



BEGLEITMATERIAL ZUM FILM

WELCHE MACHT HAT DESINFORMATION?



Themen:

**DESINFORMATION, FAKE NEWS,
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ, DEMOKRATIE**

Schulstufe:

ZYKLUS 3, SEKUNDARSTUFE II

(Berufsschule, Gymnasium)

DOKUMENTARFILM «WELCHE MACHT HAT DESINFORMATION?»

Filmlänge: 30 Minuten

Altersempfehlung: Ab 12 Jahren

Produktion: Norddeutscher Rundfunk (NDR)

Produktionsjahr: 2025

Regie: Adrian Pohr

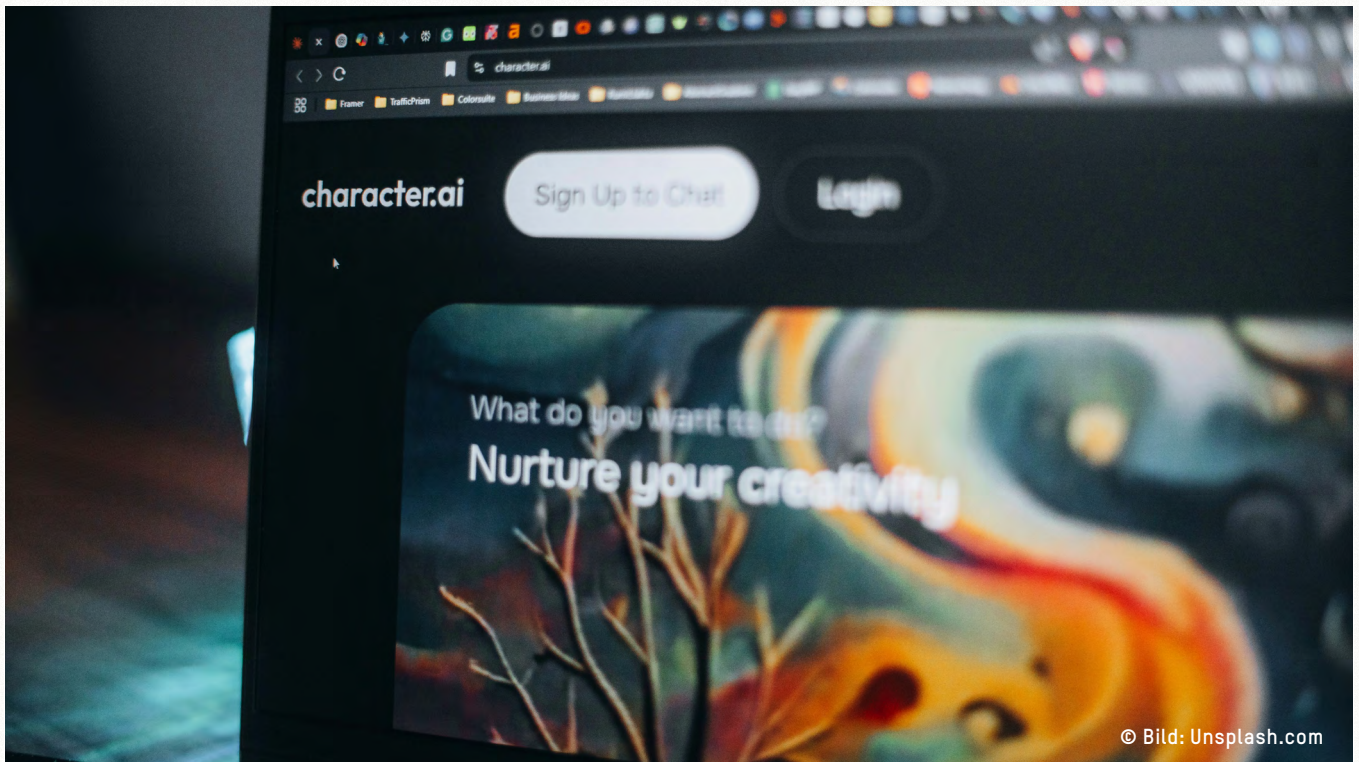
Sprache: Deutsch, Französisch, italienische Untertitel

INHALTSVERZEICHNIS

1. ZUM FILM

2. UMSETZUNG IM UNTERRICHT

1.1. INHALT



Beschreibung Der Film «Welche Macht hat Desinformation?» von Arte zeigt eindrücklich, wie neue Technologien die Grenze zwischen Realität und Fälschung verwischen. Deepfakes, gefälschte Stimmen und manipulierte Bilder machen es zunehmend schwierig, den Wahrheitsgehalt zu prüfen. Bots und Algorithmen verstärken zusätzlich die Reichweite solcher Inhalte. Damit wird das Vertrauen in Medien, Institutionen und demokratische Prozesse erschüttert – und genau hier liegt die Macht von Desinformation.

Botschaft Der Dokumentarfilm zeigt, wie man Desinformation begegnen kann. Wichtig sind Medienkompetenz und kritisches Denken. So lassen sich Manipulationen besser erkennen. Eine wirksame Methode ist das sogenannte **Prebunking**¹: Dabei werden Menschen frühzeitig auf typische Muster von Desinformation aufmerksam gemacht. Das fördert ihre Widerstandskraft gegen Falschmeldungen.

¹Fettmarkiert sind Begriffe, die im Film verwendet werden.

1.2. ZUM FORMAT



Filmanalyse

Der Film ist Teil der ARTE-Reihe «42 – Die Antwort auf fast alles». Die einzelnen Episoden stammen von unterschiedlichen Filmemacherinnen und Filmemachern, folgen aber einem ähnlichen Aufbau. Dadurch haben sie einen hohen Wiedererkennungswert. Es sind halbstündige Wissensdokumentationen, die jeweils eine komplexe Frage behandeln. Expertinnen und Experten werden aufgefordert, diese in einfacher Form zu beantworten. Unterstützt wird dies durch viele Grafiken. Schnelle Schnitte und kurze Interviews machen die Sendungen unterhaltsam und kurzweilig. In der deutschen Fassung spricht Schauspielerinnen Nora Tschirner. Sie übernimmt die Rolle einer Reporterin, die Wissen sammelt, einordnet und verständlich verknüpft.

1.3. HINTERGRUNDINFORMATIONEN



© Bild: Unsplash.com | Brian McGowan

Informationen zum Filmthema

Fehlinformationen und Desinformationen sind heute ein zentrales Thema der digitalen Gesellschaft. Als **Fehlinformation** werden falsche oder irreführende Inhalte bezeichnet, die ohne Täuschungsabsicht verbreitet werden. Oft basieren sie auf Irrtümern oder fehlenden Informationen, die in Form von Missverständnissen oder Gerüchten weitergegeben werden. **Desinformationen** hingegen sind gezielt verbreitete falsche oder manipulierte Informationen, die Menschen täuschen, Misstrauen säen oder gesellschaftliche Prozesse beeinflussen sollen. Dies kann grosse Auswirkungen auf Einzelpersonen, Gesamtbevölkerungen, Wirtschaft oder Politik haben.

Ein zentrales Problem ist der **Vertrauensverlust** in Informationen. Wenn Menschen nicht mehr wissen, ob Bilder, Videos oder Nachrichten echt sind, entsteht Unsicherheit. Vertrauenswürdige Fakten für gesellschaftliche Diskussionen gehen verloren. Polarisierung und Rückzug in **Filterblasen** nehmen zu. Eine Filterblase entsteht, wenn Menschen online fast nur noch Inhalte sehen, die zu ihren eigenen Meinungen und Interessen passen.

Doch wie werden wir manipuliert?

Desinformation nutzt verschiedene Mechanismen, um Wirkung zu entfalten. Deepfakes und andere KI-Manipulationen erzeugen täuschend echte, aber falsche Inhalte. **Bot-Netzwerke** und sogenannte Social Bots verbreiten diese systematisch und erwecken den Eindruck menschlicher Aktivität. Algorithmen verstärken vor allem emotionale Inhalte, sodass diese besonders sichtbar werden (einseitige Faktendarstellung). Es entstehen sogenannte Filterblasen, also eine Priorisierung oder Bündelung von bestimmten Informationsinhalten, die weitere Themen und Perspektiven mehr und mehr ausschliessen. Vertraute Erzählmuster machen **Desinformationen** zusätzlich glaubwürdig und werden mit der Zeit gar nicht mehr wahrgenommen oder als unecht betrachtet. Ausserdem fehlt im Alltag oft die Zeit oder **Kompetenz**, Inhalte kritisch zu prüfen.

Warum verbreiten sich Falschmeldungen schneller als Wahrheiten?

Emotional geladene Inhalte, die Angst, Empörung oder Wut auslösen, ziehen mehr Aufmerksamkeit auf sich und werden häufiger geteilt. Plattformlogiken mit Likes, Shares oder Kommentarfeldern begünstigen solche Inhalte. Zudem greifen kognitive Verzerrungen: Wir tendieren dazu, Behauptungen zu glauben, die mit unseren Überzeugungen übereinstimmen (**Confirmation Bias**), und Wiederholung erzeugt einen Vertrautheitseffekt (Illusorische Wahrheit).

Wie weiss ich, was wahr ist?

Um den **Wahrheitsgehalt** von Informationen einzuschätzen, lohnt es sich, Quellen und Hintergründe genau und kritisch zu prüfen. Entscheidend ist, wer die Information veröffentlicht hat, ob die Quelle klar erkennbar ist und ob es nachvollziehbare Belege gibt. Auch die Art der Darstellung gibt Hinweise: Reisserische Schlagzeilen, fehlende Quellenangaben oder eine stark einseitige Sichtweise sind Warnsignale. Bilder und Videos (Screenshots) können mit einer Überprüfungstool (z.B. Google Lens) aufgesucht und überprüft werden. Auffällig sind zudem Accounts, die rund um die Uhr posten oder in kurzer Zeit sehr viele Inhalte verbreiten. Oft handelt es sich dabei um automatisierte Bots. Im Zweifel sollte man weitere seriöse Medien vergleichen, bevor man einer Information glaubt.

Was kann ich tun?

Am wirksamsten ist es, zweifelhafte Inhalte nicht weiterzuleiten. Jede Interaktion wie Liken, Kommentieren oder Teilen vergrössert ihre **Reichweite**. Stattdessen sollten verdächtige Beiträge über die Plattform gemeldet werden. Wer Informationen aus verschiedenen Quellen vergleicht und auf starke Emotionen wie Angst oder Empörung achtet, erkennt leichter manipulative Absichten. Auch Wissen über Methoden wie **Framing** oder selektive Faktendarstellung hilft, Täuschungen schneller zu durchschauen. Zusätzlich unterstützen Faktencheck-Portale dabei, strittige Aussagen zu überprüfen. Solches Wissen macht weniger anfällig für Beeinflussung und stärkt die **Medienkompetenz** im Umgang mit Desinformation.

..... Quellen

- Jugend und Medien: [Desinformation & Nachrichtenkompetenz](#)
- Schweizerische Eidgenossenschaft: Alertswiss Blog: [Wie Sie Desinformation erkennen](#)
- Liberties: EU und Rechte: [Fehlinformation vs. Desinformation: Definition und Beispiele](#)
- Bundeszentrale für politische Bildung (2023): [Fake News, Misinformation, Desinformation](#)

..... Weiterführende Links

- Podcasts bei Bundeszentrale für politische Bildung:
[Desinformation - Der globale Blick | Digitale Desinformation](#)
- SRF-Erklärvideo: [Was sind Fakenews und wie erkennst du sie?](#)
- DigiBits: Glaubwürdigkeit prüfen mit dem [App Fakten News Check](#)
- Stapferhaus: Didaktisches Material zur Ausstellung [«Fake. Die ganze Wahrheit»](#)
(Arbeitsblätter und Übungen zu Lügen und Wahrheit, Faktencheck, Vertrauen, Glaubwürdigkeit usw.)

2.1. ZIELE

BNE-Trilogie

KOGNITIVE KOMPETENZEN	METAKOGNITIVE KOMPETENZEN	SOZIAL-EMOTIONALE KOMPETENZEN
<ul style="list-style-type: none"> • Systemischer Ansatz (Informationen vergleichen, Zusammenhänge erkennen) • Reflexiver Ansatz (Handlungen und Konsequenzen identifizieren) 	<ul style="list-style-type: none"> • Lernstrategien (beobachten, analysieren, sich an Gegebenes anpassen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kommunikation (verständlich ausdrücken, Fakten/Informationen bereitstellen) • Partizipation und Selbstwirksamkeit (Umfeld mitgestalten)

*bezieht sich auf das Kompetenzraster von éducation21

BNE-Relevanz

Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) stärkt die Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern, damit sie aktiv zu einer nachhaltigen Zukunft beitragen können. In einer demokratischen Gesellschaft stellt Desinformation dabei eine besondere Gefahr dar: Sie untergräbt das Vertrauen in Institutionen, Wissenschaft und Politik. Damit junge Menschen im Sinne von BNE handlungsfähig sind, benötigen sie daher Fähigkeiten, um manipulative Kommunikationsstrategien zu erkennen, sachlich und demokratisch zu diskutieren und fundierte, faktenbasierte Entscheidungen zu treffen.

Bezüge zum Lehrplan

Zyklus 3:

Die Schüler/-innen können...

- MI.1.1 ... sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten.
- MI.1.2 ... Medien und Medienbeiträge entschlüsseln, reflektieren und nutzen.

Sek II (Berufsschule):

Aspekt Technologie

Die Lernenden ...

- ... setzen sich mit den Auswirkungen von Informations- und Kommunikationstechnologien auseinander und nutzen die entsprechenden Mittel sinnvoll.

Lernziele

.....

Die Schülerinnen und Schüler können ...

- ... unterschiedliche Beweggründe benennen, warum Desinformation eingesetzt wird.
- ... einschätzen, ob es sich bei Nachrichten um vertrauenswürdige und glaubwürdige Informationen handelt.
- ... Gefahren von Desinformation für eine Demokratie beschreiben.
- ... Visionen für einen zukünftigen Umgang mit Desinformation entwerfen.

Handlungs- aspekte

.....

Die Schülerinnen und Schüler...

- ... begegnen qualitativ hochwertigen Bildfälschungen (die Welt wahrnehmen).
- ... beantworten die Frage, der sie während dem Film nachgehen (sich die Welt erschliessen).
- ... analysieren eine Webseite, Texte und/oder Bilder auf deren Wahrheitsgehalt (sich in der Welt orientieren).
- ... entwickeln ein Poster mit wichtigen Hinweisen für die Zukunft (in der Welt handeln).


2.2. UNTERRICHTSEINHEIT (Dauer: 4–6 Lektionen)

Übergeordnete Leitfrage:

Welche Macht hat Desinformation?

EINSTIEG		
SEQUENZ	INHALT	MATERIAL
Konfrontation	<p>Fake oder echt? (10 Min.)</p> <p>Die LP präsentiert jeweils die Bildpaare. Die SuS stellen sich entweder in die eine («echt») oder in die andere («KI-generiert») Ecke des Schulzimmers. Bevor die Lösung präsentiert wird, sollen die SuS ihre Ideen teilen, wie der Prompt für die Bildgenerierung wohl lautete.</p> <p>Die Lösungen sind auf Webseite «What the Fake» zu finden und mit Videos dokumentiert.</p>	KV1 Beamer/ Visualizer
Vorwissen abholen	<p>Welches Ziel verfolgen Personen und Firmen, wenn sie bewusst Fehlinformationen streuen? (10 Min.)</p> <p>Die SuS notieren auf Post-its Gründe für die Erstellung von Deepfakes und kleben sie vorne an die Wandtafel. Die Ideen werden im Plenum kurz zusammengetragen, aber noch nicht vertieft. Während den nächsten Lektionen wird stetig ergänzt.</p> <p>Beispiele: Betrug, finanzieller oder politischer Gewinn, Erpressung, politische Propaganda, Manipulation der öffentlichen Meinung, Rufschädigung, soziale Unruhe stiften, Identitätsdiebstahl, Unterhaltung, Satire, Industriespionage, Wettbewerbsvorteil usw.</p>	Post-its

HAUPTTEIL 1/2		
Wissens- ausbau	<p>Film schauen (60 Min.)</p> <p>Die LP legt die Fragen von KV2 (Mehrfachkopien) auf den Tisch. Jede/r SuS wählt eine Frage aus, nimmt sie mit an den Platz und notiert spontan eine Antwort. Danach schauen sie den Film. Nach dem Film ergänzen die SuS ihre individuellen Antworten und besprechen sie anschliessend mit anderen SuS, die der gleichen Frage nachgingen. Sie suchen nach einer gemeinsamen Antwort und präsentieren diese dann der Klasse.</p> <p>Die LP geht punktuell auf Fragen ein und verknüpft sie wenn möglich mit den Post-it (Gründe für Deepfakes) aus der Einführungslektion.</p>	KV2
Wissen und Vertiefung	<p>Was ist der Unterschied zwischen Fehlinformationen und Desinformationen? (10 Min.)</p> <p>Definitionen: Siehe Beschreibung im Hintergrundwissen oder Filminhalt (2.25-4.20min). Diese Klärung ist wichtig, um aufzuzeigen, dass Informationen nicht unbedingt «fake» sein müssen, sondern dass auch wahre Informationen zu bestimmten Zwecken einseitig präsentiert werden können. Definitionen im Plenum besprechen und evtl. notieren.</p> <p>Danach die Post-its (Gründe Deepfakes) wieder hervornehmen und weiterdenken: In welchen Alltagssituationen begegnen wir Deepfakes (oder generell Desinformationen)?</p> <p>Beispiele: <i>Social Media Posts, Messenger Gruppen, YouTube-Videos, Online-Spiele, Gaming-Communities, Influencer-Beiträge, Nachrichten im Feed (irreführende Überschriften, die auf Klicks abzielen), Fake-Bilder, Gerüchte in der Schule, politische Kampagnen, falsche Gesundheitsinformationen usw.</i></p>	<p>Filminhalt (2.25-4.20)</p> <p>Evt. Post-it</p>
Wissen und Vertiefung	<p>Wie erkenne ich Fake News? (40 Min.)</p> <p>Die LP sucht vorgängig im Netz nach wahren Informationen, die zu den SuS, ihren Interessen oder zum nachfolgenden NMG-Thema passen. Zusätzlich werden mit Hilfe von KI einige Fake News erstellt.</p> <p>Die LP verteilt AB1 und die vorbereiteten Texte, Bilder, News. Mit Hilfe des AB1 versuchen die SuS herauszufinden, ob es sich dabei um eine echte oder unechte Information handelt. Anschliessend werden die Quellen und die Vorgehensweise der LP besprochen.</p>	<p>Vorbereitete echte und gefälschte Informationen</p> <p>AB1</p>

HAUPTTEIL 2/2		
Wissen und vertiefen (optional)	<p>Ein Fake-News-Bösewicht werden (40 Min.)</p> <p>In der App der Webseite Bad News werden die SuS durch 6 verschiedene Module (Identitätsbetrug, Emotionen, Polarisierung, Verschwörung, Verruf, Trollen) geführt und erfahren Tricks und Gründe für die Entwicklung von Desinformationen.</p> <p>Da die SuS im Spiel selbst zu Bösewichten werden, ist der anschliessende Austausch wichtig, um verantwortungsvoll auf Desinformationen reagieren zu können.</p>	<p>GERMAN - Bad News</p> 
Vernetzen	<p>Welche Macht hat Desinformation? (20 Min.)</p> <p>Die LP bespricht im Plenum die Frage «Welche Auswirkungen haben Desinformationen für demokratische Gesellschaften?» oder «Wann und für wen sind Desinformationen gefährlich?». Dabei fettgedruckte Begriffe aus dem Hintergrundwissen beiziehen und in die Diskussion integrieren.</p>	
SCHLUSS		
Visions-entwicklung	<p>Wie gehe ich künftig mit Desinformationen um? (40 Min.)</p> <p>Die SuS diskutieren und suchen in der Klasse nach wichtigen Handlungsmöglichkeiten im Alltag. Die besten Ideen werden auf einem Plakat für die Zukunft festgehalten und im Schulzimmer aufgehängt. Die LP macht zukünftig mit Hilfe des Plakats immer wieder auf den kritischen Umgang mit Informationen aufmerksam. Mögliche Handlungen sind im Hintergrundwissen zu finden.</p>	<p>Plakat + Stifte</p> <p>Evt. Laptop für die Recherche</p>

DESINFORMATION ERKENNEN

Wie echt ist die Information?

Überprüfe die Information (Bild, Text, Nachricht) mit Hilfe der Kriterien unten.



Pluspunkte:

Woher stammt die Information?

- ☐ Die/Der Autor/in wurde erwähnt.
- ☐ Der/Die Autor/in hat einen persönlichen Bezug zum Thema.
- ☐ Die/Der Herausgeber/in ist vertrauenswürdig.
- ☐ Das Impressum ist vorhanden.
- ☐ Sie stammt aus einem bekannten Kanal / Medium.

Stimmen die Informationen?

- ☐ Die Information stammt aus der angegebenen Quelle.
- ☐ Die Quellen sind fundiert und wissenschaftlich belegt.
- ☐ Die Informationen werden aus verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet.

Sind die Informationen echt?

- ☐ Text, Bild und Titel stimmen inhaltlich überein.
- ☐ Die Informationen werden auch in anderen Quellen und Medien verwendet.



Minuspunkte:

- ☐ Die URL (Internetadresse) ist komisch.
- ☐ Übertrieben viele Emojis oder Ausrufezeichen sind enthalten.
- ☐ Die Informationen stammen von eher unbekannten Personen oder Firmen.
- ☐ Kleine Fehler (im Bild, Schreibfehler usw.) sind erkennbar.
- ☐ Eine starke Meinung ist vertreten.
- ☐ Die Information wurde geteilt, zitiert oder kopiert.
- ☐ Die Informationen stammen aus einer Plattform/Quelle, die erst seit Kurzem existiert.

Auswertung: Je mehr Punkte, desto echter ist die Information. Je weniger Gesamtpunkte, desto kritischer muss die Information betrachtet werden. Eine Information muss nicht alle Pluspunkte erfüllen, um echt zu sein. Schliesslich können auch unseriöse Seiten echt sein.

Anzahl Punkte: _____



BILDPAARE

A



B



A



B





A



B



A



B



DISKUSSIONSFRAGEN

Definition und Abgrenzung	Wie wird Desinformation definiert?
Akteure/Akteurinnen	Wer verbreitet Desinformation?
Motive	Welche Ziele stehen hinter der Verbreitung von Desinformation?
Auswirkungen	Welche gesellschaftlichen, politischen oder individuellen Folgen hat Desinformation?
Soziale Netzwerke	Welche Verantwortung tragen Plattformen wie Facebook, Twitter oder TikTok in der Verbreitung von Desinformation?
Journalismus	Welche Gegenstrategien oder Herausforderungen ergeben sich für den Journalismus, der auf Qualität setzt?
Demokratie	Wie gefährdet Desinformation demokratische Prozesse wie Wahlen, freie Meinungsbildung und politische Stabilität?
Geopolitik	Wie wird Desinformation als «Waffe» in internationalen Konflikten eingesetzt?
Psychologie	Warum sind Menschen anfällig für Desinformation?
Medienkompetenz	Welche Rolle spielt Bildung im Umgang mit falschen Informationen?
Belege und Quellen	Wie wird Glaubwürdigkeit erzeugt?

Jede Frage lässt sich am besten mit vorgegebenen Stichworten wie Identitätsbetrug, Emotionen, Algorithmen, Macht, Täuschung, Bot-Netzwerke, Wahrheitsgehalt, Reichweite usw. beschreiben.

..... Impressum

Impulse für den Unterricht – Anregungen zum Film «Welche Macht hat Desinformation?»

Autorin: Angela Thomasius

Redaktion: Angela Thomasius, Lucia Reinert

Praxiserprobung: Svenja, Mara, Yannic, Elisabeth (Zyklus 3, Sek II BS)

Fachexpertise: Hugo B. (Lehrperson Zyklus 3)

Lektorat: Martin Seewer

Gestaltungskonzept und Layout: GRAFIKREICH AG und éducation21

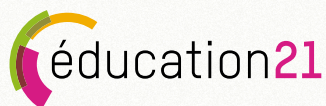
Copyright: éducation21, Bern 2025

Weitere Informationen:

éducation21, Monbijoustr. 31, 3011 Bern, Tel 031 321 00 22 |

www.education21.ch

éducation21 | Die Stiftung éducation21 koordiniert und fördert Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) in der Schweiz. Sie wirkt im Auftrag der Erziehungsdirektorenkonferenz (EDK), des Bundes und der Zivilgesellschaft als nationales Kompetenzzentrum für die Volksschule und die Sekundarstufe II



.....