.4): sich literarische Texte sowie Sach- und Gebrauchstexte unterschiedlicher medialer Form erschließen und gezielt nutzen in den Kernbereichen  
Über Textwissen verfügen, Sich im Medienangebot orientieren, Texte und andere Medien erschließen und nutzen, Digitale Formate und Umgebungen
- Sprache und Sprachgebrauch untersuchen (vgl. Abschnitt 3.5): sich mit sprachlicher Verständigung, sprachlicher Vielfalt und sprachlichen Strukturen auseinandersetzen und gezielt nutzen in den Kernbereichen  
Sprachliche Verständigung und sprachliche Vielfalt untersuchen sowie Sprachliche Strukturen untersuchen und nutzen“<sup>9</sup>

Dazu gehören sinnentnehmendes Lesen, Extrahieren von Sachinformationen und anschließendes Bewerten und Überprüfen dieser Informationen. Schüler\*innen sollen Kritikfähigkeit entwickeln und lernen, zwischen in den Medien dargestellten Welten und der faktisch korrekten bzw. überprüfbaren Wirklichkeit zu unterscheiden. Ebenso sollen sie lernen, Sachinformationen zu überprüfen und Meinungsfärbungen und Absichten der Absender zu erkennen. Nicht alles, was sich als Sachinformation darstellt, ist auch eine korrekte, belastbare Information. Oftmals sind die Informationen – je nach Hintergrund, Absicht oder Ziel des Verfassers – gefärbt und/ oder verfolgen bestimmte Ziele. Und dabei ist es egal, ob diese Ziele guten oder bösen Motiven folgen. Die FakeHunter unterstützen dabei vor allem die geforderten Fähigkeiten, mit Texten und Medien kritisch umzugehen.

Dabei lernen die Schüler\*innen auch, verschiedenste Informationsquellen gezielt zu nutzen und die verschiedenen Informationen mit einem kritischen Blick in einen Gesamtzusammenhang zu bringen.

„Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien weiter und nutzen diese reflektiert für die zielgerichtete Gewinnung und Verarbeitung von Informationen, als Werkzeuge der Kommunikation und als Ressourcen für die Organisation und Gestaltung ihres sprachlichen Handelns. Sie setzen sich mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinander und entwickeln ein kritisches Bewusstsein für die Gestaltungskraft von Medien in der Gesellschaft.“<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> aus: Bildungsstandards für das Fach Deutsch Primarbereich i.d.F. vom 23.06.2022 S.9

<sup>10</sup> aus: Bildungsstandards für das Fach Deutsch Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA) i.d.F. vom 23.06.2022 S. 9

Schüler\*innen müssen lernen, mit vorgefundenem Material aus dem Netz kritisch umzugehen. Sie müssen gewissermaßen in der Lage sein, das im Netz fehlende „gate keeping“ selbst zu erledigen.<sup>11</sup>

### 3.3. Fachanforderungen Schleswig-Holstein

Die jeweiligen Lehrpläne, Fachanforderungen oder Bildungspläne der Bundesländer konkretisieren die in den Bildungsstandards eher allgemein gehaltenen Kompetenzforderungen. Hier wird nur Bezug auf die Fachanforderungen in Schleswig-Holstein genommen.

#### Querschnittsaufgabe Demokratiebildung und politische Meinungsbildung

Die Fachanforderungen betonen ausdrücklich die Bedeutung digitaler Medien für demokratische Prozesse. Schülerinnen und Schüler sollen:

- „die Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung benennen“
- und sich reflektiert an digitalen Meinungsbildungsprozessen beteiligen<sup>12</sup>.

| 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                |                                   |

13

Die Veranstaltung „FakeHunter“ leistet damit auch einen wichtigen Beitrag zur Demokratiebildung. Insbesondere Bildungseinrichtungen und Bibliotheken spielen eine große

<sup>11</sup> siehe auch <https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/medienpolitik/500676/gatekeeper/>

<sup>12</sup> Medienkompetenz SH 2024, S.18

<sup>13</sup> Lehren und Lernen in der digitalen Welt - Perspektiven zur Kompetenzentwicklung in der Aus- und Fortbildung von Lehrkräften an allgemeinbildenden Schulen in SH (2023), Seite 6

Rolle für die Förderung von Informationskompetenz, um demokratische Strukturen zu sichern und Beteiligung zu ermöglichen.<sup>14</sup>

## **Fachbereich Deutsch**

Das Fach Deutsch bietet zahlreiche direkte Anknüpfungspunkte für die Durchführung von „FakeHunter“.

Die Fachanforderungen betonen, dass Schüler\*innen:

- ihre „Lebenswirklichkeit und die in Literatur und Medien dargestellten fiktionalen Welten unterscheiden und überprüfen“
- sowie „Kritikfähigkeit entwickeln“ sollen<sup>15</sup>.

Weiterhin sollen sie:

- Rechercheergebnisse „im Hinblick auf ihre thematische Relevanz und Verlässlichkeit“ bewerten,
- Quellenqualität prüfen,
- Informationen zu Autorinnen und Autoren recherchieren und
- mögliche Textfunktionen beachten<sup>16</sup>.

Besonders deutlich wird die Anschlussfähigkeit im Bereich „Digitale Formate und Umgebungen“. Dort werden ausdrücklich genannt:

- „kritische Auseinandersetzung mit Online-Werbung, Influencern, Fake News und Manipulation, KI“<sup>17</sup>.

## **Fachbereich Medienkompetenz**

Die Ergänzung zu den Fachanforderungen „Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ konkretisiert diese Anforderungen der KMK für Schleswig-Holstein deutlich.

Dort heißt es, Ziel aller Schularten sei es, „digitale Produkte und die eigene Medienanwendung kritisch zu analysieren und zu reflektieren, um diese Medien zielgerichtet, eigenverantwortlich und sozial verantwortlich sowie sinnvoll zu nutzen“<sup>18</sup>.

---

<sup>14</sup> Vgl. Demokratie braucht Medienbildung! Bibliotheken als (Lern-)Orte für den Umgang mit Desinformation, Bertelsmann-Stiftung 2025, Seite 6

<sup>15</sup> Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein: Fachanforderungen Deutsch Sekundarstufe, 2., überarbeitete Auflage 2024, S. 16–17

<sup>16</sup> Fachanforderungen Deutsch Sekundarstufe I, SH 2024, S. 32–33

<sup>17</sup> ebd., S. 36

<sup>18</sup> Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein: Ergänzung zu den Fachanforderungen – Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien, 2024, S. 8

Besonders eng mit „FakeHunter“ verbunden sind folgende Kompetenzbereiche für Schüler\*innen:

#### Informationen auswerten und bewerten

- „die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen und Daten sowie der zugehörigen Informationsquelle bewerten“
- sowie „die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen, die mit text- und bildgenerierender KI erzeugt wurden, überprüfen und bewerten“<sup>19</sup>.

#### Medien analysieren und bewerten

Die Fachanforderungen fordern außerdem, dass Jugendliche:

- „Wirkung und Einfluss medialer Produkte auf die Gesellschaft und das eigene Handeln bewerten“
- sowie „durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen analysieren und bewerten“<sup>20</sup>.

Dies bietet direkte Anknüpfungspunkte für Übungen zu:

- manipulierten Bildern,
- Deepfakes,
- Clickbait,<sup>21</sup>
- emotionalisierenden Überschriften,
- Influencer-Kommunikation oder
- Desinformation in sozialen Netzwerken.
- Demokratiebildung und politische Meinungsbildung

### **Fachbereich Wirtschaft / Politik**

Im Fach Wirtschaft/Politik steht insbesondere die politische Meinungsbildung im Mittelpunkt.

Die Schüler\*innen der Sekundarstufe II sollen Erkenntnisse aus Texten, Bildern, Filmen oder Grafiken gewinnen und gesellschaftliche Fragestellungen reflektieren<sup>22</sup>.

Themen wie:

- soziale Netzwerke,
- Datenschutz,

---

<sup>19</sup> Medienkompetenz SH 2024, S. 10

<sup>20</sup> ebd. S. 17

<sup>21</sup> Clickbait = durch reißerische Überschriften Nutzer in die Irre führen und damit z.B. Werbe-Clickzahlen erhöhen vgl. hierzu <https://www.polizei-beratung.de/aktuelles/detailansicht/clickbaits/>

<sup>22</sup> Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein: Fachanforderungen Wirtschaft/Politik, 2016, S. 31

- Werbung,
- Desinformation oder
- Cyber-Mobbing

sind Bestandteil der Fachanforderungen.<sup>23</sup>

Im Leitfaden zur Erstellung schulinterner Fachcurricula im Fach Wirtschaft/Politik heißt es: „Problemorientierung, Kompetenzorientierung sowie Urteilsbildung als Ziel politischer, ökonomischer und gesellschaftlicher Bildung bestimmen den von den Fachanforderungen vorgegebenen Wirtschaft/Politik-Unterricht.“<sup>24</sup>

Das eigenständige Denken der Schüler\*innen soll aktiviert werden. Gerade in der Sekundarstufe I liegt der Schwerpunkt auf der Entwicklung von Erschließungskompetenz. Im Politikunterricht beschäftigen sich Jugendliche beispielsweise mit Jugendmedienschutz, prüfen Informationen im Internet sowie Postings in Social Media oder setzen sich mit Cyber-Mobbing auseinander, wobei sie auch ihr eigenes Medienverhalten kritisch reflektieren.<sup>25</sup>

### **Fachbereich Naturwissenschaften**

Auch naturwissenschaftliche Fächer bieten wichtige Anknüpfungspunkte.

In den Fachanforderungen Biologie wird betont, dass Schüler\*innen:

- Informationen analysieren,
- geeignete Informationsquellen auswählen,
- Informationen auf Brauchbarkeit und Vollständigkeit prüfen
- und die Qualität von Informationsquellen beurteilen sollen<sup>26</sup>.

Gerade im Bereich wissenschaftsbezogener Desinformation – etwa zu Klima, Gesundheit oder Impfungen – kann „FakeHunter“ damit wichtige Kompetenzen zur Faktenprüfung und evidenzbasierten Argumentation fördern.

---

<sup>23</sup> Fachanforderungen Wirtschaft/Politik SH 2016, S.22

<sup>24</sup> Leitfaden zu den Fachanforderungen Wirtschaft/Politik 2023, Seite 6

<sup>25</sup> ebd. S. 17/18

<sup>26</sup> Ministerium für Allgemeine und Berufliche Bildung, Wissenschaft, Forschung und Kultur des Landes Schleswig-Holstein: Fachanforderungen Biologie Sekundarstufe I/II, 2023, S. 16

## Fachbereich Geographie

Das Fach Geographie bietet durch seine Brückenfunktion zwischen Natur- und Gesellschaftswissenschaften weitere Anknüpfungspunkte, da hier viele Themen behandelt werden, die immer wieder Gegenstand von Desinformationen und Fake News sind wie etwa der Klimawandel, der Weltraum oder im Bereich Globales Lernen. Im Kompetenzbereich Erkenntnisgewinnung/Methoden geht es - auch im Umgang mit Geomedien - um

- die Kenntnis von Informationsquellen, -formen und -strategien
- die Fähigkeit der Informationsgewinnung
- die Fähigkeit der Informationsauswertung<sup>27</sup>

Die Fachanforderungen weisen außerdem darauf hin, dass geographische Unterrichtsthemen „häufig nicht aus zweifelsfreiem oder eindeutigem Sachwissen bestehen“, sondern diskutiert, begründet und in Beziehung zu verschiedenen Kontexten gesetzt werden müssen. Schüler\*innen sollen lernen, geographische Informationen zu bewerten und zu beurteilen, auch hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Relevanz, um auf dieser Grundlage ins verantwortungsbewusste Handeln zu gelangen. Konkret sollen sie z.B. „im Rahmen geographischer Fragestellungen die logische, fachliche und argumentative Qualität eigener und fremder Mitteilungen kennzeichnen und angemessen reagieren“ und „an ausgewählten Beispielen fachliche Aussagen und Bewertungen abwägen und in einer Diskussion [...] zu einer eigenen begründeten Meinung und/oder zu einem Kompromiss kommen“.<sup>28</sup> Dazu zählt auch die kritische Prüfung von Informationen (z.B. im Bereich von Tourismus, Wirtschaftsunternehmen) oder im Hinblick auf gesellschaftliche Folgen wie z.B. die Vorhersage von Naturrisiken bzw. Umweltgefährdungen.<sup>29</sup>

## 3.5 Zielgruppenanalyse

Für die Zielgruppenanalyse zu den FakeHuntern eignen sich insbesondere die aktuelle KIM-Studie 2024<sup>30</sup> für die Zielgruppe der Grundschul Kinder sowie die JIM-Studie 2025<sup>31</sup> für ältere Kinder und Jugendliche. Beide Studien zeigen deutlich, dass digitale Mediennutzung immer früher beginnt und soziale Netzwerke, Messenger, Videoportale sowie KI-gestützte Informationsangebote inzwischen selbstverständlicher Bestandteil des Alltags junger Menschen sind.

