SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

Moodle-Selbstlernkurs „Fake News?! – Desinformation entlarven“

MEDIENPÄDAGOGISCHE HINWEISE FÜR LEHRKRÄFTE

Hilfsmittel zum Einsatz des Kurses im Unterricht

www.bildung-lsa.de/digitalassistenz

digital assistenz SACHSEN-ANHALT

EINLEITUNG 2

1. WELCHE KOMPETENZEN SOLLEN ENTWICKELT WERDEN? 3

2. WAS KOMMT VOR UND WIE HOCH IST DER ZEITLICHE AUFWAND? 5

3. WIE SIND DIE KURSINHALTE AUFBEREITET? 6

4. WELCHE AKTIVITÄTEN KOMMEN IM KURS VOR? 9

LITERATURNAWEISE 15

MEDIENPÄDAGOGISCHE HINWEISE FÜR LEHRKRÄFTE

EINLEITUNG

In der Lebensrealität von Schülerinnen und Schüler (im Folgenden SuS abgekürzt) stellt das Internet eine feste Größe dar, um Nachrichten und weiterführende Informationen einzuholen. Laut JIM Studie 2024 nutzt „ein (gutes) Drittel“ (mpfs, 2024, S. 45) der Zwölf- bis 19-Jährigen die Plattformen Instagram, YouTube und TikTok, um sich über das aktuelle Weltgeschehen zu informieren. Gleichzeitig gaben 61 % der befragten Jugendlichen an, im „Verlauf des letzten Monats“ mit „bewusst falschen“ oder „irreführenden Informationen“ im Internet konfrontiert worden zu sein (ebd., S. 53).

Aus Daten der Sonderstudie zur PISA-Studie 2022 geht hervor, dass sich weniger als die Hälfte der SuS in Deutschland zutrauen, die „Qualität der gefundenen Informationen auch leicht bewerten zu können“ (Kastorff et al., 2025, S. 19). Außerdem gebe ein Drittel der SuS in Deutschland an, Informationen online zu teilen, ohne vorher deren Richtigkeit zu prüfen. Dieses „alarmierende Ergebnis [stellt ein] erhebliches Risiko für die Verbreitung von Falschinformationen [dar], was insbesondere bei Jugendlichen schwerwiegende Konsequenzen“ (ebd.) habe. Basierend auf den Ergebnissen der Studie sehen die Jugendlichen in Deutschland die eigene digitale Informationskompetenz im internationalen Vergleich als „eher ausbaufähig“ (ebd.) an.

Neben den persönlichen Fähigkeiten der SuS, beeinflussen auch technische Einflussfaktoren, welche angesichts der Verarbeitung enormer Datenmengen hinzugezogen werden, die Sichtbarkeit von Informationen im Internet. Diese Datenmengen werden beispielsweise durch Filter-, Such- und Empfehlungsalgorithmen kuratiert. Diese automatisierte Zusammenstellung von Inhaltsvorschlägen lässt sich außerdem durch verschiedene Möglichkeiten wie Social Bots und Fake Accounts beeinflussen (BSI, o. J.).

Die zuvor genannten Studien verdeutlichen die Relevanz der Förderung digitaler Informations- und Medienkompetenzen, welche Lernende befähigen, Informationen zu erfassen und mit ihnen entsprechend umzugehen, um an unserer mediatesierten Gesellschaft teilhaben zu können.

1. WELCHE KOMPETENZEN WERDEN ADRESSIERT?

Der vorliegende Selbstlernkurs behandelt das Thema Desinformation (ugs. „Fake News“) und wurde für SuS in Sekundarschulen und Gymnasien ab der achten Klasse konzipiert. Der Kurs zielt darauf ab, die folgenden Kompetenzen der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ (KMK, 2016, S. 16-19) materialgestützt in den Unterricht zu integrieren. Besonderer Wert wird in den aufeinander aufbauenden Modulen auf die Bereiche „Schützen und sicher Agieren“ sowie „Reflektieren und Analysieren“ gelegt, wobei der dritte Kompetenzbereich „Produzieren und Präsentieren“ im Moodle-Kurs „Fake News“ ausgeklammert wird.

1.1 BEZÜGE ZUR KMK-STRATEGIE „BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT“

1. SUCHEN, VERBREITEN UND AUFBEWAHREN

1.1 Suchen und Filtern
- 1.1.4 Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen

1.2 Auswerten und Bewerten
- 1.2.1 Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten
- 1.2.2 Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten

2. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten
- 2.4.1 Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden

2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben
- 2.5.3 Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben

4. SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN

4.1 Sicher in der digitalen Umgebung agieren
- 4.1.1 Risiken und Gefahren in der digitalen Umgebung erkennen, reflektieren und berücksichtigen
- 4.1.2 Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

5. PROBLEMLÖSEN UND HANDELN

5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
- 5.2.1 Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden

6. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

6.1 Medien analysieren und bewerten
- 6.1.1 Gestaltungsmittel von digitalen Meidenangeboten kennen und bewerten
- 6.1.2 Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen kennen und beurteilen
- 6.1.3 Wirkung von Medien (z.B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele und mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren
- 6.2.1 Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen

1.2 AUSZÜGE AUS FACH- UND RAHMENLEHRPLÄNEN

Im aktuellen Fachlehrplan für Sekundarschulen im Fach „Sozialkunde“ und im Rahmenplan für Gymnasien im Fach „Lernen in der digitalen Welt“ des Landes Sachsen-Anhalt (Stand Juni 2025) finden sich dies-bezüglich drei Kompetenzschwerpunkte, welche die Grundlage des vorliegenden Kurses bilden:

Rahmenplan für Gymnasien „Lernen in der digitalen Welt“, Schuljahrgänge 7/8:
„Meinungsbildung im digitalen Zeitalter reflektieren“ (MB LSA, 2023, S. 32)

Fachlehrplan für Sekundarschulen „Sozialkunde“, Schuljahrgang 8:
„Meinungsbildung in der digitalen Welt untersuchen“ (MB LSA, 2019, S. 17)

Fachlehrplan für Sekundarschulen „Sozialkunde“, Schuljahrgänge 9/10:
„Politische Streitkulturen in der digitalen Welt untersuchen“ (MB LSA 2019, S. 21)

1.3 LERNZIELE IM KURS

Unter Berücksichtigung dieser Kompetenzschwerpunkte wurden folgende kognitive Lernziele entlang der Taxonomie nach Bloom (hum.at, o. J.) aufgestellt:

WISSEN

Die SuS können verschiedene Kriterien und Methoden zur Überprüfung von Nachrichten **aufzählen**, einschließlich der Angebote von Faktencheck-Seiten, wie zum Beispiel dpa-Faktencheck, mimikama oder correctiv.

VERSTÄNDNIS

Die SuS können **erläutern**, wie (Bild-) Gestaltungstechniken, wie z. B. Clickbait, gezielt genutzt werden, um Aufmerksamkeit zu gewinnen und meinungsbildung zu beeinflussen. Die SuS können Hypothesen über den Ursprung und die Authentizität von Informationen bilden und mögliche Irritationen **beschreiben**.

ANWENDUNG

Die SuS können die Rückwärtssuche von Bildern und die Nutzung von Faktencheck-Seiten im Browser **ausführen**.

ANALYSE

Die SuS sind in der Lage, eigene Kriterien und Methoden zur Überprüfung von Nachrichten zu **entwickeln**, um die Authentizität von Informationen sicherzustellen.

ERSCHAFFEN

Die SuS können **einschätzen**, ob es sich bei vorliegenden Informationen um Desinformation oder andere irreführende Inhalte handelt.

BEURTEILUNG

Die SuS können die Chancen und Risiken der Meinungsbildung im Internet **bewerten** und **reflektieren**.

2. VORSCHLAG FÜR DIE KURSPLANUNG – INHALTE UND ZEITLICHER AUFWAND

Dieser Kurs ist mit einer Bearbeitungsdauer von 90 Minuten (Doppelstunde) für die Freiarbeit im Klassenraum vorgesehen.
Es sind jedoch auch andere Szenarien denkbar: So können die SuS die Inhalte beispielsweise zu Hause erarbeiten und anschließend gemeinsam im Unterricht reflektieren. Außerdem ist es möglich, einzelne Kapitel des Kurses nach und nach freizuschalten, um den Unterricht über einen längeren Zeitraum zu begleiten.

Lehrkräfte können als Trainerinnen oder Trainer zudem inhaltliche Anpassungen am Kurs vornehmen, um ihn stärker auf die SuS abzustimmen. Durch das Bereitstellen der Musterlösungen können die SuS ihre Ergebnisse selbstständig abgleichen; alternativ können die Lösungen auch von der Lehrkraft genutzt werden, um die Arbeit der SuS zu überprüfen.

EINLEITUNG — **10 MIN**

Der Kurs wird durch die Figur „Vizzy“ vorgestellt. Anschließend findet eine Aktivierung der SuS durch kurze Fragen statt.

KAPITEL 1 DEFINITION — **20 MIN**

Die SuS lernen, was Desinformation ist und welche Strategien darin verfolgt werden. Außerdem wird ihnen die Rolle der Plattformen bei der Zusammenstellung von Inhalten erläutert.

LÖSUNGSWORT DES KAPITELS: „TÄUSCHEN“
(ZU FINDEN IM KREUZWORTRÄTSEL IN KAPITEL 1.5).

KAPITEL 2 VORKOMMEN — **20 MIN**

Es werden verschiedene Möglichkeiten des Vorkommens von Desinformation vorgestellt (Texte, Bildbearbeitung, Video).
Außerdem findet ein kurzer Exkurs zum Thema „Deepfake“ statt.
Das Lösungswort des Kapitels lautet „Bildersuche“.

LÖSUNGSWORT DES KAPITELS: „BILDERSUCHE“
(ZU FINDEN BEI DEM BILD IN „FOTOMONTAGE“ IN KAPITEL 2.2).

MÖGLICHE PAUSE NACH CA. 45 MIN

KAPITEL 3 SPURENSUCHE — **20 MIN**

Die SuS erarbeiten die einzelnen Schritte, die beim Erkennen von Desinformation wichtig sind. Sie erhalten dort anschließend den Spickzettel „Desinformation erkennen“, welchen sie sich lokal abspeichern können.

LÖSUNGSWORT DES KAPITELS: „FAKTENCHECK“
(ZU FINDEN AM ENDE DER „SPURENSUCHE IN KAPITEL 3).

PRAXISTEIL ANWENDUNG UND ERGEBNISSICHERUNG — **20 MIN**

Die SuS analysieren selbstgewählte Beispiele und teilen ihre Ergebnisse im Kurs (per Upload in die Aktivität „Aufgabe“).

ZUSÄTZLICHES — **KEINE ANGABE**

Den SuS wird das selbstständige Abgleichen durch das Bereitstellen von Musterlösungen ermöglicht. Dies findet außerhalb der Kursarbeitszeit statt.

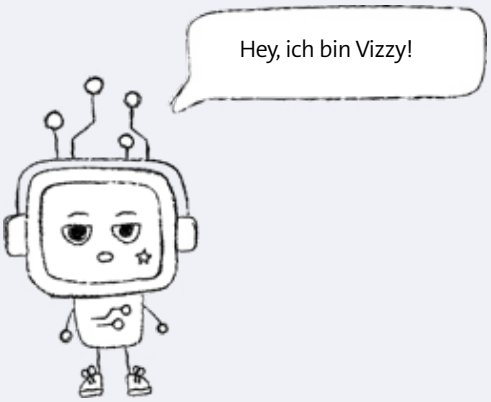
3. WIE SIND DIE KURSINHALTE AUFBEREITET?

Die Inhalte des Kurses sind so gestaltet, dass sie eine mediendidaktische Vielfalt bieten, indem verschiedene Medien, Materialien und Aufgabentypen zum Einsatz kommen. Diese Multimodalität zielt darauf ab, die Motivation der Lernenden zu steigern und sowohl differenziertes als auch selbstorganisiertes Lernen zu fördern. Durch die Methodenvielfalt wird den unterschiedlichen Lernbedürfnissen und -stilen der SuS Rechnung getragen. Zudem wird eine Lebensweltorientierung angestrebt, die sicherstellt, dass die Lerninhalte relevant und anwendbar im Alltag der Lernenden sind. Diese Aspekte tragen unterstützen die Lernenden dabei, ihre individuellen Lernziele effektiv zu erreichen.

