

Debunk the Fake

mit game-based learning Methoden
Medienkompetenz stärken

Jahrestagung EUropa in der Schule

Desinformation entgegenwirken – Demokratie stärken

12.03.2026

Warum, wieso und weshalb beschäftigen wir uns damit?

Grundsatzerlass Medienbildung (2024)

- Schule soll und muss sich mit "aktuellen Medienphänomenen und technologischen Entwicklungen auseinandersetzen und diese mit den Schülerinnen und Schülern im Unterricht behandeln."
- Ziel schulischer Medienbildung ist der Aufbau sowie die Förderung von Medienkompetenz (n. Baacke, 1973, 2001, 2022)
 - **Medienkritik**
 - Medienkunde
 - Mediennutzung
 - **Mediengestaltung** („als Fähigkeit, mithilfe von Medien gestaltenden Einfluss auf individuelle, gesellschaftliche, kulturelle, politische und technologische Prozesse und Entwicklungen zu üben“)

Wie muss sich Medienbildung mit dem digitalen Wandel auseinandersetzen?

Das Frankfurt-Dreieck als Orientierungs- und
Reflexionsrahmen (Grundsatzterlass Medienbildung, 2024)

Technologisch-mediale
Perspektive

Gesellschaftlich-
kulturelle Perspektive

Betrachtungs-
gegenstand

Interaktionsperspektive

PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
SALZBURG



Technologisch-mediale Perspektive

- Welche technische Funktionsweisen liegen Technologien zu Grunde?
- Welchen informatischen Logiken und Konzepten folgen sie?
- Wie werden durch Technologien und Medien soziale und kulturelle Strukturen beeinflusst?
- Welche Fähigkeiten braucht es im Umgang damit?
- ...

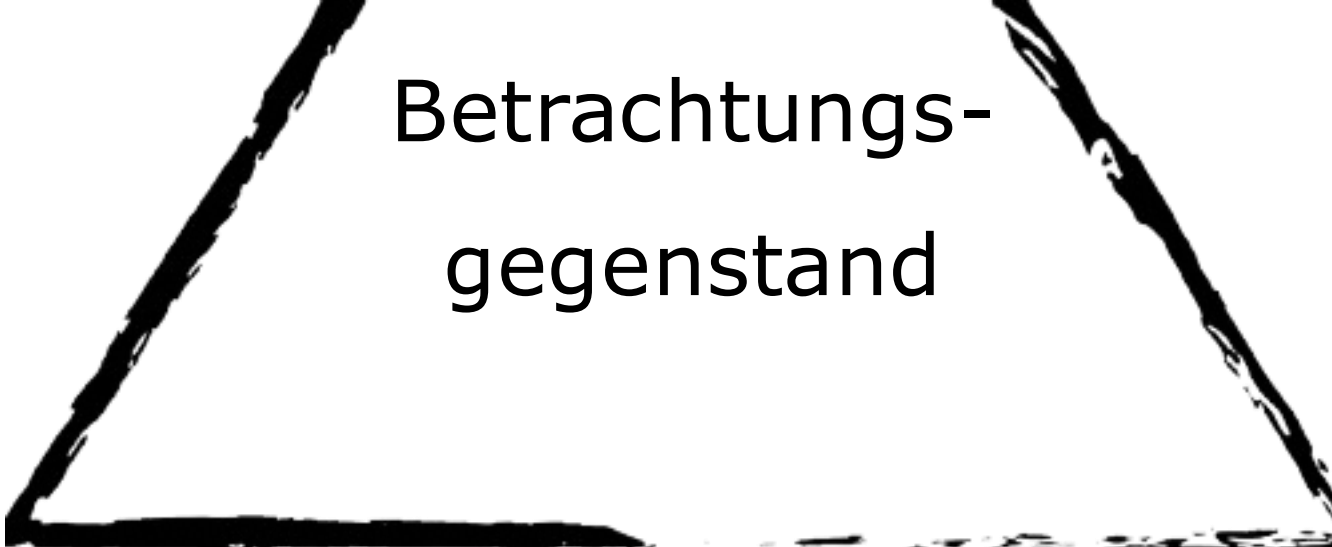
Betrachtungs-
gegenstand

PADAGOGISCHE
HOCHSCHULE
SALZBURG

Interaktions-
forschung

Gesellschaftlich- kulturelle Perspektive

- Wie wird die Nutzung neuer Technologien durch gesellschaftliche Normen und Regeln beeinflusst?
- Inwiefern wird Kommunikation und Interaktion durch technologische Entwicklungen verändert?
- Was sind Chancen und Risiken digitaler Medien für gesellschaftliche und kulturelle Entwicklungen?
- Wie sozial gerecht sind digitale Medien?
Machtstrukturen, ethische sowie rechtliche Aspekte ...



Betrachtungs- gegenstand

Interaktionsperspektive

- Wie kann ich mit dem digitalen Medium interagieren?
Welchen nutzen bringt es?
- Inwiefern verändern Technologien meine Mediennutzung?
- In welchen meiner Rollen kann ich sie konstruktiv für mich nutzen? Wo sollte ich sie mglw. ausschließen?
- Welche alternativen Nutzungsmöglichkeiten gibt es?
- Was erwarte ich mir von der Nutzung?

Technologisch-mediale
Perspektive

Gesellschaftlich-
kulturelle Perspektive

Fake News

Interaktionsperspektive

PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
SALZBURG

Technologisch-mediale Perspektive

- **Algorithmen und Plattformen** begünstigen die Verbreitung von Fake News durch Reichweitenmaximierung (z. B. über Like-/Share-Mechanismen).
- **Technologische Strukturen** (wie Bots, Deepfakes oder Clickbait-Systeme) werden gezielt genutzt, um manipulativ falsche Inhalte zu verbreiten.
- **Plattformdesign** (z. B. Filterblasen oder Echo-Kammern) beeinflusst, welche Inhalte Nutzer*innen überhaupt sehen – auch Fake News.
- **Digitale Kompetenzen** sind notwendig, um Fake News technisch zu erkennen (z. B. Quellenprüfung, Metadaten, Reverse Image Search etc.).

Fake

HOCHSCHULE
SALZBURG

Interaktions

Gesellschaftlich- kulturelle Perspektive

- **Vertrauen in Medien, Politik und Wissenschaft** wird gezielt untergraben. Wer profitiert von gezielter Desinformation?
- **Soziale Gerechtigkeit** Nicht alle Bevölkerungsgruppen verfügen über gleiche Zugänge zu vertrauenswürdiger Information.
- **Ethische Fragen** Wer trägt Verantwortung für die Verbreitung? Welche Rolle spielen Plattformbetreiber*innen, Influencer*innen oder „klassische“ Medien?

News

perspektive

PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
SALZBURG



Fake News

Interaktionsperspektive

- Warum teilen Menschen Fake News? Welche psychologischen oder emotionalen Gründe gibt es dafür?
- Eigene Medienwahl beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, Fake News zu begegnen (z. B. über soziale Netzwerke vs. journalistische Online-Angebote).
- Fake News sprechen oft persönliche Überzeugungen an – das lässt sie auf den ersten Blick glaubhaft wirken.
- Wir wirkt das eigene Handeln (z. B. Teilen, Kommentieren, Liken ...) auf die Verbreitung? Wie kann man dem entgegenwirken?

Game-based Learning

Medienbildung

- Förderung der 21st Century Skills & Agency
- Aktive Auseinandersetzung: Lernen durch Handeln und Erfahrung
- Verbindung der Dimensionen von Medienkompetenz
- Immersion und Motivation
- Lehrpersonen als Begleiter*innen
- Erfolgsfaktor: Debriefing und überführen der *Spielerfahrungen* auf reale Situationen (*Lebensweltorientierung*)

Beispiel I: Getbadnews.com

- Entwickelt von DROG (NL) + Forschende der University of Cambridge
- Theoretische Grundlage **Inoculation Theory**: „psychologische Impfung“ gegen Desinformation
- Spielprinzip Spieler*innen übernehmen die Rolle von Fake-News-Produzent*innen
- Ziel: möglichst viele Follower*innen gewinnen, ohne Glaubwürdigkeit zu verlieren
- Vermittelte Manipulationstechniken angelehnt an NATO-Bericht
- Ziel
 - Verständnis der Strategien hinter Desinformation
 - Aufbau von Resilienz gegen Fake News

[[Hintergrundpapier](#)]

Beispiel II: Escape Fake

- Entwickelt von Polycular (AT) + Partner*innen aus IT, HU und RU, gefördert durch EU
- Aktiver und partizipativer Ansatz
- App + gedruckte Marker erforderlich
- Spielprinzip als Escape-Room umgesetzt (AR)
- Vermittelte Kompetenzen
 - Quellenprüfung
 - Bild- und Faktencheck
 - Erkennen von Manipulation und Desinformation
- Ziel
 - Förderung von kritischer Informationsbewertung
 - Training von Fake-News-Erkennung im Alltag

[[Website](#)] + Toolkit im Mitgliederbereich (Anmeldung erforderlich)

Wrap Up

1. Fake News verstehen heißt Mechanismen verstehen

- Desinformation nutzt Emotion, Polarisierung und Plattformlogiken
- Medienbildung muss diese Mechanismen aufgreifen und sichtbar machen

2. Game-based Learning ermöglicht erfahrungsbasiertes Lernen

- Spiele wie *Get Bad News* oder *Escape Fake* lassen Manipulationsstrategien selbst erleben und erkennen
- Motivation und Aktivität fördern die Auseinandersetzung mit komplexen Medienphänomenen

3. Entscheidend ist die didaktische Einbettung

Vorbereitung, Kontextualisierung und Reflexion (Debriefing) sind zentral, um den Transfer auf reale Medienpraktiken zu ermöglichen