

# Fake News entlarven – Werde selbst zum Faktenchecker:in!



Wir sind heute ständig von Informationen umgeben, ob auf Social Media, in Messengern oder über Videos. Doch nicht alles ist wahr: Fake News, manipulierte Bilder und aus dem Zusammenhang gerissene Zitate verbreiten sich rasant und beeinflussen Meinungen und Entscheidungen. Besonders junge Menschen stehen vor der Herausforderung, vertrauenswürdige Quellen zu erkennen und Manipulation zu durchschauen. Darin liegt zugleich eine Chance: Wer lernt, kritisch zu hinterfragen und journalistische Werkzeuge anzuwenden, gewinnt Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien, entlarvt Fake News und übernimmt Verantwortung für eine informierte Gesellschaft.

Das Fokusthema zielt darauf ab, gezielte Falschinformationen, wie Fake-Accounts, Deepfakes, Nachahmer-Webseiten und staatsgesteuerte Propaganda zu bekämpfen. Die Günter Holland Journalistenschule und DigitalSchoolStory setzen auf Bildung und Aufklärung, um die Gesellschaft nachhaltig und so früh wie möglich für die Gefahren von Desinformation zu sensibilisieren und machen deutlich, ie wichtig verlässliche Informationen für die Demokratie sind.

Unsere Idee ist es, Jugendliche fit für die digitale Gegenwart zu machen und ihnen Werkzeuge an die Hand zu geben, um Fake News zu erkennen, einzuordnen und selbst aktiv mit Medien zu arbeiten. Denn Schule soll nicht nur Wissen vermitteln, sondern auch auf das Leben vorbereiten und dazu gehört heute in besonderem Maße Medienbildung.

Im Projekt lernen die Schüler:innen, wie Journalist:innen arbeiten, welche Regeln und Standards sie einhalten und warum verlässliche Informationen so wichtig für unsere Gesellschaft sind. Gleichzeitig setzen sie sich intensiv mit Fake News auseinander: Was steckt dahinter? Warum verbreiten sie sich so schnell? Wie lassen sich Quellen prüfen und wie funktioniert ein Faktencheck? Dabei werden praxisnahe Methoden vermittelt von der Bilderrückwärtssuche über den

kritischen Blick auf Kontext bis hin zur Erkennung von Deep Fakes. Die Besonderheit: Wissen bleibt nicht abstrakt, sondern wird kreativ umgesetzt. Die Jugendlichen verwandeln ihre Erkenntnisse in eigene Kurzvideos, die in Formaten wie TikTok oder Instagram Reels entstehen. Dadurch wechseln sie die Rolle vom reinen Konsumenten zum aktiven Gestalter. Sie erleben, wie es ist, eine Geschichte zu recherchieren, zu erzählen und zu veröffentlichen. So erwerben sie neben Medienkompetenz auch die 4K+ Kompetenzen – Kommunikation, Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration und Medienkompetenz. Sie arbeiten in Teams, übernehmen Verantwortung und entwickeln Resilienz im Umgang mit der digitalen Welt. Aus einer abstrakten Gefahr – der Desinformation – wird ein Lernfeld, das Jugendliche stärkt und ihnen Orientierung gibt.

**GÜNTER  
HOLLAND  
JOURNALISTEN  
SCHULE**

„Zusammen mit DigitalSchoolStory bringen wir journalistisches Handwerkszeug direkt in die Schulen. Gerade in Zeiten von Fake News brauchen junge Menschen die Fähigkeit, Informationen kritisch zu hinterfragen und verlässliche Quellen zu erkennen. Wir zeigen, wie Journalismus funktioniert und stärken so Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation für die Zukunft.“

Lea Thies  
Leiterin  
Günter Holland  
Journalistenschule



# Projektablauf.

# 12 Schritte.

Die Lehrkräfte benötigen keine Vorkenntnisse und führen das Projekt eigenständig durch. Vor Projektbeginn erhalten die Lehrkräfte einen Einblick in die Materialien und ein Onboarding mit einem/r unserer Lehrer:innen. Diese:r ist dann während der Projektumsetzung der/die Saprringpartner:in.

Zu Beginn nehmen die Lehrkräfte ihr eigenes Video (60 Sek.) auf, in dem das Thema und die Ziele des Projekts in Form einer "Minigeschichte" vermittelt werden. Das Thema "Fake News" wird in Unterthemen unterteilt, die dann von den Schüler:innengruppen (4-6 Personen) ausgewählt werden. Die Schüler:innen arbeiten im Rahmen des Projekts für einen Zeitraum von vier bis acht Wochen in kleinen selbstorganisierten Teams (4-6 Schüler:innen) zusammen und durchlaufen die 12 Schritte in ihrem Team. Ein individuell abgestimmter Rahmenplan strukturiert das Projekt und gibt damit allen Leitplanken zur Orientierung. Zu jedem einzelnen Schritt gibt es selbst entwickelte Materialien, die den Teilnehmer:innen während der Umsetzung zur Verfügung stehen. In dem dafür vorgesehenen Zeitfenster von z. B. 2 h bis max. 4 h pro Woche entwickeln sie ihre Geschichte entlang klassischer Schulinhalte und recherchieren darüber hinaus eigenverantwortlich zu diesen Inhalten.

# 65%

der Lehrer:innen bestätigen, dass die Lernmethode zu einem tieferen Verständnis der Fachinhalte führt.

# 87%

der Lehrer:innen möchten DigitalSchoolStory wieder einsetzen.

# 92%

der Lehrer:innen empfehlen das Projekt weiter.



Es entstehen kreative Geschichten rund um das jeweilige Thema, die eine intensive Auseinandersetzung mit Adressaten, Inhalten und technischen Details wie Dreh, Schnitt sowie Voiceover beinhalten. Ansonsten arbeiten die Schüler:innen eigenverantwortlich in ihren Teams. Der Pate/die Patin der Klasse, ein/e in der Szene bekannte/r Content-Creator:in aus der Social Media Welt wie TikTok, Instagram oder YouTube, engagiert sich ehrenamtlich. In einer virtuellen Fragerunde (Punkt 9) beantwortet er live im Klassenzimmer Fragen und gibt Antworten sowie Tipps zur medialen Umsetzung und Weiterentwicklung der Geschichte.

Die Lehrkräfte werden während des Projekts zu Lernbegleiter:innen und stehen ihren Schüler:innen beratend zur Seite. Dabei erfahren sie selbst, wie einfach neue Medien in den Unterricht integriert werden können. Am Ende entsteht ein maximal 90 Sek. langes Kurzvideo, mit dem die Schule die Möglichkeit hat, Wissensvermittlung neu zu denken, denn für den Einstieg in ein neues komplexes Thema gibt es kaum etwas Besseres, als von Schüler:in zu Schüler:in zu lernen oder die Videos zur eigenen Schulprävention zu nutzen. Zum Einsatz kommen die schuleigenen Tablets. Das gesamte Projekt dauert 18 Schulstunden.

# Günter Holland Journalistenschule und DigitalSchoolStory

Wir stärken die digitale Souveränität junger Menschen und befähigen sie zu einem reflektierten, kritischen und bewussten Umgang mit sozialen Netzwerken. Wir setzen uns ein, dass sie lernen, Eigenverantwortung zu übernehmen und eine persönliche Haltung in einer Digitalgesellschaft zu entwickeln, in der

- junge Menschen sicher sind vor Hass, Verfolgung und Belästigung, geschützt werden und sich wehren können,
- Gleichberechtigung herrscht, Minderheiten unterstützt und Partizipation gelebt wird,
- junge Menschen sich frei bewegen und ausprobieren können und
- schaffen einen praxisnahen Lernraum, in dem junge Menschen Orientierung in der digitalen Welt gewinnen und Verantwortung für eine informierte Gesellschaft übernehmen.

Kommunikation

Kollaboration

Kreativität

Kritisches Denken

+

Medienkompetenz

DigitalSchoolStory ist ein vielseitiges Projekt, das sich für den Unterricht in allen Fächern und Schulformen der Jahrgangsstufen 5 bis 13 eignet. Es kann über einen Zeitraum von 4 bis 9 Wochen (12 bis 18 Schulstunden) in den Schulalltag integriert werden. Das Projekt bietet fachbezogene Aufgaben und vermittelt Kompetenzen aus den Medienkompetenzrahmen der Bundesländer.

Die Videos bleiben in der Schule. So wird der Datenschutz ein Teil des Vertrauensumfelds für die Schüler:innen. Es entsteht ein Raum, in dem Fehler erlaubt sind und alle Beiträge mit Respekt und Wertschätzung behandelt werden.

Die Heranwachsenden lernen im Schulunterricht durch das Einbeziehen der Lebenswelt die Spielregeln, Mechanismen und Risiken sozialer Medien. Sie bewegen, sich in der digitalen Welt souveräner, nehmen aktiv teil, hinterfragen kritisch und entwickeln dabei Resilienz.



Das Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT hat die Lernmethode evaluiert und empirischen Befunde zur Wirksamkeit der Methode deren Potenzial bestätigt, neben inhaltlichem Wissenszuwachs auch agile und digitale Kompetenzen zu fördern. Darüber hinaus sind Bildungskompetenzen erstmals mit dem dafür entwickelten Messinstrument messbar in Deutschland.

 **Fraunhofer**  
FIT



Das Projekt wirkt sich über den Schulalltag hinaus aus und fördert Partizipation, Kreativität und Teamfähigkeit, die für den Arbeitsmarkt und die Mitgestaltung der Wirtschaft wichtig sind. Sie entwickeln Fähigkeiten, die für das spätere Berufsleben unabdingbar sind, genauso wie für eine mündige Gesellschaft.

Wenn Eure Schule in die Umsetzung gehen möchte, nehmt unter [info@digitalschoolstory.de](mailto:info@digitalschoolstory.de) Kontakt mit uns auf.



**Nina Mühlens**

Geschäftsführerin und Co-Founderin



**Siegfried Baldauf**

Geschäftsführer und Co-Founder



[www.digitalschoolstory.de](http://www.digitalschoolstory.de)

**Ziel.**

**Konkret.**

**Wir.**