

Für Schüler:innen der **Sek II** — und ihre Lehrkräfte.

Drei einsatzfertige Unterrichts-Szenarien für Deutsch, PoBi und Informatik — wissenschaftlich verankert (Inokulationstheorie, Cambridge 2022) und lehrplankonform. So vermitteln Sie KI-Medienkompetenz mit Fokus auf Desinformation didaktisch fundiert und freudvoll, ohne Mehraufwand.

COPYRIGHT BY TALENTSLOUNGE · KI-MEDIENBILDUNG SEK II · STAND 2026-05-02 · WELLE 13.4

Welchen Mehrwert bringt der Kurs?

Wir unterstützen Sie als Lehrkraft bei der Umsetzung der KI-Medienbildung an Ihrer Schule — mit einem spürbaren Mehrwert für Sie, Ihre Schüler:innen und Ihre Schule.



FÜR SCHÜLER:INNEN

Erleben, verstehen, handeln.

Schüler:innen erleben in einer Spielwelt-Simulation, wie Manipulation funktioniert. Im zweiten Schritt entsteht Verstehen (Wissen) — die Grundlage für Handlungskompetenz, die am Ende des Kurses im Newsroom Lab und den optionalen Bonus Challenges (Plakat oder Kurzfilm) zu Anwendungskompetenz gefestigt wird.



FÜR LEHRKRAFT

Lernbegleitung mit Plattform-Support.

Ihre Rolle ist die einer Lernbegleitung — als Lerncoach moderieren Sie Reflexionspausen und die Diskussion in der Klassengemeinschaft. Die Lerninhalte stellt die TalentsLounge-Plattform bereit, die Wissensüberprüfung erfolgt automatisch über Quizzes und das Newsroom Lab. Drei Unterrichtsszenarien (1 UE, 2 UE oder 4 UE) stehen zur Auswahl — je nach verfügbarer Zeit.



FÜR SCHULE

EU AI Act-Konformität.

Der Kurs erfüllt sowohl die KI-Kompetenz-Pflicht nach EU AI Act Art. 4 als auch die Vorgaben des AT-Lehrplans zur Medienbildung. Optional kommt die Teilnahme an der Copilot Challenge dazu — mit wertvollen Sachpreisen und Auszeichnungen.

Wo der Kurs verankert ist.

Mit dem Kurs erfüllen Sie zwei verbindliche Rahmen gleichzeitig: die KI-Kompetenz-Pflicht des EU AI Act und die Lehrplanvorgaben zur Medienbildung in Österreich.

AT-LEHRPLAN · SEK II

Vier Fächer, ein Kurs.

Direkt einsetzbar in **Digitale Grundbildung (DGB)**, **Deutsch** (kritisches Lesen, Quellenkritik), **Politische Bildung (PoBi)** (Demokratie-Kompetenz, Desinformation), **Informatik** (KI-Grundlagen, Bias). Jede Lektion deckt mindestens zwei Fächer ab.

EU AI ACT · ART. 4

KI-Kompetenz-Pflicht erfüllt.

Seit Februar 2025 verpflichtet der EU AI Act in **Art. 4** alle, die KI-Systeme bereitstellen oder anwenden, zur Vermittlung ausreichender KI-Kompetenz an die Nutzer:innen. Schulen sind unmittelbar betroffen — der Kurs liefert **Nachweis-fähige KI-Kompetenz** über alle vier AI-Literacy-Säulen (Technik · Kritik · Kreativität · Ethik).

Wie viel Zeit haben Sie? **Schieberegler.**

Die Inhalte des Kurses lassen sich modular in Ihren Unterricht integrieren — je nachdem, wie viel Zeit Sie in Ihrem Stundenplan zur Verfügung haben. Bereits ab einer Unterrichtseinheit können Sie die zentralen Inhalte mit Ihren Schüler:innen im Unterricht erleben; nach dem Flipped-Classroom-Ansatz bearbeiten die Schüler:innen einige Lerninhalte vorab als Hausaufgabe in ihrem eigenen Tempo. Wenn Sie der Thematik mehr Raum geben können, sind bis zu 4 Unterrichtseinheiten inkl. Projektarbeit (Plakate, Filme) möglich. Nutzen Sie den Schieberegler unten, um die Stundenplanung für die von Ihnen gewählte Variante einzusehen.

Variante 1 · 1 UE (50 Min) · Flipped Classroom

Flipped-Classroom-Modell: L1 + L2 werden vor der Stunde als Hausübung erledigt. Die Unterrichts-Stunde ist für Handeln (L6) und Anwenden (L7) reserviert — also für das, was gemeinsam besprochen werden muss.

MIN	LEKTION	AKTIVITÄT
0-10	—	Einstieg-Blitzlicht: „Was hat euch in L1 oder L2 am meisten beschäftigt?“ — drei bis fünf Wortmeldungen, Anker für die Stunde
10-25	L6	Handlungs-Video gemeinsam ansehen + Cast-Bogen-Diskussion: Drei-Schritte-Reaktion (mental ruhig · technisch verifizieren · richtig melden)
25-45	L7	Prompt-Sammlung als Hilfestellung einführen und mit der Lösung der Dossier-Challenge als Teamaufgabe starten
45-50	—	Reflexion + Hinweis auf die Bonus-Aufgaben (Plakat oder Film) für zusätzliche T!Coins · Hinweis zu den Wettbewerben

Vor der Stunde (HÜ · Flipped): L1 (Spiel + Quiz, ca. 30 Min) und L2 (Analyse-Video + Quiz, ca. 15 Min). **Vorbereitung Lehrkraft:** keine — die optionale Faktencheck-Vorlage mit den 5 Mini-Fällen entfällt aus Zeitgründen. **Nach der Stunde:** Hinweis auf Bonus-Aufgaben: Plakat- / Film-Beitrag für den DeepFake-Ranger-Wettbewerb.

Variante 2 · 2 UE · Doppelstunde (90–100 Min)

MIN	LEKTION	AKTIVITÄT
0–5	L1	Mission-Briefing-Video + Klärung Spielregeln
5–30	L1	Spielwelt-Simulation: Schüler:innen spielen mit eigenen Geräten parallel
30–35	L1	Blitzlicht: „Was hat euch am meisten beschäftigt?“ + L1-Quiz
35–50	L2	Analyse-Video + 5 Min Reflexion in Paaren
50–65	L6	Handlungs-Video gemeinsam ansehen + Cast-Bogen-Diskussion: Drei-Schritte-Reaktion (mental ruhig · technisch verifizieren · richtig melden)
65–85	L7	Prompt-Sammlung als Hilfestellung einführen und mit der Lösung der Dossier-Challenge als Teamaufgabe starten
85–90	—	Reflexion + Hinweis auf die Bonus-Aufgaben L3, L4, L5 und/oder Plakat oder Film für zusätzliche T!Coins · Hinweis zu den Wettbewerben

Vorbereitung Lehrkraft: keine — die optionale Faktencheck-Vorlage mit den 5 Mini-Fällen entfällt aus Zeitgründen. **Nach der Stunde:** Hinweis auf Bonus-Aufgaben: Plakat- / Film-Beitrag für den DeepFake-Ranger-Wettbewerb.

Variante 3 · 4 UE · 2 Doppelstunden (4 × 50 Min)

UE	LEKTION	AKTIVITÄT
DS1 · 1	L1	Mission-Briefing-Video + Klärung Spielregeln + Spielwelt-Simulation (Phase 1–3)
DS1 · 2	L1+L2	Spielwelt-Simulation zu Ende + L1-Quiz + L2 Analyse-Video + Vertiefungs-Wahl als Hausübung
≈ HÜ	L3–5	Zwischen DS1+DS2 (HÜ): gewählte Vertiefung selbstständig (15 Min) + L2-Quiz
DS2 · 1	L3–5 + L6	Speed-Talk Vertiefungen → Handlungs-Video gemeinsam ansehen + Cast-Bogen-Diskussion: Drei-Schritte-Reaktion (mental ruhig · technisch verifizieren · richtig melden) → Toolbox-Übung in Paaren
DS2 · 2	L7	Prompt-Sammlung als Hilfestellung einführen und mit der Lösung der Dossier-Challenge als Teamaufgabe starten + Plenum-Auswertung + Hinweis auf die Bonus-Aufgaben L3, L4, L5 und/oder Plakat oder Film für zusätzliche T!Coins · Hinweis zu den Wettbewerben

Vorbereitung Lehrkraft: keine — die optionale Faktencheck-Vorlage mit den 5 Mini-Fällen entfällt aus Zeitgründen. **Nach der Stunde:** Hinweis auf Bonus-Aufgaben: Plakat- / Film-Beitrag für den DeepFake-Ranger-Wettbewerb.

