CREATE A FAKE

BEGLEITHEFT

Zum E-Learning
und Wettbewerb

ORIENTIERUNG

Auf einen Blick

01 Einstieg & Begleitung 3–5

02 Fake News verstehen 6–9

03 E-Learning & Mini-Spiele 10–18

04 Wettbewerb & Begleitung 19–22

05 Weiterlesen & Weiterspielen 23–24

Impressum & Kontakt 25

Create a Fake - Das Projekt

Das Projekt

E-Learning und Wettbewerb

Thema

Verstehen und Entlarven von Fake News

Zielgruppe

Jugendliche ab 14

Ziele

• Politische Medienkompetenz stärken
• Jugendliche dazu befähigen, Fake News zu erkennen und zu hinterfragen
• Zur kreativen Auseinandersetzung mit Mechanismen und Motiven hinter Fake News motivieren

Projektpartner

Grafschaft zeigt Gesicht! und ZUKUKU Zukunftskurse

Gefördert durch

Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

Über das Begleitheft

Das E-Learning vermittelt Jugendlichen die Grundlagen, um Fake News eigenständig zu erkennen und zu hinterfragen. Für nachhaltige Wirkung braucht es zudem den Dialog im Alltag: Erwachsene, die zuhören, gemeinsam Dynamiken auf Social Media betrachten und Raum für offene Fragen geben. Entscheidend ist dabei weder, immer eine Antwort zu haben oder derselben Meinung zu sein, sondern das Urteilsvermögen zu stärken.

Diese Broschüre unterstützt Begleitpersonen dabei, das Thema Fake News unkompliziert aufzugreifen und die Impulse aus dem E-Learning für gemeinsame Gespräche zu nutzen.

Jugendliche und Fake News



Desinformation ist kein Jugendphänomen. Erwachsene fallen genauso auf Falschmeldungen herein und verbreiten diese ungeprüft. Die Förderung von Medienkompetenz ist also keine jugendspezifische Aufgabe.

Allerdings sind Jugendliche auf ganz spezifische Art von der Verbreitung von Fake News und deren Auswirkung betroffen:

Plattformen und deren Nutzung im Alltag

Jugendliche bewegen sich täglich in video- und bildzentrierten Netzwerken wie TikTok, Instagram, YouTube oder Snapchat. Falschinformationen verbreiten sich dort besonders schnell über Trends, Memes und kurze Clips. Plattformen belohnen Beiträge, die starke Emotionen wie Wut oder Schock auslösen. Reißerische Fakes erhalten dadurch automatisch mehr Reichweite und landen bevorzugt im Feed.

Alltag mit generativer KI

Jugendliche heute wachsen in einer Medienwelt auf, in der KI-generierte Bilder, gefälschte Stimmen und Deepfakes alltäglicher Standard im Feed sind. Die Grenze zwischen Realität und Fälschung verschwimmt so stark wie wohl bei keiner Generation zuvor.

Sozialer Kontext und Peer-Dynamiken

Fakes landen nicht selten im vertrauten Gruppen- oder Klassenchat und können von hier schnell weiterverbreitet werden. Das Prüfen und Widersprechen erfordert sozialen Mut

Stärken nutzen statt belehren



Jugendliche bringen oft eine beachtliche Medienkompetenz mit.

Sie gestalten kreative Inhalte, schneiden Videos, nutzen Tools intuitiv und vernetzen sich ganz selbstverständlich digital. Eine gelungene Begleitung setzt genau an diesen vorhandenen Fähigkeiten an.

Erwachsene müssen die digitale Welt nicht perfekt beherrschen. Entscheidend ist echtes Interesse an der Lebensrealität der Jugendlichen und die Offenheit, von ihren Alltagserfahrungen zu lernen. Begleitung bedeutet hier keine technische Belehrung, sondern das Schaffen eines verlässlichen Raums: für offene Fragen, für den Anstoß zum kritischen Hinterfragen und für praxisnahe Methoden, die Raum für eigene Urteile lassen.

Das Wichtigste für die Praxis auf einen Blick

Kompetenzen anerkennen

Den kreativen und intuitiven Umgang mit Plattformen, Schnittprogrammen und Trends als echte Stärke begreifen.

Auf Augenhöhe begegnen

Echtes Interesse zeigen und bereit sein, von den Jugendlichen zu lernen.

Reflexionsraum bieten

Den Anstoß zum kritischen Prüfen geben und als verlässliche Ansprechperson für heikle Situationen im Netz da sein.

Was sind eigentlich Fake News?

Deifinition

Fake News sind erfundene oder manipulierte Inhalte, die mitunter das Aussehen und die Sprache seriöser Nachrichten imitieren. Sie tun so, als würden sie reale Tatsachen berichten, um Menschen bewusst in die Irre zu führen.

Aprilscherz und Satire

Absicht

Humor, Unterhaltung oder gesellschaftliche Kritik.

Wirkung

Die Übertreibung ist als Stilmittel erkennbar. Der Scherz löst sich schnell auf oder wird als Satire kenntlich gemacht.

VS

Fake News

Absicht

Gezielte Täuschung.

Wirkung

Die Inhalte geben sich dauerhaft als echte Fakten aus. Die Unwahrheit wird verheimlicht, damit Menschen die Fälschung glauben und teilen.

So können Fakes aussehen



Gefälschte Medienberichte

Erfundene Artikel, frei erfundene Zitate oder Schlagzeilen, die das Design bekannter Medienportale exakt nachbauen.

Verdrehter Kontext

Echte Fotos oder Videos aus früheren Jahren, die mit neuen, falschen Orts- oder Ereignisangaben verknüpft werden.

Manipulierte Medien

Mit Bildbearbeitung oder KI erstellte Bilder, Tonspuren oder Videos (Deepfakes), die Personen Aussagen oder Handlungen unterstellen.

Gefälschte Profile

Unechte Social-Media-Accounts, die Identitäten stehlen oder durch Schein-Aktivität Diskussionen manipulieren.

Warum werden Fake News erstellt?

Klicks. Geld. Einfluss. Täuschung.

Hinter Falschmeldungen stecken fast immer handfeste Interessen. Mögliche Beweggründe:

Aufmerksamkeit und Reichweite

Reißerische Schlagzeilen bringen Klicks, Likes und Follower. Die Algorithmen sozialer Netzwerke belohnen Inhalte, die starke Reaktionen auslösen.

Geld verdienen

Hohe Klickzahlen bedeuten direkte Einnahmen durch Werbeanzeigen auf verlinkten Webseiten.

Politische Einflussnahme und Stimmungsmache

Gezieltes Streuen von Falschinformationen, um Meinungen zu manipulieren, Wahlen zu beeinflussen, Misstrauen zu schüren oder Minderheiten und Personen abzuwerten.

Betrug, Phishing und Schleichwerbung

Gefälschte Profile, gekaufte Bewertungen oder erfundene Geschichten, um Produkte zu verkaufen, an Passwörter zu gelangen oder Nutzer abzuzocken.

Provokation und Unterhaltung

Manche Fakes entstehen aus reiner Lust am Provozieren oder Trollen, ohne Rücksicht auf die realen Konsequenzen.

Welche Gefahren gehen von Fakes aus?

Wenn Fälschungen massenhaft geteilt werden, hinterlassen sie reale Schäden im Alltag und im Zusammenleben.

Gesellschaftliche Spaltung und Hass

Falschinformationen schüren gezielt Wut, Angst und Vorurteile. Sie werten Minderheiten ab, bringen Personengruppen gegeneinander auf und vergiften das soziale Klima.

Zerstörung der Diskussionskultur

Wir müssen als Gesellschaft gemeinsam streiten können. Falschinformationen nehmen uns dafür die reale Grundlage und verhindern echte Auseinandersetzungen.

Debatten über gefühlte Bedrohungen

Emotionale Falschmeldungen lenken die Aufmerksamkeit auf erfundene Probleme und blockieren Lösungen für reale Herausforderungen.

Verlust von Orientierung und Vertrauen („Alles ist fake“)

Wer wiederholt auf Fakes stößt, verliert oft das Vertrauen in verlässliche Quellen. Die fatale Folge: Gut belegte wissenschaftliche Erkenntnisse oder wichtige Warnungen werden pauschal als Lüge abgetan.

Persönliche und finanzielle Schäden

Gefälschte Profile, Phishing und Betrugsmaschen zielen direkt auf Identitätsdiebstahl, Geldverlust oder Cybermobbing ab.

Das Ziel beim Aufdecken von Fake News ist nicht pauschales Misstrauen gegenüber allen Nachrichten. Es geht darum, handlungsfähig zu bleiben: den Unterschied zwischen belegten Fakten, offenen Fragen und gezielter Täuschung zu erkennen.

Über das E-Learning



So ist das E-Learning aufgebaut

Story als roter Faden

Eine alltagsnahe Geschichte leitet Jugendliche Schritt für Schritt durch das Spiel. Sie bettet das Thema direkt in eine vertraute Alltagssituation ein und macht das Thema somit greifbar.

Interaktive Mini-Spiele

Eingebettet in die Handlung probieren Jugendliche konkrete Methoden selbst aus (siehe Seiten 13 bis 18).

Spieldauer und Navigation

Spieldauer

Das Spiel ist so konzipiert, dass es in rund 15 Minuten am Stück durchgespielt werden kann.

Freie Kapitelwahl

Das Modul ist in klare Abschnitte unterteilt. Für das gemeinsame Nachbesprechen, Nachlesen oder erneute Ausprobieren einzelner Spiele lässt sich jederzeit über das Navigationsmenü zu bestimmten Stellen springen.

Bedienhinweis für Smartphones

Auf dem Smartphone öffnet sich das Menü über das kleine Symbol oben links und lässt sich dort genauso einfach wieder schließen.

Die Story: Zweifel zulassen

Die Rahmenhandlung setzt direkt im Alltag an

Patrick zeigt Olivia ein beunruhigendes Video auf TikTok. Beide sind im ersten Moment schockiert, doch Olivia kommen schnell Zweifel an der Echtheit.

Was die Story Jugendlichen vorlebt

Zweifel sind normal

Man muss nicht alles sofort glauben, was spektakulär oder beängstigend wirkt.

Mut zum Aussprechen

Es ist völlig in Ordnung, auch gegenüber Freund*innen zu sagen: „Warte mal, stimmt das wirklich?“

Vom Bauchgefühl zur Klarheit

Oft spürt man zuerst nur, dass etwas nicht passt, kann es aber noch nicht begründen. Olivia bleibt nicht allein damit, sondern holt sich Hilfe: Sie geht zur Peer-Tutorin in den Medienraum der Schule.

Geförderte Kompetenzen

Kritisch hinschauen und hinterfragen

Erste emotionale Reaktionen stoppen und Inhalte nicht ungeprüft weiterverbreiten.

Unterstützung suchen und nachforschen

Erkennen, wann das eigene Wissen nicht ausreicht, und aktiv verlässliche Ansprechpersonen oder Prüfwege ansteuern.

Wo gibt es Unterstützung?



Nutzen Sie Olivias Vorgehen für eine kurze gemeinsame Fragerunde

An wen könntet ihr euch wenden, wenn ihr eine Frage zu Social-Media habt?

Gibt es an eurer Schule, im Jugendzentrum oder in der Familie Personen, die sich gut mit Medien auskennen?

Gibt es ein Medienkompetenzzentrum oder Veranstaltungen zu dem Thema in der Nähe? Recherchieren Sie gemeinsam.

Welche vertrauenswürdigen Faktencheck-Seiten gibt es im Netz? (Beispiele weiter hinten auf Seite 23 und 24.)

Mini-Spiel: Scanne den Post



Lernziel

Genauer hinsehen, ein erstes Bauchgefühl schärfen und konkrete Auffälligkeiten benennen können.

Spielprinzip

Freies, interaktives Erkunden an einem fiktiven Social-Media-Beitrag. Die Jugendlichen klicken direkt auf auffällige Stellen im Post.

Niedrigschwelliger Einstieg

Es gibt kein „falsch“ oder Verlieren, der Fokus liegt rein auf dem Entdecken.

Ungereimtheiten benennen

Klickt man auf ein auffälliges Detail, erklärt das Spiel sofort, warum dieses Element ein Warnsignal sein kann.

Hilfefunktion

Wenn man nicht weiterkommt, liefert der Button „Hinweis“ gezielte Tipps zum Weitersuchen.

Ergebnisübersicht

Wurden alle Punkte gefunden, zeigt eine Zusammenfassung alle Auffälligkeiten des Posts noch einmal auf einen Blick.

Mini-Spiel: Finde die Red Flags

Ziel

Typische Warnzeichen erkennen und das anfängliche Bauchgefühl mit handfesten Kriterien belegen.

Kernwirkung

Skepsis wird sichtbar und begründbar.

Was sind „Red Flags“? Warnsignale, die man schon von weitem sieht („Rote Flaggen“) und die zur Vorsicht mahnen.

Vom Gefühl zum greifbaren Warnzeichen

Die Jugendlichen heften rote Flaggen direkt an den Post. Aus einem vagen Störgefühl werden klare, sichtbare Kritikpunkte.

Typische Muster erkennen

Reißerische Sprache, fehlende Belege oder Übertreibungen werden direkt am Beispiel geübt statt nur theoretisch besprochen.

Hilfe bei Unsicherheit

Der Hinweis-Button unterstützt mit gezielten Denkanstößen, falls Spielende ein Signal übersehen oder nicht sofort einordnen können.

Erklärung und Gesamtüberblick

Bei jedem angehefteten Warnzeichen blendet das Spiel eine kurze, verständliche Erklärung ein. Am Ende können sich die Jugendlichen alle Red Flags noch einmal in Ruhe in der Übersicht ansehen.

Klarer Impuls zum Handeln

Die angehefteten Warnflaggen beweisen noch keinen Fake, zeigen den Jugendlichen aber unmissverständlich: „Hier stimmt etwas nicht, dieser Beitrag verlangt nach einer echten Überprüfung.“ Das motiviert für den nächsten Schritt.

Mini-Spiel: Prüfe die Quelle



Nach dem Erkennen der Warnsignale lernen die Jugendlichen drei konkrete, praktische Prüfmethoden kennen. Sie klicken die einzelnen Schritte direkt am Bildschirm durch und erproben das Handwerkszeug selbstständig.

Ziel

Das Profil und den Hintergrund der Verfasser systematisch unter die Lupe nehmen.

Was geübt wird

Klick für Klick das Profil untersuchen, verlinkte Webseiten aufrufen und das Impressum prüfen.

Mehrwert

Die Jugendlichen lernen, was ein Impressum ist und woran man ein seriöses erkennt.

Mini-Spiel: Bilderrückwärtssuche



Ziel

Den wahren Ursprung und den ursprünglichen Kontext von Bildern oder Videos aufdecken.

Was geübt wird

Die technische Durchführung einer Bilderrückwärtssuche Schritt für Schritt ausprobieren.

Mehrwert und Aha-Moment

Viele Fake News nutzen echtes Material, stellen es aber in einen völlig falschen Zusammenhang.

Im Spiel stellt sich heraus:

Das Video existierte bereits an anderer Stelle, trug dort jedoch den klaren Hinweis auf eine KI-Erstellung. Dieser Hinweis wurde beim neuen Post bewusst weggeschnitten. (Das Beispiel ist fiktiv nachgebaut, basiert aber auf einem echten Fake-Fall).

Mini-Spiel: Stimmt diese Geschichte?



Ziel

Eine einfache, zielgerichtete Websuche durchführen und die Treffer kritisch bewerten.

Was geübt wird

Den Kern einer Behauptung in eine Suchmaschine eingeben und verlässliche Treffer von unseriösen Seiten unterscheiden.

Mehrwert

Erste Einführung in die Recherche. Die Jugendlichen erfahren, dass viele virale Fakes bereits von professionellen Faktencheck-Teams geprüft wurden und wie sie solche Berichte finden und deren Quellen bewerten.

Mini-Spiel: Der Zuspitzomat

Ziel

Die Mechanismen der Zuspitzung selbst steuern und verstehen, wie aus einer wahren Nachricht schrittweise eine gezielte Täuschung wird.

Der Perspektivwechsel

Echtes Verständnis entsteht durch eigenes Tun. Nach dem Erkennen und Prüfen wechseln die Jugendlichen im Spiel nun die Seiten: Sie probieren aktiv aus, mit welchen handwerklichen Mitteln Inhalte manipuliert werden.

Echter Ausgangspost

Die Basis bildet eine neutrale, sachlich vollkommen korrekte Nachricht mit passendem Bild.

4 Regler mit je 3 Stufen

An vier Stellschrauben können die Jugendlichen den Beitrag schrittweise verändern und live beobachten, wie sich die Wirkung des Posts dramatisch wandelt.

Den wahren Kern im Fake enttarnen

Die Jugendlichen begreifen, dass Fälschungen selten völlig frei erfunden sind. Oft wird ein realer Kern genommen und durch Übertreibung, Weglassen oder falsche Schwerpunkte verzerrt.

Feingefühl für Manipulationstechniken

Das aktive Ausprobieren schärft den Blick für Details im eigenen Feed.

Kritische Reflexionsfragen für den Alltag

Wer einmal selbst an den Reglern gedreht hat, stellt sich beim nächsten reißerischen Social-Media-Post automatisch neue Fragen

Vom Verstehen ins eigene Tun



Echtes Urteilsvermögen wächst durch eigenes Ausprobieren. Um den Blick für Manipulationstechniken noch weiter zu schärfen und die erlernten Kompetenzen kreativ anzuwenden, geht das Projekt den entscheidenden Schritt weiter: Wir rufen zum Wettbewerb „Create a Fake“ auf.

Wer selbst versteht, wie ein überzeugender Fake gebaut wird, fällt im Alltag nicht mehr so leicht auf Fälschungen herein.

Der Bauplan im E-Learning

Als Einstiegshilfe finden die Jugendlichen direkt im E-Learning eine interaktive Vorlage. Wie bei einem Bauplan probieren sie durch eigene Texteingaben Schritt für Schritt aus, wie Aussagen verändert und manipuliert werden.

Gestaltung mit Canva

Für das finale Design können Jugendliche kostenlose Tools wie Canva nutzen. Dieses kurze Video-Tutorial erklärt die wichtigsten Funktionen in Canva: [Link und QR-Code zum Canva-Tutorial ergänzen]

So nehmen die Jugendlichen teil

EINSENDESCHLUSS

31.01.2027

Einsendeschluss ist der 31.01.2027

die generierten FakeNews sollten Bilddateien sein und via Jpeg PNG an

info@grafschaft-zeigt-gesicht.de

geschickt werden.

Die Produkte können von Einzelpersonen oder als Gruppe eingereicht werden.

Pro Person/Gruppe kann nur ein Produkt eingereicht werden

Die Jury wird die ersten vier Plätze auszeichnen

Der erste Preis wird persönlich übergeben, die restliche Preisverleihung erfolgt digital .

Kreativ werden.
Im sicheren Rahmen.



Das Erstellen von Fakes dient ausschließlich dem Lernprozess und der gemeinsamen Reflexion. Für die Teilnahme gelten verbindliche Regeln:

Keine Veröffentlichung im Netz

Die erstellten Beiträge dürfen ausschließlich für den Wettbewerb eingereicht und nirgendwo auf Social Media, oder in öffentlichen Chats gepostet werden.

Schutz von Personen

Es dürfen keine real existierenden Personen (weder Mitschüler*innen, Lehrkräfte noch Personen des öffentlichen Lebens) abgebildet oder namentlich genannt werden.

Niemand darf zu Schaden kommen

Keine Diskriminierung, keine Beleidigungen und keine Inhalte, die Ängste schüren oder reale Gefahren erzeugen.

Unterstützen, besprechen, dranbleiben

Jugendliche profitieren beim Wettbewerb von Erwachsenen, die als Resonanzraum und Begleitung da sind.

Thema finden

Helfen Sie bei der Suche nach alltagsnahen, greifbaren Themen, die Jugendliche direkt betreffen (zum Beispiel schulisches Handyverbot, Schuluniformen, oder Regeln für Social-Media-Nutzung auf dem Pausenhof).

Gemeinsam reflektieren

Lassen Sie sich die Entwürfe und Ideen der Jugendlichen zeigen und stellen Sie vertiefende Fragen:

Welche unterschiedlichen Meinungen gibt es zu diesem Thema?

Wer soll durch diesen Fake getäuscht oder beeinflusst werden und warum?

Welche echten Folgen hätte es, wenn viele Menschen diesen Beitrag glauben würden?

Verlässlichkeit und Verbindlichkeit schaffen

Schaffen Sie feste Zeitfenster, interessieren Sie sich für den Fortschritt, lassen Sie sich nach einer vereinbarten Zeit den Zwischenstand zeigen und erinnern Sie rechtzeitig an die Einreichung vor dem Stichtag.

Fakten prüfen

CORRECTIV.Faktencheck

Unabhängiges Recherchezentrum mit fundierten Prüfberichten zu aktuellen viralen Falschmeldungen.

correctiv.org/faktencheck

Tagesschau Faktenfinder

Faktenchecks der ARD zu politischen Debatten und aktuellen Falschinformationen im Netz.

tagesschau.de/faktenfinder

Mimikama

Aufklärung über Kettenbriefe, Phishing, Betrugsmaschen und virale Social-Media-Fakes.

mimikama.org

dpa-Faktencheck

Systematische Überprüfung kursierender Bild-, Video- und Textbehauptungen.

dpa.com/de/faktencheck

Weiterlesen und weiterspielen

bpb Fake Filter

Kurze, jugendgerechte Erklärvideos der Bundeszentrale für politische Bildung über Desinformation und Recherche.

bpb.de/mediathek/reihen/fake-filter

BR „so geht MEDIEN“

Umfassendes Schul- und Unterrichtsmaterial mit Videos zum Erkennen von Fakes und Manipulationen.

br.de/sogehtmedien

DigiBitS – Video „Fake News erkennen“

Praktisches Unterrichtsmaterial und Leitfäden zur Vermittlung von digitaler Medienkompetenz.

digibits.de/materialien/video-fake-news-erkennen

The Feed

Interaktives Social-Media-Spiel, in dem Jugendliche die Logik von Algorithmen, Aufmerksamkeitsökonomie und Filterblasen direkt im Feed erproben.

https://the-feed.de/

Gemeinsam weitersprechen: Was hat überrascht?
Welche Prüfwege würden die Jugendlichen selbst nutzen?

Impressum & Kontakt



Projektpartner

Grafschaft zeigt Gesicht! und ZUKUKU Zukunftskurse

Förderung

Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung

Kontakt

info@grafschaft-zeigt-gesicht.de