

FAKEHUNTER-AKADEMIE

Per App zu Agent:innen werden – spielerisch Falschinformationen entlarven

ÜBERBLICK

Folgende Unterrichtsmaterialien können einzeln oder auch ergänzend zu „Fakes in meinen sozialen Medien identifizieren“ und „Fakes experimentell entlarven“ verwendet werden.

Mittels der Spieleapp **FakeHunter-Akademie** können Schüler:innen spielerisch an das Thema Fakes und insbesondere KI-generierte Fakes herangeführt werden. In den vier zu spielenden Lektionen werden durch Knobelfragen und Bilderquize verschiedene Themen über Fakes und deren Hintergründe vermittelt.

Die wichtigsten Informationen zum Spiel und den einzelnen Lektionen entnehmen Sie der [Hintergrundinformation](#).

→ **Benötigte Materialien**

- App „ActionTrack“
- Arbeitsblätter (nach Bedarf)

→ **Zeit**

ca. 50 Minuten

→ **Empfohlenes Alter**

13–19 Jahre

→ **Schlüsselbegriffe**

App-basiertes Lernen (KI-generierte) Fakes

Kritisches Denken und Fragen stellen Umgang mit

Glaubwürdigkeit und (Pseudo-)Expert:innenwissen

→ **Lernziele**

Die Schüler:innen

- werden sensibilisiert bzgl. Fakes und Fake News
- lernen Merkmale von (KI-generierten) Fakes kennen
- verstehen wie Fakes funktionieren
- können Pseudo-Expert:innen von richtigen Expert:innen unterscheiden

UNTERRICHTSVERLAUF

Wir empfehlen den Lehrpersonen, das Spiel vorab selbst durchzuspielen, um besser auf Schwierigkeiten oder Rückfragen eingehen zu können.



Um „FakeHunter-Akademie“ spielen zu können, brauchen sie die kostenlose App „**Action Track**“. Diese App muss vorab installiert werden.

Wir empfehlen, dass die App „ActionTrack“ von den Schüler:innen bereits in einer Vorstunde oder als Hausübung heruntergeladen werden sollte (Downloadlink: siehe Arbeitsblatt). Eine kurze Anleitung zum Download und Spielstart kann als Arbeitsblatt ausgegeben oder direkt im Klassenzimmer projiziert werden.

Einleitung (Plenum, ca. 3 min)

Leiten Sie in das Thema ein und erläutern sie den geplanten Stundenverlauf. Teams von je 2–3 Schüler:innen werden gebildet. Jedes Team spielt mit je einem Handy.

Übung (Kleingruppenarbeit, ca. 25–30 min)

Die einzelnen Teams können nun starten und den Spielcode scannen (siehe dazu Arbeitsblatt).

Nachdem auf *Herunterladen* und dann auf *Jetzt starten* gedrückt wurde, beginnt das Spiel. Es wird danach gebeten einen Team-Namen einzugeben.

Lassen Sie nun die Schüler:innen die App durchspielen (Dauer ca. 20 min).

Nachdem die Schüler:innen das Spiel beendet haben, sollen sie sich mit den Aufgaben auf dem Arbeitsblatt befassen. Diese Notizen dienen anschließend als Unterstützung für die Diskussion.

Gruppendiskussion und Abschluss (10–15 min)

Sobald alle Schüler:innen-Teams das Spiel durchgespielt haben und sich ein paar Notizen machen konnten, leiten sie zur Abschlussdiskussion über.

Folgende Fragen dienen als Diskussionsgrundlage:

- Wozu müssen wir über Fakes / Fake News sprechen?
- Was war für mich / uns neu?
- Was war mir / uns bereits bekannt?
- Was ist noch unklar?

Insbesondere die letzte Frage lädt dazu ein, dass Fragen der Schüler:innen im offenen Gruppengespräch von den Mitschüler:innen beantwortet werden können. Alternativ kann auch gefragt werden, wie man mit solchen Unsicherheiten umgehen soll, um darauf je eine Antwort zu finden (z. B. Online-Recherche; weitere Fragen stellen).

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Im Folgenden werden die einzelnen Lektionen des Spiels inkl. vertiefender Hintergrundinformationen vorgestellt. Diese Informationen dienen dazu, die Schüler:innen bei potentiellen Rückfragen während des Spiels zu unterstützen bzw. die Gruppendiskussion im Plenum nach dem Spiel inhaltlich anzuleiten.

Spielidee

Die Idee hinter dem Spiel ist, dass man eine FakeHunter-Akademie besucht, in der man wichtige Fähigkeiten erwirbt, um Fakes bestmöglich zu identifizieren und lernt, welche (psychologische) Prozesse z. T. dahinter stehen. Es müssen vier Lektionen mit unterschiedlichen Schwerpunkten erfüllt werden, um abschließend die

Abschlussprüfung absolvieren zu können. Wenn diese bestanden wird, darf man sich offiziell FakeHunter-Agent:in nennen. Um die einzelnen Lektionen beginnen zu können, muss man in der FakeHunter-Akademie die markierten Gegenstände anklicken: Mantel und Hut, Laptop, Kopfhörer und Papierstapel. Die Lektionen können in beliebiger Reihenfolge durchgespielt werden.

Lektion: Lass dich nicht täuschen

Die Aufgaben in dieser Lektion zeigen, dass man schnell dazu tendiert Antworten zu geben, die auf den ersten Blick logisch erscheinen, dabei kommt es jedoch z.T. zu falschen Schlussfolgerungen. Bei der Einschätzung, ob es sich bei medialen Inhalten um potentielle Fakes handelt, wird häufig nur wenig Zeit investiert, um deren Glaubwürdigkeit kritisch zu überprüfen.



Grundlage dieser Lektion ist das Buch von Daniel Kahneman „Thinking, Fast and Slow“ (2011). Es beschreibt zwei Denksysteme: System 1 (schnelles, intuitives Denken) und System 2 (langsameres, analytisches Denken). System 1 ist schnell und automatisch, neigt jedoch zu Fehlern durch Vorurteile. System 2 erfordert bewusste Anstrengung und wird eher bei komplexen Problemen aktiviert.

Wenn Entscheidungen schnell getroffen werden müssen und nur wenig Konzentration für eine Entscheidung aufgewendet werden kann, tendiert man eher zu falschen Entscheidungen, so z. B. bei der Bestimmung von potentiellen Fakes. Die Lektion soll dazu ermutigen, sich manchmal etwas mehr Zeit zum Denken zu geben, um somit bessere Entscheidungen zu fällen.

Quelle:

Daniel Kahneman: Thinking, Fast and Slow. Macmillan, 2011.





Lektion: Fake Identitäten entlarven

Diese Lektion zeigt verschiedene Bilder von Personen. Jene, die als Fake Bilder gelten, zeigen KI generierte Personen.

Es existieren bereits Websites, die sekundlich virtuelle (Fake-)Personen kreieren. Diese Bilder können direkt heruntergeladen werden. Es besteht hierbei die Gefahr, dass virtuelle Identitäten in wenigen Schritten kreiert und für betrügerische Methoden genutzt werden. Es gibt jedoch auch Merkmale, die helfen KI-generierte Personen von echten Menschen zu unterscheiden. Angemerkt sei, dass die KI-Bilder stets besser werden und eine Unterscheidung von Fake und Real nicht immer möglich ist.



Merkmale KI-generierter Bilder von Personen

- **Hintergrund:** meist unscharf; ergibt keinen Sinn; verzerrte und unrealistische Objekte
- **Haare & Haaransatz:** z. B. durchgeschnittene Strähnen
- **Asymmetrie:** linkes und rechtes Ohr unterscheiden sich in Größe und Form; Ohrschmuck nicht gleich
- **Accessoires:** Brillengestell ist nicht einheitlich; nicht einheitlicher Ohrschmuck; Schatten der Brille nicht möglich
- **Verschmelzung:** Lippen und Zähne sind miteinander verschmolzen; Zähne sind nicht separat, sondern zusammenhängend

Folgende Website zeigt exemplarisch, wie KI-Bilder von Personen erstellt werden:

<https://this-person-does-not-exist.com/de>



Lektion: Schärfe dein Gehör

In dieser Übung hören die Schüler:innen Geräusche, die in Wirklichkeit keine Wörter enthalten. Es wird weder „green needle“ noch „brainstorm“ gesagt, noch ein anderes Wort. Warum hören sie dann doch Begriffe, sobald ihnen die Begriffe vorgegeben werden?

Es handelt sich hierbei um den sog. Priming-Effekt, d. h. es kommt zu einer „unterschwellige[n] Aktivierung von Assoziationen“*. Das Gehirn versucht die chaotischen Signale in etwas zu verwandeln, das einen Sinn und eine Bedeutung hat. Durch die Vorgabe von zwei Möglichkeiten („green needle“ und „brainstorm“) wird dem Gehirn eine mögliche Bedeutung geboten, die dann als wahr angesehen wird.

* **Quelle:** <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/priming-effekt/11826>

Bei manchen Fake-Materialien wird eben genau mit diesem Effekt gespielt. Bilder oder Videos, die augenscheinlich keinen Sinn ergeben oder nicht möglich sind, werden durch eine Geschichte oder eine Erklärung realistischer und glaubwürdiger.

Der Kontext eines Fakes unterstützt damit stark dessen scheinbare Glaubwürdigkeit. Wenn wir eine Geschichte gut, spannend und glaubwürdig finden, dann vermuten wir dahinter auch eher eine realistische Begebenheit. Auf Fakes „reinfallen“ hat somit nicht unbedingt etwas mit Intelligenz zu tun, sondern eher etwas mit dem Kontext hinter dem Bild/Video, der uns ganz gezielt dazu präsentiert wird.

Mehr zum Priming-Effekt:

<https://www.derstandard.de/story/2000123198691/wenn-man-hoert-was-man-sieht-ein-video-sorgt-fuer>

Lektion: Wem kannst du vertrauen?

Um sich kritisch mit den sozialen Medien auseinanderzusetzen, ist es notwendig zu erkennen, welche Quellen und Personen vertrauenswürdig sind. In den sozialen Medien geben Influencer Gesundheitstipps und Ratschläge zu den unterschiedlichsten Themen. Dass diese nicht unbedingt ausgewiesene Expert:innen auf jedem Fachbereich sind, ist wenig überraschend. Doch schwieriger wird es zu entscheiden, ob man einer Aussage von hochkarätigen Expert:innen vertrauen sollte, wenn diese keine Expertise in diesem speziellen Fachgebiet besitzen. Sich daher genau zu fragen, wer hinter einer Quelle oder einer Information steckt, und ob diese Person genügend Wissen und Expertise zu dem jeweiligen Thema aufweist, ist Ziel dieser Lektion.



Siehe dazu auch: „Trust in Science! Wissenschaftler /innen und ihre Expertise – Vorbereitungsmaterial Sekundarstufe 2“:

https://youngscience.at/fileadmin/Dokumente/youngscience.at/Dokumente/Botschafter/oead-nurSchulen_BF.pdf

Abschlussprüfung

Die Abschlussprüfung kann erst gestartet werden, wenn alle vier Lektionen erfolgreich durchgespielt wurden. Hierbei wird das Erlernte zusammenfassend nochmals geprüft. Die Aufgaben können nicht wiederholt werden, nur bei falschen Antworten gibt es eine ergänzende Erklärung.

Wenn die Abschlussprüfung erfolgreich abgeschlossen wurde, erhalten die Spieler:innen die Bestätigung, dass sie nun fertig ausgebildete FakeHunter-Agent:innen geworden sind.





Arbeitsblatt

FAKEHUNTER-AKADEMIE

1. Ladet die App herunter und absolviert die FakeHunter-Akademie!

a) Über folgende QR Codes kann die App **Action Track** heruntergeladen werden:

Android:



iOS:



b) Scanne folgenden Code, um das Spiel zu starten:



c) Anschließend drücke auf *Herunterladen* und dann auf *Jetzt starten*.

d) Gib einen Team-Namen ein.

e) Das Spiel beginnt!

2. Macht euch über folgende Fragen ein paar Gedanken und notiert eure Antworten.

Was war für mich / uns neu?

.....

.....

.....

.....

.....

Was ist mir / uns noch unklar?

.....

.....

.....

.....

.....

Gefördert
von der Stadt
Wien Kultur



In Kooperation mit

vista

Impressum

Medieninhaber, Verleger und Herausgeber:

Verein Die Wissenschaftler

Gütenbachstraße 1, 1230 Wien

Für den Inhalt verantwortlich:

Christian Bertsch, Nadine Mund, Bernhard Weingartner

Grafik: donaugrafik Schepelmann & Tettinger OG, Gramatneusiedl