Wettbewerb & Deadlines · für alle drei Szenarien

- **Copilot-Challenge-Teilnahme:** bis Ende Mai 2026. T!Coins-Ranking nach absoluter Schul-Summe.
- **Plakat- oder Kurzfilm-Einreichung (DeepFake-Ranger):** bis Ende Juni 2026. Upload über die TalentsLounge-Plattform — Lehrkraft gibt frei oder gibt Feedback bei nötiger Nachbesserung.
- **Crowd-Voting:** Schüler:innen-Abstimmung über die TalentsLounge-Plattform österreichweit. Die Top-Beiträge werden öffentlich präsentiert.

Die Lernreise auf einen Blick.

Die Lernreise folgt der revidierten Bloom'schen Taxonomie kognitiver Lernziele und gliedert sich in vier aufeinander aufbauende Phasen: Erleben → Verstehen → Handeln → Anwenden. Jede Lektion ist einer Stufe zugeordnet — Erfahrung wird zu Wissen, Wissen zu Handlung, Handlung zu eigenständiger Anwendung. Notation: L = Lektion

Erleben 1

Schüler:innen spüren die Manipulation aus erster Hand in einer fiktiven Spielwelt.
Inokulations-Effekt: wer es einmal selbst erlebt hat, fällt seltener darauf rein.

L1

Verstehen 2

Analytische Aufarbeitung des Erlebten in drei Domänen: Psychologie (warum es wirkt), Technik (wie es funktioniert), Recht (welche Konsequenzen es mit sich bringt).

L2 · L3 · L4 · L5

Handeln 3

Vom Erkennen zum Reagieren. Drei-Schritte-Methode: mental ruhig · technisch verifizieren · richtig melden.

L6

Anwenden 4

Newsroom Lab im Rahmen der Copilot Challenge. Schüler:innen prüfen ein Trainings-Dossier mit der SIFT-Methode (Stop · Investigate · Find · Trace) plus Copilot. Die Methode trägt direkt zur Quellen- bzw. KI-gestützten Recherche bei.

L7

L1 · ERLEBEN

Der Köder

Spielwelt-Simulation: 6 Manipulationsmuster aus erster Hand.

Selbst

L2 · VERSTEHEN

Hinter den Tricks

Analyse-Film über alle drei Domänen — Psy, Tech, Recht.

Selbst

L3 · VERTIEFUNG

Psychologie

Bestätigungsfehler, Empörungsreflex, Spirale des Schweigens.

Optional

L4 · VERTIEFUNG

Technik

Fake-Accounts, Bot-Schwärme, KI-Bilder, Voice-Clones.

Optional

L5 · VERTIEFUNG

Recht

Üble Nachrede,
Verleumdung, DSA, EU
AI Act —
österreichisch.

Optional

L6 · HANDELN

Was tun?

Vier Cast-Bögen: Hate-
Welle, Deepfake,
Bestechung,
Faktencheck.

Klasse

L7 · ANWENDEN

Newsroom Lab

Im Rahmen der Copilot
Challenge. Trainings-
Dossier mit
eingebauten
Stolpersteinen,
Methode SIFT,
Werkzeug Copilot oder
ein anderes KI-Tool.

Klasse

Hinweis Schultypen: primär für Sek II + Berufsschulen designed. Sek-I-Klassen (MS, PTS, BAFEP) sind willkommen mitzuspielen — werden im Challenge-Ranking aber nicht gewertet. Volksschule ist nicht im Scope (Inhalt ist nicht altersadäquat).

Ein Award. Ein klares Ziel.

Mit dem Kurs können Sie und Ihre Klasse an zwei Challenges teilnehmen. Im Zentrum dieser Seite: die Copilot Challenge. Sammeln Sie mit möglichst vielen Schüler:innen T!Coins (Punkte) — für jede erledigte Aufgabe, jedes Quiz und das Newsroom Lab. Die drei Schulen mit den meisten T!Coins gewinnen Platz 1, 2 und 3.