---

<sup>27</sup> Fachanforderungen Geographie Sekundarstufe, 2015, S. 17

<sup>28</sup> ebd. S. 22

<sup>29</sup> ebd. S. 23

<sup>30</sup> Download unter <https://mpfs.de/studie/kim-studie-2024/>

<sup>31</sup> Download unter <https://mpfs.de/studie/jim-studie-2025/>

### 3.5.1 Zielgruppenanalyse: Klassen 1–4 (auf Basis der KIM-Studie 2024, 6-13 Jährige)

Kinder im Grundschulalter bewegen sich heute deutlich früher und intensiver im Internet als noch vor wenigen Jahren. Die KIM-Studie 2024 zeigt, dass mehr als die Hälfte der internetnutzenden Kinder täglich online ist. Besonders stark ist der Anstieg bei den Acht- bis Neunjährigen: Hier hat sich der Anteil der täglichen Internetnutzung innerhalb von zwei Jahren nahezu verdoppelt.<sup>32</sup>

Für die FakeHunter junior ist diese Altersgruppe besonders relevant, weil Kinder in diesem Alter beginnen, digitale Informationen selbstständig zu konsumieren, gleichzeitig aber viele Mechanismen digitaler Kommunikation noch nicht einordnen können. Kinder zwischen sechs und zehn Jahren befinden sich entwicklungspsychologisch in einer Phase, in der sie Informationen häufig noch stark über Autorität, Emotionalität oder visuelle Gestaltung bewerten. Professionell gestaltete Inhalte wirken deshalb oft automatisch glaubwürdig. Die Fähigkeit, Quellen kritisch zu prüfen oder zwischen Werbung, Unterhaltung, Meinung und Fakten zu unterscheiden, entwickelt sich erst allmählich.

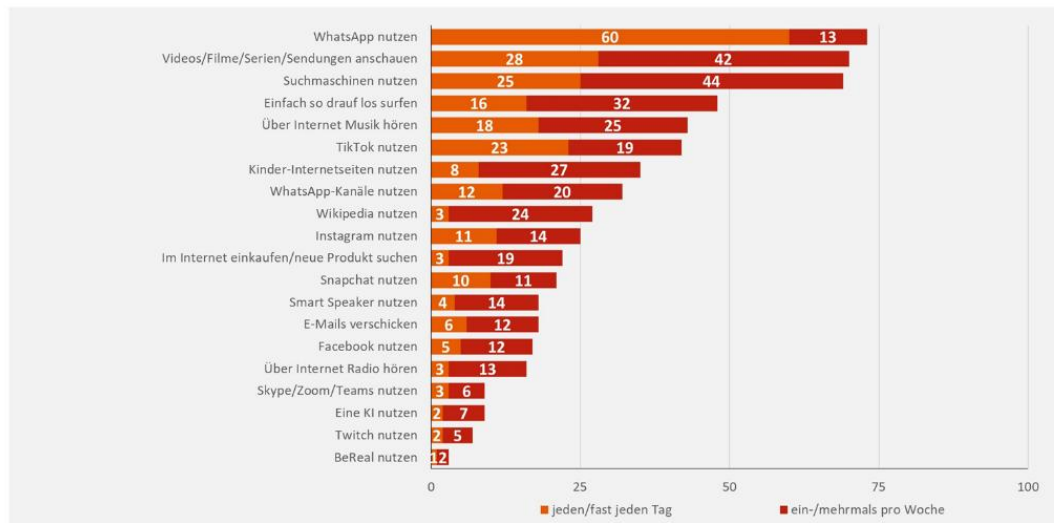
Die KIM-Studie zeigt zudem, dass Kinder bereits früh Zugang zu Plattformen und sozialen Medien erhalten, obwohl viele Angebote offiziell erst ab 13 Jahren freigegeben sind.<sup>33</sup> Dadurch begegnen Kinder potenziell auch problematischen oder manipulativen Inhalten, ohne ausreichend vorbereitet zu sein. Gerade kurze Videoformate, Memes oder emotionalisierte Inhalte können Desinformation transportieren, ohne dass Kinder deren Absicht erkennen.

---

<sup>32</sup> KIM-Studie 2024 S. 35

<sup>33</sup> ebd. S. 36

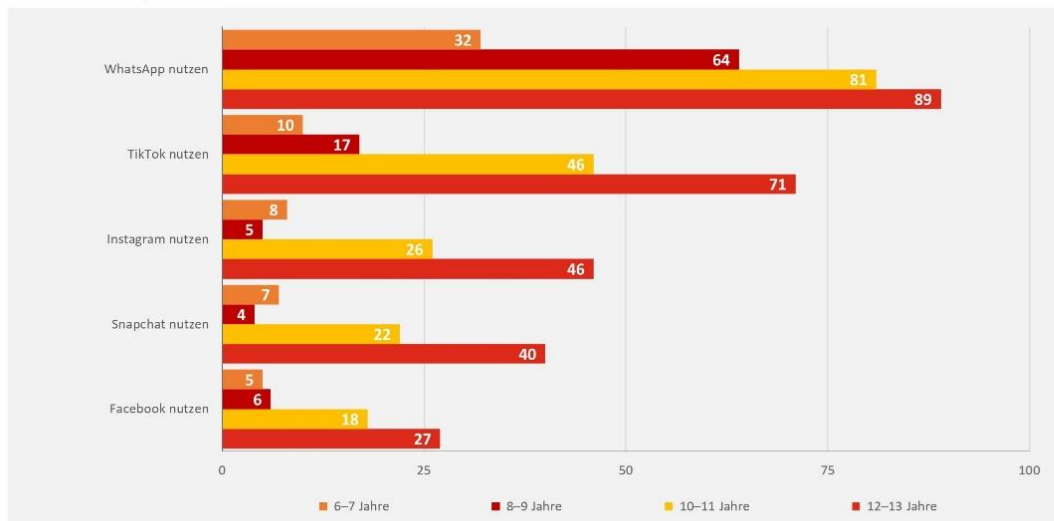
## Online-Aktivitäten



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

## Social-Media-Nutzung – nach Alter

- mindestens einmal pro Woche -



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

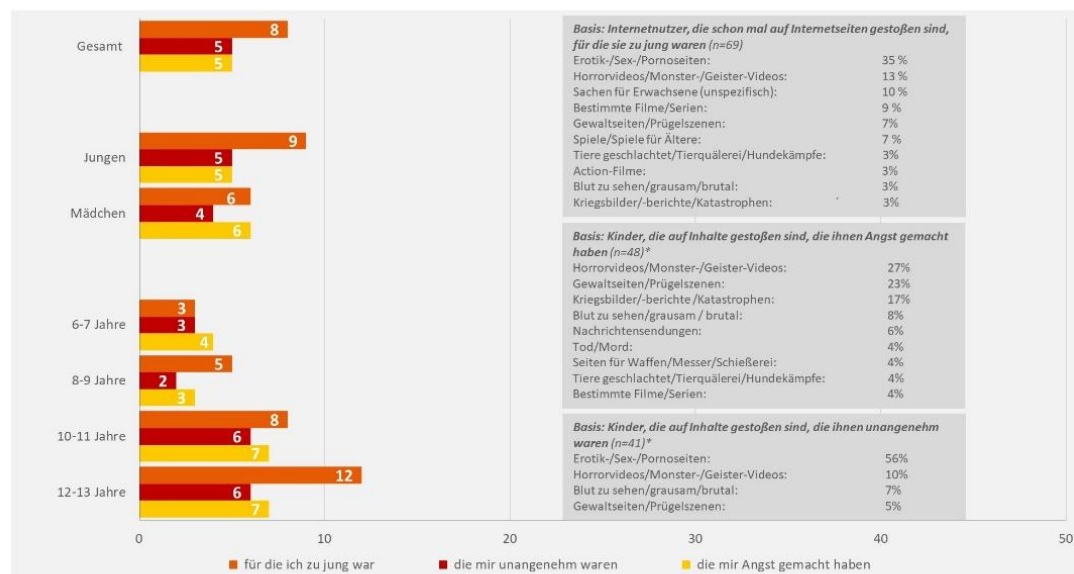
Für die FakeHunter junior ist außerdem wichtig, dass digitale Medien bei Kindern stark alltagsintegriert sind. Die Studie beschreibt, dass fast die Hälfte der Kinder bereits ein eigenes

Smartphone besitzt.<sup>34</sup> Das bedeutet: Viele Kinder recherchieren Informationen nicht mehr nur gemeinsam mit Erwachsenen, sondern zunehmend eigenständig. Gleichzeitig orientieren sie sich stark an YouTube, TikTok-ähnlichen Formaten, Influencer\*innen oder Empfehlungen aus ihrem sozialen Umfeld.

Das bedeutet aber auch, dass Kinder immer früher mit für sie ungeeigneten oder sogar gefährdenden Inhalten im Internet in Berührung kommen. Die Begleitung und das Gespräch mit den Kindern werden dadurch immer wichtiger.

#### Probleme im Internet

- „Im Internet schon einmal Sachen gesehen, ...“ -



Basis: Internetnutzer, die schon mal auf Internetseiten gestoßen sind, für die sie zu jung waren (n=69)

|                                              |      |
|----------------------------------------------|------|
| Erotik-/Sex-/Pornoseiten:                    | 35 % |
| Horrorvideos/Monster-/Geister-Videos:        | 13 % |
| Sachen für Erwachsene (unspezifisch):        | 10 % |
| Bestimmte Filme/Serien:                      | 9 %  |
| Gewaltseiten/Prügelnszenen:                  | 7 %  |
| Spiele/Spiele für Ältere:                    | 7 %  |
| Tiere geschlachtet/Tierquälerei/Hundekämpfe: | 3 %  |
| Action-Filme:                                | 3 %  |
| Blut zu sehen/grausam/brutal:                | 3 %  |
| Kriegsbilder/-berichte/Katastrophen:         | 3 %  |

Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die ihnen Angst gemacht haben (n=48)\*

|                                              |      |
|----------------------------------------------|------|
| Horrorvideos/Monster-/Geister-Videos:        | 27 % |
| Gewaltseiten/Prügelnszenen:                  | 23 % |
| Kriegsbilder/-berichte/Katastrophen:         | 17 % |
| Blut zu sehen/grausam / brutal:              | 8 %  |
| Nachrichtensendungen:                        | 6 %  |
| Tod/Mord:                                    | 4 %  |
| Seiten für Waffen/Messer/Schießerei:         | 4 %  |
| Tiere geschlachtet/Tierquälerei/Hundekämpfe: | 4 %  |
| Bestimmte Filme/Serien:                      | 4 %  |

Basis: Kinder, die auf Inhalte gestoßen sind, die ihnen unangenehm waren (n=41)\*

|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| Erotik-/Sex-/Pornoseiten:             | 56 % |
| Horrorvideos/Monster-/Geister-Videos: | 10 % |
| Blut zu sehen/grausam/brutal:         | 7 %  |
| Gewaltseiten/Prügelnszenen:           | 5 %  |

Die KIM-Studie macht insgesamt deutlich, dass Medienkompetenz heute bereits im Grundschulalter beginnen muss. Wenn Kinder schon früh lernen, Informationen kritisch zu hinterfragen, entwickeln sie wichtige Grundlagen für den späteren Umgang mit Fake News, Verschwörungserzählungen und manipulativen Online-Inhalten.

### 3.5.2 Zielgruppenanalyse: Klassen 5–8 (auf Basis der JIM-Studie 2025, 12-19 Jährige)

Kinder und Jugendliche der Klassenstufen 5 bis 8 befinden sich in einer entscheidenden Phase ihrer Medienentwicklung. Digitale Medien dienen nicht mehr nur der Unterhaltung, sondern zunehmend der Information, Kommunikation und Identitätsbildung. Die aktuelle JIM-Studie 2025 zeigt, dass das Smartphone inzwischen das zentrale Alltagsmedium Jugendlicher ist: 98

<sup>34</sup> KIM-Studie 2024 S. 8

% der 12- bis 19-Jährigen nutzen es täglich.<sup>35</sup> Die durchschnittliche Smartphone-Bildschirmzeit liegt inzwischen bei 231 Minuten täglich – also fast vier Stunden pro Tag.<sup>36</sup>

Gerade deshalb ist die Auseinandersetzung mit Fake News, Desinformation und „wahr oder falsch?“ für diese Altersgruppe besonders wichtig. Jugendliche informieren sich heute häufig nicht mehr primär über klassische Nachrichtenmedien, sondern über Suchmaschinen, soziale Netzwerke, Videoportale, Messenger-Dienste oder algorithmisch zusammengestellte Feeds. Informationen erscheinen dort oft gleichwertig nebeneinander – unabhängig davon, ob sie journalistisch geprüft, manipulativ, satirisch oder vollständig erfunden sind.

