

Die FakeHunter: Ein Vermittlungskonzept zur Förderung von Medienkritik am Lernort Bibliothek



1 Wie es zu *Die FakeHunter* kam

Was passiert, wenn sich ein Medienpädagoge und eine Bibliothekarin beim Pizzaessen Gedanken zum Thema Fake News machen? Bereits 2015 begann diese kreative und fruchtbare Kooperation zwischen der Büchereizentrale Schleswig-Holstein (BZSH) und der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein e.V. (AKJS). Kathrin Reckling-Freitag, Stabsstelle Bibliothekspädagogik der BZSH, und Andreas Langer, zu dem Zeitpunkt Medienpädagoge der AKJS, entwickelten gemeinsam die grundlegende Idee für ein Planspiel, bei dem Schülerinnen und Schüler fit gemacht werden sollen im Umgang mit Fake News. Angeregt durch die Flut von Fake News in den Medien war die Motivation, zu diesem Thema Bibliotheken und Schulen zusammenzubringen, sehr hoch.

Es wurden Fördermittel beim Land Schleswig-Holstein beantragt und eine Arbeitsgruppe gemeinsam mit Bibliothekarinnen aus Schleswig-Holsteinischen Bibliotheken gegründet. Mit der Krimiautorin Sabine Trinkaus, dem Trickfilmproduzenten Till Penzek (Junior-Version) und der Grafik-Agentur arebo-Design wurden weitere multiprofessionelle Partnerinnen und Partner für die Umsetzung gewonnen. Gerade die Verbindung dieser vielfältigen Fähigkeiten und Talente macht einen Teil des Erfolges des Planspiels *Die FakeHunter* aus. Bereits in der Entwicklungsphase wurde durch zahlreiche Tests und Evaluationsverfahren sichergestellt, dass das Planspiel auch vor Ort in den Bibliotheken mit Schülerinnen und Schülern funktionieren würde.

Es wurde aber auch deutlich, dass der Wunsch sowohl von den Lehrkräften als auch von den Bibliotheken groß war, das Planspiel *Die FakeHunter* auch für jüngere Schülerinnen und Schüler einsetzen zu können. Daher wurde 2019/2020 eine Junior-Version entwickelt, die auf Grundschülerinnen und -schüler zugeschnitten wurde.

Beide Versionen konnten mit Hilfe der Bibliotheksfachstellen aus Schleswig-Holstein heraus in weitere Bundesländer sowie in den DACH-Raum getragen werden. Inzwischen ist es nun auch Bibliotheken außerhalb von Schleswig-Holstein möglich, sich zu sogenannten *FakeHunter*-Bibliotheken ausbilden zu lassen. Dies gilt sowohl für öffentliche wie auch prinzipiell für Schulbibliotheken.

2 Der Umgang mit Medien – Warum brauchen wir Medienkritik?

Die Praxisarbeitshilfe für Bibliotheken zur Durchführung des Planspiels *Die FakeHunter* führt in die medienpädagogischen Überlegungen ein, die mit dem Planspiel verbunden sind (vgl. Reckling-Freitag & Langer, 2020, S. 8):

Digitale Medien sind für uns Menschen zu einem festen Bestandteil des Alltags geworden. Sie beeinflussen u. a., wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen. Die technischen Möglichkeiten, Medien zu konsumieren und zu produzieren, werden immer vielfältiger, einfacher und potenter. So ist es in Deep Fakes bereits möglich, Videomaterial von Personen so zu manipulieren, dass sie von uns vordefinierte Worte sprechen. Diese Deep Fakes sind mit dem bloßen Auge kaum noch von den Originalen zu unterscheiden. Werbefinanzierte und damit meist in Struktur und Inhalt maßgeblich ausgerichtete Fernsehsender, Webvideo-Kanäle und Influencer und Influencerinnen mit nicht nur jungen Zielgruppen sind alltäglich.

Dementsprechend ist es wichtig, Medien immer auch mit einem kritischen Blick zu nutzen. Informationen, die unwahrscheinlich erscheinen, gilt es, zu hinterfragen. Im Kontext alltäglicher Mediennutzung bedarf es der Fähigkeiten, mehrere Quellen heranzuziehen und das Wesentliche vom Unwesentlichen zu trennen.

Das Planspiel *Die FakeHunter* legt mit seinen Methoden und der Herangehensweise den Grundstein für eine kritischere Haltung gegenüber multimedialen Informationen. Diese müssen nicht zwangsläufig nur aus dem klassischen Medienkontext kommen. Oft berichten Jugendliche schon aus ihrem privaten Umfeld von Fake News über mittlerweile gängige Kommunikationswege wie z. B. WhatsApp. Hier finden sich Beispiele, die oft keine neuen Phänomene sind. Kettenbriefe, die mit der Angst spielen, gezieltes Streuen von Gerüchten oder auch das Verfälschen und Weiterschicken von Bildern. Das bedeutet: Falsche Informationen werden in der Regel schon kommuniziert, bevor Kinder und Jugendliche überhaupt mit den klassischen Nachrichten in Kontakt kommen.

Den kritischen Blick auf und das Hinterfragen von Informationen schon so früh wie möglich zu schulen, ist eine der wichtigsten Aufgaben dieser Zeit. Medienkritik kann dann als eine der Schlüsselkompetenzen gelten, die jede Person im Leben erwerben muss, um im 21. Jahrhundert zu bestehen.

3 Medienkritik in den Bildungsstandards

Viele der Angebote, die Bibliotheken den Schulen machen, sind direkt an die bundesweiten Bildungsstandards und die jeweils in den Bundesländern geltenden Bildungspläne anschlussfähig. Das erleichtert die Zusammenarbeit und fördert die Bereitschaft der Lehrkräfte, ihre Unterrichtszeit gemeinsam mit den Bibliotheken zu gestalten. So sind die Angebote fester Bestandteil des Unterrichts und unterstützen die Lehrkräfte bei der Umsetzung ihrer lehrplangemäßen Aufgaben.

Im Weiteren soll aufgezeigt werden, an welche Bildungsstandards das Lernarrangement des Planspiels *Die FakeHunter* anschließt.

In den KMK-Bildungsstandards wird dem Fach Deutsch eine hervorgehobene Bedeutung zugesprochen, Kinder und Jugendliche beim Erwerb von Medienkompetenz im Allgemeinen und einer reflexiv-kritischen Mediennutzungskompetenz im Besonderen zu unterstützen.¹ Es werden neben anderen die domänenspezifischen Kompetenzbereiche „Sich mit Texten und (anderen) Medien auseinandersetzen“ und „Sprache und Sprachgebrauch untersuchen“ (2022, S. 12) bzw. „reflektieren“ (2014, S. 14) aufgeführt. Die im Folgekapitel näher beschriebenen Lernziele des Planspiels *Die FakeHunter* sind als Beiträge zu folgenden Teilkompetenzen dieser Bereiche zu verstehen: sinnennehmend zu lesen, Sachinformationen aus pragmatischen Texten zu extrahieren und diese Informationen anschließend zu überprüfen sowie kriterienbasiert zu bewerten. Teil dieses Bewertungsvorgangs ist es, zwischen in den Medien dargestellten Welten und der faktisch korrekten bzw. überprüfaren Wirklichkeit zu unterscheiden sowie Meinungsfärbungen und Wirkungsabsichten der Verfasserinnen und Verfasser zu erkennen. Nicht alles, was sich als Sachinformation darstellt, ist auch eine objektiv belastbare Information.

Informationen in den öffentlich-rechtlichen Medien werden in der Regel geprüft und gefiltert, bevor sie in der Presse und im Fernsehen veröffentlicht werden. Zeitungs- und TV-Redaktionen beschäftigen mittlerweile Redaktionen für den Faktencheck, deren Aufgabe es ist, die Ansprüche an einen qualitativ hochwertigen Journalismus zu sichern. Falschmeldungen sollen so verhindert werden. Im Internet und in Social Media dagegen funktionieren diese Kontrollmechanismen in weiten Teilen nicht. Dort müssen die Nutzerinnen und Nutzer selbst in der Lage sein, diese Aufgabe zu übernehmen – und beispielsweise die Urheberschaft einer Information klären, Texte inhaltlich und stilistisch einschätzen, auf Plausibilität untersuchen. Um diese Medienkritikfähigkeit zu erlangen, legt das Planspiel *Die FakeHunter* einen Fokus auf die Recherehfertigkeiten der Schülerinnen und Schüler unter Einbindung der spezifischen Recherchemöglichkeiten der Bibliotheken.

¹ Vgl. z. B. die KMK-Bildungsstandards für die Sekundarstufe I (2022, S. 9): „Sie setzen sich mit ihrer eigenen Mediennutzung auseinander und entwickeln ein kritisches Bewusstsein für die Gestaltungskraft von Medien in der Gesellschaft.“

4 Die FakeHunter für Schülerinnen und Schüler ab der 8. Klasse

4.1 Lerninhalte und Lernziele des Planspiels²

Bei dem Planspiel *Die FakeHunter* werden u. a. folgende Inhalte behandelt:

- Überblick über die Presse- und Medienlandschaft
- Umgang mit dem Internet, Sicherheit bei der Informationsbeschaffung
- Medienkritik
- Definition Fake News
- Fake-Prüfwerkzeuge
- Umgang in unserer Gesellschaft mit Fake News
- Einfluss auf und Gefahren von Fake News für das Miteinander aller Menschen
- Recherche in Online-Datenbanken, Lexika, Sachbüchern und freie Recherchen im Internet

Schülerinnen und Schüler

- ✓ erkennen Unterschiede zwischen verlässlichen und nicht-verlässlichen Informationen und Quellen,
- ✓ lernen Datenbanken (z. B. *Munzinger*, *Brockhaus*) und weitere Nachschlagemöglichkeiten (online und offline) kennen und diese benutzen,
- ✓ lernen Fake-Prüfwerkzeuge kennen und können diese nach dem Planspiel auf andere Situationen übertragen,
- ✓ entwickeln ein Problembewusstsein für die Schwierigkeiten von uneingeschränkter Informationsverbreitung im Internet,
- ✓ erarbeiten sich neue Vorgehensweisen für das eigene zukünftige Rechercheverhalten im Internet.

² Die im Folgenden aufgeführten Lerninhalte und Lernziele sind mehrheitlich Reckling-Freitag und Langer (2020, S. 28-29) entnommen.

4.2 Spielanlage

Das Planspiel bindet die Jugendlichen in eine Geschichte ein und macht sie zum Teil eines Detektivteams: Sie werden zu Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern einer Detektei ausgebildet, in der sie als Faktencheckerin bzw. Faktenchecker Nachrichten überprüfen und recherchieren. Die Schülerinnen und Schüler nehmen dann das fiktive Newsportal „SuperNews SH“ unter die Lupe. Dieses bedroht mit seinen reißerischen Nachrichten seriöse Zeitungsverlage. In den gebildeten Teams untersuchen die Schülerinnen und Schüler dann mit den vorbereiteten Fake-Prüfwerkzeugen sowie mit einer angeleiteten Recherche in Online- und gedruckten Lexika sowie Datenbanken (z. B. *Munzinger*, *Brockhaus*) und Sachbüchern aus der Bibliothek die einzelnen Artikel, überführen die gefundenen Fake News und liefern Fakten und Hintergrundinformationen als Beweise.

Das Newsportal wurde gezielt für das Planspiel erstellt, um eine geschützte und werbefreie Umgebung für die Recherche zu schaffen. Nur auf diesem Weg ist es möglich, mit Fake News zu arbeiten und gleichzeitig den Jugendschutz einzuhalten. So können die Jugendlichen recherchieren, ohne in kritischen Bereichen des Internets aktiv zu sein.

In der begleitenden Praxisarbeitshilfe für die Bibliotheken (Reckling-Freitag & Langer, 2020) wird der Ablauf des Planspiels detailliert beschrieben. Planungsraster und weitere Materialien geben den Bibliotheken Hilfestellung bei der Durchführung (s. Abb. 1).

2. Phase: Recherchephase (Online, selbstständiges Arbeiten)					
Phase	Zeit	Lernziel	Inhalt	Methode/ Sozialform	Medien/ Materialien
1) Team-Treffen					
		Teambildung	SuS treffen sich in den einzelnen Teams, geben sich einen Namen	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt 5 „Anleitung für die online Recherche-Phase“
		Klärung der Aufgabe	Besprechung des Auftrags (siehe 1. Treffen)	Gruppenarbeit	Arbeitsblatt 5 „Anleitung für die online Recherche-Phase“ Arbeitsblatt 3 „Fake-Prüfwerkzeuge“
		Arbeitsteilung im Team	SuS sprechen untereinander ab, wer welche Artikel untersucht	Gruppenarbeit	NewsPortal
2) Recherche					
	je nach Konzept 1 Schulstd., 30 min oder als Hausaufgabe in freier	Eigenständige Recherche	SuS untersuchen einzelne Artikel im NewsPortal SuS recherchieren, prüfen Fakten, suchen die Fakes SuS sammeln und sichern die Beweise (schriftlich)		NewsPortal, PCs oder Tablets Internet, Bestände der Bibliothek Arbeitsblatt 6 „Recherche-Ergebnisse der Online-Phase“

Abb. 1: Auszug aus dem Planungsraster zu Die FakeHunter (Bildnachweis: Büchereizentrale Schleswig-Holstein [CC BY-NC3](https://www.bz-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter))³

³ <https://www.bz-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>.

Trotzdem ist es möglich, das Planspiel an die eigenen Begebenheiten in der Bibliothek anzupassen und weiterzuentwickeln. So kann das Planspiel über einen Zeitraum von drei bis vier Wochen mit den Klassen gespielt oder auch an einem Schultag in komprimierter Form durchgeführt werden. Während der Projektdurchführung haben die Lehrkräfte und die Schülerinnen und Schüler Zugang zum Newsportal, um dort die Artikel zu überprüfen. Ein solcher passwortgeschützter Zugang wird von der durchführenden *FakeHunter*-Bibliothek für jede einzelne Klasse eingerichtet. Dieser kommt ohne persönliche Daten der Schülerinnen und Schüler aus, so dass der Datenschutz und die Privatsphäre gewahrt bleiben.

4.3 Beginn des Spiels: KickOff

Zu Beginn des Spiels wird den Jugendlichen der Plot rund um die Falschmeldungen vorgestellt. Sie werden in die Storyline eingebunden, indem sie die Rolle von „*FakeHunter*-Azubis“ übertragen bekommen. Die Einbindung des Recherchetrainings in eine Geschichte (Storytelling-Ansatz) soll dazu beitragen, sich mit der Aufgabe während des Planspiels zu identifizieren. Die Jugendlichen werden Teil des *FakeHunter*-Teams und können ihr eigenes Handeln in diesen Zusammenhang einordnen.

Zum Einstieg in das Thema werden die Erfahrungen der Jugendlichen mit dem Thema Fake News erfragt und in der Gruppe ausgetauscht. Das Einbringen eigener Erfahrungen holt die Jugendlichen in ihrer Erlebniswelt ab und stellt eine Verbindung zu der gesellschaftlichen Relevanz von Fake News her. Durch die Anbindung an bisher Erlebtes entsteht außerdem eine Art Wissenslandkarte: Das neue Wissen knüpft an bisherigem an und kann so leichter eingeordnet und verankert werden.



Abb. 2: Die fünf Fake-Prüfwerkzeuge des Planspiels Die FakeHunter (Bildnachweis: Büchereizentrale Schleswig-Holstein [CC BY-NC](#))

Nun beginnt die „Ausbildung“ der Schülerinnen und Schüler zu *FakeHuntern*. Wichtigster Teil dieser Ausbildung sind die fünf Prüfwerkzeuge, mit denen auf einfache Weise die Nachrichten und Meldungen auf dem Newsportal untersucht werden sollen (s. Abb. 2):

1. Quellen prüfen
2. Autor/-in und Impressum prüfen
3. Zeitschiene und Datumsangaben prüfen
4. Bilder prüfen
5. Meinung? Satire? Schlechter Scherz?

Die fünf Prüfwerkzeuge sind einprägsam, an einer Hand abzählbar und bieten trotzdem ein breites Spektrum an Möglichkeiten für die kritische Recherche.

4.4 Recherche auf dem Newsportal: Onlinephase

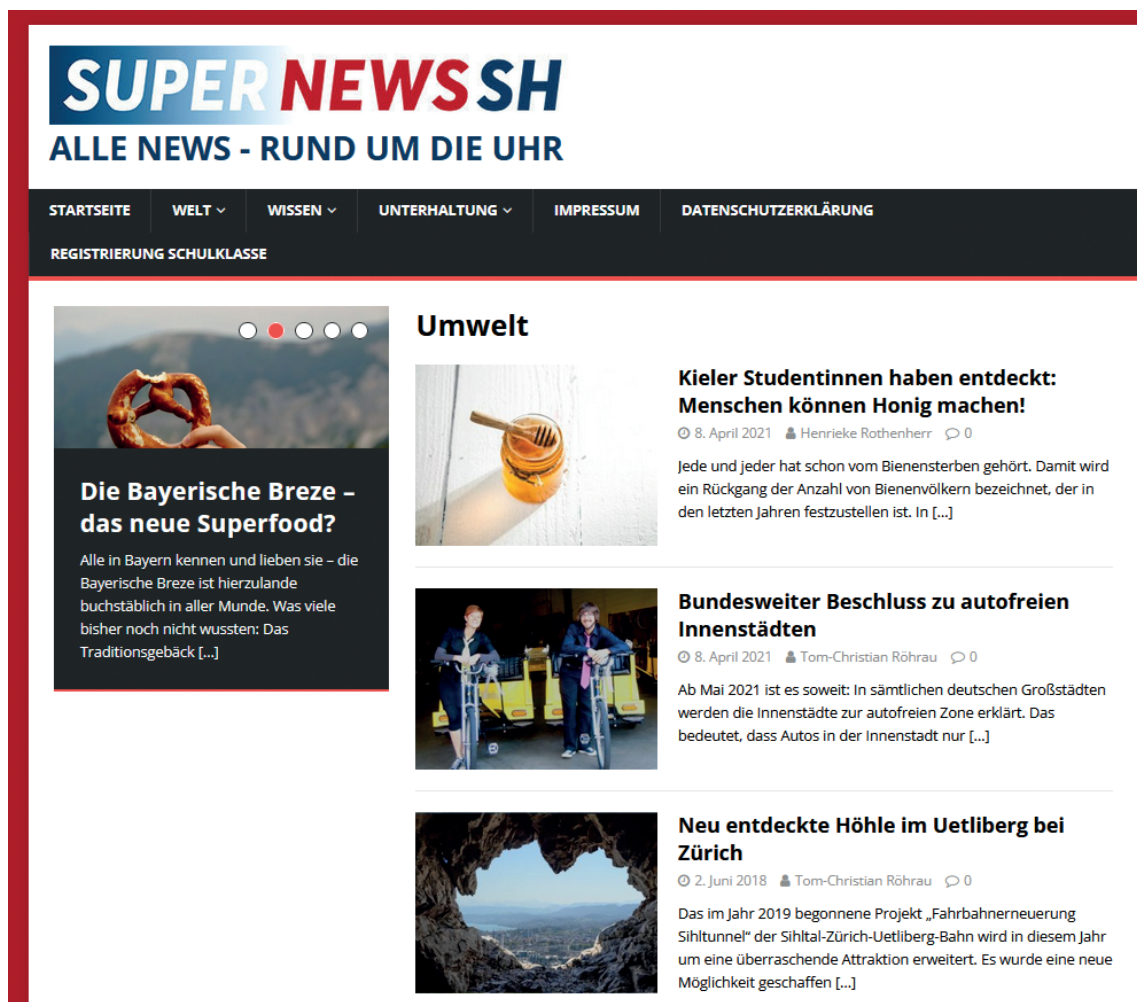


Abb. 3: Beispielseite des fiktiven Newsportals mit diversen Falschmeldungen (Bildnachweis: Büchereizentrale Schleswig-Holstein [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

Nun wenden die Schülerinnen und Schüler ihr neues Wissen direkt an und untersuchen die Nachrichten⁴ auf dem fiktiven Newsportal „SuperNews SH“ (s. Abb. 3). Der Schritt der Quellenprüfung ist beispielsweise angeleitet in Form von Arbeitsaufträgen wie: Welche Ziele verfolgt die Internetseite/ das Netzwerk? Ist angegeben, wo die Informationen in dem Artikel herkommen? Wenn ja, woher stammen sie? Die eigentätige Recherche steht dabei im Vordergrund. Aufgeteilt in kleine Teams, tauschen sich die Schülerinnen und Schüler bei der Recherche aus und bereiten ihre Ergebnisse für die Präsentation beim Abschluss des Planspiels vor.

Folgende Inhalte prägen die Onlinephase:

- Selbsttätiges Recherchieren auf eigenen Geräten (oder Tablets der Bibliothek)
- „FakeHunter-Azubis“ untersuchen das fiktive Newsportal „SuperNews SH“ mit den gelernten Fake-Prüfwerkzeugen
- Ergebnisse werden gesammelt für die spätere Auswertung

4.5 Ergebnissicherung: Abschluss des Planspiels

Nach der Recherche in der Onlinephase werden die Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler zusammengetragen und gemeinsam besprochen. Diskussionen über Schwierigkeiten bei der Recherche, beim Einsatz der Prüfwerkzeuge, aber auch die Erfolgserlebnisse stehen dabei im Vordergrund. So kann das gelernte neue Wissen – der Umgang mit den Fake-Prüfwerkzeugen – vertieft und als neues Wissen abgespeichert werden.

In der abschließenden Diskussion wird ein Blick auf das zukünftige Mediennutzungsverhalten der Jugendlichen geworfen. Dabei werden Möglichkeiten erarbeitet, die Prüfwerkzeuge auch in angrenzenden Bereichen wie z. B. in den Sozialen Medien und bei neuen Themen und Fragestellungen zur Überprüfung von Sachverhalten einzusetzen. Die Schülerinnen und Schüler werden sich der Bedeutung von Fake News für die Gesellschaft bewusst (Einstellungsänderung) und passen ihr zukünftiges Verhalten an (Verhaltensänderung). Dazu wird Rückbezug auf die Erörterung der eigenen Erfahrungen und die Diskussionen der gesellschaftlichen Rahmenbedingungen vom Anfang genommen.

Die Übergabe der Urkunde mit der Ernennung zu *FakeHuntern* rundet den Abschluss des Planspiels ab.



Auf der Infoseite zum Planspiel *Die FakeHunter*, www.diefakehunter.de, sind die wichtigsten Informationen für Lehrkräfte und Bibliotheken zur Verfügung gestellt.

⁴ Beispielnews unter <https://www.diefakehunter.de/planspiel/newsportal.html>.

5 Die FakeHunter für Schülerinnen und Schüler der 4. und 5. Klasse: Die FakeHunter Junior – oder: Aufruhr in Seedorf

Aufklärung zum Thema Falschmeldungen kann nicht früh genug betrieben werden. Es stellt sich aber die Frage: Wie lässt sich das Planspiel für Kinder einsetzen, die gerade eine ausreichende Lesefähigkeit erworben haben? Und wie erklärt man Kindern das Thema Fake News, ohne ihr Vertrauen in die Welt zu erschüttern?

Mit der Junior-Version von *Die FakeHunter* wurde ein eigenes Planspiel entwickelt, das diesen Vorbehalten Rechnung trägt. Es spielt in der „Seedorf-Welt“. Diese wird über die – vollständig frei zugängliche – Internetseite www.diefakehunter-junior.de betreten.



Bei *Die FakeHunter Junior* sind die Themen und Inhalte speziell auf die altersmäßig junge Zielgruppe zugeschnitten:

- Medienkritik
- Umgang mit Zeitungs- und Radioberichten
- Erklärungsmodell von Fake News
- Fake-Prüfwerkzeuge
- Umgang in unserer Gesellschaft mit Fake News
- Einfluss von Fake News auf das Miteinander der Menschen

Abb. 4: Die Karte der fiktiven Gemeinde Seedorf
(Bildnachweis: Büchereizentrale Schleswig-Holstein [CC BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/))

Schülerinnen und Schüler der 4. und 5. Klassen

- ✓ entwickeln erste kritische Ansätze zum Umgang mit Zeitungs- und Radioberichten,
- ✓ lernen eine vereinfachte Version der Fake-Prüfwerkzeuge kennen,
- ✓ entwickeln ein erstes Problembewusstsein für die Schwierigkeiten von uneingeschränkter und ungeprüfter Informationsverbreitung,
- ✓ lernen Suchmaschinen und Informationsportale für Kinder kennen,
- ✓ lernen kennen, welche Wirkungen Nachrichten auf das gesellschaftliche Miteinander haben können,
- ✓ entwickeln erste Strategien für den Umgang mit Informationen und den Möglichkeiten zu deren Prüfung.

Im Zentrum des neuen Planspiels steht ein Zeitungsbericht über ein geplantes Großbauprojekt, der in der fiktiven Gemeinde Seedorf für Aufruhr sorgt. Die Bürgerinnen und Bürger in Seedorf sind verunsichert: Soll wirklich das Vereinsheim des Sportvereins abgerissen werden? Machen der Fabrikbesitzer und die Bürgermeisterin gemeinsame Sache? Und was hat es mit der geheimnisvollen bedrohten Seekuh im Seedorfer See auf sich?

Gemeinsam mit den Hauptfiguren Emma, Ole und Samira kommen die Schülerinnen und Schüler, eingebunden in die Geschichte „Aufruhr in Seedorf“, einem falschen Zeitungsartikel auf die Spur. Robbi, der schuleigene Roboter, begleitet die Hauptfiguren und hilft bei den Recherchen.

Die Kinder machen sich an die Aufgabe zu recherchieren, ob an den Nachrichten aus der Zeitung wirklich etwas dran ist. Sie treffen sich dazu in der Bibliothek. Bei ihrer Recherche stoßen sie auf verschiedene Zeitungsartikel und Radiointerviews, mit denen sie belegen können, dass der Journalist Leo Rüstrig eine Menge durcheinandergebracht hat.

Im Dorf formieren sich die Erwachsenen bereits zu einer Protestveranstaltung, bei der die Kinder gerade noch rechtzeitig mit den Ergebnissen ihrer Recherchen die Missverständnisse und Fehler aufklären können.

Unterstützung erhalten die Nachwuchsdetektivinnen und der Nachwuchsdetektiv von den Schülerinnen und Schülern der teilnehmenden Klassen: Mit verlässlichen Recherchen über Suchmaschinen für Kinder wird der Zeitungsbericht genau unter die Lupe genommen und einem Faktencheck unterzogen. Was Fake News sind und wie man sie erkennt, zeigt ein Trickfilm, der extra für das Planspiel angefertigt wurde.⁵

⁵ Erklärvideo von Till Penzeck mit dem Titel „Den Fake News auf der Spur“ online verfügbar.

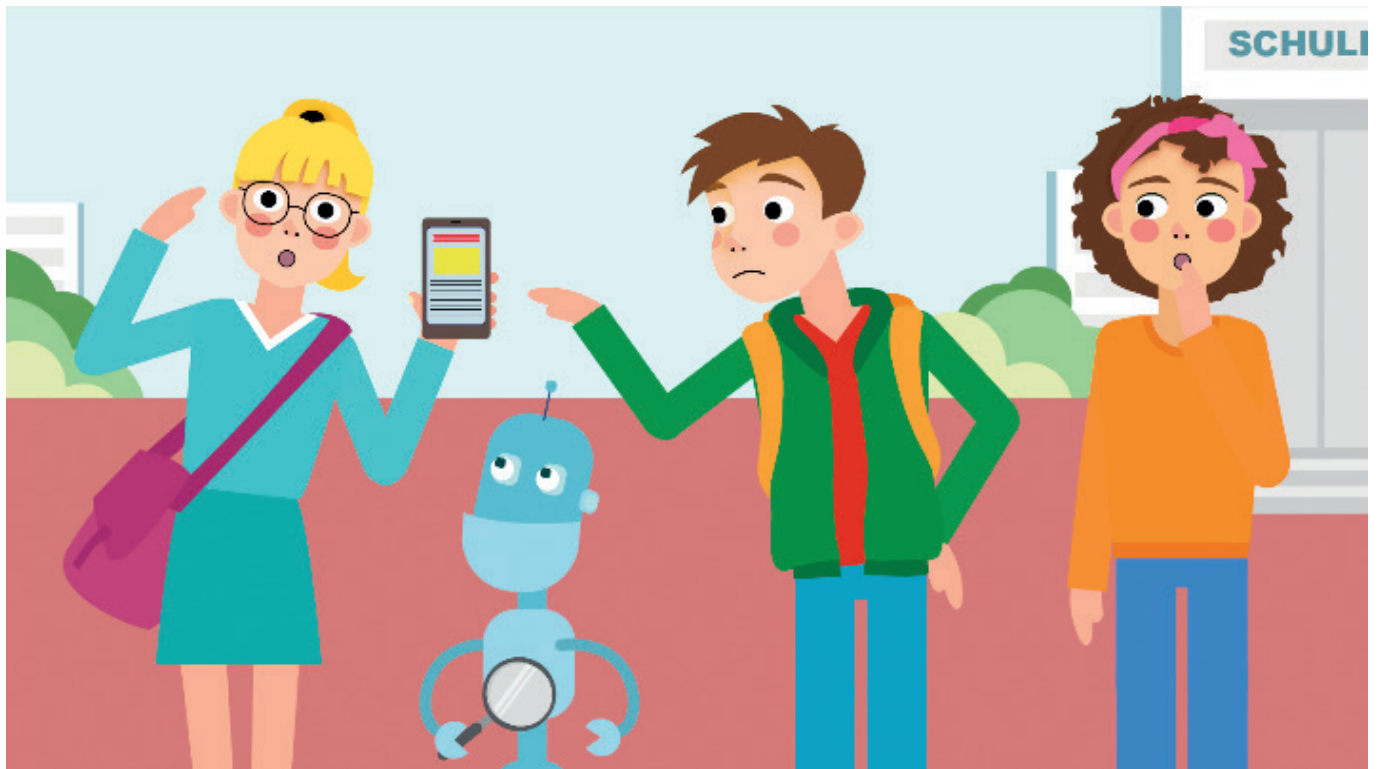


Abb. 5: Schulhofszene aus dem Erklärvideo zu Fake News (Bildnachweis: Büchereizentrale Schleswig-Holstein [CC BY-NC](#))

Die Seedorf-Welt auf der Internetseite www.diefakehunter-junior.de ist so programmiert, dass sie linear durch den Ablauf der Geschichte und der Recherchen führt. Bei der Durchführung werden die durchführenden Bibliotheken mit einem Downloadpaket der Büchereizentrale Schleswig-Holstein, bestehend aus Texten, Arbeitsblättern und Audiodateien (CC BY-NC-Lizenz), unterstützt.⁶ Die Geschichte kann, wie schon bei *Die FakeHunter* für ältere Lernende, sowohl digital (z. B. auf Tablets) als auch analog (z. B. mit ausgedruckten Materialien) gespielt werden.

Auch diese Planspielversion kann u. a. an den Kenntnisstand zu Fake News und an die Lesefähigkeit der Schülerinnen und Schüler angepasst werden. Beispielsweise kann die durchführende Bibliothek das Planspiel als Lesung mit Arbeitsphase in der Bibliothek oder als Kombination aus Hörspiel und Lesevariante gestalten. Durch die Audios gelingt es, selbst leseschwächere Schülerinnen und Schüler abzuholen und für das Thema zu begeistern.

Die FakeHunter Junior bieten viele Anknüpfungspunkte, an denen die Lehrkräfte mit weiteren Unterrichtsthemen andocken können: Mediennutzung und Journalismus sowie die Gestaltung lokaler Politik und Entscheidungsfindung sind nur zwei Beispiele, für die das Planspiel *Die FakeHunter Junior* einen Einstieg bieten kann.

⁶ Downloadpaket online unter: <https://www.bz-sh.de/projekte-bestaende/die-fakehunter>.

6 Wie werden Bibliotheken zu FakeHunter-Bibliotheken?

Im Rahmen einer Schulung zur FakeHunter-Bibliothek vertiefen die Teilnehmenden – in der Regel Bibliothekarinnen und Bibliothekare –

- ihr Wissen in den Bereichen Fake News, Informations- und Medienkritik, Informations- und Recherchekompetenz,
- lernen Konzepte zur Schulung sowohl von Schülerinnen und Schülern als auch von Lehrkräften kennen, übertragen diese auf die Angebote in ihrer Bibliothek,
- können das Planspiel in ihrer Bibliothek vor Ort durchführen.

Die Schulungen zu FakeHunter-Bibliotheken können dank eines funktionierenden Multiplikatorenkonzepts unter Einbindung der Landesfachstellen für das öffentliche Bibliothekswesen in Deutschland sowie darüber hinaus im deutschsprachigen Ausland angeboten werden. Dieses Konzept sieht vor, dass zunächst Multiplikatorinnen und Multiplikatoren in Fachstellen und Großstädten geschult werden. Diese bieten dann wiederum in ihren Bundesländern und Großstädten Schulungen für ihre Bibliotheken an.

Inzwischen besteht für jede Bibliothek in Deutschland die Möglichkeit, FakeHunter-Bibliothek zu werden. In Bayern übernimmt diese Qualifizierungsaufgabe die Landesfachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen der Bayerischen Staatsbibliothek mit ihren verschiedenen Niederlassungen.⁷ Der Erfahrungsaustausch der FakeHunter-Bibliotheken untereinander wiederum unterstützt die kontinuierliche Zusammenarbeit mit den Schulen.

[Die Materialien und Anleitungen](#) zur Durchführung des Planspiels werden von der Büchereizentrale Schleswig-Holstein als offene Bildungsressource unter CC BY-NC-Lizenz zur Verfügung gestellt. Durch die offene Bildungslizenz ist es möglich, das Planspiel selbst weiterzuentwickeln und auf die Bedürfnisse der eigenen Bibliothek zuzuschneiden. Dabei sind auch neue Versionen (z. B. eine reine *distance learning*-Version oder eine Version für die Oberstufe) entstanden, die wiederum allen Bibliotheken über die [Website der Büchereizentrale Schleswig-Holstein](#) zugänglich gemacht sind.

7 Wie können Lehrkräfte die FakeHunter-Angebote nutzen?

Lehrkräfte können sich direkt an ihre örtliche (Schul-)Bibliothek wenden und nach einer Durchführung für die Schulklasse fragen. Mittlerweile sind vor allem sehr viele öffentliche Bibliotheken in Deutschland geschulte FakeHunter-Bibliotheken. Mit dieser Schulung haben die Bibliotheken die Möglichkeit, das Planspiel *Die FakeHunter* für Schülerinnen und Schüler ab der achten Klasse in vollem Umfang durchzuführen. Denn nur FakeHunter-Bibliotheken erhalten aus rechtlichen Gründen

⁷ Landesfachstelle für das öffentliche Bibliothekswesen der Bayerischen Staatsbibliothek, <https://www.oebib.de/lesefoerderung-bibliothekspaedagogik/fake-hunter/>.

einen Zugang zum Newsportal www.supernews-sh.de. Mit diesem Zugang kann die durchführende Einrichtung dann selbstständig Klassen für das Newsportal des Planspiels registrieren.

Aber auch ohne diesen Zugang zum Newsportal gibt es die Möglichkeit, Schülerinnen und Schüler zum Thema Fake News zu schulen. Mit Hilfe der Prüfwerkzeuge, des Erklärfilms und der fünf Beispielnews auf der *FakeHunter*-Informationsseite www.diefakehunter.de ist eine vereinfachte und verkürzte Version des Planspiels durchführbar.

Die Junior-Version geht noch einen Schritt weiter: Sie steht mit der Internetseite www.diefakehunter-junior.de und den Materialien auf der Homepage der Büchereizentrale Schleswig-Holstein unter [CC BY-NC-Lizenz](#) vollständig zugangsfrei zur Verfügung. Der Ablauf ist durch die lineare Führung auf der Internetseite vorgegeben und bietet für jede bzw. jeden die Möglichkeit, die Junior-Version zu spielen.

Auch für Lehrkräfte hat eine Beschäftigung mit dem Planspiel Potential,

- das eigene Wissen über Fake News und deren Identifizierung zu vertiefen und zu erweitern,
- Bibliotheken als Bildungspartnerinnen kennenzulernen, die gemeinsam mit Schulen an der Förderung von Informations-, Medien- und Recherchekompetenz arbeiten,
- neue Angebote der Bibliotheken kennen und nutzen zu lernen.

8 Die *FakeHunter* in der Welt unterwegs

Die FakeHunter wird inzwischen weltweit durchgeführt. Dabei werden sowohl deutsche Versionen in Schulen im Ausland eingesetzt als auch erste Übersetzungen z. B. ins Lettische angeboten. Zudem wurden Adaptionen für andere Kulturräume entwickelt: Eine arabische Version des Goethe-Instituts Kairo überträgt die Idee auf den Raum Nordafrika und Naher Osten, eine koreanische Version entsteht für den Sprachraum Südkorea und Ostasien. Inhaltlich gibt es ein eigenes Newsportal mit direkten Bezügen zu dem jeweiligen Kulturraum.

Fake News sind ein herausforderndes, aber gesellschaftlich hoch relevantes Thema. Mit dem Planspiel *Die FakeHunter* besteht nun ein professionell entwickeltes sowie praktisch erprobtes Konzept zur Förderung von Medienkritikkompetenz und damit einhergehender Informationskompetenz. Gleich mehrere Auszeichnungen, zuletzt 2021 der Preis „Zukunftsgestalter für Bibliotheken“, sind Ausweis der Qualität dieses Vermittlungskonzepts, das mit den spezifischen Möglichkeiten des Lernorts Bibliothek zur Enthüllung von Fake News arbeitet. Öffentliche wie Schulbibliotheken sehen sich hoffentlich angeregt, das Planspiel *Die FakeHunter* in ihre Angebotspalette aufzunehmen.



Abb. 6: Die FakeHunter-Gründer/-innen: Andreas Langer und Kathrin Reckling-Freitag (Foto: F. v. Westerholt; Bildrechte: Büchereizentrale Schleswig-Holstein)

Referenzen

KMK – Ständige Konferenz der Kultusminister in der Bundesrepublik Deutschland (2014): Bildungsstandards im Fach Deutsch für die Allgemeine Hochschulreife. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 18.10.2012. Bonn, Berlin: Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. Zugriff am 12.07.2022 unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_10_18-Bildungsstandards-Deutsch-Abi.pdf.

KMK – Ständige Konferenz der Kultusminister in der Bundesrepublik Deutschland (2022): Bildungsstandards für das Fach Deutsch: Erster Schulabschluss (ESA) und Mittlerer Schulabschluss (MSA). Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 15.10.2004 und vom 04.12.2003, i.d.F. vom 23.06.2022. Bonn, Berlin: Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. Zugriff am 12.07.2022 unter: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2022/2022_06_23-Bista-ESA-MSA-Deutsch.pdf.

Reckling-Freitag, K. (2021): Mit den FakeHuntern auf der Jagd nach Falschmeldungen. In: K. Keller-Loibl (Hrsg.): Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit. 3. Aufl., Bad Honnef: Bock + Herchen, S. 251-257.

Reckling-Freitag, K. & Langer, A. (2020): „Die FakeHunter“-Planspiel zur Vermittlung von Medienkritik der Büchereizentrale Schleswig-Holstein und der Aktion Kinder- und Jugendschutz Schleswig-Holstein für SchülerInnen ab der 8. Klasse. Aktual. Ausg. Rendsburg: Büchereizentrale SH. Zugriff am 12.07.2022 unter: https://www.bz-sh.de/fileadmin/downloads/projekte/die-fake-hunter/bz-sh-DieFakeHunter_AHi.zip.