3.1 ELEMENTE DES STORYTELLINGS

Zur Rahmung des Kurses wurde eine Geschichte entwickelt, in welcher die SuS vom Algorithmus „Vizzy“ begleitet und zu Faktencheckerinnen und Faktencheckern „ausgebildet“ werden.
Bei der Figur des „Vizzy“ handelt es sich um einen Filteralgorithmus, welcher für die fiktive Social-Media-Plattform „Connect“ arbeitet. Seine Aufgabe besteht also darin, Inhalte auszusortieren, welche gegen die Richtlinien der Plattform verstoßen.

ABBILDUNG 1



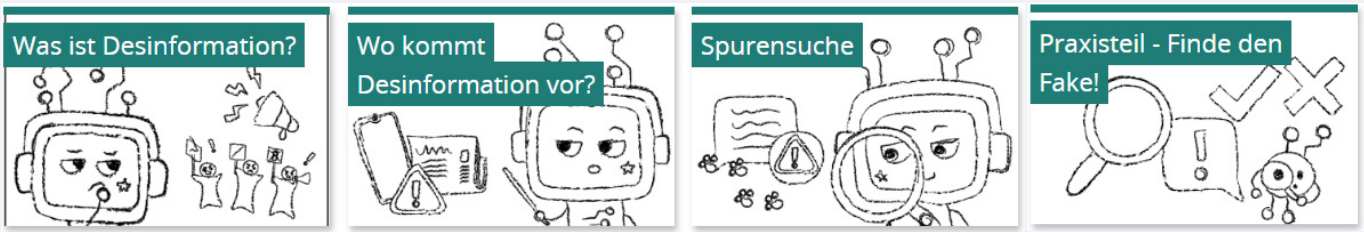
Die Figur „Vizzy“

Es wird das Szenario aufgebaut, dass „Vizzy“ aufgrund eines erhöhten Aufkommens von Desinformation stark überlastet sei und seine Tätigkeit kaum bewältigen könne.

Deshalb wendet er sich an die Kursteilnehmenden und bittet um deren Unterstützung. Um die SuS auf diese wichtige Aufgabe des Erkennens von Desinformation vorzubereiten, leitet „Vizzy“ sie als Experte durch den Kurs.

In insgesamt drei Theoriekapiteln werden folgende Themen behandelt: „Definition von Desinformation“, „Vorkommen von Desinformation“ und das „Erkennen von Desinformation“. In jedem dieser Kapitel erhalten die SuS ein Lösungswort, das sie am Ende des jeweiligen Kapitels eintragen müssen. Dadurch werden sie in diesem ersten Teil des Kurses für das Thema sensibilisiert und können dieses Wissen im anschließenden Praxisteil anwenden. Der Zugang ist nur möglich, wenn die korrekten Lösungsworte eingetragen wurden.
Weitere Ausführungen zu den spielerischen Elementen folgen in Kap. 3.2.
In diesem Praxisteil nehmen die SuS die Rolle der Faktencheckerin oder des Faktencheckers ein, welche selbst Fälle prüfen müssen (s. Kap. 4.5). Dafür werden ihnen unterschiedliche Fallakten vorgelegt, aus denen sie wählen können. Die Bearbeitung der Akten ist in Einzel- oder auch Gruppenarbeit möglich. Dadurch wird das Prinzip der Exemplarität zu einem festen Bestandteil des Kurses.

ABBILDUNG 2



3.2 ELEMENTE DER GAMIFICATION

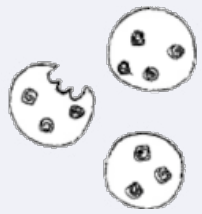
Der Begriff Gamification meint das Einbeziehen von Spielelementen in eine eigentlich spielfremden Umgebung. Es werden also beispielsweise Abzeichen, Level oder Sammelobjekte genutzt, um Motivation zu generieren (Deterding et al., 2011, S.3 und LMZ, 2025). Für die Lernplattform Moodle werden zu diesem Zweck verschiedene Plugins, also Erweiterungen, angeboten, welche die Administratorin oder der Administrator der Moodle-Instanz einsehen und verwalten kann. Für den vorliegenden Kurs wurde mit den Plugins „Stash“ und „Batches“ gearbeitet, welche im Folgenden kurz vorgestellt werden sollen.

3.2.1 Stash

Stash ist ein Plugin, in welchem Objekte generiert und im Kurs versteckt werden können. Sie SuS verfügen über ein eigenes Inventar, in welchem die gesammelten Objekte abgelegt werden.
Entsprechende Einstellungen können über die Fläche „Berichte“ im Stash-Block (rechts am Kursrand) vorgenommen werden.
Insgesamt wurden für den Kurs drei Objekte erstellt, welche an verschiedenen Stellen des Kurses von den SuS eingesammelt oder auf einem virtuellen Marktplatz im Kurs erhalten werden können: „Cookies“, „Lupe“, „Stern“

Wie bereits oben genannt, müssen die SuS am Ende eines jeden Kapitels ein Lösungswort eingeben, welches sie im Laufe des Kapitels erarbeitet oder gefunden haben. Die Eingabemaske des Lösungswortes wurde über die Moodle-Aktivität „Test“ erstellt. Die korrekten Lösungsworte sind in Kap. 2 dokumentiert.
Haben die SuS das richtige Lösungswort eingetragen, erhalten sie im automatischen Feedback des Tests das Objekt „Cookie“.
Die Teilnehmenden des Kurses benötigen drei „Cookies“, welche sie auf dem Marktplatz gegen eine Lupe eintauschen müssen, um zum Praxisteil zu gelangen.

ABBILDUNGEN 3, 4 & 5



3x Cookies als Belohnung

1x Lupe als Zugangsmittel

3x Stern als Zusatzleisung

ANMERKUNG

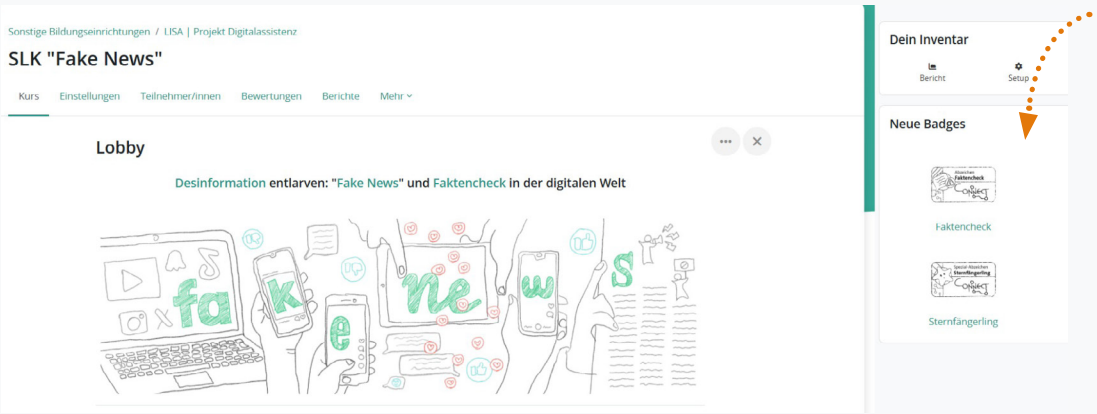
Cookies werden von Internetseiten genutzt, um personenbezogene Daten zu sammeln. Es handelt sich also um kleine Datensätze, welche beispielsweise IP-Adressen, E-Mail-Adressen oder auch Passwörter speichern. Es gibt technisch notwendige Cookies, welche das Funktionieren der Webseite bedingen und technisch nicht notwendige Cookies, welche das Nutzungsverhalten speichern, um es beispielsweise an Dritte weiterzugeben. Für einen geschützten Umgang im Internet wird empfohlen, Cookies regelmäßig zu löschen, Drittanbieter-Cookies in den Einstellungen zu verbieten oder auch den anonymen Modus im Browser zu verwenden (Verbraucherzentrale, 2024 und bsi, o.J.).
Ein reflektierter Umgang mit Cookies im Internet ist ein elementarer Teil der Medienbildung von SuS. Da das Sammeln von „Cookies“ in dem vorliegenden Kurs als spielerisches Element eingebaut wurde, bietet sich hier ein guter Einstieg, um sich mit den SuS über das Thema „Cookies“ im Unterricht auszutauschen.

Zusätzlich sind im Kurs drei „Sterne“ versteckt, welche von den SuS eingesammelt werden können. Diese „Sterne“ sollen die Neugier der SuS wecken und sie zum Stöbern anregen, was laut Loewenstein einen wesentlichen Faktor für die intrinsische Motivation darstellt (Loewenstein, 1994). Das Stöbern ermöglicht es den Lernenden, die Lernumgebung aktiv zu erkunden und fördert so ein tieferes Verständnis der Inhalte. Das Sammeln aller „Sterne“ wird mit dem Spezial-Abzeichen „Sternfängerling“ belohnt.
Das Einsammeln der „Sterne“ ist freiwillig und hat im Gegensatz zu den „Cookies“ oder der „Lupe“ keine funktionale Relevanz für den Kurs.

3.2.2 Batches

Neben den sammelbaren Stash-Objekten, können auch insgesamt drei sogenannte Badges (Abzeichen) als Errungenschaften erlangt werden. Durch solche Abzeichen wird der Lernfortschritt dokumentiert und die Leistungen der SuS werden anerkannt (moodle, 2021). Die Abzeichen sind im Batches-Block rechts am Kursrand zu finden. Außerdem erhalten die SuS eine Benachrichtigung via Mail und können die Badges auf ihren lokalen Speicher herunterladen.

ABBILDUNG 6



Screenshot der Startseite des Kurses mit dem Badges-Block (rechts).

ABBILDUNGEN 7, 8 & 9

Abzeichen „Faktencheck“, wenn der Theorieteil erfolgreich abgeschlossen wurde.

Spezialabzeichen „Sternfängerling“, wenn alle Sterne eingesammelt wurden.

Abzeichen „Kursabschluss“ wenn der Kurs erfolgreich abgeschlossen wurde.

4. WELCHE AKTIVITÄTEN KOMMEN IM KURS VOR?

Der Selbstlernkurs ist grundsätzlich so konzipiert, dass die SuS ihn selbstständig durchlaufen können. Auch die Ergebnisse des Praxisteils können durch das Bereitstellen von fallspezifischen Musterlösungen selbstständig abgeglichen werden.
Dabei kann der Kurs in einem Rutsch oder auch gestückelt absolviert werden. Eine schrittweise Bearbeitung bietet sich beispielweise an, wenn der Kurs parallel mit Input aus dem Unterricht genutzt wird.

Der Fortschritt (bestandene Tests, Stash-Elemente und Badges) werden trotz Unterbrechungen beibehalten, insofern nicht anders durch die Trainerin oder den Trainer eingestellt.
Im Laufe des Kurses werden die SuS auch dazu angeregt, ihre Fragen und Eindrücke in den Unterricht zu tragen, um diese gemeinsam zu besprechen/diskutieren. Gleichzeitig können beispielsweise die folgenden Inhalte aus dem Kurs auch einzeln entnommen und in verschiedensten Unterrichtskontexten eingesetzt werden, ohne dass der ganze Kurs in den Unterricht eingebunden werden muss:

Erklärvideos
„Was ist Desinformation"; „Plattformen" und „Bildbearbeitung"

Spickzettel
„Desinformation erkennen"

h5p-Anwendungen
z.B. die Fallakten im Praxisteil, „Spurensuche" (Kapitel 3) oder „Sortieren von Begriffen" (Kapitel 1.3)

4.1 AKTIVITÄT FORUM „ANKÜNDIGUNGEN"

Gleich zu Beginn des Kurses wird der Lehrkraft durch einen Ankündigungsbereich die Möglichkeit gegeben unidirektional mit den Kursteilnehmenden zu kommunizieren (z.B. Aufgabenstellungen und Zeitmanagement im Sinne von „Arbeite das Kapitel 1 bis zum Datum X durch").

4.2 AKTIVITÄT FORUM „EURE FRAGEN"

Gleich danach folgt erneut ein Forum, in welchem die SuS Fragen stellen und beantworten können. Damit wird eine schriftbasierte Möglichkeit der Kommunikation untereinander oder mit der Lehrkraft gegeben. Ferner können an dieser Stelle Fragen für einen möglichen Austausch im Unterricht gesammelt werden.

4.3 VIDEOKONFERENZ ZUM KURS

Um auch einen audiovisuellen Austausch in der Klasse von Zuhause aus zu ermöglichen, wurde ein BigBlueButton-Raum in diesem Kurs integriert. Hier können sich die SuS mit oder auch ohne die Lehrkraft zusammensetzen und kommunizieren. Dies kann beispielweise hilfreich bei der Bearbeitung des Praxisteils sein.

ANMERKUNG

Die Aktivitäten Forum und Videokonferenz sind als Vorschläge zu verstehen. Die Lehrkraft kann selbst entscheiden, ob diese genutzt oder ausgeblendet werden sollen.

4.4 AKTIVITÄT GLOSSAR „BEGRIFFE AUS DEM KURS“

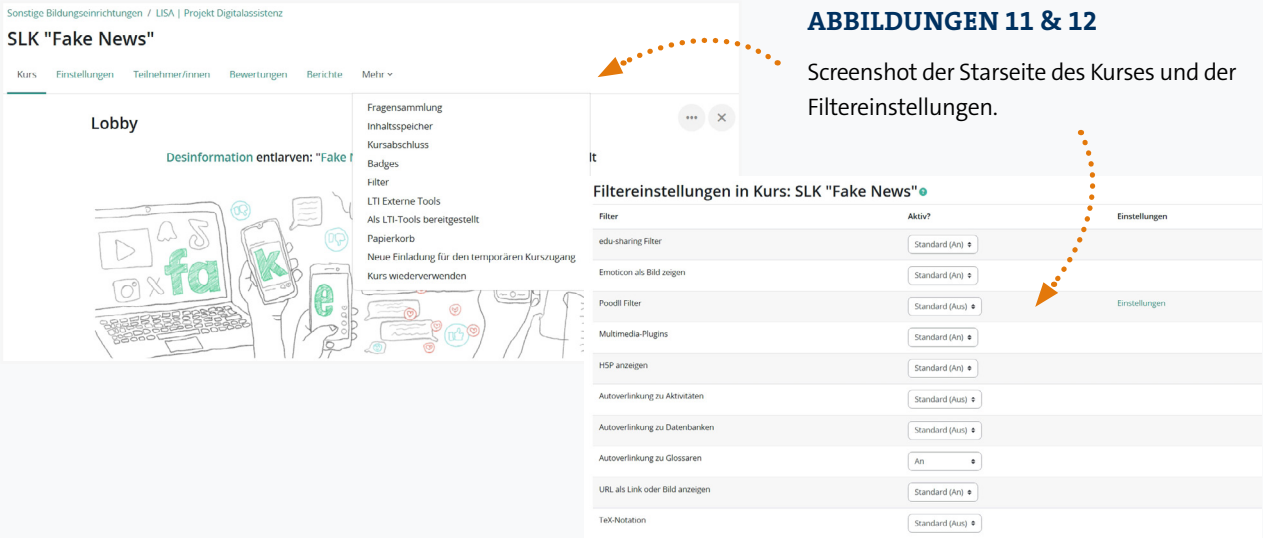
Der Selbstlernkurs verfügt über ein Glossar, in welchem zentrale Begriffe zielgruppenorientiert definiert werden. Die bereits erstellten Glossareinträge müssen zusätzlich zum Kurs importiert werden, da es Moodle technisch nicht anders zulässt. Deshalb finden
Sie unter der Aktivität „Glossar“ eine .xml-Datei, welche Sie mit einem Klick automatisch herunterladen müssen. Anschließend klicken Sie auf die Aktivität „Glossar“ und dann die Fläche „Einträge importieren“ (grauer Button rechts). Hier können Sie die zuvor heruntergeladene Datei hochladen und das Glossar in den Kurs laden.
Eine ausführliche Anleitung finden Sie hier: Glossareinträge importieren – Moodle-Docs (moodle, 2009).
Nach dem erfolgreichen Import können die Glossarbeiträge jederzeit angepasst oder auch ergänzt werden. Es wäre beispielweise vorstellbar, dass das Erweitern des Glossars zu einer zusätzlichen Aufgabe der SuS gemacht wird oder unbekannte Begriffe selbstständig fortlaufend hinzugefügt werden.
Alle bisherigen Einträge wurden für den Kurs „automatisch verlinkt“.
Tritt der definierte Begriff also im Kurs auf, so wird er an dieser Stelle mit einem Link versehen. Mit einem Klick auf diesen Link, öffnet sich ein Popup-Fenster, in welchem dann die Definition aus dem Glossar abgebildet ist.

ABBILDUNG 10

Screenshot der Startseite des Kurses mit der Aktivität Glossar und den zu importierenden Einträgen.

SCHWIERIGKEITEN MIT DER AUTOMATISCHEN VERLINKUNG?

Sollte die automatische Verlinkung nach dem Import nicht funktionieren, so könnte es an einem nicht freigeschalteten Filter liegen. Um das Problem zu, klicken Sie als Trainerin oder Trainer oberhalb des Kurstitels zuächst auf Reiter „Mehr“ und anschließend auf „Filter“. Dort wird Ihnen eine Liste an Filtern angezeigt, welche Sie (de-) aktivieren können. Aktivieren Sie dort den Filter „Autoverlinkung zu Glossaren“, um die Funktion des automatischen Verlinkens freizuschalten.



ABBILDUNGEN 11 & 12

Screenshot der Starseite des Kurses und der Filtereinstellungen.

4.5 AKTIVITÄT MOOTIMETER „ABFRAGE“ ZUR BESTANDSAUFNAHME UND SELBSTREFLEXION VON MEDIENNUTZUNG UND DESINFORMATION

Nach einer kurzen Einführung in den Kurs werden über die Moodleaktivität „Mootimeter“ drei kurze Fragen gestellt. Dabei handelt es sich um Multiple-Choice und Freitext-Aufgaben, in denen Fragen zum eigenen Informationsverhalten und zu Desinformation gestellt werden. Die Aktivität bietet sich sehr gut an, um eine Aktivierung bei den SuS zu vollziehen (Mayer, 2020).
Der Lehrkraft und auch den SuS bietet sich neben der Beantwortung der Fragen auch eine Gesamtansicht der Antworten aller Teilnehmenden als Diagramme oder Wortwolken.
Zur gemeinsamen Auswertung der Ergebnisse im Klassenverband können die aktuelle JIM-Studie 2024 (mpfs, 2024, S. 43-48) oder auch die Ergebnisse von Kastorff et al. 2025 hinzugezogen werden.

