

Unterrichtsentwurf

Thema	Echt Fake! - Wie Deepfakes als Propagandamittel eingesetzt werden
Kurzbeschreibung	Die SuS lernen anhand von Beispielen das Phänomen Deepfakes als politisches Propagandamittel kennen und ermitteln Kriterien für das Erkennen von Deepfakes. Sie erstellen mit dem Tool <i>Canva</i> ein digitales Informationsposter zur Manipulationsgefahr durch Deepfakes und stellen dort Lösungsmöglichkeiten vor, um die Fakes zu entlarven.
Empfohlen für Klassenstufe	9. Klasse
Empfohlen für Fach/Fächer	Wirtschaft-Politik
Empfohlene Zeit	120 Minuten (bei 60 Minuten-Stunden)
Lernziel	<i>Die SuS beschreiben anhand von Video-Beispielen (Obama, Selenskyj und Putin) das Phänomen Deepfakes und gestalten ein digitales Poster, auf dem sie den Einfluss von Deepfakes auf die politische Meinungsbildung kritisch beurteilen und Kriterien zur Erkennung von Deepfakes benennen.</i>
Benötigte Medien / Materialien	• Material: • YouTube-Video: You Won't Believe What Obama Says In This Video! • Bericht "Videos von Selenskyj und Putin. Wie Deepfakes im Ukraine-Krieg genutzt werden" (ZDF heute-Website) • Klexikon • Hardware: Computer/Tablet, Smartboard oder Beamer • Digitale Tools: Canva, TaskCards (für beide ist ein Account der Lehrkraft erforderlich)



Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.

Autorinnen: Janna Gutenberg & Ilka Huesmann

Weitere Informationen für Lehrkräfte:

- **Legitimation durch den Kernlehrplan Wirtschaft-Politik für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen (Gymnasium, NRW, 2019):**

13. Inhaltsfeld: Die Rolle der Medien in Politik und Gesellschaft Schwerpunkt: politische und soziale Auswirkungen neuer Medien (S. 32)

Die SuS...

- ...beschreiben die Chancen und Risiken neuer Technologien für die Bereiche Politik [...] und Gesellschaft (**Sachkompetenz**, S. 28),
- ...definieren eingeführte Fachbegriffe korrekt und wenden diese kontextbezogen an (**Methodenkompetenz**, S. 29),
- ...formulieren angemessene und konstruktive Kritik [...] und entwickeln für überschaubare und begrenzte Problemkonstellationen [...] Lösungsoptionen (**Urteilskompetenz**, S. 29),
- ...reflektieren medial vermittelte Botschaften und beurteilen diese auch mit Blick auf dahinterliegende Interessen (**Urteilskompetenz**, S. 30).
- erstellen Medienprodukte[...] zu politischen [...] und sozialen [...] Problemlagen und setzen diese intentional ein (**Handlungskompetenz**, S. 30)

- **Sprachsensibel unterrichten:**

Bei der Umsetzung der fachlichen Inhalte sollten die (bildungs- und fach)sprachlichen Anforderungen der verwendeten Unterrichtsmaterialien und jeweiligen Kommunikationssituationen berücksichtigt werden. Diese sollten mit den sprachlichen Fähigkeiten der Lerngruppe abgeglichen werden, um bedarfsgerechte sprachliche Hilfen (z. B. in Form von Links zu Wörterbüchern, QR-Codes zu Zusatzmaterialien oder Tabellen als unterstützende Darstellungsformen wie auf dem Arbeitsblatt) bereitgestellt werden.

- **Mehrsprachigkeit einbeziehen:**

Die SuS können dazu ermuntert werden, im Unterricht auf alle ihnen zur Verfügung stehende Sprachen zurückzugreifen (z. B. während der Partnerarbeit). Auch können unbekannte Begriffe mithilfe eines Online-Wörterbuches in die jeweilige Familiensprache übersetzt werden oder weitere Informationen in der Familiensprache recherchiert werden.

