

Deepfakes auf der Spur

Eigene TV-Serienideen
entwickeln



#RespektBW

LMZ  LANDESMEDIENZENTRUM
BADEN-WÜRTTEMBERG

Inhaltsverzeichnis

1. Kurzbeschreibung	3
2. Bildungsplanbezug	4
3. Deepfakes – ein kurzer Überblick	5
4. Voraussetzungen: Wer über Deepfakes spricht, muss auch über Fake News sprechen	6
5. So gelingt der Serien-Pitch	7
6. Diese Technik wird benötigt	7
7. Workshopverlauf	8
8. Rollenverteilung während der Gruppenarbeit	14
9. Anschließende Weiterverarbeitung der Serien-Pitches	14
10. Weiterführende Materialien	15
11. Hinweis	16
12. BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass – Die Kampagne	16
13. Impressum	17
14. Quellenverzeichnis	17

Thema: Deepfakes

Medienprodukt: TV-Serien-Pitches

Klassenstufe: vorrangig 9/10, mit Niveau-Anpassung auch 8 und 11/12

Fächer: v.a. Informatik, Ethik und Bildende Kunst, aber auch anderer Fachunterricht wie Fremdsprachen

Umfang: ca. 6 Schulstunden, auch im Rahmen eines Projektes oder Workshops denkbar

Technik: 1–2 Tablets pro Kleingruppe (alternativ: PCs), Präsentationsprogramm, Beamer oder Smartboard

1. Kurzbeschreibung

Im Jahr 2018 veröffentlichte das US-amerikanische Medienunternehmen BuzzFeed auf YouTube ein [Video](#)¹, in dem der ehemalige Präsident Barack Obama den damaligen Präsidenten Donald Trump als „complete dipshit“ (eng. für „Volltrottel“) bezeichnete. Die mediale Berichterstattung war daraufhin groß, jedoch nicht aufgrund der Tatsache, dass Obama Trump beleidigt hatte, sondern aufgrund der Tatsache, dass es sich bei diesem Video um einen Fake handelte, einen sogenannten Deepfake. Damals absolutes Neuland und kaum vorstellbar – heute absolut gängig und extrem gefährlich, denn mithilfe von Deepfakes lassen sich vergleichsweise leicht Fake News überzeugend erstellen und schnell verbreiten.

Es ist deshalb essenziell, dass sich auch Kinder und Jugendliche intensiv mit Deepfakes beschäftigen: Wie entstehen sie? Warum werden sie verbreitet? Und nicht zuletzt: Wie erkennt man sie?

Eine wirksame Methode bietet in diesem Kontext ein aktiver medienpädagogischer Ansatz, wie die Entwicklung einer eigenen TV-Serie, die sich mit dem Thema Deepfakes aus-

einandersetzt. Hierfür entwerfen die Lernenden einen Pitch für eine fiktive Serie, in der sie ihr Verständnis von Deepfakes kreativ umsetzen. Ein Pitch ist die kurze, prägnante Vorstellung einer Idee, etwa für eine TV-Serie, mit dem Ziel, andere davon zu überzeugen, dass diese Idee spannend und lohnenswert in der Produktion ist. Dabei werden die Grundidee der Serie erläutert, die Hauptfiguren vorgestellt und ein Einblick in die Geschichte gegeben. Wichtig ist, dass der Pitch klar, fesselnd und auf den Punkt formuliert ist, um Begeisterung zu wecken.

Auf diese Weise entwickeln die Lernenden die erforderlichen Kompetenzen, um sich verantwortungsbewusst und kritisch mit Deepfakes auseinanderzusetzen. Zu diesen Kompetenzen zählen unter anderem Medienkompetenz, kritisches Denken sowie digitale Selbstverteidigung.



2. Bildungsplanbezug

Das Thema Deepfakes ist als Teil der Mediengesellschaft zu verstehen.

Fach	Klasse	Bildungsplanbezug (BW 2016)
Bildende Kunst	9–12	3.3.4.1 ² bzw. 3.4.4.1 Medien ³
Ethik	9/10	3.2.3.1 Werte und Normen in der medial vermittelten Welt ⁴
Ethik	11/12	3.3.4 ⁵ bzw. 3.4.4 Verantwortung und Angewandte Ethik ⁶
Informatik	8–12	2.4 Analysieren und Bewerten ⁷

Fächerunabhängig eignet sich das vorliegende Material auch für die Umsetzung der Leitperspektive Medienbildung, deren Ziel es ist, „Kinder und Jugendliche so zu stärken, dass sie den neuen Anforderungen sowie den Herausforderungen dieser Mediengesellschaft selbstbewusst und mit dafür erforderlichen Fähigkeiten begegnen können“.⁸ Vor diesem Hintergrund lässt sich das Material beispielsweise auch im Fremdsprachenunterricht einsetzen.

Je nach Klassenstufe, in der das Material eingesetzt wird, sind gegebenenfalls Niveau-Anpassungen nötig. Vorschläge hierzu finden sich teilweise im Ablauf. Darüber hinaus ist der Anspruch des Materials gut über individuelle Anforderungen an die konkrete Ausgestaltung des Medienprodukts zu regulieren. So können in der Oberstufe beispielsweise eine größere Tiefe und Komplexität der inhaltlichen Auseinandersetzung mit dem Thema sowie eine elaboriertere Gestaltung der Präsentation erwartet werden als in der Mittelstufe.



3. Deepfakes – ein kurzer Überblick

Was sind Deepfakes?

Zunächst ist festzuhalten, dass sich der Begriff Deepfake nicht ausschließlich auf manipulierte Videos bezieht. Er beschreibt vielmehr mittels der Deep-Learning-Technologie manipulierte bzw. gefälschte Medien. Infolgedessen umfasst der Begriff nicht nur Video-Deepfakes, sondern auch Bild-Deepfakes, Audio-Deepfakes und Text-Deepfakes (wobei über den letzten Punkt durchaus diskutiert werden kann). Der Begriff Deepfake bezeichnet also manipulierte oder durch ein generatives KI-System gänzlich neu erstellte Medien.

Einige Beispiele:

- ein Video, in dem eine politisch aktive Person eine problematische Aussage tätigt, die sie so eigentlich gar nicht getätigt hat → Video-Deepfake und Audio-Deepfake
- ein Foto, das zwei berühmte schauspielende Personen bei einem Date zeigt, das so nie stattgefunden hat → Bild-Deepfake
- ein Telefonanruf, bei dem die anrufende Person sich als ein alter Freund ausgibt und mit dessen Stimme spricht → Audio-Deepfake

Da es sich bei Deepfakes um manipulierte Medien handelt, sind sie in bestimmten Situationen mit Fake News gleichzusetzen.

Wie funktionieren Deepfakes?



4. Voraussetzungen: Wer über Deepfakes spricht, muss auch über Fake News sprechen

Vor dem Einsatz dieses Kompaktmoduls sollte die Lerngruppe in der Lage sein, die folgenden Fragen zu Fake News zu beantworten:

- Was sind Fake News?
- Wie erkenne ich Fake News?
- Warum werden Fake News verbreitet?
- Was sind die Gefahren von Fake News?

Das Wissen der Lernenden zum Thema Fake News stellt eine wesentliche Grundlage für die Thematisierung von Deepfakes dar. Es fördert zudem tiefgreifendere und intensivere Diskussionen. Zur Erarbeitung obenstehender Fragen eignet sich beispielsweise das Unterrichtsmaterial „[Desinformation in den sozialen Medien](#)“⁹ von BITTE WAS?!




7. Workshopverlauf



Das im Verlauf erwähnte Material AB 1 und M 1 finden Sie auf der [Webseite von BITTE WAS?!](#) zum Download.

Phase/Zeit	Inhalt	Sozialform	Material	Didaktisch-methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
Begrüßung und Gruppenbildung ca. 5 min	Begrüßung durch die Lehrkraft sowie kurze Vorstellung des geplanten Projekts Einteilung der Lerngruppe in Kleingruppen mit je maximal vier Lernenden	Plenum	✔ bekannte bzw. aktuelle Deepfake-Bilder (vorab recherchieren, ausdrucken und in Puzzleteile schneiden)	Zur Gruppeneinteilung können bekannte Deepfake-Bilder genutzt werden. Diese werden auf DIN A4 ausgedruckt, in vier Teile zerschnitten und zufällig verteilt. Lernende finden ihre Gruppen, indem sie die Puzzleteile eines Bildes zusammensetzen. So entsteht eine spielerische Einführung in das Thema.	Als Einstieg bietet sich das eingangs erwähnte Video von Barack Obama¹¹ an. Alternativ kann ein beliebiges Video von diesem Keanu-Reeves-Deepfake-Tik-Tok-Account¹² präsentiert werden.
Einstieg ca. 10 Minuten	Brainstorming zur Frage „Was sind Deepfakes?“	Gruppenarbeit	✔ ggf. Tablets	Für das Brainstorming können analoge oder digitale Tools wie TaskCards¹³ oder Miro¹⁴ verwendet werden.	

Phase/Zeit	Inhalt	Methode/ Sozialform	Material	Didaktisch- methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
Sicherung ca. 10 Minuten	Auswertung der Ergebnisse als Tafelanschrieb, um einen ähnlichen Wissensstand bei den Lernenden zu generieren	Plenum			Um dem Brainstorming weitere Aspekte hinzuzufügen, kann beispielsweise das folgende Erklärvideo bei YouTube genutzt werden: Fake-Videos von Politikern: Die Macht von Deepfakes¹⁵ von 3sat NANO Auch das unter 3. <i>Deepfakes</i> – ein kurzer Überblick aufgeführte Erklärvideo¹⁶ des LMZ BW kann hier zum Einsatz kommen.
Erarbeitung I ca. 20 Minuten	Die Lehrkraft zeigt mehrere Deepfake-Videos. Die Lernenden erhalten die Aufgabe, sich in den Gruppen nach jedem Video Notizen zu machen, woran man erkennen kann, dass es sich bei dem jeweiligen Video um einen Deepfake handelt.	Gruppenarbeit		Deepfake-Videos sind unter anderem auf den folgenden YouTube-Kanälen zu finden: Deepfacelabfan¹⁷ und LipSynthesis¹⁸	Die Notizen können auch in einer Wortwolken-App wie WordCharts¹⁹ gemacht werden.
Sicherung I ca. 15 Minuten	Jede Gruppe stellt ihre Notizen vor. Eine/-r der Lernenden übernimmt die Rolle der Lehrkraft und sammelt die Notizen der Gruppen an der Tafel.	Plenum	☑ ggf. Tablets	Alternativ können die Ergebnisse auch via TaskCards oder Miro (s.o.) gesammelt werden.	

Phase/Zeit	Inhalt	Methode/ Sozialform	Material	Didaktisch- methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
Erarbeitung II ca. 10 Minuten	Die Lehrkraft zeigt den Lernenden ein Video, das detailliert erklärt, wie man Deepfakes erkennen kann. Während der Rezeption machen sich die Lernenden erneut Notizen.	Plenum	 YouTube-Video des LMZ BW über Deepfakes²⁰		Das Video kann je nach Lerngruppe auch zweimal abgespielt werden. Das erste Mal, um inhaltlich alles aufzunehmen, das zweite Mal, um Notizen zu machen.
Sicherung II ca. 10 Minuten	Der Tafelaufschrieb wird basierend auf dem neuen Wissen erweitert. Abermals bestimmt die Lehrkraft eine/-n Lernende/-n, welche/-r in die Rolle der Lehrkraft schlüpft.	Plenum			Wird das Modul im Rahmen Angewandter Ethik in der Oberstufe eingesetzt, so bietet es sich an, im Anschluss an diesen Schritt zunächst zentrale Begriffe und Beurteilungsmaßstäbe der Angewandten Ethik einzuführen oder zu wiederholen. Bei der Konzeption der Serie und im Rahmen der gemeinsamen Reflexion der Ergebnisse können zudem moralphilosophische Begründungsansätze oder ethische Positionen bei der Urteils- und Entscheidungsfindung berücksichtigt und thematisiert werden.

Phase/Zeit	Inhalt	Methode/ Sozialform	Material	Didaktisch- methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
Erarbeitung III ca. 15 Minuten	Die Lernenden besprechen in den Gruppen die Gefahren, die von Deepfakes ausgehen können.	Gruppenarbeit	✔ ggf. Tablets	Die Ergebnisse können auch via TaskCards oder Miro (s.o.) gesammelt werden.	Die Lernenden können auch im Internet nach Gefahren recherchieren. Auf iBarry findet sich beispielsweise die Sammlung einiger Gefahren²¹ , die von der Nutzung von Deepfakes ausgehen. Eine ausführlichere Zusammenfassung bietet HateAid²² , welche die Lehrkraft auch zur Erstellung eines Erwartungshorizonts nutzen kann.
Sicherung III ca. 15 Minuten	Jede Gruppe stellt ihre Notizen vor. Die Lehrkraft sammelt die Ergebnisse an der Tafel und ergänzt ggf. um weitere Aspekte.	Plenum			
Projekt: Einführung ca. 10 Minuten	Die Lehrkraft stellt das medienpädagogische Projekt vor: „Kreiert eure eigene TV-Serie!“ und erläutert mithilfe von AB 1 den Arbeitsauftrag.	Plenum	✔ AB 1: Eure Serie zum Thema Deepfakes²³		

Phase/Zeit	Inhalt	Methode/ Sozialform	Material	Didaktisch- methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
Projekt: Vorbereitung und Erstellung ca. 70 Minuten	<p>Die Lernenden kreieren ihren Serien-Pitch. Zuerst soll ein schriftliches Gerüst erstellt werden, das die Lehrkraft freigeben kann. Anschließend können die Lernenden mit einer App (z.B. PowerPoint oder Canva) ihr schriftliches Gerüst in eine visuelle Präsentation übertragen.</p>	<p>Gruppenarbeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✔ M 1: Keine Idee? Hier findet ihr Inspiration!²⁴ ✔ Tablets oder PCs, um eine Präsentation zu erstellen 	<p>Passende, sichere und kostenlose Datenbanken für Fotos sind unter anderem Unsplash²⁵ und Pexels²⁶.</p>	<p>Die Lernenden können den Text auch per Spracheingabe diktieren, wenn eine ausreichende Schreibkompetenz nicht gegeben ist.</p> <p>Sollten die Lernenden keine Grundidee für ihre Serie haben, kann M 1 geeignete Impulse geben, die weiterentwickelt werden können.</p> <p>Je nach Zielsetzung kann diese Phase auch ausgedehnt werden, um den Lernenden mehr Zeit für die kreative Arbeit und die Ausgestaltung ihrer Idee zu geben.</p>
Projekt: Präsentation ca. 40 Minuten	<p>Präsentation der Pitches vor der Klasse</p>	<p>Präsentation im Plenum</p>		<p>An vielen Schulen sind Elternabende zu medienpädagogischen Themen fest im Curriculum verankert. In diesem Rahmen könnten die Lernenden ihre Serien zusätzlich den Eltern präsentieren. Auch bei einem Schulfest, einer Projektwoche oder ähnlichen Veranstaltungen ist eine Präsentation über den Klassenverband hinaus vorstellbar.</p>	<p>Wenn es den Lernenden schwerfällt, ihre Werke zu präsentieren, kann auch eine kleine Ausstellung gestaltet werden. Die Lernenden können dann mit einem Laufzettel die Ausstellung durchlaufen und zu jedem Serien-Pitch Fragen und Anmerkungen aufschreiben.</p>

Phase/Zeit	Inhalt	Methode/ Sozialform	Material	Didaktisch- methodischer Hinweis	Differenzierungsmöglichkeiten
Abschluss ca. 10 Minuten	Reflexion und Verabschiedung	Einzelarbeit und Plenum		Die Reflexion kann beispielsweise anhand der 5-Finger-Methode stattfinden. Hinweise zur Methode finden Sie auf der Webseite des LMZ²⁷ .	



8. Rollenverteilung während der Gruppenarbeit

Innerhalb der Gruppe können die Lernenden unterschiedliche Rollen einnehmen. Bei einer Gruppe von vier Lernenden könnte die Rollenverteilung in der Gruppe beispielsweise folgendermaßen aussehen:

- Alle vier Lernenden erstellen gemeinsam das Konzept für den Serien-Pitch.
- Zwei Lernende erstellen anschließend eine Präsentation.
- Zwei Lernende suchen währenddessen nach passenden Bildern auf den genannten Websites und geben diese an das andere Team weiter.

So wird sichergestellt, dass alle Gruppenmitglieder zu jedem Zeitpunkt eine Aufgabe haben. Es kann ein Wechsel der Aufgaben nach einer gewissen Zeit stattfinden. Außerdem kann den Lernenden in der Gruppe eine generelle Rolle zugewiesen werden: Gruppenleiter/-in, Zeitwächter/-in, Streitschlichter/-in, Schreiber/-in usw.

9. Anschließende Weiterverarbeitung der Serien-Pitches

Es bietet sich an, die Ideen der Lernenden im Anschluss an die Unterrichtseinheit erneut aufzugreifen und für ein Klassenprojekt oder im Rahmen einer AG zu verwenden.

So kann die erste Folge der entwickelten Serie (die sogenannte Pilotfolge) von der jeweiligen Gruppe beispielsweise in Form eines Hörspiels produziert werden. Einen Einstieg in die Audio-Produktion finden Lehrkräfte über den kostenlosen Selbstlernkurs [Audioproduktion – Podcasts, Hörspiele und Co. erstellen](#)²⁸ vom Landesmedienzentrum Baden-Württemberg.

Oder man dreht die erste Folge mit Kameras als tatsächliche Videos. Das muss keine klassische 45-Minuten-Folge sein. Auch in zehn bis 15 Minuten kann man eine spannende Geschichte erzählen. Auch zu dieser Form kreativer Medienarbeit bietet das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg einen kostenlosen Selbstlernkurs an: [Videoproduktion – Filme erstellen mit dem Tablet](#)²⁹. Das benötigte Equipment kann vom zuständigen Kreismedienzentrum bereitgestellt werden.

Auch eine Kooperation mit der Theater-AG ist denkbar, die aus einem Serien-Pitch heraus ein Theaterstück entwickelt, einstudiert und aufführt. Die Aufführung könnte dann beispielsweise auch mit einem aufklärenden Vortrag für die Eltern verbunden werden.



10. Weiterführende Materialien

- Umfangreiche Informationen zum Thema Deepfakes sowie weitere Unterrichtsmaterialien und Tipps für Eltern und Lehrkräfte finden Sie beim [Landesmedienzentrum Baden-Württemberg](#)³⁰.
- Beim [Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik](#)³¹ gibt es detaillierte Informationen zu verschiedenen Arten von Deepfakes sowie zu möglichen Bedrohungsszenarien und Gegenmaßnahmen.
- Auf der Seite von [Klicksafe](#)³² können Sie für Jugendliche zwischen zehn und 14 Jahren ein Plakat mit Tipps, wie man Deepfakes erkennen und sich vor Manipulation durch gefälschte Fotos und Videos schützen kann, bestellen oder herunterladen. Zudem führt ein QR-Code vom Plakat direkt zum [Quiz Deepfakes und Co](#)³³.
- Auf der Seite [Deepfake Total](#)³⁴ können Sie verdächtige YouTube- und X-Links sowie eigene Dateien analysieren lassen, um Deepfakes zu erkennen.



13. Impressum

Herausgeber

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg
Vertreten durch Direktor Michael Zieher
Rotenbergstraße 111
70190 Stuttgart
Telefon: +49 (0)711 4909-6399
E-Mail: lmz@lmz-bw.de

Dieses Materialpaket ist Teil der Kampagne #RespektBW.

Bereichsleitung

Christian Heneka
bitte-was@lmz-bw.de

Autor

Lukas Flad

Redaktion

Angela Klein

Gestaltung

Superherodesign

Stuttgart, April 2025

Urheberrecht

Die Inhalte (Layout, Grafiken, Bilder etc.) sind urheberrechtlich geschützt. Sofern nicht anders vermerkt, stehen die Inhalte unter einer CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz. Sämtliche Rechte an dieser Publikation liegen beim Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ). Nichtkommerzielle Vervielfältigung und Verbreitung sind erlaubt unter Angabe des Herausgebers LMZ Baden-Württemberg und der Webseite www.lmz-bw.de. Urheberrechte Dritter sind zu beachten. Sie sind als solche kenntlich gemacht.

Bilder und Grafiken

FREEPIK:

- vectorjuice: Mineralogy abstract concept vector illustration Rocks and minerals applied geology mineralogy degree petrology research fossils microscopic study soil composition abstract metaphor
- solarus: Recognition icon identity system recognize Security digital scanner for verification and identification Biometric human analysis vector symbol
- vectorjuice: Recognition icon identity system recognize Security digital scanner for verification and identification Biometric human analysis vector symbol
- venomousvector: Video production vector illustration in thin line style
- vectorjuice: Early learning app abstract concept vector illustration Preschool application early education platform child learning routine studying software kid development mobile app abstract metaphor
- vectorjuice: Pharmaceutical marketing abstract concept vector illustration Pharmaceutical digital agency medicine marketing strategy drugs advertising medical equipment market promotion abstract metaphor
- vectorjuice: Digital learning abstract concept vector illustration Digital distance education elearning flipped smart classroom training courses online teaching video call home office abstract metaphor
- vectorjuice: Social media news and tips abstract concept vector illustration Social media marketing algorithm news promote profile engagement tips latest updates content advice abstract metaphor

Internetseiten dritter Anbieter/Links

Soweit Inhalte dieses Materials auf externe Internetseiten verweisen, hat das LMZ auf den Inhalt dieser Seiten keinen Einfluss. Diese Internetseiten unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Das LMZ hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu diesem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Eine ständige inhaltliche Überprüfung der externen Links ist ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht möglich. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden derartige externe Links unverzüglich gelöscht.

14. Quellenverzeichnis



BITTE WAS?! Kontern gegen Fake und Hass ist Bestandteil von #RespektBW, einer Kampagne der Landesregierung zum gesellschaftlichen Zusammenhalt und für eine respektvolle Diskussionskultur in den sozialen Medien.
Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg führt die Kampagne im Auftrag des Ministeriums für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg durch.