
Umgang mit (digitaler) Desinformation

Handreichung für Lehrkräfte

Abstract

Die Handreichung „Umgang mit (digitaler) Desinformation“ richtet sich an Lehrkräfte weiterführender Schulen und vermittelt praxisorientierte Ansätze zur Förderung von Medienkompetenz und kritischem Denken. Sie definiert zentrale Begriffe wie Desinformation, Misinformation und Malinformation, erläutert Erkennungsmerkmale manipulativer Inhalte und stellt Strategien zur Überprüfung von Quellen und Fakten vor. Darüber hinaus werden altersgerechte Methoden, Unterrichtseinheiten und digitale Werkzeuge vorgestellt, um Schülerinnen und Schülern systematisch für die Herausforderungen der digitalen Informationswelt zu sensibilisieren.

Die Handreichung legt besonderen Wert auf die fächer-übergreifende Integration, Reflexion und Evaluation der Lernprozesse. Ziel ist es, junge Menschen zu befähigen, Informationen kritisch zu hinterfragen, die Verbreitung von Falschnachrichten zu erkennen und eine reflektierte, verantwortungsbewusste Mediennutzung zu entwickeln.

Für inhaltliche Aussagen und Meinungsäußerungen tragen die Publizierenden dieser Veröffentlichung die Verantwortung.

Inhaltsverzeichnis

1. Einführung: Warum Desinformation ein Thema in der Schule ist
2. Begriffserklärung: Was ist Desinformation?
3. Erkennen von Desinformation
4. Didaktische Hinweise für den Unterricht
5. Praktische Methoden und Übungen
6. Weiterführende Materialien und Ressourcen
7. Reflexion und Evaluation

1. Einführung

Warum Desinformation ein Thema in der Schule ist

In unserer digitalen Informationsgesellschaft sind wir täglich einer Vielzahl von Nachrichten, Bildern, Videos und Meinungen ausgesetzt. Diese Inhalte verbreiten sich über soziale Medien, Messenger-Dienste und Online-Plattformen in Sekundenschnelle. Doch nicht alle Informationen sind korrekt oder vertrauenswürdig. **Desinformation**, also absichtlich irreführende oder manipulierte Inhalte, kann Fehleinschätzungen fördern, Ängste schüren und das Vertrauen in Medien, Wissenschaft und Politik nachhaltig untergraben.

Gerade junge Menschen wachsen in einem Umfeld auf, in dem Informationen jederzeit verfügbar sind, ihre Herkunft aber oft schwer zu erkennen ist. Deshalb gehört der kritische Umgang mit digitalen Inhalten zu den zentralen Bildungsaufgaben von Schule. Schülerinnen und Schüler müssen lernen, Quellen zu prüfen, Fakten von Meinungen zu unterscheiden und die Intentionen hinter medialen Botschaften zu hinterfragen.

Desinformation hat weitreichende gesellschaftliche Folgen: Sie kann Polarisierung und Misstrauen fördern und damit das demokratische Zusammenleben gefährden. In einer offenen Gesellschaft ist die Fähigkeit, Inhalte kritisch zu prüfen, Grundlage einer informierten Meinungsbildung und aktiven politischen Teilhabe. Die Vermittlung von Medien- und Informationskompetenz ist daher nicht nur Teil digitaler Bildung, sondern ein Beitrag zur Demokratiebildung.

Laut den pädagogischen Leitlinien der Europäischen Kommission zählt digitale Kompetenz zu den Schlüsselqualifikationen des 21. Jahrhunderts. Studien zeigen, dass nur etwa ein Drittel der jungen Menschen in der EU die Richtigkeit von Online-Inhalten aktiv überprüft, während fast die Hälfte der 14-Jährigen über keine grundlegenden digitalen Fähigkeiten verfügt¹. Diese Daten verdeutlichen die Dringlichkeit, Kinder und Jugendliche gezielt zu befähigen, Informationen kritisch einzuordnen und verantwortungsvoll zu handeln. Der schulische Unterricht zu Desinformation sollte daher zwei Ziele verbinden:

1. **Aufklärung über Mechanismen, Akteure und Wirkungsweisen von Desinformation, und**
2. **Förderung kritischen Denkens als Kernkompetenz mündiger Bürgerinnen und Bürger.**

Nur so können junge Menschen lernen, sich sicher, reflektiert und selbstbewusst in einer komplexen digitalen Informationswelt zu bewegen – heute und in ihrer zukünftigen Rolle als aktive Mitglieder der Gesellschaft.

¹ European Commission: Directorate-General for Education, Youth, Sport and Culture, Guidelines for teachers and educators on tackling disinformation and promoting digital literacy through education and training, Publications Office of the European Union, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2766/28248>

2. Begriffserklärung

Was ist Desinformation?

Desinformation bezeichnet die **bewusste und gezielte Verbreitung von falschen oder irreführenden Informationen** mit dem Ziel, Wahrnehmungen zu manipulieren, Einstellungen zu beeinflussen oder gesellschaftliches Vertrauen zu untergraben. Sie kann in Text-, Bild-, Audio- und Videoform auftreten und nutzt häufig emotionale oder polarisierende Botschaften, um Reichweite und Wirkung zu maximieren.

Es ist wichtig, Desinformation von verwandten Begriffen klar abzugrenzen:

Begriff	Definition	Beispiel
Misinformation	Falsche oder irreführende Informationen, die ohne Täuschungsabsicht verbreitet werden – z.B. durch Missverständnisse, Übersetzungsfehler oder die unkritische Weitergabe ungeprüfter Inhalte.	Eine Person teilt ein manipuliertes Bild, ohne zu wissen, dass es gefälscht ist.
Malinformation	Die Veröffentlichung wahrer Informationen mit der Absicht, Schaden anzurichten oder Personen zu diskreditieren.	Das gezielte Veröffentlichen privater Daten oder E-Mails.
Fake News	Eine Form von Desinformation: Inhaltlich falsche oder manipulierte Meldungen, die den Anschein seriöser Nachrichten erwecken sollen.	Eine erfundene Schlagzeile, die als „Eilmeldung“ verbreitet wird.

Hinweis zur Begriffsnutzung

Der Begriff „**Fake News**“ gilt als problematisch, da er unscharf verwendet und politisch instrumentalisiert wird. In der wissenschaftlichen und pädagogischen Praxis empfiehlt sich daher die präzisere Verwendung von „**Desinformation**“ und „**Misinformation**“, um differenziert über Ursachen und Absichten zu sprechen.

Digitale Manipulationstechniken

Mit der Verbreitung von künstlicher Intelligenz (KI) entstehen zunehmend komplexe Formen von Desinformation. **Deepfakes**, also täuschend echt wirkende KI-generierte Bilder, Videos oder Audiodateien, können Inhalte so verändern, dass sie kaum noch von authentischem Material zu unterscheiden sind. Diese Technologien eröffnen neue Herausforderungen für Schule und Medienbildung: Lernende müssen nicht nur inhaltliche Falschinformationen erkennen, sondern auch technische Manipulationen verstehen und bewerten lernen.

Akteure und Motive hinter Desinformation

Neben der Form ist auch das „**Warum**“ entscheidend. Wer verbreitet Desinformation, und mit welchem Ziel?

Politische Akteure nutzen sie, um Entscheidungsfindungsprozesse (darunter auch Wahlen) zu beeinflussen, gesellschaftliche Spaltung verstärken oder das Vertrauen in Institutionen zu schwächen.

Wirtschaftliche Akteure können von Klickzahlen, Werbung, Schwächung der Konkurrenz oder Datenhandel profitieren.







Private Nutzende teilen Inhalte häufig unbewusst weiter, weil diese ihre Weltanschauung bestätigen oder starke Emotionen auslösen.

Diese unterschiedlichen Motive verdeutlichen, dass Desinformation kein isoliertes Medienphänomen ist, sondern ein gesellschaftliches und demokratiepolitisches Problem, dem durch Bildung aktiv begegnet werden muss.

3. Erkennen von Desinformation







Desinformation lässt sich häufig an wiederkehrenden Mustern und Strategien erkennen. Lehrkräfte können diese Merkmale gezielt im Unterricht thematisieren, um Schülerinnen und Schülern ein Bewusstsein für typische Manipulationstechniken zu vermitteln.

Typische Merkmale von Desinformation

-  **Reißerische oder emotionale Überschriften:** Sie sollen starke Gefühle wie Wut, Angst oder Empörung auslösen, um Aufmerksamkeit zu erzeugen.
-  **Diskrepanz zwischen Überschrift und Inhalt:** Titel versprechen oft mehr, als der Text tatsächlich belegt.
-  **Sprachliche Auffälligkeiten:** Häufig finden sich einfache Satzstrukturen, übertriebene Superlative, Wiederholungen oder informelle Formulierungen.
-  **Fehlende oder unklare Quellenangaben:** Desinformation verweist selten auf überprüfbare Primärquellen.
-  **Gefälschte oder aus dem Kontext gerissene Medien:** Bilder, Videos oder Zitate werden manipuliert oder neu kombiniert (z.B. mittels KI), um einen falschen Eindruck zu erzeugen.
-  **Inszenierung von „Geheimwissen“ oder exklusiven Informationen:** Diese Strategie vermittelt Nähe („Endlich sagt es jemand!“) und verstärkt Misstrauen gegenüber etablierten Medien.

Checkliste zur Quellenprüfung (W-Fragen)

Um Desinformation zu erkennen, sollten Schülerinnen und Schüler systematisch vorgehen. Hierfür eignen sich einfache, wiederkehrende Prüffragen und Tools, die auch im Unterricht erlernbar sind:

-  Wer steht hinter der Information? (Autor*in, Organisation, Impressum)
-  Was wird behauptet? (Fakten, Meinungen, unbelegte Behauptungen)
-  Wann wurde der Inhalt veröffentlicht oder zuletzt aktualisiert?
-  Woher stammen die Informationen? (Originalquelle, Sekundärzitate, Screenshots)
-  Warum wird die Information verbreitet? (Absicht, Interessen, mögliche Agenda)
-  Wie sind der Ton und die Gestaltung? (Seriös, emotional, suggestiv)

Lehrkräfte können diese Fragen als visuelle Checkliste oder Arbeitsblatt einsetzen, z.B. im Rahmen einer Unterrichtseinheit oder eines Projekttages.

Digitale Werkzeuge zur Verifikation

Für die praktische Überprüfung bieten sich leicht zugängliche digitale Hilfsmittel an:



Bilder-Rückwärtssuche über *Google* oder *TinEye* – zum Prüfen von Bildquellen



InVID-WeVerify – Browser-Tool zur Analyse von Videos (z.B. Veröffentlichungsdatum, Metadaten, Frames)



Faktencheck-Portale wie *Correctiv*, *Mimikama*, *ARD-Faktenfinder* oder *Reuters Check* – zur Gegenprüfung kursierender Behauptungen



Google Fact Check Explorer – internationale Suchfunktion für geprüfte Fakten

Diese Tools fördern digitale Recherchekompetenzen und können schrittweise im Unterricht eingeführt werden, etwa in Gruppenarbeiten oder als Lernstationen.

Praxisbeispiel für die Unterrichtsgestaltung

Ein anschauliches Beispiel liefert das Portal *Correctiv* (2025)²:

Die Falschmeldung über „selbstschießende Polizeiautos in China“ verbreitete sich viral, beruhte jedoch auf einem Übersetzungsfehler – der Begriff „shooting device“ wurde fälschlicherweise als Waffe interpretiert, obwohl ein Kamerasystem gemeint war.

Vertiefte Analyse komplexer Fälle, z. B. QAnon, Gesundheitsmythen oder Deepfakes. Diskussionen über ethische, gesellschaftliche und politische Dimensionen werden einbezogen.

Kompetenzziele für Lehrkräfte

Durch die Arbeit mit authentischen Beispielen erwerben Schülerinnen und Schüler:



Erkennungsfähigkeit für sprachliche, visuelle und strukturelle Merkmale von Desinformation,



Recherchekompetenz beim Überprüfen von Quellen und Medieninhalten,



kritisches Denkvermögen im Umgang mit digitalen Informationen.

Lehrkräfte wiederum können über solche Übungen reflektieren, welche kognitiven und emotionalen Reaktionen Desinformation bei Jugendlichen auslöst, um darauf im Unterricht gezielt einzugehen.

² Bernhard, M. (2025, 19. September). Selbstschießende Polizeiautos in China? Was hinter dieser Falschmeldung steckt. *Correctiv*. <https://correctiv.org/faktencheck/2025/09/19/selbstschiessende-polizeiautos-in-china-was-hinter-dieser-falschmeldung-steckt>
Selbstschießende Polizeiautos in China?

4. Didaktische Hinweise für den Unterricht

Der Umgang mit Desinformation erfordert im schulischen Kontext ein systematisches Vorgehen, das kritisches Denken, Medien- und Informationskompetenz sowie digitale Fähigkeiten fördert.

Kompetenzorientierung

Lehrkräfte können Unterrichtseinheiten so gestalten, dass folgende Kernkompetenzen entwickelt werden:



Kritisches Denken: Schülerinnen und Schüler lernen, Behauptungen zu hinterfragen, Argumente auf Plausibilität zu prüfen und zwischen Meinungen und überprüfbaren Fakten zu unterscheiden.



Medien- und Informationskompetenz: Lernende analysieren Quellen, erkennen Merkmale von Desinformation und wenden gezielt Fact-Checking-Methoden an.



Digitale Kompetenzen: Schülerinnen und Schüler nutzen Tools wie Bildrückwärtssuche oder Fact-Checking-Webseiten selbstständig, um Informationen zu prüfen.

Diese Kompetenzen können in fachübergreifenden Projekten gezielt miteinander verknüpft werden, z. B. Deutsch (Sprachkritik, Argumentationsanalyse), Politik oder Sozialwissenschaft (politische Desinformation), Ethik (Verantwortung im Umgang mit Informationen), Informatik (Techniken von Manipulation und Deepfakes).

Altersgerechte Differenzierung

Jüngere Klassen (Sek I, 7.–9. Klasse)

Fokus auf Sensibilisierung und Alltagsbezug. Beispiele aus sozialen Medien, Messenger-Diensten oder Memes erleichtern das Verständnis. Einfache Checklisten (W-Fragen) oder Rollenspiele als Faktenchecker fördern den Einstieg.

Ältere Klassen (Sek II, 10.–12. Klasse)

Vertiefte Analyse komplexer Fälle, z. B. QAnon, Gesundheitsmythen oder Deepfakes. Diskussionen über ethische, gesellschaftliche und politische Dimensionen werden einbezogen.

5. Praktische Methoden und Übungen

Dieses Kapitel bietet Lehrkräften konkrete, unmittelbar einsetzbare Methoden, um Schülerinnen und Schülern systematisch an das Thema Desinformation heranzuführen. Jede Methode ist mit Zielsetzung, Zeitrahmen und Arbeitsauftrag versehen.



1. Analyse von Nachrichtenquellen

Ziel

Erkennen von Unterschieden in der Berichterstattung, Entwicklung von Kriterien für glaubwürdige Quellen.

Arbeitsweise

- Schülerinnen und Schüler **vergleichen** zwei bis drei Artikel zu einem identischen Ereignis
- **Analyseaspekte:** Autorenschaft, Interessenslage, Sprache, Bildauswahl, emotionaler Gehalt
- **Ergebnis:** Gemeinsame Erarbeitung eines Kriterienkatalogs für vertrauenswürdige Quellen

Didaktischer Hinweis

Lehrkräfte können ein Arbeitsblatt mit Leitfragen zur Analyse bereitstellen, um Schülerinnen und Schüler systematisch durch den Prozess zu führen.

Zeitrahmen

30 — 45 Min.



2. Rollenspiele

Ziel

Verständnis für Entstehung und Wirkung von Desinformation, Einübung von Aufdeckungsstrategien, Förderung des Perspektivwechsels.

Arbeitsweise

- **Gruppe A** erstellt Fake-News-Beiträge (Headline, Bild, Social-Media-Post)
- **Gruppe B** prüft die Inhalte kritisch und deckt Manipulation auf
- Gemeinsame Reflexion der genutzten Strategien

Praxis-Tipp

Online-Spiel Bad News [Get Bad News](#) kann die Übung ergänzen und niedrigschwellig einführen.

Zeitrahmen

45 Min.



3. Rechercheaufgaben mit Faktencheck

Ziel

Eigenständige Anwendung von Fact-Checking-Methoden und digitalen Werkzeugen.

Arbeitsweise

- Schülerinnen und Schüler überprüfen vorbereitete Meldungen oder Bilder
- Tools: Reverse-Image-Search, InVID, Fact-Checking-Portale
- Ergebnisse dokumentieren im Schema: „Behauptung – Überprüfung – Ergebnis – Quelle“

Didaktischer Hinweis

Ergebnisse können in einer Plakat- oder digitalen Lernstation präsentiert werden, um Diskussion und Peer-Learning zu fördern.

Zeitraumen

30 – 45 Min.



4. Diskussionen und Reflexionen

Ziel

Reflexion eigener Medienpraxis, Bewusstsein für emotionale Wirkungen von Desinformation, Entwicklung einer verantwortlichen Haltung.

Arbeitsweise

Impulsfragen

- Warum fallen Menschen auf Desinformation herein?
- Welche Rolle spielt Emotion?
- Welche Verantwortung habe ich beim Teilen von Inhalten?

Methoden

- Think-Pair-Share, Feedback-Karten, digitale Tools (Padlet, Mentimeter)

Abschluss

- Individuelle Reflexion („Mein Vorsatz im Umgang mit Informationen“)

Praxis-Tipp

Vergleiche realer und manipulierter Nachrichtenquellen als Grundlage für Diskussionen einbinden.

Zeitraumen

20 – 30 Min.

6. Weiterführende Materialien und Ressourcen

Websites und Tools für Faktencheck

Didaktischer Hinweis: Lehrkräfte können diese Tools in Lernstationen, Gruppenarbeiten oder Recherchespielen einbinden.

Plattform	Beschreibung	Link
CORRECTIV.Faktencheck	Unabhängige Überprüfung von viralen Gerüchten, Falschmeldungen und Verschwörungsmymen	CORRECTIV.Faktencheck
Mimikama	Überprüfung von Internet-Mythen, Desinformation und Kettenbriefen (Österreich)	Mimikama
tagesschau Faktenfinder	Schwerpunkt auf politisch relevanter Desinformation, fundierte Quellenprüfungen	tagesschau Faktenfinder
Google Fact Check Tools	Internationale Suchfunktion für geprüfte Fakten	Google Fakt Check Tools

Netzwerke und Anlaufstellen für Lehrkräfte

Netzwerk	Angebot	Link
Klicksafe	EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, Unterrichtsmaterialein, Fortbildung	klicksafe
Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Dienstanbieter (FSM)	Materialien zu Jugendmedienschutz, Desinformation, digitaler Ethik	bpb
Lie Detectors	Vernetzung von Lehrkräften, Journalist*innen, Bildungsinitiativen	Lie Detectors
Mediananstalten (z.B. Landesmedienanstalten)	Veranstaltungen, Unterrichtsmaterialien, Beratung	die medienanstalten

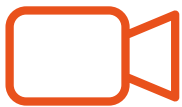
Hinweis: Lehrkräfte können über diese Netzwerke aktuelle Materialien und Fortbildungen nutzen, um Unterrichtseinheiten zu aktualisieren und Kolleginnen und Kollegen zu schulen.

Empfehlungen für Bücher, Videos und Spiele



Bücher

Himmelrath, A., & Egbers, J. (2018)
Fake News: Ein Handbuch für Schule und Unterricht
hep Verlag



Videos und Dokumentationen

Die Macht der Fake News (ZDF, Terra X) – Erklärung komplexer Mechanismen in verständlicher Form.

MrWissen2Go (YouTube) – aktuelle und verständliche Beiträge zu Medienkompetenz und politischer Bildung.



Apps und Spiele

Bad News Game – Schülerinnen und Schüler übernehmen selbst die Rolle von Fake-News-Produzenten, um Manipulationsstrategien zu verstehen: [Get Bad News](#)

Quiz-Apps wie **Fakt** oder **Fake** – Niedrigschwellige Möglichkeit, Wissen zu prüfen und Fake News zu erkennen: [Fakt oder Fake?](#)

6. Weiterführende Materialien und Ressourcen

Websites und Tools für Faktencheck

Didaktischer Hinweis: Lehrkräfte können diese Tools in Lernstationen, Gruppenarbeiten oder Recherchespielen einbinden.

Plattform	Beschreibung	Link
CORRECTIV.Faktencheck	Unabhängige Überprüfung von viralen Gerüchten, Falschmeldungen und Verschwörungsmymen	correctiv.org/faktencheck
Mimikama	Überprüfung von Internet-Mythen, Desinformation und Kettenbriefen (Österreich)	www.mimikama.org
tagesschau Faktenfinder	Schwerpunkt auf politisch relevanter Desinformation, fundierte Quellenprüfungen	www.tagesschau.de/faktenfinder
Google Fact Check Tools	Internationale Suchfunktion für geprüfte Fakten	toolbox.google.com/factcheck/explorer

Netzwerke und Anlaufstellen für Lehrkräfte

Netzwerk	Angebot	Link
Klicksafe	EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, Unterrichtsmaterialein, Fortbildung	www.klicksafe.de
Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM)	Materialien zu Jugendmedienschutz, Desinformation, digitaler Ethik	www.bpb.de
Lie Detectors	Vernetzung von Lehrkräften, Journalist*innen, Bildungsinitiativen	www.lie-detectors.org/german-teacher-resources
Mediananstalten (z.B. Landesmedienanstalten)	Veranstaltungen, Unterrichtsmaterialien, Beratung	www.die-medienanstalten.de

Hinweis: Lehrkräfte können über diese Netzwerke aktuelle Materialien und Fortbildungen nutzen, um Unterrichtseinheiten zu aktualisieren und Kolleginnen und Kollegen zu schulen.

Empfehlungen für Bücher, Videos und Spiele



Bücher

Himmelrath, A., & Egbers, J. (2018)
Fake News: Ein Handbuch für Schule und Unterricht
hep Verlag



Videos und Dokumentationen

Die Macht der Fake News (ZDF, Terra X) – Erklärung komplexer Mechanismen in verständlicher Form.

MrWissen2Go (YouTube) – aktuelle und verständliche Beiträge zu Medienkompetenz und politischer Bildung.



Apps und Spiele

Bad News Game – Schülerinnen und Schüler übernehmen selbst die Rolle von Fake-News-Produzenten, um Manipulationsstrategien zu verstehen:

www.getbadnews.com/books/german

Quiz-Apps wie Fakt oder Fake – Niedrigschwellige Möglichkeit, Wissen zu prüfen und Fake News zu erkennen:

germany.representation.ec.europa.eu/fakt-oder-fake-planspiel-zum-umgang-der-eu-mit-desinformation-und-hassrede_de

7. Reflexion und Evaluation

Die Reflexion ist ein zentraler Bestandteil, um nachhaltiges Lernen im Umgang mit Desinformation zu sichern. Lehrkräfte können dies durch gezielte Methoden und Evaluationstools umsetzen.

Reflexionsmethoden für Schülerinnen und Schüler

Leitfragen

- Welche neuen Erkenntnisse habe ich gewonnen?
- Welche Methoden haben besonders geholfen, Desinformation zu erkennen?
- Wo fühle ich mich noch unsicher?
- Wie kann ich das Gelernte im Alltag anwenden?

Methoden

Think-Pair-Share, Feedback-Karten, digitale Tools wie Mentimeter oder Padlet

Abschluss

Individuelle Reflexion, z. B. „Mein Vorsatz im Umgang mit Informationen“

Evaluation für Lehrkräfte

Inhalte und Kompetenzen prüfen:

- kritisches Denken, Medienkompetenz, digitale Fähigkeiten

Methoden:

- Selbst- und Peer-Assessments, Reflexionsbögen, Kurzbefragungen, Portfolioarbeit

Lehrkräfte-Evaluation:

- Welche Methoden funktionierten besonders gut?
- Wo bestand noch Unterstützungsbedarf?



Projektleitung
Jonas Fegert
fegert@fzi.de

Projektkoordination
Maximiliane Linde
linde@fzi.de

Mehr Informationen
zum Projekt unter:
discoboard.fzi.de