4.6 SENSIBILISIERUNG DURCH AUFKLÄRUNG: DREI EINFÜHRENDE THEORIEKAPITEL

Wie bereits oben erwähnt gibt es drei Kapitel, in welchen Desinformation und das Erkennen dieser thematisiert wird. Dabei wurden Texte, Videos und interaktive H5P-Anwendungen erstellt und eingearbeitet.
Zur Orientierung der SuS sind Aufgaben, Hinweise oder Hintergrundinformationen durch farblich markierte Infoboxen hervorgehoben. Alle im Kurs hochgeladenen Videos verfügen über deutschsprachige Untertitel, welche in der Navigationsbar des Videoplayers (de-)aktiviert werden können.

ABBILDUNG 13

Screenshot des Videoplayers von Moodle mit der Aktivierung des Untertitels

ANMERKUNG ZU KAPITEL 1.3 **„BEGRIFFE RUND UM DESINFORMATION“**

Hier befindet sich eine H5P-Anwendung, in welcher Begriffe von „Finde ich okay“ bis „ Finde ich gefährlich“ sortiert werden müssen. Bei der „Lösung“ der Anwendung handelt es sich eher um eine Möglichkeit der Sortierung (Aprilscherz, Satire, Gerücht, Fehlinformation, Desinformation).

Aufgrund der Eigenschaften der genutzten H5P-Anwendung lassen sich keine abweichenden Sortierungen abspeichern. Jedoch können solche anderen Möglichkeiten im Unterreicht mit den SuS kommuniziert und diskutiert werden.

4.7 AKTIVITÄT TEST

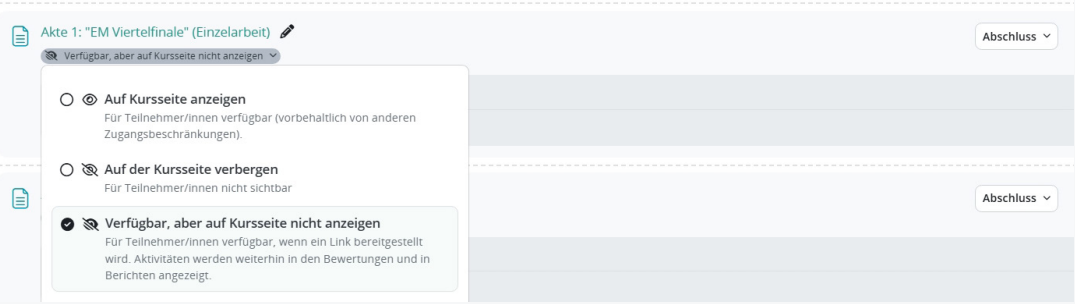
Wie bereits zuvor erwähnt, endet jedes theoretische Kapitel mit einem kurzen Test, in welches die SuS das passende Lösungswort eingeben müssen. Wenn die Eingabe richtig ist, dann erhalten die SuS eine Belohnung in Form eines „Cookies“ über die Feedbackfunktion des Tests. Die Tests können mehrmals durchgeführt werden, jedoch erhalten die SuS nur einen „Cookie“ pro Test für ihr Inventar. Somit müssen alle drei Lösungsworte eingetragen werden, um die notwendige Anzahl an „Cookies“ zu erhalten.
Die „Cookies“ werden benötigt, um sie auf dem Marktplatz gegen eine „Lupe“ einzutauschen (siehe Kap. 3.1)

4.8 PRAXITEIL (EIN KAPITEL)

Im Praxisteil schlüpfen die SuS selbst in die Rolle einer Faktencheckerin oder eines Faktencheckers und bearbeiten eine ausgewählte Fallakte. Dies kann in Einzel- oder auch Gruppenarbeit passieren. Moodle bietet hierfür beispielsweise die Möglichkeit, Gruppen anzulegen, in welchen die SuS gemeinsam arbeiten können. Da dies abhängig von der Teilnehmendenzahl und auch der Aktenauswahl ist, wurden standardmäßig keine Gruppen angelegt. Diese kann die Trainerin/ der Trainer des Kurses jedoch schnell und nach eigenen Ansprüchen einrichten. Eine Anleitung findet sich hier: Gruppen – MoodleDocs (moodle, 2023a).
Für jede Fallakte wurde eine eigene Moodleseite erstellt, damit die Lehrkraft über die Sichtbarkeitsoptionen entscheiden kann. Akten die beispielsweise als „ungeeignet“ eingeschätzt werden, können auf der Moodle-Kursseite verborgen oder gänzlich gelöscht werden.

Eine Akte besteht aus einer Abbildung des zu analysierenden Gegenstandes und einem Fragenkatalog, welcher in der H5P-Anwendung „Documentation Tool“ zusammengestellt wurde. Die Fragen wurden entlang der im Theorieteil erarbeiteten Schrittfolge gestellt, womit der theoretische Input an dieser Stelle praktisch gefestigt wird. **Wichtig sei an dieser Stelle zu erwähnen, dass das Dokumentation-Tool keine Zwischenstände speichert und somit ein Abbrechen des Ausfüllens zu einer Zurücksetzung der Anwendung führt.**
Zur Unterstützung während der Bearbeitung des Praxisteils empfiehlt es sich, die Handreichung „Desinformation erkennen“ (PDF) hinzuzunehmen, welche die Lernenden automatisch mit Abschluss des dritten Theoriekapitels erhalten haben.

ABBILDUNG 14



Screenshot der Akten im Bearbeitungsmodus mit den Einstellungen zur Sichtbarkeit.