Dies fördert bei Schüler*innen mit geringen Deutschkenntnissen das Verständnis für thematische Zusammenhänge und kann bei mehrsprachigen Schüler*innen den Ausbau metasprachlicher Kompetenzen in allen ihnen zur Verfügung stehenden Sprachen unterstützen.

- **Förderung von Medienkompetenzen** durch den Einbezug digitaler Medien und Tools.

Bezug zum [Medienkompetenzrahmen NRW](#):



Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.
Autorinnen: Janna Gutenberg & Ilka Huesmann

- Bedienen und Anwenden: 1.2. Digitale Werkzeuge - *Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen*
- Informieren und Recherchieren: 2.2. Informationsauswertung - *Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten*
- Produzieren und Präsentieren: 4.1. Medienproduktion und Präsentation - *Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen*
- Analysieren und Reflektieren: 5.3. Identitätsbildung - *Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen*
- Problemlösen und Modellieren: 6.1. Prinzipien der digitalen Welt - *Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen*

Verlaufsplanung

Thema der Unterrichtsstunde: Echt Fake! - Wie Deepfakes als Propagandamittel eingesetzt werden

Zeit / Phase	Unterrichtsgeschehen / Lehrer-Schüler-Interaktion	Sozialform / Arbeitsform	Medien / Materialien
Einstieg 10 Min	Die SuS schauen ein Deepfake-Video von gefaktem Obama bis zu der Auflösung, dass es sich um ein Deepfake-Video handelt (Min. 00:00:36). Die SuS formulieren erste Eindrücke zum Video. Fortsetzung des Videos und Auflösung als Deepfake (Irritation wird erzeugt, Aha-Effekt). Sammlung weiterer Eindrücke und eigener (Vor-)Erfahrungen in Bezug auf Deepfakes Formulierung der Problemfrage(n): <i>Woran erkenne ich Deepfakes und wie kann ich mit der davon ausgehenden (politischen) Manipulationsgefahr umgehen?</i>	Plenum	YouTube-Video Tafel
Erarbeitung I	Die SuS lesen den Bericht, schauen die Videos auf der ZDFheute-Website und beantworten die Fragen in	Partnerarbeit - Austausch darf	Bericht (ZDFheute)



Dieses Dokument wurde im Rahmen der Zusatzqualifikation Informatische Grundbildung von [App Camps](#) und [fobizz](#) erstellt und steht unter der [CC BY-SA 4.0](#) Lizenz.
Autorinnen: Janna Gutenberg & Ilka Huesmann

40 Min	Aufgabe 2 (wer in den Videos dargestellt wird, welche Inhalte in den Videos propagiert werden und was in der Richtigstellung kommuniziert wird) tabellarisch.	mehrsprachig erfolgen	Arbeitsblatt Sprachliche Hilfen (s. Arbeitsblatt)
Erarbeitung II 40 Min	Die SuS erstellen ein digitales Poster mit Canva , auf dem sie erklären, wie Deepfakes die politische Meinungsbildung beeinflussen können und Möglichkeiten aufzeigen, wie Deepfakes entlarvt werden können.	Partnerarbeit	Canva
Sicherung 15 Min	Digitaler Gallery Walk: Die digitalen Poster werden von allen Arbeitspaaren auf TaskCards (alternativ auch Lernmanagementsysteme wie Moodle möglich) hochgeladen und in Form eines Gallery Walks von den Mitschüler*innen in Partnerarbeit begutachtet. Die SuS notieren nach Sichtung der Poster ihre drei wichtigsten Erkenntnisse.	Gallery Walk, Partnerarbeit	TaskCards
Reflexion 15 Min	Die wichtigsten Erkenntnisse werden im Plenum gesammelt und an die Tafel geschrieben. <i>Abschlussdiskussion:</i> Die Beispiele von heute haben Deepfakes aus anderen Ländern gezeigt. Weshalb ist es auch für uns in Deutschland sinnvoll zu wissen, wie Deepfakes funktionieren und wie sie die politische Meinungsbildung beeinflussen?	Plenum	Tafel