Impact Award

Σ T!Coins gesamt

über alle Klassen Ihrer Schule, kumuliert über den Challenge-Zeitraum

Top 3

Schulen auf dem Podest · ein Award

Ende Mai 2026

Deadline der Teilnahme

Σ statt \emptyset

absolute Summe statt Durchschnitt — Reichweite zählt

?

Warum genau diese Formel?

Es zählt die **absolute Summe aller T!Coins**, die Schüler:innen Ihrer Schule während der Challenge sammeln. Bewusst kein Durchschnitt, kein Score-pro-Schüler:in — das würde kleine Klassen mit Lehrkraft-1:1-Begleitung systematisch bevorzugen und wäre konträr zum Mission-Statement. Bewertet wird, wer es schafft, **möglichst viele Schüler:innen für KI-Medienbildung zu erreichen und zu aktivieren.**

Praktischer Tipp: Sprechen Sie Kolleg:innen in anderen Klassen an, ob sie mitziehen — drei

Klassen einer Schule sind beim Ranking deutlich stärker als eine.

Zwei Challenges, ein Kurs.

Der Kurs „KI-Medienbildung“ ist eigenständig nutzbar. Wer zusätzlich am Wettbewerb teilnehmen möchte, wählt aus zwei Schienen — beide sind freiwillig und können auch parallel bespielt werden.

SCHULEN-RANKING · COPILOT CHALLENGE AUSTRIA

Wer aktiviert die meisten Schüler:innen?

Schulen, die den Kurs durchspielen, können automatisch in das Schulen-Ranking aufgenommen werden — über die T!Coins, die ihre Schüler:innen sammeln.

- **Pflicht-Komponente im Kurs:** Newsroom Lab in Lektion 7 — integraler Bestandteil, prüft das Dossier mit Copilot oder einem anderen KI-Tool.
- **Kumulation:** alle T!Coins aus Lektions-Quizzes plus Wettbewerbs-Beiträgen werden auf Schul-Ebene summiert.
- **Auszählung:** automatisch durch das System am **31.05.2026 um 23:59**.
- **Leaderboard:** öffentlich auf der Landingpage der Copilot Challenge.

KREATIV-WETTBEWERB · DEEPPFAKE-RANGER

Eigenes Aufklärungs-Werk einreichen.

Schüler:innen reichen Plakat oder Kurzfilm zur Deepfake-Aufklärung ein. Bringt zusätzliche T!Coins UND wird qualitativ vom TL-Team bewertet.

- **Plakat:** A4 Hochformat (auf A2 vergrößerbar), als PDF, PNG oder JPG. **10 T!Coins** für Einreichung.
- **Kurzfilm:** max. 20 Sekunden, Hoch- oder Querformat. **20 T!Coins** für Einreichung.
- **Likes auf der TL-Plattform:** jedes Like = 1 T!Coin (Schüler:in, Klasse, Schule).
- **Qualitative Bewertung:** Kreativität · Wirkung auf Peergruppe · Design (Kurzfilm auch Bildsprache).

Termine & Anerkennung

31.05.2026 · 23:59

Auszahlung der Schul-T!Coins für das Ranking der Copilot Challenge

bis 08.06.2026

Bekanntgabe der besten Plakate und Kurzfilme (DeepFake-Ranger-Jury)

letzte 2 Juni-Wochen 2026

Co-Creation-Workshop für vorne gereichte Klassen (1 Tag · Location wird kommuniziert)

Sachpreise

je Kategorie für Gewinner:innen Plakat und Kurzfilm

Doppel-Einreichung möglich: Eine Einreichung kann gleichzeitig für Copilot Challenge (T!Coins) und DeepFake-Ranger-Wettbewerb (qualitative Bewertung) zählen — kein zusätzlicher Aufwand für die Klasse.

Warum startet der Kurs mit einer Simulation?

Der Kurs beginnt nicht mit Definitionen oder Erklärungen, sondern mit einer immersiven Spielwelt-Simulation. Dieser bewusst gewählte Einstieg folgt einem etablierten lernpsychologischen Prinzip: Erfahrung kommt vor Begriff.

Erleben vor Erklären.

Hook und Immersion. Das Spiel zieht Schüler:innen in eine fiktive Welt, in der sie typische Mechanismen der Desinformation aus der Innenperspektive erleben — ohne Vorab-Definition, ohne Erklärung. Der spielerische Zugang reduziert die emotionale Distanz, die rein analytische Einstiege oft erzeugen, und macht das Phänomen unmittelbar erfahrbar.

Selbst-Experiment und Reflexion. Im Anschluss an das Spiel folgt eine strukturierte Reflexionsphase: Was ist passiert? Was habe ich in welchem Moment gedacht? Wie ist es mir am Ende ergangen? Diese metakognitive Auseinandersetzung transformiert die Erfahrung in Verstehen — und legt die Grundlage für die analytischen Lektionen, die darauf aufbauen.

Wissenschaftliche Verankerung. Dieser Aufbau verbindet die Inokulationstheorie (McGuire 1964; Roozenbeek & van der Linden, Cambridge University 2022) mit dem Prinzip des erfahrungsbasierten Lernens (Kolb 1984) — vergleichbar mit einem Flug-Simulator in der Pilot:innen-Ausbildung: im geschützten Raum wird erlebt, was draußen ohne Sicherheitsnetz wirkt. Die Spielwelt ist fiktiv, die Lerneffekte sind belegt. Detaillierte Quellen und Studien auf den folgenden Slides.

Wissenschaftliche Verankerung · Teil 1

Für die fachliche Auseinandersetzung mit dem Kurs-Konzept — im Gespräch mit Direktion, Eltern oder Kolleg:innen, oder zur eigenen Vertiefung.

A · INOKULATIONSTHEORIE · KERN-KONZEPT

Manipulation-Resilienz durch kontrollierte Mini-Exposition.

William J. McGuire entwickelte 1964 als Sozialpsychologe in Yale die Theorie, dass Menschen gegen Manipulationsversuche „geimpft“ werden können — durch eine kontrollierte Vorab-Begegnung mit abgeschwächten Manipulations-Argumenten plus Erklärung wie sie funktionieren. Das mentale Immunsystem baut sich auf, wie bei einer Impfung.

2020-2024 hat die Forschungsgruppe um **Sander van der Linden und Jon Roozenbeek (Cambridge University)** die Theorie auf digitale Desinformation übertragen und mit Spielen getestet. Das Spiel *Bad News* wurde an über 200.000 Schüler:innen in 12 Ländern getestet — Effekt: signifikant geringeres Reinfallen auf Manipulations-Tricks bis zu drei Monate nach dem Spiel, auch bei Tricks, die nicht im Spiel selbst vorkamen (Generalisierungs-Effekt).

*Roozenbeek, J., & van der Linden, S. (2022). „Inoculation theory and misinformation“. NATO Strategic Communications Centre of Excellence. · McGuire, W. J. (1964). „Inducing resistance to persuasion“. *Advances in Experimental Social Psychology*, 1, 191–229.*

Erleben → Verstehen → Handeln → Anwenden.

Die Lektions-Architektur folgt der überarbeiteten Bloom-Taxonomie (Anderson & Krathwohl, 2001) in vier aufsteigenden kognitiven Stufen: **Remember/Experience** (L1) → **Understand** (L2-L5) → **Apply/Analyze** (L6) → **Evaluate/Create** (L7). Jede Stufe baut auf der vorherigen auf — Verstehen ohne vorheriges Erleben bleibt abstrakt; Handeln ohne Verstehen ist Reflex; Anwenden ohne Handlungserfahrung ist Test.

Pädagogisch ist das ein klassischer „Spiral-Curriculum“-Aufbau (Bruner 1960) — Themen werden mehrfach in zunehmender Tiefe besucht. Cast-Storytelling sorgt für die emotionale Konsistenz über die Schleifen.

*Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). „A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing“ .
Bruner, J. S. (1960). „The Process of Education“. Harvard University Press.*

Erst analytisch, dann operativ — bewusst getrennt.

Die Lektions-Architektur trennt Verstehen (L3-L5: Psychologie, Technik, Recht) strikt von Handeln (L6: Mentale Reflexe, Verifikations-Tools, Anlaufstellen). Damit wird vermieden, dass Schüler:innen unter Zeitdruck eine Vertiefung mit Handlungs-Anweisungen vermischen — ein häufiges Problem in Medienkompetenz-Lehre, wo Konzept und Werkzeug vermengt werden und beide an Schärfe verlieren.

Vorteil für Lehrkräfte: Vertiefungs-Lektionen sind als optionale Selbstlernen-Module nutzbar (Hausübung, optional). Unterrichtszeit bleibt für die operativen Lektionen 6+7 reserviert, wo gemeinschaftliche Diskussion essenziell ist.

Wissenschaftliche Verankerung · Teil 2

D · REIHEN-DNA · NARRATIVE KONSISTENZ

Hook · Brücke · Lektions-Promise.

Jede Lektion folgt dem Muster: **Hook** (Statement mit Akzent-Wort) → **Brücke** („Im Spiel von Lektion 1 hast du ...“) → **Lektions-Promise** (was du am Ende erkennen / gewinnen kannst). Diese DNA reduziert mentale Übersetzungs-Kosten zwischen Lektionen und schafft narrative Kontinuität.

Cast-Charaktere (Jasmin, Mia, Luka, Noah) sind kein Spielerei-Element, sondern **narrative Anker**: Schüler:innen speichern komplexe Mechanismen leichter, wenn sie an Personen geknüpft sind, mit denen sie eine emotionale Beziehung aufbauen (story-based learning · Willingham 2009).

Willingham, D. T. (2009). „Why Don't Students Like School?“ · Cast-Bibles dokumentiert in `docs/bibles/`.

E · SIFT-METHODE · FAKTENCHECK-STANDARD

Stop · Investigate · Find better coverage · Trace.

Die Faktencheck-Vorlage in L7 folgt der **SIFT-Methode** von Mike Caulfield (Washington State University Vancouver, 2017) — der inzwischen Standard-Ansatz in Hochschul-Bibliotheks-Lehre für Quellenprüfung. SIFT wurde als alternative zum komplexeren CRAAP-Test (Currency, Relevance, Authority, Accuracy, Purpose) entwickelt — schneller anwendbar, ohne Qualitäts-Verlust.

Die Methode lässt sich 1:1 in die **vorwissenschaftliche Arbeit (VWA)** übernehmen — drei Bonus-Prompts (Quellen-Critical-Reading, Argumentations-Test, Plagiat-Selbsttest) sind in der L7-Prompt-Sammlung mitgeliefert. Berufsschüler:innen ohne VWA-Pflicht nutzen die gleiche Methode in Lehrwerkstatt, Praktikum und Recherche-Aufträgen.

Caulfield, M. (2017). „Web Literacy for Student Fact-Checkers“. Open Textbook · ifla.org SIFT-Empfehlungen.

Art. 4 KI-Kompetenz-Pflicht.

Verordnung (EU) 2024/1689 vom 13. Juni 2024, in Kraft seit 1. August 2024, anwendbar seit 2. Februar 2025. Artikel 4 verpflichtet Anbieter und Anwender von KI-Systemen, ein angemessenes Maß an KI-Kompetenz bei den Personen sicherzustellen, die KI-Systeme bedienen oder von ihnen betroffen sind.

Schulen, die Microsoft 365 Copilot bereitstellen, sind unmittelbar betroffen. Der KI-Medienbildungs-Kurs liefert Nachweis-fähige KI-Kompetenz über alle vier Säulen der AI Literacy laut **DigComp 2.3** (Joint Research Centre der EU): technisches Verständnis · Kritikfähigkeit · Kreativität · Ethik & Datenschutz.

Verordnung (EU) 2024/1689 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für Künstliche Intelligenz. · DigComp 2.3 Framework, JRC 2022.

Sie sind **vorbereitet**.

Vielen Dank, dass Sie sich die Zeit genommen haben, dieses Lehrkraft-Onboarding-Dokument zu lesen. Sie verfügen nun über alle relevanten Informationen zum Kursinhalt, zum Ablauf, zu den didaktischen und wissenschaftlichen Grundlagen sowie zu den Challenges und Wettbewerben. Am Ende des Kurses erhalten Ihre Schüler:innen zudem ein Abschluss-Zertifikat, das deren Medienkompetenz nach den Vorgaben des DigComp 2.3 und des EU AI Act bestätigt.

Wir freuen uns sehr

... dass Sie sich mit diesem wichtigen Thema auseinandersetzen — Medienkompetenz und Schutz vor Desinformation gehören zu den prägendsten Aufgaben moderner Schule. Wir freuen uns auf die Projekte Ihrer Schüler:innen, **unabhängig davon ob sie am Wettbewerb teilnehmen oder nicht**.

Wir wissen: nicht alles wird perfekt sein. Falls Ihnen etwas auffällt — inhaltlich, organisatorisch oder technisch — melden Sie sich bitte bei uns.

Wir – das Team von DaVinciLab und TalentsLounge – arbeiten daran, best-in-class Lernkonzepte zu entwickeln und Fachthemen so aufzubereiten, dass Ihre Schüler:innen mit großer Freude lernen und neben Wissen auch echte **Kompetenzen und Haltungen** aufbauen. Zugleich möchten wir Sie als Lehrkraft im Alltag entlasten: Sie können die Lernmaterialien im Sinne eines Lerncoaches mit nur geringem zusätzlichem Aufwand starten — die Lektüre dieses Onboarding-Dokuments ist dafür bereits ein wesentlicher Beitrag.

1 • Technik-Check • Copilot Chat freischalten

Microsoft Copilot Chat ist Bestandteil Ihrer Microsoft-Schullizenz und in den meisten Fällen durch den IT-Custos aktiv freizuschalten — kostenlos und EDU-Datenschutzkonform.

 [Digitaler Info-Raum • Technische Aktivierung](#)

 [Digitaler Info-Raum • Lehre & Pädagogik](#)

2 • Optionale Live-Begleitung

Für Erstdurchgänge: [Live Copilot Hour](#) buchen — DaVinciLab-Tutor:innen führen via Teams durch.

FRAGEN ZUR TALENTSLOUNGE & CHALLENGE

talentslounge@davincilab.at

DAVINCILAB GMBH + VEREIN MADEBYKIDS · TALENTSLOUNGE · 2026

Faktencheck-Vorlage · für eigene Themen

In Lektion 7 verwenden die Schüler:innen eine strukturierte Faktencheck-Vorlage, um das Deepfake-Dossier systematisch zu prüfen. Dieselbe Vorlage lässt sich darüber hinaus für jedes selbstgewählte Recherche-Thema einsetzen — als Werkzeug für die vorwissenschaftliche Arbeit (VWA), für Praktikums-Recherchen, für eigene journalistische Mini-Projekte oder für jede Quelle, die die Klasse genauer ansehen möchte.

A · WAS DIE VORLAGE LEISTET

Eine systematische Quellenprüfung in fünf Schritten.

Die Vorlage führt Schritt für Schritt durch eine strukturierte Faktencheck-Analyse:

Behauptung festhalten · **Quelle** identifizieren · **Cui bono** (wem nützt die Aussage) hinterfragen · **SIFT-Verifikation** durchführen (Stop · Investigate · Find better coverage · Trace) · **Urteil mit Begründung** formulieren. Pro geprüfter Quelle ein neuer Durchgang. Wertvolle Vorbereitung für VWA, Praktikum oder eigene Recherche-Projekte.

B · EINSATZ IM UNTERRICHT

Drei Anwendungs-Szenarien.

1 · Im Kurs (Pflicht): Während Lektion 7 prüfen die Schüler:innen die fünf Behauptungen aus dem Dossier-Spiel. Die Vorlage strukturiert die Selbsteinschätzung vor dem KI-Vergleich.

2 · Optional · Vertiefung mit eigenem Thema: Schüler:innen wählen eine eigene Behauptung aus Social Media, Schülerzeitung oder Tagesnachrichten und führen den vollen Faktencheck-Durchgang durch — entweder im Unterricht oder als Hausübung.

3 · VWA / Praktikum / Recherche-Projekte: Die Vorlage funktioniert 1:1 als Quellenprüfungs-Werkzeug für jede wissenschaftliche oder journalistische Arbeit — ein dauerhaft nutzbares Methoden-Werkzeug, das über den Kurs hinaus trägt.

C · MATERIAL ZUM DOWNLOAD

Vorlage und Anleitung als PDF.

Die Faktencheck-Vorlage ist als ausfüllbare Browser-Vorlage in Lektion 7 integriert (direkt im Browser ausfüllbar, druck- / PDF-tauglich). Zusätzlich steht eine **Anleitung als PDF**

bereit — als Hand-out für Schüler:innen, als Vorbereitung für die Lehrkraft oder zur Weitergabe an Kolleg:innen.

[Anleitung Faktencheck-Übung · PDF](#)

[🔗 Browser-Vorlage öffnen](#)

\n