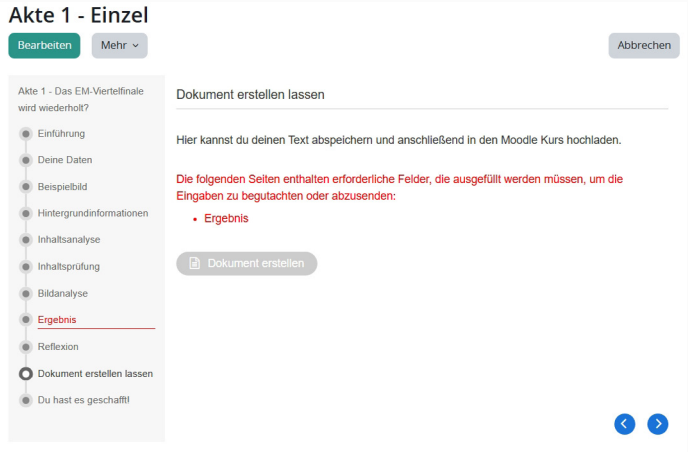
ANMERKUNG

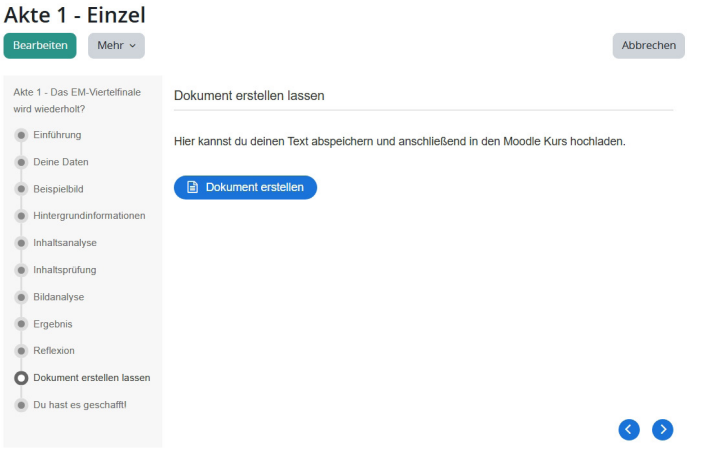
Bei dem Ausfüllen der Textfelder kann es zeitweise vorkommen, dass die SuS keine Informationen zur Erfüllung der Aufgabe finden können. Betreffende Stellen müssen sie mit „Keine Angaben gefunden“ oder so ähnlich beantworten, da die Textfelder nicht leer gelassen werden dürfen.

Wenn alle Felder ausgefüllt wurden, können sich die SuS innerhalb der H5P-Anwendung ein Dokument mit ihren Antworten erstellen lassen, welches dann auch automatisch heruntergeladen wird.
Anschließend müssen sie das Dokument in den Moodlekurs (Aktivität „Aufgabe“) hochladen, damit die Lehrkraft die Arbeiten einsehen und gegebenenfalls bewerten kann.
Das Hochladen des erstellten Dokuments ist eine der beiden Voraussetzungen, um an die Musterlösungen zu gelangen. Als zweite Voraussetzung müssen die SuS den Button „als erledigt kennzeichnen“ anklicken, welcher am Seitenanfang jeder Fallakte in einem grau hinterlegten Kasten zu finden.
Durch den selbstständigen Zugang zu den Musterlösungen ist ein eigenständiges Abgleichen durch die SuS ermöglicht worden. Außerdem können die Musterlösungen auch von der Lehrkraft hinzugezogen werden, um gemeinsam in der Klasse über die Fälle zu diskutieren.

Ein Gespräch über die Ergebnisse im Klassenverband bietet sich außerdem an, da die SuS an zwei Stellen in der Fallanalyse ihre eigene Wahrnehmung reflektieren.
Eine gegenseitige Kontrolle der SuS untereinander ist zunächst nicht für den Kurs vorgesehen, jedoch könnte dies bei Bedarf über die Moodleaktivität „Gegenseitige Beurteilung“ eingerichtet werden. Hierzu finden sich auf der Moodle-Homepage weitere Informationen: Gegenseitige Beurteilung – MoodleDocs (moodle, 2023b). Um die SuS zum selbstständigen Abgleich mit den Musterlösungen zu befähigen, müssten die Musterlösungen vorher entsprechend durch die Trainerin oder den Trainer an die kontrollierenden SuS verteilt werden.

ABBILDUNGEN 15 & 16





Screenshots der H5P-Anwendung „Documentation Tool“ auf der Seite zur Erstellung von Dokumenten (links mit Fehlermeldung und rechts ohne).

ANMERKUNG

Mit diesen Einstellungen wird erreicht, dass die SuS die passende Musterlösung für die entsprechende Fallakte erhalten. Dies ist jedoch auch fehleranfällig. Beispielsweise könnten die SuS auf allen Fallaktenseiten den Button „als erledigt kennzeichnen“ betätigen und beim Hochladen eines Dokumentes Zugriff zu mehreren Musterlösungen erhalten. Es empfiehlt sich an dieser Stelle, einen Zwischenstand von den SuS zu erfragen, damit keine leeren Dateien hochgeladen werden.

Als Trainerin oder Trainer können Sie die Voraussetzung für den Zugang zu den Musterlösungen für Ihren Unterrichtskontext individuell anpassen. Eine recht einfache Möglichkeit wäre das Einstellen eines Verfügbarkeits-datums in den Einstellungen der Aktivität.

Es sei an dieser Stelle angemerkt, dass die SuS und Lehrkräfte eingeladen sind, mehrere Akten zu bearbeiten oder die Fallakten an anderer Stelle im Unterricht und losgelöst vom Kurs einzusetzen.

ABBILDUNG 17

Screenshot der Einstellungen in der Aktivität Glossar (hier Verfügbarkeit).

4.9 ZUSÄTZLICHES

Am Ende des Kurses wurde ein ausführliches Literatur- und Abbildungsverzeichnis hinterlegt, um die Nachvollziehbarkeit zu gewährleisten. Kurzverweise auf die Literatur finden sich bei den entsprechenden Seiten am rechten Kursrand.

Neben den Verzeichnissen sind die Handreichungen und Hinweise für SuS und Lehrkräfte hinterlegt, sowie eine Takscard abgebildet, welche auf weiterführende Angebote verweist. Die Lehrkräfte sind dazu eingeladen die Taskcard zu kopieren und mit eigenen Vorschlägen und Ideen zu füllen.

LITERATUR- UND BILDNACHWEISE

Literaturnachweise

BigBlueButton (o.J.); Gruppenräume/ Breakouträume. Url: https://www.bigbluebutton-hosting.de/funktionen/moderator/gruppenraeume/, Stand: 24.02.2025.

Bundesamt für Sicherheit und Informationstechnik [BSI] (o.J.): Desinformation im Internet – Eine Bedrohung für Freiheit und Demokratie. Url: https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Verbraucherinnen-und-Verbraucher/Informationen-und-Empfehlungen/Onlinekommunikation/Soziale-Netzwerke/Sichere-Verwendung/Desinformation/Desinformation.html, Stand: 24.02.2025.

Ders. (o.J.): Cookies und Fingerprints verhindern. Url: https://www.bsi.bund.de/DE/Themen/Verbraucherinnen-und-Verbraucher/Informationen-und-Empfehlungen/Cyber-Sicherheitsempfehlungen/Updates-Browser-Open-Source-Software/Der-Browser/JavaScript-Cookies-Fingerprints/javascriptcookies-fingerprints_node.html, Stand: 17.03.2025.

Deterding, Sebastian et al. (2011): Gamification: Toward a definition. [researchgate] Url: https://www.researchgate.net/publication/273947177_Gamification_Toward_a_definition, Stand: 25.02.2025.

Hum.at (o. J.): Die Bloomsche Taxonomie als Planungshilfe für die Formulierung von Aufgaben auf verschiedenen Denkstufen. Url: https://hum.at/images/unterrichtsentwicklung/individualisierung/Operatoren_Bloom_Anspruchsniveaus.pdf, Stand: 23.05.2025.

Kastorff, Tamara et al. (2025): Fake News oder Fakten? Wie Jugendliche ihre digitale Informationskompetenz einschätzen und welche Rolle Schulen und Lehrkräfte dabei spielen – Erkenntnisse aus PISA 2022. Url: https://www.waxmann.com/index.php?eID=download&buchnr=4993, Stand: 24.02.2025.

Kultusministerkonferenz [KMK]: Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz. Url: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf, Stand: 26.02.2025.

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg [LMZ] (2025): Gamification und Game-Based Learning: Eine Begriffsdefinition. Url: https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-f-bis-z/game-based-learning/gamification-und-game-based-learning-eine-begriffsdefinition, Stand: 25.02.2025.

Loewenstein, George (1994): The psychology of curiosity: A review and reinterpretation. In: Psychological Bulletin 41(2), S. 64-70.

Mayer, Peter (2024): Mootimeter. [moodle] Url: https://moodle.org/plugins/mod_mootimeter, Stand: 25.02.2025.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest [mpfs] (2024): JIM-Studie 2024 – Jugend, Information, Medien. Url: https://mpfs.de/app/uploads/2024/11/JIM_2024_PDF_barrierearm.pdf, Stand: 24.02.2025.

Ministerium für Bildung des Landes Sachsen-Anhalt [MB LSA] (2019): Fachlehrplan Sekundarschule Sozialkunde. Url: https://www.bildung-lsa.de/files/164f3f97e3adf65ff6f44685dd9e1ced/lp_sks_sozi_01_08_2019.pdf, Stand: 24.02.2025.

Ministerium für Bildung des Landes Sachsen-Anhalt [MB LSA] (2023): Rahmenplan Gymnasium Lernen in der Digitalen Welt. Url: https://www.bildung-lsa.de/files/b45de-329c361a40a2f0a7211902d5815/RPL_LeDiWe_Gym_St01082023.pdf, Stand: 24.02.2025.

Moodle (2009): Glossareinträge importieren. Url: https://docs.moodle.org/19/de/Glossareintr%C3%A4ge_importieren, Stand: 27.02.2025.

Ders. (2021): Badges. Url: https://docs.moodle.org/405/de/Badges, Stand: 25.02.2025.

Ders. (2023a): Gruppen. Url: https://docs.moodle.org/405/de/Gruppen, Stand: 25.02.2025.

Ders. (2023b): Gegenseitige Beurteilung. Url: https://docs.moodle.org/405/de/Gegenseitige_Beurteilung, Stand: 25.02.2025.

Verbraucherzentrale (2024): Cookies kontrollieren und verwalten: so geht's. Url: https://www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/cookies-kontrollieren-und-verwalten-so-gehts-11996, Stand: 06.03.2025.

Bildnachweise

Abb. 1: Die Figur Vizzy.
Abb. 2: Kacheln zu dem Theorieteil und dem Praxisteil des Kurses.
Abb. 3: 3x Cookies als Belohnung.
Abb. 4: 1x Lupe als Zugangsmittel.
Abb. 5: 3x Stern als Zusatzleistung.
Abb. 6: Screenshot der Startseite des Kurses mit dem Badges-Block (rechts).
Abb. 7: Abzeichen „Faktencheck", wenn der Theorieteil erfolgreich abgeschlossen wurde.
Abb. 8: Spezialabzeichen „Sternfängerling", wenn alle Sterne eingesammelt wurde.
Abb. 9: Abzeichen „Kursabschluss", wenn der Kurs erfolgreich abgeschlossen wurde.
Abb. 10: Screenshot der Startseite des Kurses mot der Aktivität Glossar und den zu importierenden Einträgen.
Abb. 11: Screenshot der Startseite des Kurses mit dem Reiter „Mehr".
Abb. 12: Screenshot der Filtereinstellungen.
Abb. 13: Screenshot des Videoplayers von Moodle mit der Aktivierung des Untertitels.
Abb. 14: Screenshot der Akten im Bearbeitungsmodus mit den Einstellungen zur Sichtbarkeit.
Abb. 15: Screenshots der H5P-Anwendung „Documentation Tool" auf der Seite zur Erstellung von Dokumenten (mit Fehler).
Abb. 16: Screenshots der H5P-Anwendung „Documentation Tool" auf der Seite zur Erstellung von Dokumenten (ohne Fehler).
Abb. 17: Screenshot der Einstellungen in der Aktivität Glossar (hier Verfügbarkeit).

BY SA
Herausgeber: Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt