



netidee

PROJEKTE

Fight Fakes

Konzept | Call 18 | Projekt ID 6823

Lizenz: CC BY

Inhalt

| | | |
|---|----------------------------------|---|
| 1 | Einleitung..... | 3 |
| 2 | Didaktische Spezifikationen..... | 3 |
| 3 | Technische Spezifikationen | 5 |
| 4 | Inhaltliche Spezifikationen..... | 6 |

1 Einleitung

70% der Jugendlichen haben Schwierigkeiten, Informationen im Internet zu bewerten. Das zeigt Studie „Jugendliche und Falschinformationen im Internet“. Das Bauchgefühl ist zentraler Wegweiser, um Fakes zu erkennen. Erst wenn Informationen unglaublich erscheinen, werden sie überprüft. Angesichts der Informationsflut durch TikTok & Co. ist es auch nicht machbar, alle Inhalte zu prüfen. Der Boom generativer KI verschärft das Problem durch das vermehrte Aufkommen von Deep Fakes. Gleichzeitig fehlen geeignete deutschsprachige Materialien zu Deep Fakes. Im Projekt „Fight Fakes“ wird daher eine Lernumgebung entwickelt, in der Jugendliche spielerisch lernen, Informationen schnell und intuitiv zu bewerten.

2 Didaktische Spezifikationen

Die Spielumgebung sollen Schüler:innen befähigen, ein Gefühl für (Deep) Fakes zu erhalten, um diese auch außerhalb der Spielumgebung besser einschätzen zu können. Durch die Kombination interaktiver Inhalte, alltagsnaher Aufgabenstellungen und unterstützender Lehrmaterialien wird ein umfassendes Lernangebot geschaffen, das den Bedürfnissen der Schüler:innen gerecht wird. Die User-Journeys dienen dabei als Grundlage, um den Lernprozess strukturiert und benutzerfreundlich zu gestalten.

• User-Journey Lehrende

<https://xd.adobe.com/view/62f6222f-78ee-441f-8794-f81555da13fe-37a5/?fullscreen>

- Lehrende wählen auf saferinternet.at ein Game aus (Clickdummy: erstes Game anklicken). Neben dem Link finden Lehrende auf saferinternet.at auch zusätzliche Lehrmaterialien.
- Lehrende müssen sich auf der Game-Seite anmelden bzw. beim ersten Besuch registrieren (Clickdummy: anmelden, nochmal anmelden)
- Lehrende gehen gemeinsam mit den Schüler:innen die Spielbeschreibung durch und klicken anschließend auf „Los geht's“
- Lehrende bitten Schüler:innen den QR-Code zu scannen, um teilnehmen zu können. (Alternative zu QR Code z. B. Kurzlink/Code) Wer bereits die Teilnahme bestätigt hat, scheint am Screen auf. Sobald alle da sind, startet die Lehrperson das Game mit „Spiel starten!“
- Die Schüler:innen spielen, sobald alles durchgespielt wurde, erscheint der Highscore auf dem Bildschirm der Lehrenden.

User-Journey Schüler:innen

<https://xd.adobe.com/view/62ad0789-c6e1-41de-aad5-eec67c1c0cb0-37fe/?fullscreen>

- Schüler:innen scannen den QR-Code (oder die Alternative zu QR Code z. B. Kurzlink/Code) mit ihrem Handy oder einem anderen Gerät und werden so zum Game weitergeleitet. Dort wählen sie einen Avatar und einen Nickname und klicken auf „Los geht’s“
- Schüler:innen spielen das Spiel: In diesem Fall müssen Sie sich in einer nachgeahmten TikTok-Timeline Videos ansehen und beurteilen, ob diese Fake (swipe links) oder echt sind (swipe rechts)., erscheint ein Pop-Up mit der Info, dass gleich die nächste Challenge beginnt. (Clickdummy: nach unten scrollen und dort klicken)
- Sind Sie durch alle Videos durch oder ist die Zeit vorbei, erscheint der Abschlusscreen mit Zusatzinfos/Verlinkung zu weiteren Materialien.

Didaktische Anforderungen an Aufgaben

- Integration von Inhalten, die nah am Alltag der Jugendlichen sind und ihnen helfen, reale von gefälschten Informationen zu unterscheiden.
- Verwendung von bekannten Plattformen und Formaten (z.B. TikTok, WhatsApp) für die situiereten Lernszenarien.
- Anpassung der Schwierigkeitsgrade der Aufgaben an das Niveau der Schüler:innen
- Variation der Aufgabenformate, um Motivation der Schüler:innen langfristig zu gewährleisten
- Möglichkeit für Lehrende, nach dem Spiel einzelne Videos und Bilder durchzuklicken und zu besprechen.

Gamification-Elemente

- Zeitbegrenzte Aufgaben zur Förderung eines gesunden Wettbewerbs.
- Highscores zur Förderung der Motivation
- Einfache und intuitive Benutzeroberfläche, die auch von technisch weniger versierten Nutzer
- Bewertung der (Deep) Fakes/des echten Contents durch Spielmechaniken, die an die Interaktionsmöglichkeiten von Social Media angelehnt sind (Swipe/React-Buttons)

Integration in den Unterricht:

- Bereitstellung von didaktischen Materialien und Anleitungen für Lehrende zur Integration des Spiels in den regulären Unterricht.
- Verknüpfung der Spielinhalte mit den Lehrplänen und Lernzielen der verschiedenen Fächer.

Kontinuierliche Verbesserung

- Regelmäßige Feedbackschleifen mit Lehrenden und Schüler zur Verbesserung der Inhalte und Funktionen.

- Anpassung und Erweiterung der Inhalte basierend auf den Rückmeldungen der Nutzer:innen sowie aktueller Entwicklungen

3 Technische Spezifikationen

Es muss sichergestellt werden, dass die Spielumgebung benutzerfreundlich, modular und sicher ist, und gleichzeitig eine ansprechende und interaktive Lernerfahrung bietet – basierend auf den definierten Funktionen. Die Inhalte müssen auf allen Geräten, die Jugendliche verwenden (Desktop und mobile Geräte wie Tablets oder Smartphones) optimal dargestellt werden. Das Design muss ansprechend und zielgruppengerecht sein, während die Usability den schnellen und einfachen Zugang zum Spiel gewährleistet.

Design / Usability

- **Responsives Design:** Die Website und das Spiel müssen vollständig responsiv sein. Nutzung von flexiblen Layouts, skalierbaren Bildern und Medienabfragen, um die Benutzeroberfläche an verschiedene Bildschirmgrößen anzupassen.
- **An die Zielgruppe angepasstes Design:** Ein visuell ansprechendes Design, das auf die Zielgruppe angepasst ist.
- **Usability:** Verwendung von UI/UX-Prinzipien, um ein attraktives und benutzerfreundliches Erlebnis zu bieten. Zentral ist vor allem ein intuitiver und schneller Einstieg in das Spiel (sowohl für Lehrer:innen als auch für Schüler:innen), eine klare und einfache Navigation und für die Schüler:innen intuitiv erfassbare Spielmechaniken.

Notwendige Funktionen

- **Formate:** Unterstützung der Medienformate Videos, Texte, Bilder und Audiodateien. Einfache und intuitive Upload- und Integrationsprozesse für diese Formate.
- **Situierte Lernszenarien:** Erstellung verschiedener Szenarien, die in der Corporate Identity (CI) bestimmter Sozialer Medien gestaltet sind. In einem ersten Schritt sollte eine authentische Nachbildung der Benutzeroberflächen von TikTok und Snapchat umgesetzt werden.
- **Bewertung Fake/Nicht-Fake:** Erstellung verschiedener Bewertungsmechanismen, die als Spielmechaniken fungieren. In einem ersten Schritt sollen die Spielmechaniken Swipe links/rechts oder Reaktionen mit Likes/Emojis (Button react) umgesetzt werden.
- **Koppelung Bewertung – Szenarien – Formate:** Flexibles und modulares System mit der Möglichkeit verschiedene Szenarien, Formate und Bewertungsmechanismen zu kombinieren, um vielfältige und abwechslungsreiche Spiele zu erstellen.

- **Timer:** Möglichkeit, für jede Aufgabe einen Timer einzustellen, der ein- und ausgeschaltet werden kann, inkl. visuelle und akustische Timer-Anzeigen.
 - **Generierung QR-Code:** Lehrer:innen können durch das Starten des Spiels einen QR-Code generieren. Alternativ können auch Codes oder Links generiert werden, um den Zugang ohne QR-Code-Scanner zu ermöglichen. Der QR-Code sorgt dafür, dass nur bestimmte Gruppen (z.B. eine Klasse) gegeneinander spielen.
 - **Ranglisten:** Nach Spielende werden Ranglisten erstellt, die sowohl auf dem Screen der Lehrer:innen als auch auf dem der Schüler:innen angezeigt werden können.
 - **Backend Lehrer:innen:** Ein übersichtliches Backend für Lehrer:innen, das die Verwaltung der Spiele erleichtert. Jedes Spiel wird nur einmal angezeigt, und es wird vermerkt, mit welchen Klassen es bereits gespielt wurde. Keine langfristige Speicherung von Spielen und Ergebnissen (maximal eine Woche).
 - **Click-Through-Version:** Erstellung einer Click-Through-Version des Spiels, damit die Lehrer:innen das Spiel vorab durchklicken können und/oder das Spiel mit den Schüler:innen nachbesprechen können.
 - **Einbettung saferinternet.at:** Einbettung der Games per html-Snippet/iframe.

Umsetzung

- **Technologie-Stack:** Nutzung moderner Web-Technologien wie HTML5, CSS3, JavaScript, und Frameworks wie React oder Vue.js für die Frontend-Entwicklung, und Node.js oder Django für das Backend.
- **Datenbank:** Verwendung einer leistungsfähigen und skalierbaren Datenbank (z.B. PostgreSQL, MongoDB), um der Reichweite von saferinternet.at gerecht zu werden.
- **Sicherheit:** Implementierung von Sicherheitsmaßnahmen zum Schutz der Daten und zur Gewährleistung der Privatsphäre der User.

4 Inhaltliche Spezifikationen

Die Entwicklung des Contents für die Spielumgebung basiert auf den Erkenntnissen aus Workshops mit Schüler:innen und dem Austausch mit Lehrer:innen auf Basis eines prototypisch erstellten Quizzes (<https://www.riddle.com/view/HsPhLCnl>). Der Content umfasst eine Sammlung von Fakes, Deepfakes und echtem Content, der eigenständig (beispielsweise auf Social Media) verwendet werden kann. Im Fokus steht jedoch die flexible Einbettung der Inhalte in verschiedene Lernszenarien. Die Inhalte sollen sowohl für den Alltag der Jugendlichen relevant sein als auch den

Bedürfnissen der Lehrenden gerecht werden. Als Orientierung zur Erstellung des Contents dienen die fachspezifischen großen Themen des Lehrplans für Mittelschulen.

Diese umfassen:

- Sprachen
- Mathematik und Naturwissenschaften
- Wirtschaft und Gesellschaft
- Musik, Kunst und Kreativität
- Gesundheit und Bewegung

Zusätzlich werden auch folgende fächerübergreifenden Kompetenzen bei der Entwicklung des Contents mitgedacht:

- Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung
- Entrepreneurship Education
- Gesundheitsförderung
- Informatische Bildung
- Interkulturelle Bildung
- Medienbildung
- Politische Bildung
- Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung
- Sexualpädagogik
- Sprachliche Bildung und Lesen
- Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung
- Verkehrs- und Mobilitätsbildung
- Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucherbildung