




Thema „Digitalisierung“ im Unterricht


Webtools a Webspiller zu Fake News/Desinformatioun

Webtools/Webspiller	Link	Organisatioun dohannert	Sprooch	Beschréiwungen
Echt oder Fake: Testen Sie Ihr Urteilsvermögen	https://www.srf.ch/news/panorama/online-quiz-echt-oder-fake-testen-sie-ihr-urteilsvermoegen	SRF-Fernsees- a Radiosender (Schweiz)	Däitsch (Deutsch)	Online-Quiz, welches das Urteilsvermögen und die Leichtgläubigkeit der Spieler*innen anhand von echten sowie gefälschten Bild- und Videonachrichten spielerisch auf die Probe stellt. Antwortmöglichkeiten bestätigen, hinterfragen oder verneinen die Meldung. Sobald Spieler*innen eine Antwortmöglichkeit angeklickt haben, erscheint die Auflösung mit weiteren Hintergrundinformationen.
 Fake Finder	https://swrfakefinder.de Oder fir Enseignanten zur Benotzung am Unterrecht: https://schule.swrfakefinder.de (eegen Zesummestellung vun den Artikele méiglech)	SWR-Fernsees- a Radiosender (Däitschland)	Däitsch (Deutsch)	Online-Quiz, welches die Spieler*innen zunächst dazu auffordert, sich einen <i>Nickname</i> zu geben, um dann <i>Posts</i> auf dem <i>Newsfeed</i> als Fakt, Satire oder Fake zu entlarven. Dabei ist die spielende Person immer im Chat-Austausch mit einer/einem Freund*in, die/der fragt, was von einer Meldung zu halten ist, teilweise ein paar Tipps gibt und ermutigt, kritisch zu bleiben. Hilfreich ist ebenso, dass das Quiz dazu anregt, die Quelle einer Information nicht außer Acht zu lassen und diese bestenfalls zu überprüfen. Nach dem Auswählen einer Antwortmöglichkeit wird die Lösung angezeigt und über den Hintergrund der Meldung aufgeklärt.
 Factitious (Pandemic Edition)	http://factitious-pandemic.augamestudio.com/#/	American University (Washington, D.C.) Game Lab & JoLT programme (Projet mat der LA Times) (USA)	Englesch (English)	Factitious offers multiple editions of its media literacy game. The most recent version (2020) centers on COVID-19 related news articles and encompasses three rounds with increasing difficulty levels. If the player believes a news article and its source are suspicious or fake, they should swipe to the left. If, in turn, the assumption is that the presented news is truthful and to be taken seriously, they are ought to swipe to the right. Within each challenge, the player collects points: Correct answers lead to 40 points each, clicking the “Show Source” button yields two additional points, and taking the time to read the whole article gives the player one more bonus point. After each challenge, the player is shown the correct answer and provided some background information.

Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

				An attentive player quickly understands that checking the source leads to a clearer picture of the nature and intent of the article. Furthermore, the player learns that real news articles rarely use extravagant adjectives. Fake news information often lacks quotes from identified sources or suggests that respected officials have said something that doesn't quite fit their position or expertise.
Info ou Intox : Fais le test !	https://www.geoado.com/hors-series/teste-toi-fake-news/	Spillerescht an edukatiivt Kanner- a Jugendmagazin GeoAdo (Frankräich)	Franséisich (Français)	Quizz en ligne qui propose aux joueurs-euses de tester leur manière de traiter des informations fournies par internet et partagées sur les réseaux sociaux. Ils-elles sont confronté-e-s avec des photos et des énoncés courts. Puis c'est à eux-elles à décider : info ou intox. Après chaque défi, les joueurs-euses reçoivent la solution et plus d'informations pour se renseigner.
Fakt oder Fake	https://www.handysektor.de/artikel/fakt-oder-fake-das-handysektor-fake-news-quiz/	Onofhängeg Infoplattform zu Defien am digitaalem Alldag: HandySektor vun der Medienanstalt für Baden-Württemberg (Däitschland)	Däitsch (Deutsch)	Online-Quiz, bei dem die Spieler*innen herausfinden können, wie leicht sie sich durch Falschmeldungen (Facebookposts) täuschen lassen. Die drei Antwortmöglichkeiten sind: Fakt, Fake (Hetze, Inkohärenz, Übertreibung) oder Satire. Wenn die richtige Antwort angeklickt wird, klappt ein kurzer Auflösungstext mit Hinweisen auf.
 Bad News	https://www.getbadnews.de/#intro (Däitsch Versioun fir Persounen iwwer 15 Joer) & https://www.getbadnews.com/#intro (Englesch Versioun fir Persounen iwwer 15 Joer) & https://www.getbadnews.com/drogame_book/junior/#intro (Junior Versioun fir Jonker tèscht 8 and 11 Joer an Amerikanesch Englesch) & https://www.getbadnews.com/drogame_book/junior-uk/#intro (Junior Versioun fir Jonker tèscht 8 and 11 Joer a Britteschem Englesch)	DROG (multidisziplinäert Team vu Fuerscher*innen, Journalist*innen a Medienexpert*innen aus Holland) & Partner fir ënnerschiddlech Versiounen (Junior: Cambridge University; Däitsch: Wissenschaft im Dialog)	Däitsch (Deutsch), Englesch (English), Hollännesch, Griechesch, Esperanto, Polnesch, Rumänesch, Serbesch, Slowenesch, Schwedesch	Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle der Verbreiter*innen von falschen Informationen und können mittels unterschiedlicher Abzeichen (Identitätsbetrug, Polarisierung, usw.) lernen, wie Fake-News entstehen. Dabei sollen sie ihre Glaubwürdigkeit und ihre Follower-Reichweite konstant im Blick behalten, um die Effektivität ihrer Desinformationsstrategie zu überprüfen. Den Spieler*innen werden kurze Texte, Schlagzeilen oder Bilder angezeigt. Sie können anschließend auswählen, welche Inhalte gepostet werden sollen und bekommen dann sofort das Feedback und die Reaktionen der Internet-Community zu sehen. Ziel des Spiels ist es, Follower*innen zu gewinnen und gleichzeitig glaubwürdig zu bleiben.
Jugez Étienne	http://cescup.ulb.be/JugezEtienne/ (wéinst der Informatiounsichte vum Compte Rendu éischter fir Persounen ab 12)	Fuerscher*innen vun der Université Libre de Bruxelles (Belge)	Franséisich (Français)	Les joueurs-euses écoutent un compte rendu relatant à un délit commis par un homme qui s'appelle Étienne. Ce compte rendu de deux témoins différents contient aussi bien des informations vraies que des informations fausses. Les joueurs-euses sont conscient-e-s de la personne qui est le-la témoins menteur-euse. Après avoir écouté le compte rendu,



Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

				c'est aux joueurs-euses de juger Étienne et de proposer une peine.
Fakes im Netz erkennen – Wissen testen!	https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/luegen-erkennen/unterrichtsmaterial-un-wahrheiten-luegen-erkennen-quiz-100.html & https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/luegen-erkennen/index.html (dése Video virun dem Quiz kucken) & https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das/luegen-erkennen-downloads-100.html (Aarbeitsblieder a Proposé fir den Unterrecht)	Fernsees- a Radiosender BR (Team „So geht Medien“) (Däitschland)	Däitsch (Deutsch)	Die Spieler*innen sehen sich zunächst ein Video zu Fake News und manipulierten Nachrichtenmeldungen an und testen anschließend ihr neu erlangtes Wissen anhand des Quiz.
Info Hunter	https://www.infohunter.education/home (éischter fir Enseignanten oder Workshop-Animateuren, Registratioun a Login néideg)	Tralalere (Agence fir Mediebildung am Digitalen) (Frankräich)	Franséisch (Français)	Les joueurs-euses sont accompagné-e-s par un-e modérateur-trice et animent des parcours de décryptage de médias choisies. L'objectif est de développer un regard critique et de mieux comprendre la fabrication de désinformation.
Get Smart About News	https://newslit.org/get-smart/?tool_type=quizzes 6 verschidden Quiz-Optiounen: <ul style="list-style-type: none"> • News Lit Quiz: Fighting falsehoods on social media (Froen zu Soziale Medien an hir Astellungen/Precautiounen fir Falschmeldungen) • News Lit Quiz: Get smart about COVID-19 (Quiz mat Videoen a Posts zu Corona – Recommandatioun!) • News Lit Quiz: So, what's the First Amendment? (Froen zum 1. Zousazartikel vun der US-amerikanescher Verfassung, Fräiheeten, Press/Meenung) • News Lit Quiz: How news-literate are you? (Wëssen iwwer d'Méiglechkeeten am Journalismus, speziell an den USA) • News Lit Quiz: The easiest quiz of all time (Recherchefähegkeete ginn unhand vu popkulturelle Léien/Wourechten getest) • News Lit Quiz: Which is legit? (Identifizieren vu serieuxe journalisteschen Organisatiounen unhand vu Logoen) 	News Literacy Project (Mediebildung-Non-Profit-Organisatioun) (USA)	Englesch (English)	Players are encouraged to learn more about the sources and intentions of news providers and those sharing information online. They also get a better grasp of the functioning of (digital) journalism in general. Through the different quizzes, they sharpen their news literacy skills and get an understanding of how important it is to remain critical of the information they are exposed to – for themselves but also for the sake of an intact democracy. The quizzes are based on social media content and guidelines, articles or logos that are real and that, as such, can be found online.
 Troll Factory	https://trollfactory.vle.fi (éischter fir Persounen ab 12/13 Joer)	Radio- a Fernseessender Yle (Finnland)	Englesch (English)	The players are told that it's the first week at their new job at a troll factory (organization intended to spread false or provocative information for economic or political reasons). It is their task to create and disseminate anti-immigration posts in order to grow their power and influence on social media. Through


Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

				<p>this game, they get to know the other side of misinformation in that they learn how manipulative, false content, bots, and fake accounts are used to influence people’s mood, opinion, or even (decision-making) behavior. The goal is to make the players more aware of the intricacies of such news and to better distinguish between what is real and substantiated information and what is not. The posts used in this game are authentic.</p>
#Whatthefact	https://www.whatthefact.info/uebersicht.html (fir Persounen ab 13 Joer)	<p>Nemetschek Stiftung (iwwerparteilech a gemengnätzeg Stëftung zur Fiederung vun Demokratie an Däitschland) (Däitschland)</p>	<p>Däitsch (Deutsch)</p>	<p>Ziel des „Whatthefact“-Projekts ist es, handfeste Daten und Zahlen in meist emotionale politische Debatten zu bringen. Mit Faktentests (à 6 Fragen) zu unterschiedlichen Themen (Gender und Gleichberechtigung, Gesundheit, Migration, Kriminalität usw.) können die Spieler*innen ihr Faktenwissen und ihre Intuition auf den Prüfstand stellen. Die Fragen werden anhand von interaktiven „Spielchen“ (Drag-and-Drop, Rankings, Klicken, Buttons, Reglern) beantwortet, meist geht es dabei darum, so gut wie möglich zu schätzen. Nach dem Schätzen wird dann die richtige Antwort/die richtige Zahl genannt. Wer jetzt noch neugierig ist, kann sich anhand der Links zum spezifischen Thema noch tiefergehend informieren. Auf der Hauptseite findet man aktuelle/tagespolitische Fakten, die einen zum Nachdenken/Nachlesen/Diskutieren anregen.</p>
Post Facto Game	https://www.postfactogame.com (fir Persounen ab 16 Joer)	<p>Learning- a Game- Designerin Amanda Warner an Journalistin/Fuerscherin Tamar Wilner, entwéckelt fir den „TruthBuzz creative fact-checking contest run“ vum International Center for Journalists (USA)</p>	<p>Englesch (English)</p>	<p>In this game, it’s the players’ turn to be the fact-checkers for stories that the rogue robot FactlyPlex 5000 is posting on social media. They have to verify the information and reflect on what reaction articles/posts are engineered to provoke. The game asks the players to find out more about the news story by giving them hints and further information about bylines, proper sourcing, the use of images, and formal journalistic writing.</p>
Quiz: Can you spot the fake news?	https://www.bbc.com/news/magazine-38005844	<p>Print- an Onlinemedium souwéi Radio- a Fernseessender BBC (UK)</p>	<p>Englesch (English)</p>	<p>This quiz challenges the players’ ability to disentangle facts from fiction. As fake news has been heavily discussed in the context of the 2015 US elections, most quiz questions are related to political statements related to the US and its 2015 elections. For each item, players can choose one out of three different answer options. The solution pops up directly after, giving</p>

Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

	Fake it to Make it	https://www.fakeittomakeitgame.com	Learning- a Game- Designerin Amanda Warner (USA) Iwwersetzung a Kooperatioun mat der Bundeszentrale für politische Bildung & der Niedersächsischen Landeszentrale für politische Bildung (Däitschland)	Englesch (English) an Däitsch (Deutsch)	background information on fake news and the facts that have been twisted in the fabrication of disinformation. Dieses Spiel klärt die Spieler*innen darüber auf, wie Fake-News erstellt und verbreitet werden, indem sie im Spiel selbst zu Propaganda-Bastlern werden. Zu Beginn lernen sie, wie sie durch Clicks und Werbung Geld verdienen können und entscheiden, wofür sie das Geld sparen wollen (Musikgeräte und -zubehör für die eigene Band, Kaution für die erste Wohnung, ein gebrauchtes Auto). Auf der Spieloberfläche kann dann in ein paar einfachen Schritten eine Webseite erstellt werden, auf welcher dann selbst zusammengestellte oder kopierte Artikel veröffentlicht werden können. Dann geht es darum, diese Artikel so oft wie möglich zu verbreiten und damit verschiedene Emotionen und Reaktionen hervorzurufen. Oben auf einer Leiste wird den Spieler*innen angezeigt, wie oft ihre Artikel in den sozialen Netzwerken geklickt, geliked und geteilt wurden und wieviel Geld sie schon eingenommen haben. Anhand von Zielen, die ihnen vorgegeben werden, lernen die Spieler*innen, wie solche Nachrichten entstehen, wie sie eingesetzt werden, aber auch wie man diese erkennen kann. Letzten Endes geht es darum, Spieler*innen für Falschmeldungen zu sensibilisieren und gesamtgesellschaftlich ein stärkeres Bewusstsein für Desinformation zu entwickeln.
	Fake News Check (App)	https://www.nibis.de/app-fuer-ios-und-android-smartphones-fake-news-check_9798 (mat zousätzlechtem Begleetmaterial fir den Unterrecht)	Neue Wege des Lernens e.V. (Veräin fir d' Léieren iwwer a mat digitale Medien an der Schoul) & Niedersächsischen Landesinstitut für schulische Qualitätsentwicklung (NLQ) (Däitschland)	Däitsch (Deutsch)	Die App lässt sich kostenlos herunterladen und fordert die Benutzer*innen dazu auf, sich kritisch mit dem Thema Fake News auseinanderzusetzen. Mithilfe der App können Nachrichten auf ihren Wahrheitsgehalt geprüft und gegebenenfalls als Fake News entlarvt werden. Der Check führt die Benutzer*innen durch 19 Fragen, zu denen die Benutzer*innen mit Blick auf die analysierte Nachricht eine Einschätzung geben können (Regler/Buttons). Auf der Rückseite jeder Fragekarte befinden sich Hintergrundinformationen und Tipps. Außerdem hilft ein Glossar beim Verständnis unbekannter Begriffe aus den Bereichen Journalismus, Politik und Netzkultur. Wenn alle Fragen beantwortet wurden, wird den Benutzer*innen eine Auswertung (Ampelprinzip) der von ihnen geprüften Nachricht angezeigt. Grün:

Thema „Digitalisierung“ im Unterricht

				Erfüllung vieler journalistischer Standards, Gelb: Viele Angabe fehlen, es könnte sich um Fake News handeln, Rot: Es deutet vieles darauf hin, dass es sich um Fake News handelt.	
	KonterBUNT (App)	https://konterbunt.de	Niedersächsische Landeszentrale für politische Bildung a Kooperatioun mat der Landeszentrale für politische Bildung Sachsen-Anhalt (Däitschland)	Däitsch (Deutsch)	Diese App erlaubt es Nutzer*innen, Strategien gegen Stammtischparolen und Hassrede zu entwickeln, um im Alltag für eine vielfältige, demokratische und gemeinschaftliche Gesellschaft einzutreten. Die Nutzer*innen haben innerhalb der App Zugriff auf einen Strategieguidе und ein Parolenverzeichnis. Sobald der Avatar der Nutzer*innen erstellt ist, kann das Spiel losgehen. Nutzer*innen können dann unterschiedliche Stationen (Spielplatz, Supermarkt, Disko, Kneipe...) auf einer Stadtkarte besuchen, an denen sie mit Menschen und ihren Vorurteilen konfrontiert werden. Ziel ist es, zu lernen, wie man geschickt reagieren kann, ohne dass das Gespräch eskaliert.
Wie gut bist du im Umgang mit Nachrichten im Internet?	Mach den digitalen Nachrichtentest! (der-newstest.de)		Stiftung Neue Verantwortung Unterstützt von bpb; Der Beauftragte der Bundesreg. für Kultur und Medien; Landeszentrale für Medien NRW; mabb_	Däitsch (Deutsch)	Im Internet gibt es nicht nur richtige und gut gemachte Nachrichten. Es gibt auch Falschnachrichten und schlecht gemachte Nachrichten. Und es gibt Personen, die gezielt Lügen in Sozialen Medien verbreiten. Für den Umgang damit braucht man bestimmte Fähigkeiten. In diesem digitalen Selbsttest kannst du deine Fähigkeiten im Umgang mit Nachrichten im Internet überprüfen. Dazu bekommst du Fragen gestellt. Außerdem bekommst du Nachrichten und Behauptungen gezeigt, die du einschätzen oder bewerten musst. Unser Ziel ist, auf die Fähigkeiten hinzuweisen, die man im Umgang mit Nachrichten braucht. Und: Menschen zu zeigen, in welchen Bereichen sie ihre Fähigkeiten noch verbessern können.