## Wo recherchieren Jugendliche?

(täglich/mehrmals pro Woche)



37

Die JIM-Studie 2025 zeigt zudem deutlich, dass Jugendliche immer häufiger mit problematischen oder manipulativen Inhalten konfrontiert werden. Zwei Drittel der Jugendlichen geben an, im letzten Monat Fake News begegnet zu sein. Ebenso berichten viele von Hassrede, extremen politischen Ansichten oder verschwörungsideologischen Inhalten.<sup>38</sup> Für die FakeHunter-Angebote bedeutet das: Die Jugendlichen benötigen nicht nur theoretisches Wissen über Falschmeldungen, sondern konkrete Strategien zur Orientierung in digitalen Informationsräumen und die Möglichkeit, sich über die gemachten Erfahrungen auszutauschen. Hilfestellungen von Erwachsenen sind vor allem dann wichtig, wenn

<sup>35</sup> JIM-Studie 2025 S. 14

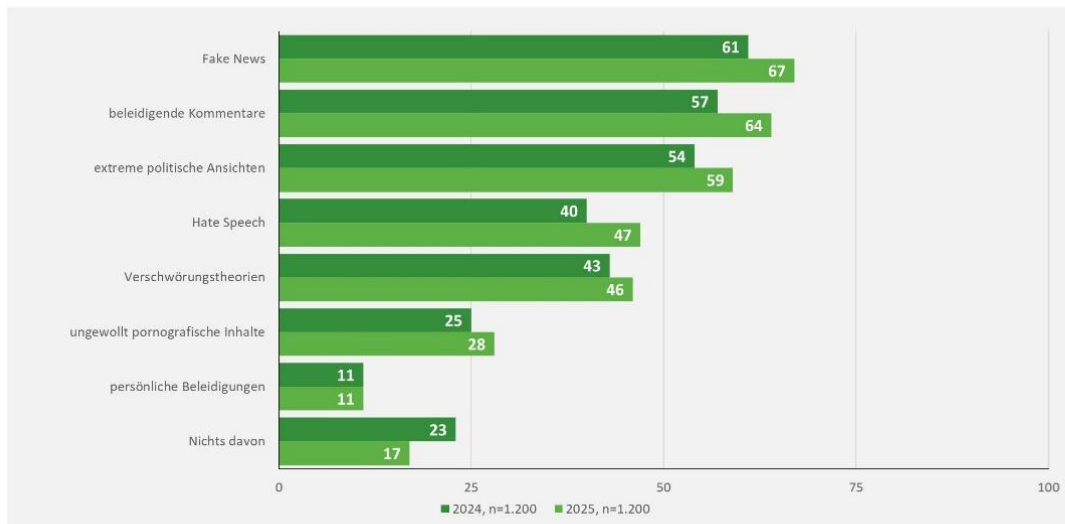
<sup>36</sup> ebd. S. 25

<sup>37</sup> siehe [https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM-2025\\_Infografiken.pdf](https://mpfs.de/app/uploads/2025/11/JIM-2025_Infografiken.pdf)

<sup>38</sup> JIM-Studie 2025 S. 56

Jugendliche mit jugendgefährdenden Themen wie Mobbing, (sexueller) Gewalt und politischem Extremismus in Berührung kommen. Dazu kann auch gehören, die Jugendlichen über mögliche Ansprechpartner und Hilfsstellen zu informieren.

**Mir sind im letzten Monat im Internet begegnet ... – 2024 zu 2025**



Quelle: JIM 2024, JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten

Besonders relevant ist außerdem die stark gestiegene Bedeutung von Künstlicher Intelligenz. Laut JIM-Studie 2025 nutzen inzwischen 91 % der Jugendlichen KI-Anwendungen wie ChatGPT.<sup>39</sup> Die Nutzung zur Informationssuche ist im Vergleich zum Vorjahr massiv gestiegen und liegt inzwischen bei 70 %. Besonders häufig wird KI für Schule, Hausaufgaben und zum Lernen eingesetzt.<sup>40</sup> Gleichzeitig halten im Durchschnitt 57 % der Jugendlichen KI-Antworten grundsätzlich für vertrauenswürdig.<sup>41</sup>

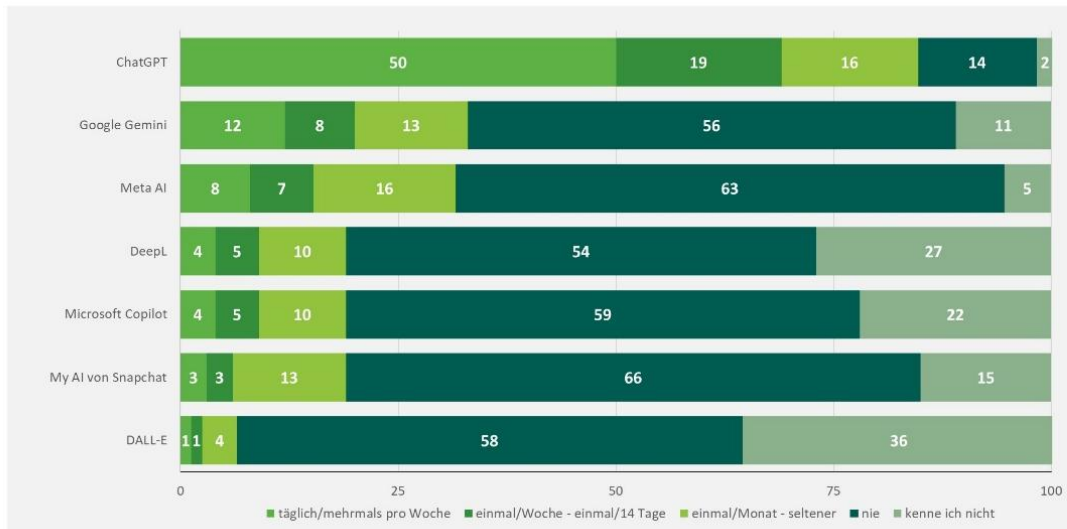
Dabei sind die Informationen zwar inhaltlich oft (noch) nicht vollständig korrekt, aber sprachlich überzeugend. Jugendliche erleben KI deshalb oft als effiziente und hilfreiche Informationsquelle. Die Fähigkeiten, Quellen kritisch zu prüfen und Aussagen einem Faktencheck zu unterziehen, entwickeln sich jedoch nicht automatisch parallel zur technischen Nutzungskompetenz.

<sup>39</sup> JIM-Studie 2025 S. 62

<sup>40</sup> ebd. S. 63

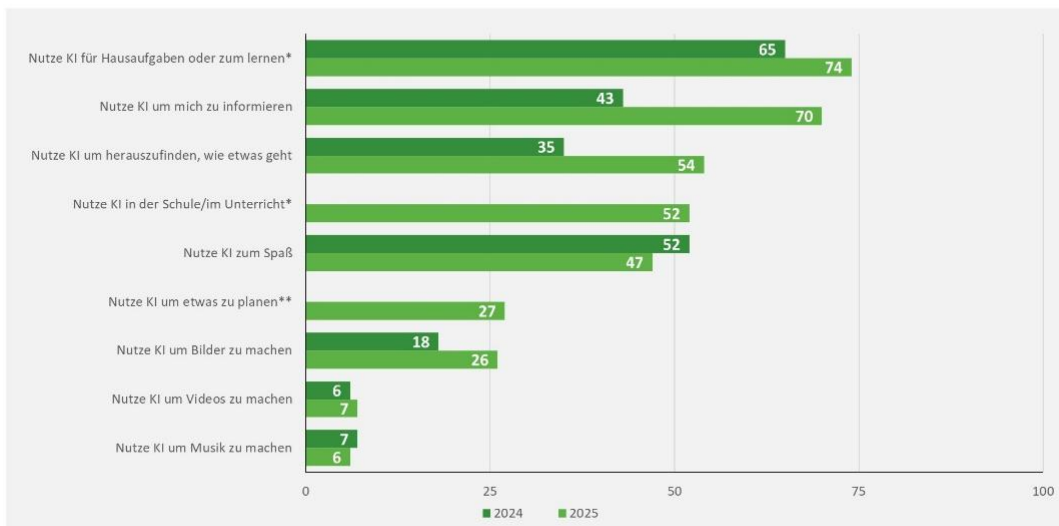
<sup>41</sup> ebd. S. 64

## Nutzung von KI-Anwendungen



Quelle: JIM 2025, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

## Nutzungsmotive für KI-Anwendungen – 2024 zu 2025



Quelle: JIM 2024, n=749, JIM 2025, n=1.088, Angaben in Prozent, \* 2024: für die Schule/für Hausaufgaben, \*\*2024 nicht abgefragt, Basis: ChatGPT oder andere KI-Anwendung genutzt

Für Bibliothekar\*innen bedeutet dies, dass FakeHunter-Trainings für Klassen 5–8 möglichst praxisnah, interaktiv und lebensweltorientiert gestaltet werden sollten. Besonders geeignet sind:

- Analyse echter Social Media-Beiträge,
- Faktencheck-Übungen,

- Vergleiche zwischen KI-Antworten und journalistischen Quellen,
- Arbeit mit Bildern und Videos,
- Diskussionen über Algorithmen, Influencer\*innen und Aufmerksamkeitssysteme,
- Übungen zur Quellenbewertung,
- Reflexion über das eigene Weiterleitungs- und Kommentierverhalten.

Wichtig ist dabei ein Ansatz, der Jugendliche ernst nimmt und ihre vorhandene Medienerfahrung einbezieht. Viele Jugendliche bewegen sich technisch sehr sicher im Netz, laufen aber Gefahr, ihre Fähigkeit, Informationen zuverlässig zu bewerten, zu überschätzen. FakeHunter-Angebote sollten deshalb weniger belehrend wirken, sondern stärker auf gemeinsames Entdecken, Hinterfragen und Ausprobieren setzen.

## 3.6 Differenzierungsmöglichkeiten

Um auf verschiedene Niveaus der Schüler\*innen einzugehen, kann man die „Die FakeHunter“ auch differenziert einsetzen. So hat man die Möglichkeit, das FakeHunter-Training auf verschiedene Schulformen und Niveaustufen der Schüler\*innen passgenau zuzuschneiden.

- Man kann den Schulungsteil in mehrere Veranstaltungen aufteilen und dann jeweils 1-2 Fake-Prüfwerkzeuge vorstellen und einüben.
- In der Schulungsphase können bestimmte Fake-Prüfwerkzeuge direkt auf bestimmte Artikel bezogen werden. So müssen die Schüler\*innen nicht alle Artikel mit jedem der 5 Prüfwerkzeuge überprüfen.
- Man kann auch statt einer Phase der selbstständigen Recherche in der Schulungsphase einzelne News gemeinsam durchgehen und besprechen.
- Alle Vorschläge lassen sich auch kombinieren. 2 Prüfwerkzeuge macht man mit der Klasse gemeinsam und die 3 anderen Prüfwerkzeuge erproben die Schüler\*innen in ihren Teams.
- Bei schwächeren Gruppen können die 5 Prüfwerkzeuge auch auf 3 reduziert werden. Empfehlung: Nr. 1 Quellen prüfen, Nr. 2 Impressum, Nr. 4 Bilder prüfen

## 3.7 FakeHunter treffen auf Künstliche Intelligenz (KI)

Die Weiterentwicklung der „FakeHunter“ im KI-Zeitalter ist nicht lediglich eine inhaltliche Modernisierung eines bestehenden bibliothekspädagogischen Angebots. Vielmehr reagiert sie auf grundlegende Veränderungen der digitalen Informations- und Medienwelt, die mittlerweile ausdrücklich in den bundesweiten Bildungsstandards der Kultusministerkonferenz (KMK) sowie in den Fachanforderungen Schleswig-Holsteins (und anderer Bundesländer) aufgegriffen werden.

Die Veranstaltung greift dabei zentrale Kompetenzbereiche auf, die Schulen heute verbindlich vermitteln sollen:

- Informationskompetenz,
- Medienkritik,
- demokratische Medienbildung,
- kritisches Denken,
- Reflexionsfähigkeit,
- Analysefähigkeit,
- KI-Kompetenz,
- Quellenkritik,
- Urteilskompetenz.

Damit können öffentliche Bibliotheken mit den FakeHuntern - ergänzt um KI-Inhalte - in vielfältiger Weise an schulische Curricula „andocken“ und Schulen in zentralen Bildungsaufgaben unterstützen.

Die ursprüngliche Konzeption der „FakeHunter“ war stark durch ein narratives Planspiel mit einem eigens entwickelten Newsportal geprägt. Dieses Setting war für die damalige Medienrealität sehr passend: Schüler\*innen sollen lernen, Falschmeldungen im Internet zu erkennen und mithilfe konkreter Recherchewerkzeuge Fakten zu überprüfen. Die Stärke des Konzepts lag dabei insbesondere in der Verbindung aus Recherchetraining, Medienkritik und handlungsorientiertem Lernen. Bereits die ursprüngliche Arbeitshilfe betont, dass Bibliotheken Informations-, Medien- und Recherchekompetenz vermitteln sollen und dass aktuelle Fragestellungen der Digitalisierung immer neue Themen hervorbringen.

Im Zeitalter generativer KI verändert sich jedoch die Ausgangslage grundlegend. Einerseits entstehen neue Formen von Desinformation. KI-generierte Texte, synthetische Bilder, Deepfakes, automatisierte Social-Media-Beiträge und algorithmisch verstärkte Inhalte erschweren die Unterscheidung zwischen glaubwürdigen und manipulierten Informationen erheblich. Andererseits verändert sich auch die Art und Weise, wie Jugendliche Informationen wahrnehmen und verarbeiten. Klassische Webseiten verlieren für viele Jugendliche an Bedeutung; stattdessen dominieren soziale Netzwerke, Messenger, TikTok, YouTube und zunehmend KI-gestützte Such- und Antwortsysteme.

Vor diesem Hintergrund erscheint es sinnvoll, das ursprüngliche FakeHunter-Konzept um KI-Inhalte zu erweitern. Nun rückt – vor allem bei den älteren Klassen - die konkrete Recherche-

und Analysearbeit in den Mittelpunkt. Die Schüler\*innen agieren nun als reale Faktenchecker\*innen in einer komplexen digitalen Informationswelt.

Gleichzeitig bringt der Wegfall des bisherigen Newsportals neue didaktische Möglichkeiten mit sich. Statt eines geschlossenen Systems mit vorbereiteten Nachrichten können Bibliotheken flexibler, aktueller und lebensweltorientierter arbeiten.

Die Materialien können:

- aus aktuellen Nachrichten und Social-Media-Beispielen bestehen,
- gezielt von Bibliotheken zusammengestellt werden,
- oder sogar von den Schüler\*innen selbst erstellt werden.

Mehr dazu im Kapitel „FakeHunter KI-Variante“.

# 4. Bausteine

## 4.1 Geschichte für das Planspiel

Für jüngere Schüler\*innen – 5. oder 6. Klasse – kann es sich nach wie vor anbieten, wenn das FakeHunter-Angebot in eine Geschichte eingebunden wird. Eine PPT-Präsentation und Bildmaterial hierzu finden Sie in den Materialien zum Download.

Die Kinder und Jugendlichen werden in eine Story eingebunden: Sie sind Mitarbeitende einer Detektei, die einen Auftrag von einem Zeitungsverlag erhält. Dem Zeitungsverlag droht der Konkurs, weil er seriös und gewissenhaft arbeitet, Informationen journalistisch fachgerecht recherchiert und daher hohe Personalkosten hat. Die Existenz wird vor allem von einem „neuen Portal“ im Internet bedroht, das die Leute mit reißerischen News in entsprechender Aufmachung lockt und seltsame Informationen verbreitet. Der Zeitungsverlag hat den Verdacht, dass es sich hier um ein Fake News-Portal handelt und beauftragt die Detektei „Die FakeHunter“, für eine kritische Überprüfung. Denn der Verlag braucht Beweise, um gegen dieses Fake News-Portal vorgehen zu können.

Die Detektei setzt ihre besten Mitarbeiter\*innen (die Schüler\*innen) an den Auftrag des Zeitungsverlages. Diese nehmen das „neue Portal“ und vor allem die dort aufgetauchten News unter die Lupe. Es werden Teams gebildet, die dann mit vorbereiteten Fake-Prüfwerkzeugen wie umgekehrter Bildersuche, Recherche in Online- und gedruckten Lexika bzw. Datenbanken (Munzinger, Brockhaus – Zugang über die Bibliotheken) und Sachbüchern aus der Bibliothek die einzelnen Artikel untersuchen und gefundene Fake News belegen.

Eine Verbindung mit dem Medienprojekt für Schulen Zisch (Zeitung in der Schule) kann hier einen guten Anknüpfungspunkt bieten, z.B. <https://mein.shz.de/bildung/zisch-anmeldung> (Der Link bezieht sich auf Schleswig-Holstein, in anderen Bundesländern gibt es vergleichbare Angebote von Tageszeitungen und regionalen Verlagen) Sprechen Sie dazu gerne die Lehrkräfte an den Schulen an.

## 4.2 Fake-Prüfwerkzeuge

Kernstück des Trainings, das die Schüler\*innen durchlaufen, sind die 5 Fake-Prüfwerkzeuge. Sie ermöglichen es, auf einfache Weise Nachrichten und Informationen im Internet zu überprüfen. Bei der Entwicklung wurde darauf Wert gelegt, dass die Prüfwerkzeuge einprägsam dargestellt werden und für die Schüler\*innen leicht anwendbar sind. Daher wurde die Anzahl auf 5 Werkzeuge beschränkt, die sich quasi an einer Hand abzählen lassen.

(Vorlagen und Materialien dazu finden sich in den Download-Paketen unter:

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



### 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](http://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 böse? 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.

## **4.3 Fake News selber schreiben**

Das Schreiben eigener Fake News kann im FakeHunter-Training ein wirkungsvoller Zugang sein, um Mechanismen von Desinformation sichtbar zu machen. Ziel ist es nicht, möglichst perfekte Täuschungen zu entwickeln, sondern typische Strategien von Fake News verständlich und analysierbar zu machen.

Die entwickelten Beispiele sollten sich an den fünf FakeHunter-Prüfwerkzeugen orientieren und bewusst typische Manipulationstechniken enthalten.

### **1. Glaubwürdige Quellen simulieren**

Fake News wirken oft deshalb überzeugend, weil sie seriös aussehen. Es können entwickelt werden:

- plausible Namen für Webseiten oder Social-Media-Profilen,
- scheinbar offizielle Quellen,
- angebliche Expert\*innen oder Studien,
- KI-generierte oder bewusst unklare Quellenangaben.

Die Beispiele müssen analysierbar bleiben und dürfen keine realen Personen oder Institutionen beschädigen.

## **2. Mit digitalen Identitäten arbeiten**

Nutzen Sie:

- erfundene Autor\*innen,
- Profile mit wenig überprüfbaren Informationen,
- scheinbar professionelle Bilder oder Logos,
- einfache KI-generierte Profilbilder oder Texte.

Die Jugendlichen sollen erkennen lernen, wie leicht Glaubwürdigkeit digital erzeugt werden kann.

## **3. Emotionen gezielt einsetzen**

Fake News funktionieren besonders gut über Gefühle. Gute Übungsbeispiele arbeiten mit:

- Überraschung,
- Angst,
- Empörung,
- Sensation,
- Gruppendruck oder „geheimem Wissen“.

Reißerische Überschriften oder Formulierungen eignen sich gut für Trainingszwecke.

- „Das wird euch verschwiegen!“
- „Niemand berichtet darüber!“
- „Schüler\*innen sind schockiert!“

## **4. Bilder und KI-Inhalte einbauen**

Nutzen Sie:

- Bilder aus anderen Zusammenhängen,
- manipulierte Screenshots,
- KI-generierte Bilder,
- Deepfake-ähnliche Situationen,
- auffällige Bildfehler oder unlogische Details.

Die Beispiele sollten genügend Hinweise enthalten, damit Jugendliche diese mit den Prüfwerkzeugen entdecken können.

## **5. Lebenswelt der Jugendlichen aufgreifen**

Besonders wirksam sind Fake News, wenn sie Themen aus der Lebenswelt der Jugendlichen aufgreifen. Geeignet sind beispielsweise: Schule, Influencer\*innen, Gaming, TikTok, Trends, KI-Tools, Musik, Sport, Mode, Styling, Umwelt, Ernährung, Smartphones oder soziale Netzwerke.

Die Beispiele sollten möglichst nah an typischen Social-Media-Formaten gestaltet werden:

- kurze Posts,
- Chatnachrichten,
- Screenshots,
- Videos,
- Kommentare oder Memes.

Je realistischer die Formate wirken, desto besser gelingt später die Analyse.

Genereller Grundsatz beim Erstellen von Fake News-Materialien:

Die Fake News sollten nie diskriminierend, verletzend oder politisch extrem sein. Ziel des Trainings ist Medienkompetenz, nicht Provokation. Entscheidend ist auch nicht die perfekte Täuschung, sondern die anschließende gemeinsame Analyse mit den fünf FakeHunter-Prüfwerkzeugen.

Für die Erstellung von Trainingsmaterialien eignen sich leicht zugängliche und weitgehend DSGVO<sup>42</sup>-freundliche Tools gut. Es dürfen keine personenbezogenen Daten genutzt und/ oder hochgeladen werden. Empfehlenswert sind Tools mit europäischen Datenschutzstandards, transparenter Datenverarbeitung oder lokaler Nutzungsmöglichkeit.

---

<sup>42</sup>siehe <https://dsgvo-gesetz.de/>

# 5. Impulse für die Durchführung

Die FakeHunter gibt es inzwischen nicht nur in einer Version, die für alle gelten soll. Es ist in den vergangenen Jahren eine sehr rege Community der FakeHunter-Bibliotheken entstanden, aus der heraus viele verschiedene Versionen entwickelt worden sind. Die Bibliotheken haben die – unter Creative Commons Lizenz stehenden – FakeHunter für sich adaptiert, an ihre Bedingungen und Wünsche vor Ort angepasst und auch ganz kreativ neue Ideen dazu entwickelt. Einige von diesen Ideen möchten wir hier – neben den bisherigen Konzepten – vorstellen und auch neue Versionen skizzieren.

## Struktur:

1. Zielgruppe
2. Lernziele
3. Beschreibung
4. Ablauf/ Durchführung
5. Materialien

## 5.1 FakeHunter Junior



### **Zielgruppe**

- je nach Lesefähigkeit schon in der 3. Klasse möglich
- 4. Klasse als Hauptzielgruppe
- 5. Klasse ggf. auch möglich

## Lernziele

Die Kinder sollen

- in der geschützten Umgebung einer Krimigeschichte schon mit dem Thema Falschaussagen (absichtlich oder unabsichtlich) vertraut gemacht werden.
- lernen, dass nicht immer alles sofort als wahr und unumstößlich gelten kann.
- lernen, dass Informationen hinterfragt und auch geprüft werden sollen.
- herausfinden, wie man Informationen prüfen und wo man weitere Quellen finden kann.
- Vertrauen in die eigene Recherche gewinnen.

## Beschreibung

Das Planspiel „Die FakeHunter Junior“ stellt ein eigenes Krimispiel für jüngere Kinder dar, das in der „Seedorf-Welt“ spielt. Diese wird über die – frei zugängliche - Internetseite der Juniorversion [www.diefakehunter-junior.de](http://www.diefakehunter-junior.de) transportiert.



Der Ablauf ist linear angelegt und kann frei genutzt und selbstständig gespielt werden.

### „Aufruhr in Seedorf“

Im Zentrum des neuen Planspiels steht ein Zeitungsbericht über ein geplantes Großbauprojekt, der in der fiktiven Gemeinde Seedorf für Aufruhr sorgt.

Die Bürger\*innen in Seedorf sind verunsichert: Soll wirklich das Vereinsheim des Sportvereins abgerissen werden? Macht der Fabrikbesitzer gemeinsame Sache mit der Bürgermeisterin? Und was hat es mit der geheimnisvollen bedrohten Seekuh im Seedorfer See auf sich?

Gemeinsam mit den Hauptfiguren Emma, Ole und Samira kommen die Schüler\*innen, eingebunden in die Geschichte „Aufruhr in Seedorf“, einem falschen Zeitungsartikel auf die Spur. Robbi - der schuleigene Roboter – begleitet die Kinder und hilft bei den Recherchen.

Die Kinder machen sich an die Aufgabe zu recherchieren, ob an diesen unglaublichen Nachrichten aus der Zeitung wirklich etwas dran ist. Die Freunde zweifeln an der Wahrheit der Geschichte. Gemeinsam treffen sie sich nach der Schule in der Bibliothek, um der Sache auf

den Grund zu gehen. Bei ihrer Recherche stoßen sie auf verschiedene Zeitungsartikel mit denen sie belegen können, dass der Journalist Leo Rüstig da eine Menge durcheinandergebracht hat.

Im Dorf formieren sich die Erwachsenen bereits zu einer Protestveranstaltung, bei der die Kinder gerade noch rechtzeitig mit den Ergebnissen ihrer Recherchen die Missverständnisse und Fehler aufklären können.

Unterstützung erhalten die Nachwuchsdetektive von den Schüler\*innen der teilnehmenden Klassen: Mit verlässlichen Recherchen über Suchmaschinen für Kinder wird der Zeitungsbericht genau unter die Lupe genommen und einem Faktencheck unterzogen.

## **Ablauf/ Durchführung**

- Vorlesen der Geschichte Teil 1
- Vorlesen des Artikels von Herrn Rüstig
- Vorlesen der Geschichte Teil 2
- In Absprache mit Lehrkraft Schüler\*innen aufteilen: in Arbeitsgruppen oder alleine zu den jeweiligen Fragen der Geschichte
- Recherchephase – je nach Zeit und Lust auch mehrere Fragen für einzelne Gruppen bearbeiten lassen
- Mit Schüler\*innen im Plenum die Antworten auf die Fragen besprechen (lassen)
- Zusammentragen, was eigentlich in Seedorf wirklich passiert ist und was die Schüler\*innen vermuten
- Vorlesen der Geschichte Teil 3

## **Materialien**

In der Durchführung des Planspiels bleiben die Bibliotheken durch die unterschiedlichen Materialien und Darstellungsweisen flexibel, so dass sie den Ablauf perfekt an die jeweiligen Gegebenheiten der Bibliothek aber auch an die Strukturen der Schulen anpassen können. So ist es möglich, das Planspiel in vielen verschiedenen und dem Kenntnisstand der Schüler\*innen entsprechenden Varianten durchzuführen. Ob es als Lesung mit Arbeitsphase vom Bibliotheksteam durchgeführt wird oder kombiniert als Hörspiel und Lesevariante in Bibliothek, Zuhause und der Schule stattfindet, ist dabei völlig frei und gut planbar. Durch die Audios gelingt es, selbst schwächere Schüler\*innen abzuholen und für das Thema zu begeistern.

Auch eine reine Online-Variante mit einem digitalen Besuch der Bibliothek in der Schule über eine Videokonferenz ist möglich, jedoch abhängig von der technischen Ausstattung der Bibliothek, der Schule und der Schüler\*innen. Hierbei können Geschichte, Hörbuchanteile, Videos und Aufgaben im Rahmen des Deutschunterrichtes gelesen, gehört, gesehen und bearbeitet werden. Das Planspiel und seine Inhalte sind also, abhängig von der vorherigen Planung, von zwei Unterrichtsstunden in der Bibliothek bis zu einer längeren Zeit im Schulunterricht von den Bibliotheken – auch in Kooperation mit den Lehrkräften - durchführ- und anwendbar. Dabei bietet es viele Anknüpfungspunkte, um weiter kindgerecht und dem

Alter entsprechend an dem Thema und der Informationskompetenz der Schüler\*innen zu arbeiten.

### **Audios unterstützen das Lesen**

In den 4. Klassen sollte die Lesefähigkeit soweit entwickelt sein, dass die Kinder auch einem etwas längerem Text folgen können. Sinnentnehmendes Lesen wird in der Grundschule bereits vermittelt.

Trotzdem gehen wir davon aus, dass etliche Kinder das Lesen längerer Texte noch sehr mühsam finden, die Lesefähigkeit noch verbesserungswürdig ist oder auch die Sprachkenntnisse nicht ausreichen, um sinnvoll und mit Freude an diesem Planspiel teilzunehmen. Daher wurden die Rahmengeschichte und einige Recherchetexte auch als Audios eingesprochen und auf der Webseite [www.diefakehunter-junior.de](http://www.diefakehunter-junior.de) zum Anhören zur Verfügung gestellt.

### **Erklärfilm zum Thema „Fake News“**

Der kindgerechte Erklärfilm soll auf leicht verständliche Weise für das Thema Fake News sensibilisieren, aber er verunsichert die Kinder nicht. Er kommt den Sehgewohnheiten der Kinder entgegen.

Was Fake News sind und wie man sie erkennt, zeigt der Trickfilm von Till Penzeck (<https://youtu.be/PsgWbxUsB3Y>):



#### **5.1.1 FakeHunter Junior Bilderbuchkino (Kinder- u. Jugendanwaltschaft Steiermark)**

In Österreich wurde für die Junior-Version eine Bilderbuchkino-Version des Erklärfilms erstellt.

Die einzelnen Bilder dazu und der transkribierte Text des Erklärvideos stehen im Downloadpaket zur Verfügung: <https://www.bibliotheken-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>

Urheberin ist die Steierische Bibliothek, Österreich.

### 5.1.2 Junior-Variante im „Detektiv-Stil“ (Stadtbücherei Neumünster)



Die Stadtbücherei Neumünster hat die FakeHunter Junior im „Detektiv-Stil“ aufbereitet. Mit einer „Fall-Akte“ werden so auch ältere Schüler\*innen der 5. und 6. Klassen sehr gut erreicht. Der Termin in der Stadtbücherei dauert dann 2,5 bis 3 Stunden. Durch Schreibaufgaben (eine korrigierte Version des Artikels von Leo Rüstig) wird den Schüler\*innen auch journalistisches Schreiben nähergebracht. Eine Ergänzung zum Thema KI ist im Anschluss möglich.

Die Materialien stehen im Downloadpaket zur Verfügung: <https://www.bibliotheken-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>

Urheberin ist die Stadtbücherei Neumünster.

### 5.2 FakeHunter - Journalismus Planspiel (Klassik)



#### Zielgruppe

- 5. + 6. Klasse als Hauptzielgruppe
- 7. Klasse ggf. ohne Storytelling-Ansatz

## Lernziele

Bei dem Planspiel „Die FakeHunter“ werden u.a. folgende Themen und Inhalte vermittelt:

- Überblick über die Presse- und Medienlandschaft
- Umgang mit dem Internet, Sicherheit bei der Informationsbeschaffung
- Medienkritik
- Definition Fake News
- Fake-Prüfwerkzeuge
- Umgang in unserer Gesellschaft mit Fake News
- Einfluss auf und Gefahren von Fake News für das Miteinander aller Menschen
- Recherche in Online-Datenbanken, Lexika, Sachbüchern und im Internet

## Schüler\*innen

- kennen Unterschiede zwischen verlässlichen und nicht-verlässlichen Informationen und Quellen.
- erlernen den Umgang mit Datenbanken (z.B. Munzinger, Brockhaus) und lernen weitere Nachschlagemöglichkeiten (online und offline) kennen.
- lernen Fake-Prüfwerkzeuge kennen und können diese nach dem Planspiel anwenden bzw. auf andere Situationen übertragen.
- entwickeln ein Problembewusstsein für die Schwierigkeiten von uneingeschränkter Informationsverbreitung im Internet.
- erarbeiten sich neue Vorgehensweisen für das eigene zukünftige Rechercheverhalten im Internet.
- erhalten am Ende des Planspiels eine Urkunde über ihre Kenntnisse als „FakeHunter“.

## Beschreibung

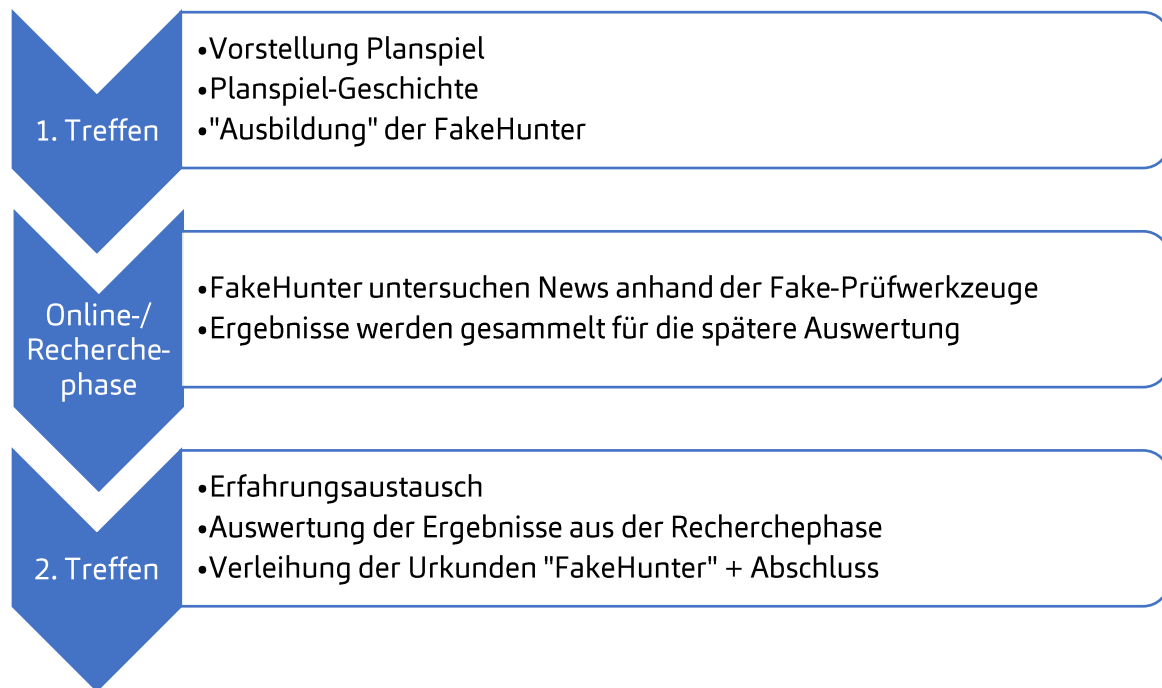
Das Planspiel wurde ursprünglich in einer großen Planspielversion für einen Zeitraum von 3-4 Wochen entwickelt.

Beim **1. Treffen** in der Bibliothek werden die Schüler\*innen in die Geschichte eingeführt. Zentrales Element bei diesem ersten Termin ist die Schulung der Schüler\*innen zum Thema Fake News und zum Umgang mit den Fake-Prüfwerkzeugen. So werden sie auf das selbstständige Arbeiten in der Online-Phase vorbereitet.

In der **Online-Phase** recherchieren die Schüler\*innen in kleinen Teams selbstständig Beispiel-News und prüfen diese auf ihren Wahrheitsgehalt. Sie suchen dabei die Fakes und notieren sich die Beweise und Belege.

Am Ende werden bei einem **2. Treffen** in der Bibliothek die Ergebnisse verglichen und ausgetauscht. Die Reflexion des eigenen Umgangs mit den Fake-Prüfwerkzeugen und mit dem Thema Fake News rundet das Abschlusstreffen ab. Zum Schluss bekommen die Schüler\*innen eine Urkunde verliehen, mit der sie dann zu „FakeHuntern“ ernannt werden.

## Ablauf/ Durchführung



### 1. Treffen

Die Jugendlichen werden in die Geschichte des Planspiels (ppt-Präsentation dazu) eingebunden. Storytelling als Ansatz schafft eine bessere Identifikation der Schüler\*innen mit den Hauptfiguren und mit der Aufgabe. So können sie sich auch „als Teil der Detektei“ fühlen und ihr eigenes Handeln in einen größeren Zusammenhang einordnen.

Die Schüler\*innen werden dann nach ihren eigenen Erfahrungen mit Fake News gefragt. Der Austausch über das selbst Erlebte holt sie da ab, wo sie mit ihrer eigenen Erlebenswirklichkeit verbunden sind. Sie können sich zu dem Thema in kleinen Teams und schließlich im Plenum mit der ganzen Klasse austauschen. Der Vorteil des vorherigen Austausches in kleinen Gruppen ist, dass sich auch zurückhaltende Schüler\*innen zu Wort melden können.

Dann werden die Erfahrungen im Plenum zusammengetragen und einzelne Fälle vorgestellt und diskutiert. So wird wertgeschätzt, was die Schüler\*innen erlebt haben, und es können bereits erste Querverbindungen zu dem folgenden Ablauf gezogen werden. Auf diese Weise wird das neu Erlernte gleich mit bereits gemachten Erfahrungen verknüpft und es kann eine „Wissenslandkarte“ entstehen. Neues Wissen lässt sich leichter einordnen und verankern, wenn es an bereits Bekanntes andocken kann.

### Arbeitsphase I:

Nach der Einführung werden die Schüler\*innen geschult und zu FakeHuntern ausgebildet. Die PowerPoint-Präsentation und die Arbeitsblätter können genutzt werden, um die einzelnen Themen und Fragestellungen mit den Schüler\*innen zu bearbeiten.

## Arbeitsphase II:

In dieser Phase können die Schüler\*innen direkt das neu Erlernte anhand von Beispiel-News oder mit selbst zusammengestellten Inhalten ausprobieren und testen. Die Ergebnisse werden im Anschluss ausgetauscht und besprochen.

### **Online-/Recherche-Phase:**

Die Anwendung neu erworbenen Wissens und das selbstentdeckende Lernen stehen in der Online-Phase ganz im Vordergrund. Die Schüler\*innen recherchieren eigenständig mit von der Bibliothek vorbereiteten Materialien und setzen dabei die 5 Fake-Prüfwerkzeuge ein. Die einzelnen Team-Treffen müssen die Schüler\*innen selbst organisieren und die Arbeitsschritte untereinander aufteilen. Im Prinzip können die Schüler\*innen diese Online-Phase auf eigenen Geräten durchführen. Sollte das Planspiel an einem Stück/ Tag in der Bibliothek durchgeführt werden, ist dafür zu sorgen, dass genügend WLAN-Kapazität vorhanden ist bzw. dass die Bibliothek für die Recherche entsprechende Geräte oder Tablets zur Verfügung stellt.

Anhand der Arbeitsblätter können die Schüler\*innen dann die Ergebnisse sichern und ihre Erfahrungen reflektieren.

### **2. Treffen:**

Das zweite Treffen steht ganz unter dem Blickwinkel der Ergebnissicherung und der Auswertung. Die einzelnen Teams bringen die in der Online-Phase gefundenen Ergebnisse mit und vergleichen diese untereinander. Ein Austausch über Schwierigkeiten beim Einsatz der Fake-Prüfwerkzeuge vertieft die neu gelernten Fake-Prüfwerkzeuge.

Ebenso wichtig ist es auch, die Erfahrungen der Schüler\*innen aufzugreifen und wertschätzend wahrzunehmen. Es soll bei diesem Planspiel auch eine Verhaltens- und Einstellungsänderung bei den Schüler\*innen erreicht werden. Sie sollen ihren Umgang mit Fake News überdenken und sich der negativen Folgen von Fake News für den gesellschaftlichen Zusammenhalt bewusst werden.

Abschließend werden die Schüler\*innen zu FakeHuntern ernannt und die Urkunden ausgegeben.

## **Materialien**

Umfangreiche Materialien stehen im Download zur Verfügung: Die Materialien stehen im Downloadpaket zur Verfügung: <https://www.bibliotheken-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>. Dazu zählen neben vorbereiteten Präsentationen auch Arbeitsblätter für die Schüler\*innen.

Beispiel-News sind ebenfalls im Download der FakeHunter-Materialien zu finden. Die Bibliotheken können auch selbst News oder andere Inhalte erstellen. Mehr dazu im Kapitel 4.3 Fake News selber schreiben – das auch andere Formen, wie z.B. Social Media-Beiträge einbezieht.

## 5.2.1 FakeHunter-Workshop am Vormittag bzw. Halbtägiger Workshop

### Zielgruppe

- 5. bis 9. Klasse – je nach Inhalten

### Lernziele

wie bei den FakeHunter Klassik

### Beschreibung

Alternativ können auch alle 3 Phasen hintereinander weg an einem Vormittag in der Bibliothek durchgeführt werden. Das entspricht dann eher einem Projekttag, z.B. in der Woche vor den Ferien oder innerhalb einer Projektwoche der Schule.

Der FakeHunter-Workshop dauert dann ca. 3-4 Stunden und wird in der Bibliothek durchgeführt. In der Regel führen Bibliotheken diese zeitlich verkürzte Version dann ohne den Rahmen des Planspiels und ohne die Geschichte der Zeitungsagentur durch. Dazu wird die Präsentation entsprechend gekürzt und/ oder mit eigenen Inhalten ergänzt. Durch diese Änderungen können auch ältere Zielgruppen angesprochen werden.

### Ablauf/ Durchführung

- Begrüßung, Vorstellung
- Vorerfahrungen der Jugendlichen im Gespräch erfragen
- Input: Fake News, Desinformation, KI usw. – je nach gewählten Inhalten
- Input: Sind Fake News strafbar?
- Input: Vorstellung der Prüfwerkzeuge – Wie kann man Fakes erkennen?
- Arbeitsphase: Prüfwerkzeuge erproben an Beispielen und vorbereiteten Inhalten
- Ergebnisse zusammenbringen und vergleichen
- Erfahrungen bei der Recherche diskutieren
- Zukünftiges Verhalten erläutern
- Zusammenfassung + Abschluss

## 5.3 FakeHunter - KI-Variante



### Zielgruppe

Empfohlen ab Klassenstufe 8, besonders geeignet für:

- Klassen 8–10,
- Projekttag,
- Medienkompetenzwochen,
- Demokratietage.

### Lernziele

Die Schüler\*innen lernen,

- wie leicht Manipulationen funktionieren können, indem sie selbst die Materialien für das FakeHunter-KI-Training erstellen.

Sie gewinnen ein Verständnis dafür,

- wie KI-generierte Texte, Posts und Inhalte erstellt werden,
- wie manipulative Überschriften und emotionalisierte Bilder die Aufmerksamkeit fesseln und die kritische Wahrnehmung lähmen,

Sie lernen,

- Informationen kritisch zu vergleichen

- und eigene Bewertungsmaßstäbe zu entwickeln.

## Beschreibung

Im ursprünglichen Planspiel stand häufig die Frage im Mittelpunkt: „Ist diese Nachricht eine Fake News oder nicht?“ Im KI-Zeitalter reicht dieses Wahr-Falsch- Denken oft nicht mehr aus. Viele Inhalte bewegen sich im Graubereich:

- KI kann in Teilen in Texten enthalten sein.
- Bilder können echt sein, werden aber aus dem Kontext gerissen.
- Einzelne Fakten können stimmen, werden aber manipulativ emotional aufgeladen oder in andere Zusammenhänge gestellt.
- Informationen können schlicht falsch, erfunden oder von der KI halluziniert sein.

Letztlich ist die Realität immer auch eine Mischung von allen Möglichkeiten und erfordert daher ein besonderes Augenmerk in alle Richtungen. Informationen müssen immer gegengeprüft werden und möglichst verschiedene Quellen miteinander verglichen werden.

Die Rolle der Bibliotheksmitarbeitenden verändert sich dabei deutlich, wenn das FakeHunter-Training mit älteren Schüler\*innen durchgeführt wird. Hier spielen vorgefertigte Plattformen mit entsprechenden Fake News (vgl. hierzu auch die vorgestellten Onlinere Ressourcen in Kapitel 7) eigentlich keine große Rolle mehr, sondern die Moderation von Diskussionsprozessen, von Reflexionsgesprächen und die Begleitung von Selbstlernphasen.

Dies stellt auch neue Herausforderungen an die Bibliotheksmitarbeitenden. Sie müssen nicht hochgradig technisch versiert oder KI-Spezialist\*innen sein, aber sie schaffen eher Diskussionsräume, moderieren Gespräche und Lernphasen und geben Impulse bei der kritischen Reflexion des Mediennutzungsverhaltens. Von den inhaltlich ausgerichteten Angeboten entwickelt sich die KI-Version mehr hin zur Demokratiebildung, bei der Medienkritik und Diskussionskultur entwickelt und gelebt werden.

## Ablauf/ Durchführung

### Zeitungsfang:

- ca. 5-6 Unterrichtsstunden – gerne in 2 Terminen mit einer Gruppen-Arbeitsphase zwischen den Terminen, bei denen die Schüler\*innen selbst Fake News-Inhalte erstellen bzw. sammeln können
- alternativ als Projekttag.

### Ablauf:

Phase 1: Einstieg mit der Frage „Kann man Informationen noch vertrauen?“

(ca. 45 Minuten)

Die Veranstaltung beginnt mit einem irritierenden Einstieg.

Die Schüler\*innen erhalten mehrere Beispiele:

- ein KI-generiertes Bild,
- einen echten Presseartikel,
- einen manipulierten Social-Media-Post,
- einen KI-generierten Text,
- eine echte Nachricht,
- eventuell ein kurzes Deepfake-Video.

Die Aufgabe lautet zunächst lediglich: „Was davon wirkt glaubwürdig – und warum?“

Wichtig ist: Es gibt zunächst keine Auflösung. Die Rolle der Bibliotheksmitarbeitenden verändert sich gegenüber gewöhnlichen Recherchetrainings hin zu einer Diskussionsleitung und stellt eher ein Coaching zum Selbstlernen dar.

Bereits in dieser Diskussion zeigt sich häufig:

- Bilder wirken besonders überzeugend,
- emotionale Inhalte werden schneller geglaubt,
- professionelle Gestaltung erzeugt Vertrauen,
- KI-generierte Texte werden oft nicht erkannt.

## Phase 2: Einführung in Fake News, KI und Desinformation

(ca. 45 Minuten)

Nun werden im Gespräch zentrale Grundlagen erarbeitet und besprochen:

- Was sind Fake News?
- Was ist Desinformation?
- Wie funktionieren Algorithmen?
- Was ist generative KI?
- Was sind Halluzinationen?
- Wie entstehen Deepfakes?
- Warum verbreiten sich emotionale Inhalte besonders schnell?

## Phase 3: Die erweiterten FakeHunter-Werkzeuge

(ca. 60 Minuten)

Die klassischen fünf Prüfwerkzeuge der FakeHunter bleiben grundsätzlich erhalten. Sie werden jedoch modernisiert und erweitert.

Die Schüler\*innen lernen:

- Quellen zu überprüfen,
- Bilder rückwärts zu suchen, bzw. kritisch zu analysieren,
- Veröffentlichungszeitpunkte zu analysieren,

- Autor\*innen zu überprüfen,
- KI-generierte Inhalte zu erkennen,
- verschiedene Quellen miteinander zu vergleichen,
- Aussagen zu verifizieren.

#### Phase 4: Eigene Produktion von Fake-Inhalten

(ca. 60 Minuten)

Dies ist die zentrale KI-Erweiterung.

Die Schüler\*innen entwickeln nun selbst:

- KI-generierte Nachrichten,
- manipulative Überschriften,
- emotionale Social-Media-Posts,
- Bildkombinationen,
- Clickbait-Beiträge.

Dabei arbeiten sie bewusst mit:

- emotionalisierender Sprache,
- Dramatisierung,
- verkürzten Informationen,
- visuellen Effekten.

Anschließend analysieren die Gruppen gegenseitig ihre Beiträge:

- Warum wirken sie glaubwürdig?
- Welche Emotionen werden angesprochen?
- Welche Manipulationstechniken wurden genutzt?

#### Phase 5: Reflexion – Wahrheit im KI-Zeitalter

(ca. 45 Minuten)

Am Ende steht die gemeinsame Reflexion.

Diskutiert werden Fragen wie:

- Können wir Bildern noch vertrauen?
- Wie verändert KI Journalismus?
- Warum verbreiten sich emotionale Inhalte schneller?
- Welche Verantwortung tragen Plattformen?
- Welche Verantwortung tragen wir selbst?
- Wie verändert KI Demokratie und Öffentlichkeit?

Hier zeigt sich:

Die Veranstaltung ist nicht primär Technikbildung, sondern demokratische Medien- und Diskussionsbildung.

## **Materialien**

Die Materialien mit denen die Schüler\*innen bei dem FakeHunter-Angebot arbeiten, sollen die Lebenswelt der Jugendlichen widerspiegeln und aktuelle Bezüge haben.

Sie können

- aus aktuellen Medien,
- aus sozialen Netzwerken,
- aus TikTok, Instagram oder YouTube,
- aus Messenger-Beispielen,
- aus KI-generierten Inhalten,
- aus realen Falschmeldungen stammen oder
- manipulierte Bilder darstellen bzw. enthalten.

Besonders wirkungsvoll ist es, wenn die Schüler\*innen selbst diese Materialien entwickeln. Sie verstehen dadurch sehr viel besser, wie leicht Manipulationen herzustellen sind, wenn sie die Mechanismen selbst anwenden. Das schult den Blick und macht wachsam gegenüber den Informationen, die in der digitalisierten Welt auf die Jugendlichen einströmen (vgl. Kapitel 4.3 Fake News selber schreiben)

## 5.4 FakeMaster (Idee: Stadtbücherei Landshut)

Basierend auf der Idee der „FakeMaster“ der Stadtbücherei Landshut, bei der ältere Schüler\*innen zu Multiplikator\*innen für jüngere Jahrgänge ausgebildet werden, wird nachfolgendes Konzept entwickelt. Bei dem Landshuter Projekt haben Oberstufenschüler\*innen eigene Fake News erstellt und anschließend jüngere Schüler\*innen als Tutor\*innen begleitet.



### Zielgruppe

- Schüler\*innen der Klassen 9–12

### Lernziele

Die Schüler\*innen

- verstehen die Mechanismen von Desinformation und Fake News.
- erkennen typische Merkmale manipulativer Inhalte.
- lernen Strategien zur Quellenprüfung kennen.
- analysieren die Rolle von Algorithmen und sozialen Netzwerken.
- verstehen Chancen und Risiken von Künstlicher Intelligenz.
- lernen KI-generierte Inhalte (Texte, Bilder, Videos) kritisch zu hinterfragen.

## Die Teilnehmenden

- recherchieren systematisch Informationen.
- wenden Faktencheck-Methoden an.
- erstellen eigene Medienprodukte.
- entwickeln zielgruppengerechte Lernmaterialien.

## Die Teilnehmenden

- übernehmen Verantwortung als Multiplikator\*innen.
- stärken ihre Kommunikationsfähigkeit.
- lernen Wissen altersgerecht weiterzugeben.
- reflektieren ihren eigenen Medienkonsum.

# Beschreibung

## Grundidee

Die FakeMaster sind die „Expert\*innen für Fakten und Fakes“ innerhalb einer Schule oder Bibliothek. In einem mehrstufigen Workshop werden ältere Schüler\*innen zunächst selbst zu FakeHunter-Profis ausgebildet. Anschließend entwickeln sie eigene Lernangebote für jüngere Klassen.

Dabei wechseln sie bewusst die Perspektive:

FakeHunter: Wie erkenne ich Fakes?

FakeMaster: Wie erkläre ich anderen, wie man Fakes erkennt?

Die Jugendlichen erstellen im Rahmen des Projektes selbst: Fake-News-Beispiele, KI-generierte Bilder, Quizformate, Escape-Games, Faktencheck-Challenges, Lernvideos, Social-Media-Beiträge, Unterrichtsmaterialien für jüngere Klassen.

Dadurch entsteht ein nachhaltiges Peer-to-Peer-Lernkonzept, bei dem Kinder von älteren Jugendlichen lernen.

Im Unterschied zum klassischen FakeHunter-Konzept können aktuelle Entwicklungen stärker berücksichtigt werden:

- KI-generierte Bilder
- Deepfakes
- Chatbots
- synthetische Stimmen
- manipulierte Videos
- automatisierte Desinformation

Die FakeMaster lernen dabei nicht nur, Fälschungen zu erkennen, sondern auch, wie solche Inhalte entstehen und warum sie überzeugend wirken. Quasi nebenbei machen sie Erfahrungen, wie eine Vermittlung von Wissen geplant und umgesetzt werden kann.

## **Ablauf / Durchführung**

### **Modul 1: Einstieg – Wahrheit oder Fake?**

Dauer: 60–90 Minuten

Inhalte:

- Aktuelle Beispiele aus Social Media
- Wahr oder falsch?
- Diskussion über Vertrauen im Netz
- Einführung in Fake News und Desinformation

mögliche Methoden:

- Kahoot-Quiz
- Bilderrätsel
- Faktencheck-Challenge

### **Modul 2: FakeHunter-Ausbildung**

Dauer: 2–3 Unterrichtsstunden

Inhalte:

- Quellenprüfung
- Bildrückwärtssuche
- Faktencheck-Portale
- Erkennen manipulativer Sprache
- Recherchetechniken

Werkzeuge:

- Google Lens
- TinEye.com
- Correctiv.org
- Mimikama.org
- ARD-Faktenfinder auf tagesschau.de

Aufgabe:

Die Jugendlichen untersuchen reale und fingierte Nachrichten.

### **Modul 3: KI verstehen**

Dauer: 90 Minuten

Inhalte:

- Wie funktionieren KI-Systeme?
- KI-generierte Texte
- KI-generierte Bilder
- Deepfakes

Praxis:

Die Teilnehmenden erzeugen selbst KI-Inhalte und analysieren deren Glaubwürdigkeit.

Aufgabe:

„Erstelle einen überzeugenden Fake und dokumentiere die verwendeten Tricks.“

### **Modul 4: FakeMaster werden**

Dauer: 2 Unterrichtsstunden

Die Jugendlichen entwickeln eigene Lernangebote für jüngere Klassen.

Mögliche Produkte:

- FakeHunter-Parcours
- Escape Room
- Lernstationen
- Quiz
- Kartenspiel
- Kurzvideos
- Comics
- TikTok-/Instagram-Reels
- KI-Bilder-Rätsel

Leitfrage:

„Wie erklären wir Zehn- bis Zwölfjährigen, wie man Fakes erkennt?“

### **Modul 5: Testlauf**

Dauer: 60 Minuten

Die FakeMaster präsentieren ihre Materialien einer Parallelgruppe.

Feedback zu:

- Verständlichkeit
- Motivation
- Schwierigkeitsgrad
- Gestaltung

Anschließend Überarbeitung.

## **Modul 6: FakeHunter-Schulung**

Dauer: 90 Minuten

Die FakeMaster übernehmen die Rolle der Tutor\*innen.

Stationenbetrieb:

1. Nachrichten-Check
2. Bild-Detektive
3. KI oder echt?
4. Quellen-Rallye
5. Fake-News-Werkstatt

Am Ende erhalten die jüngeren Schüler\*innen eine „FakeHunter-Urkunde“.

Abschluss

Zertifikat „FakeMaster“

## **Materialien**

- Fake-Prüfwerkzeuge
- Arbeitsblätter
- von den FakeMastern erstellte Unterlagen zu den Schulungen der jungen FakeHunter

Die von den FakeMastern entwickelten Produkte werden gesammelt und können jährlich wiederverwendet oder weiterentwickelt werden. So entsteht ein wachsender „FakeHunter-Werkzeugkasten“ für die Schule oder Bibliothek.

# 6. Materialien

## Übersicht über die Downloads

- Arbeitshilfe\_Download
  - ✓ Arbeitshilfe zu den FakeHuntern für Alle
  - ✓ Präsentation\_FakeHunter für Alle\_RollOut\_25.06.2026
  - ✓ Präsentation\_FakeHunter für Alle\_Langer\_Der innere Kompass
- 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)

# 7. weitere Angebote zum Thema Fake News

## Interaktive (Unterrichts-)Materialien

<https://www.klicksafe.de/materialien/actionbound-im-bunker-der-luegen>

Das kostenlose Actionbound-Spiel von klicksafe „Im Bunker der Lügen“ wurde im April 2026 überarbeitet. Es richtet sich an Jugendliche ab 13 Jahren und ist für eine Dauer von ca. 25 min. konzipiert. In dem Bound erhalten die Spieler\*innen Kontakt zu Y, der von dunklen Machenschaften im Bundestag berichtet. Seine Gegenspielerin K versucht seine Nachrichten als Falschmeldungen und Verschwörungserzählungen zu entlarven. Verschiedene Aufgaben für die Spielenden sollen die Wahrheit ans Licht bringen. Eine Spielanleitung und ein Infoblatt für Pädagog\*innen ergänzen das Spiel.

<https://www.bpb.de/lernen/medienpaedagogik/328637/der-newstest/>

Informiert oder manipuliert? Mit dem News-Test können Jugendliche ab 14 Jahren überprüfen, ob sie Fake News durchschauen. Der Test geht auf ein Forschungsprojekt der Stiftung Neue Verantwortung zurück, an dem u.a. auch die Bundeszentrale für politische Bildung beteiligt ist. Sie ist auch für die fortlaufende Weiterentwicklung mitverantwortlich. Der Test steht auch als Kurz- und Offlinevariante zur Verfügung. Über den Link gelangt man zu umfangreichen analogen und digitalen Materialien für den Einsatz im Unterricht, differenziert nach Jahrgangsstufen ab Klasse 5 (inkl. Junior-Test).

<https://codetekt.org/projekte-faktenstark/>

Die Initiative faktenstark der Amadeu Antonio Stiftung und von cedetekt e.V. liefert schwerpunktmäßig von 2023 bis 2025, es werden aber weiterhin Webinare und Mitmachaktionen angeboten. Das Projekt schult Erwachsene bzw. Multiplikatoren im Umgang mit Desinformationen. Auf der Webseite gibt es pädagogische Materialien für Lehrkräfte und Organisationen, um Schüler\*innen an das Thema heranzuführen, z.B. durch den "Trust-O-Mat". Wer möchte, kann sich aktiv auf der Trust-Checking-Plattform beteiligen und die Vertrauenswürdigkeit von Nachrichten unter die Lupe nehmen.

<https://fakefrei.jff.de/>

Tools, Impulse und Methoden im Umgang mit Fake News und Desinformation. Neben einem Recherchetool (siehe unter „Zum Nachschlagen“) werden hier verschiedene Aktionen und Informationen für Jugendliche gesammelt, z.B. Quizze, Podcasts, Texte, Unterrichtseinheiten, kleine Spiele. Das Projekt ist Teil der Bayern-Allianz gegen Desinformation.

<https://fakeittomakeit.de/>

In dem browserbasierten Onlinespiel „Fake it to make it“, das die Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung und die Bundeszentrale für politische Bildung 2023 nach amerikanischem Vorbild entwickelt haben, versetzen sich Schüler\*innen ab 12 Jahren in die Rolle von Fake-News-Produzenten. Sie versuchen, durch gezielte Falschinformationen möglichst viel Gewinn zu erzielen. Die Spieldauer liegt zwischen 30 und 60 min. Didaktische Hinweise und Arbeitsblätter zur Nachbereitung bzw. Vertiefung unter <https://www.bpb.de/lernen/games/fakeittomakeit/>

[www.getbadnews.com/de](http://www.getbadnews.com/de)

Schüler\*innen lernen in dem Onlinespiel „Get Bad News“ den Umgang mit Fake News, indem sie selbst zu skrupellosen Profis für die Verbreitung von Desinformationen werden, immer auf der Jagd nach möglichst vielen Followern, die ihre Inhalte vertrauenswürdig finden. Die Taktiken und Manipulationstechniken, die sie dabei entlarven, sollen ihnen im realen Leben helfen, sich vor diesen Praktiken besser zu schützen und Informationen kritisch zu hinterfragen. Der Einsatz des 2017 in den Niederlanden entwickelten Spiels in Bildungseinrichtungen ist ausdrücklich erwünscht. Eine Handreichung zum Spiel in englischer Sprache ist downloadbar unter:

<https://www.getbadnews.com/wp-content/uploads/2022/05/Bad-News-Game-info-sheet-for-educators-English-1-1-2.pdf>

„Get Bad News“ richtet sich an Schüler\*innen ab 14 Jahren und kann auch im Klassenverband gespielt werden. Die Spieldauer beträgt ca. 20 min.

<https://medien-und-vielfalt.gmk-net.de/methoden/no-hate-speech-eigene-memes-erstellen/>

Medienpädagogik der Vielfalt ist eine Initiative der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). In der Rubrik Medienkritik & Fake News gibt es eine pädagogische Einheit, wie Schüler\*innen Memes mit Hilfe der App Meme-Generator selbst erstellen können als Antwort auf Hate Speech.

## Planet Schule

Planet Schule – das gemeinsame Online-Schulfernsehangebot von SWR und WDR – hat die Themen Fake News und Nachrichtenkompetenz zu seinen Schwerpunkten gemacht und mehrere Angebote entwickelt.

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

In dem „Serious Game“ Nachrichtenmacher schlüpfen Schüler\*innen in die Rolle von Nachrichtenredakteuren. Sie müssen Nachrichten auswählen, prüfen und – nachdem sie erfahren haben, wie Nachrichten aufgebaut sind – auch eigene Radiobeiträge erstellen. Dabei spielt die Auseinandersetzung mit Fake News und Deep Fakes eine große Rolle. Drei Themenkomplexe stehen zur Auswahl: Bundestag, Fußball-Europameisterschaft und Urteil im Raser-Prozess. Das gesamte Spiel steht auch vertont zur Verfügung, so dass es auch von leseschwachen Schüler\*innen gespielt werden kann.

„Nachrichtenmacher“ (Stand Juni 2025) ist ein Lernspiel für Schüler\*innen der 8. bis 13. Klasse. Es ist in ein Unterrichtsmodul eingebettet, das jeweils für die Sekundarstufe I und Sek II zur Verfügung steht.

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

In dem browserbasierten Lernspiel „Fakefinder for school“ (Stand August 2023) des Südwestdeutschen Rundfunks setzen sich Schüler\*innen in drei Schwierigkeitsstufen damit auseinander, wie man Fake News erkennt. Einschätzen, Recherchieren und Kommentieren wird hier trainiert. Lehrkräfte können aus einem vorgegebenen Pool die Aufgaben individuell zusammenstellen. Der SWR-Fakefinder ist bereits seit 2021 online und richtet sich an Schüler\*innen von Klasse 8-10. Das Quiz kann als Klassen-Challenge im Live-Modus gespielt werden. Weitere Informationen für Lehrkräfte mit Unterrichtsmaterial und technischen Tipps bietet die Seite <https://www.swr.de/unternehmen/medienkompetenz/artikel-fakefinder-school-100.html>

<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/deutsch-texte/004-fake-news-erkennen-kolleg24-deutsch-100.html>

Hintergrundinformationen bietet ein 8 min. langes Erklärvideo „Fake News erkennen“ (Stand: Februar 2026), das in der Planet-Schule-Kursreihe „kolleg24 Deutsch“ erschienen ist. Zur Nachbereitung des Films stehen 5 Übungsaufgaben zur Verfügung. kolleg24 bereitet für Schüler\*innen Grundwissen in den Fächern Deutsch, Englisch und Mathe auf, damit sie sich erfolgreich auf einen Schulabschluss (Mittlere Reife und höher) vorbereiten können.

<https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/nie-wieder-keine-ahnung-malerei/kunst-trifft-ki-timebrush-lernspiel-108.html>

Speziell für den Kunstunterricht wurde das Lernspiel „Timebrush – Kunst trifft KI“ entwickelt (Stand März 2026). Die Schüler\*innen erschaffen zunächst ein eigenes Kunstwerk, das auf KI-generierten Bildern basiert und zugleich Wissen über verschiedene Kunstepochen vermittelt. In einem anschließenden Quiz können Schüler\*innen einschätzen, ob ein Kunstwerk echt oder mit KI „gefäkt“ wurde. Wem es gelingt, das Gemälde dann noch der richtigen Epoche zuzuordnen, erhält Bonuspunkte.

<https://zeoob.com/>

Mit Hilfe der Plattform Zeoob lassen sich Social Media Fake-Posts erstellen, wobei die Nachrichten im Stil von Instagram, Tik Tok, Snapchat, Whatsapp oder Twitter Tweets layoutet sind. Das Tool ist nur für Bildungszwecke erlaubt, die Bedienungssprache ist Englisch.

<https://www.br.de/sogehmedien/weiterfuehrende-schulen/un-wahrheiten-luegen-erkennen-fakes-fake-news-100.html>

„So geht Medien: Medienbildung leicht gemacht“ ist eine Initiative von ARD (unter der Federführung des Bayerischen Rundfunks), ZDF und Deutschlandradio, die bereits seit 2016 fortlaufend neue medienpädagogische Inhalte für den Unterricht aufbereitet. Die Unterrichtseinheit „Fakes und Desinformation im Netz erkennen“ (Stand Februar 2025) richtet sich an Schüler\*innen der Klasse 5-10. Das in die Einheit eingebettete ca. 6 min. lange Video ist ein Ausschnitt aus der Dokumentation „Fake News“ (siehe Abschnitt Filme), wurde aber mit didaktischem Material zum Download und einem Online-Quiz angereichert. Ergänzend können die ca. 1 min. lange Erklärungen aus dem Online-Lexikon zu den Themen Deep Fakes, Algorithmus, Hoax etc. verwendet werden.

<https://ki-campus.org/lernangebote/kurse/fake-news-mit-ki-bildgeneratoren-erstellen-und-erkennen>

In diesem Lernprojekt erzeugen Schüler\*innen real wirkende KI-Bilder durch Bildgeneratoren und lernen zugleich, wie man sie erkennt. Lehrkräfte erhalten methodisch-didaktische Begleitmaterialien.

KI-Campus ist die Lernplattform des Stifterverbandes für Künstliche Intelligenz und ein Gemeinschaftsprojekt, bei dem u.a. Hochschulen, Universitäten und Forschungszentren mitarbeiten. Hier findet man Angebote zu verschiedenen KI-Themen. Die Kurse haben unterschiedliche Schwierigkeitslevel und richten sich an Lehrkräfte, Studierende und Schüler\*innen.

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

In dem klicksafe-Quiz „Deepfake Detectives“ (Stand Mai 2025) können Jugendliche ab 14 Jahren testen, wie gut sie Deepfakes – also Bilder, Videos, Texte oder Audios, die durch generative KI verändert oder erstellt wurde - erkennen. Das Quiz ist Teil eines Unterrichtprojektes aus der didaktischen Arbeitshilfe „Deep Fake. Deep Impact“ (klicksafe, 56 Seiten, 2025), die kostenlos zum Download verfügbar ist und sich an Lehrkräfte und Interessierte wendet. Downloadlink: <https://www.klicksafe.de/materialien/deep-fake-deep-impact>

Zur Vorbereitung auf das Quiz können Schüler\*innen die Checkliste aus der Arbeitshilfe nutzen (S. 37) die es auch separat zum Download gibt. Die Arbeitshilfe verweist noch auf weitere Materialien, Medien und Infolinks.

## Filme

Um Filme in der Bibliothek zeigen zu können, klären Sie bitte die notwendigen Lizenzrechte (nichtgewerbliches öffentliches Vorführungsrecht, GEMA). Wenn Sie mit einer Schulklasse zusammenarbeiten, ist es eventuell vorteilhafter, wenn die Filmvorführung in der Schule stattfindet und die Schule den Film über Online-Mediatheken ihres Bundeslandes oder als Angebot von Medienstellen herunterladen bzw. streamen können.

Achtung! So gefährden Medien Demokratie (45 min., Stand November 2025)

<https://www.ardmediathek.de/video/ard-jugendmedientag/achtung-so-gefaehrden-medien-demokratie/ard-alpha/Y3JpZDovL2JyLmRlL2Jyb2FkY2FzdC8xYzhkMTg2NC0xNTRjLTQ4ZTUtYjFjZi0yMzI5NjAyNjdLYWM>

PULS Reportage: Deepfake Selbstexperiment: Wie easy kann ich Fake News mit KI erstellen? (ca. 21 min, 2024)

<https://www.youtube.com/watch?v=Fl5x23SNYs>

PUR+ Gefährlich falsch – Fake News durch KI (ca. 25 min., Stand April 2025, max. bis Klasse 6)

<https://www.zdf.de/video/reportagen/purplus-100/gefaehrlich-falsch-fake-news-durch-ki-100>

Mr Wissen to go: Was steckt hinter Falschmeldungen? (ca. 2,5 min., 2021)

<https://www.youtube.com/watch?v=m2stwuIctXc>

So geht Medien: Fake News (22 min, Stand Mai 2021)

<https://www.ardmediathek.de/video/so-geht-medien/fake-news/br/Y3JpZDovL2JyLmRlL3ZpZGVvLzZmMzY1Zjg1LWQzN2Q0tNDlhNC1hODU2LTNmMDQ3NzUwZTg4OQ>

## Datenbanken, die Fakten überprüfen (Auswahl)

tagesschau24 – Faktenfinder:

<https://www.tagesschau.de/faktenfinder>

dpa-Faktencheck (mit Informationen der Deutschen Presseagentur zur Redaktion, zu Regeln und Grundsätzen, Kooperationen etc.)

<https://www.dpa.com/de/faktencheck>

Correctiv - Faktencheck (gemeinnütziges Medienunternehmen mit investigativem Journalismus)

<https://correctiv.org/faktencheck/>

Mimikama – Verein zur Aufklärung über Internetmissbrauch (bietet auch differenzierte Hintergrundinformationen rund um das Thema Fake News)

<https://www.mimikama.org/>

Deutsche Welle – Faktencheck (mit Tipps zum Faktenchecken und Hintergrundinformationen)

<https://www.dw.com/de/faktencheck/t-56578552>

Bayerischer Rundfunk - #Faktenfuchs

<https://www.br.de/nachrichten/faktenfuchs-faktencheck,QzSlzL3>

EU vs DisInfo (Europäischer Auswärtiger Dienst ; Diplomatischer Dienst der EU, der in erster Linie Desinformationen der Russischen Föderation enttarnt).

<https://euvsdisinfo.eu/de/>

Die von der Europäischen Union verantwortete Datenbank hat bereits rund 20.000 Fälle von Desinformationen gesammelt und widerlegt. Das Portal enthält Artikel, Interviews, Filme und Audio-Beiträge. Die multilinguale Webseite enthält umfangreiche Hintergrundinformationen, bei denen auch auf externe Quellen verlinkt wird. Für den Umgang mit der Datenbank gibt es ein Tutorial.

## Kurze Übersichten

klicksafe und Medienscouts NRW: Willst du mit mir Fakten checken gehen?

<https://www.klicksafe.de/materialien/begleitmaterial-willst-du-mit-mir-fakten-checken-gehen>

Scout – Das Magazin für Medienerziehung: Falschnachrichten entlarven, Schritt für Schritt

[https://www.scout-magazin.de/files/printausgaben/2022/Leitfaden\\_12042022%281%29.pdf](https://www.scout-magazin.de/files/printausgaben/2022/Leitfaden_12042022%281%29.pdf)

IFLA (International Federation of Library Associations and Institutions): Plakat Fake News erkennen

<https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/hq/topics/info-society/images/german - how to spot fake news.pdf>

fluter: Fünf Tipps, um Fake News zu entlarven

<https://www.fluter.de/Fake-News-erkennen-tipps>

Landesanstalt für Medien NRW: Nicht gecheckt, schon verbreitet

<https://quellervertraumir.de/so-erkennst-du-fakes.html>

Netzwerk Bibliothek Medienbildung: Fake News erkennen: So macht dir keiner etwas vor!

<https://dox-file.culturebase.org/8/6/8/f/0/868f0f4de1355a7296e2034e91a94195.pdf>

bpb-Infografik: Ist diese Meldung ein Fake? (auch downloadbar als pdf)

<https://www.bpb.de/themen/medien-journalismus/desinformation/519735/ist-diese-meldung-ein-fake/>

Podcast „Wie Du Fake News entlarven kannst“ Interview mit JUUUUPORT-Scout Carla (11 min., 2025)

<https://juuucast.podigee.io/4-fake-news>

(JUUUUPORT ist eine bundesweite Online-Beratungsplattform für junge Menschen, die Probleme im Netz haben. Daneben leistet die Organisation, die von der Niedersächsischen Landesmedienanstalt gegründet wurde, Aufklärungs- und Präventionsarbeit.

## Zum Nachschlagen

So geht Medien: Lexikon – Medien-Begriffe in kurzen Clips erklärt

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

Scout – Das Magazin für Medienerziehung : Online-Glossar

<https://www.scout-magazin.de/glossar.html>

#Faktenfuchs-Lexikon (BR24) – Glossar, in dem alle Begriffe rund um den Faktencheck kurz erklärt werden:

<https://www.br.de/nachrichten/deutschland-welt/faktenfuchs-lexikon-wichtige-begriffe-fuer-den-faktencheck,Ta4ci8u>

fakefrei : Datenbank für passende Tools und Methoden zu Fake News, sowie in der Rubrik Infos & Tipps kurze Erklärungen wichtiger Begriffe mit Quellenangaben

<https://fakefrei.jff.de/>

# Hintergrundinformationen

Bertelsmann Stiftung, Stadtbibliothek Gütersloh GmbH, Deutscher Bibliotheksverband e.V.  
(Hrsg.): Demokratie braucht Medienbildung! (2025, 71 Seiten)

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

Die fakefrei-Handreichung zum Thema Desinformation

<https://fakefrei.jff.de/wp-content/uploads/2025/08/Fakefrei-Handreichung.pdf>

Scout – Das Magazin für Medienerziehung: Themenspecial Extremismus, Populismus und Deepfakes

<https://www.scout-magazin.de/magazin-und-themen/Themenspecials/themenspecial-extremismus-populismus-und-deepfakes.html>

Netzwerk Bibliothek Medienbildung: Fake News – Infos & Tipps, Downloads, Videos, Links

[https://netzwerk-bibliothek.de/de\\_DE/fake-news#](https://netzwerk-bibliothek.de/de_DE/fake-news#)

Was geht? Das Heft über Social Media: Chancen und Herausforderungen von Social Media als interaktives Schüler\*innenheft mit Begleitheft für Pädagog\*innen

<https://www.jff.de/veroeffentlichungen/detail/was-geht-das-heft-ueber-social-media>

Bundeszentrale für politische Bildung: Desinformation (Themensammlung)

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

# Impressum

Stand: Juni 2026

## **Bibliotheken SH**

Stabsstelle Bibliothekspädagogik/ Arbeitsstelle Bibliothek und Schule

Alte Kieler Landstraße 99, 24768 Rendsburg

### **Ansprechpartner\*innen:**

Kathrin Reckling-Freitag (Stabsstelle Bibliothekspädagogik)

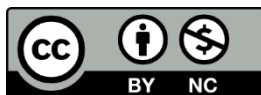
[reckling-freitag@bibliotheken-sh.de](mailto:reckling-freitag@bibliotheken-sh.de)

Birthe Ruschmeyer (Stabsstelle Bibliothekspädagogik)

[ruschmeyer@bibliotheken-sh.de](mailto:ruschmeyer@bibliotheken-sh.de)

Andreas Langer (Stabsstelle Medienpädagogik)

[langner@bibliotheken-sh.de](mailto:langner@bibliotheken-sh.de)



Diese Arbeitshilfe steht unter Creative Commons Lizenz CC BY NC 4.0:

Der Urheber muss genannt werden.

Die Inhalte dürfen genutzt, geteilt und verändert werden.

Die Inhalte dürfen nicht kommerziell genutzt werden.