

Medienkompetenz Klasse 7: Durchblick im Feed

7 Lektionen · ca. 90 Minuten Unterricht · 13 Mitmach-Aufgaben · Stand: 01.11.2026

Wer entscheidet, was du siehst? Nachrichten, Falschmeldungen, Algorithmen, Werbung und warum Spiele so fesseln.

So läuft der Kurs

Sie führen den Kurs an der Tafel und entscheiden selbst, wann Sie welche Lektion durchführen. Der Kurs läuft nicht ab. Die Klasse meldet sich nicht an: keine Namen, kein Konto, kein Eintragen zu Beginn der Stunde. Mitmach-Aufgaben schalten Sie einzeln frei: An der Tafel erscheint dazu ein QR-Code, die Klasse antwortet am Handy, und mit „Auflösen“ erscheint die richtige Antwort gleichzeitig an der Tafel und auf allen Handys. Den Lösungsschlüssel zu allen Quizfragen sehen Sie in Ihrem Cockpit; dieses offene PDF enthält ihn bewusst nicht, damit er nicht vorab bei der Klasse landet. Am Ende schließen Sie den Kurs ab. Niemand aus der Klasse registriert sich, es gibt weder Namen noch Konto noch E-Mail-Adresse und deshalb auch keine Einzelzertifikate. Dieser Kurs hat kein Phishing-Training, das gibt es nur im Kurs „Digitale Selbstverteidigung“.

Was Sie brauchen: Beamer oder Display mit Internetzugang, die Klasse mit Smartphones. Wer kein Handy dabei hat, macht mit der Sitznachbarin mit.

Bezug zum Bildungsplan Baden-Württemberg

Klasse 7 (etwa 12 bis 13 Jahre) · Umfang: zwei Doppelstunden, Lektionen einzeln einsetzbar · Stand 03.10.2026

Der Lesehilfe-Schwerpunkt für Klasse 7, „Manipulation durch Medien“ und „Gaming“: Wer entscheidet, was ich sehe? Nachrichten, Falschmeldungen, Algorithmen, Werbung, Spielmechaniken. Handlungsfelder der Leitperspektive „Leben und Lernen in einer digitalisierten Welt“: Medien und Mediengesellschaft analysieren, Informationen sammeln, verstehen, bewerten, Verantwortungsvoll handeln und schützen.

Bereich	Kompetenz (Lesehilfe Informatik und Medienbildung 2026/27 bzw. Bildungsplan 2016)
Medienkompetenz Klasse 7: Durchblick im Feed · Seite 1 von 23 Kursbeschreibung: secureit.icu/kurse/schulkurs-medienkompetenz-7	



Digitalität und Partizipation (Klasse 7: Manipulation durch Medien, Gaming)	Akteure im digitalen Raum und ihre Interessen; Einflussnahme durch Algorithmen, Bewertungen, Werbung; Desinformation und Fake News; psychologische und soziale Aspekte von Gaming, Monetarisierung Lektionen: Fake News, Algorithmen, Werbung und Influencer, Gaming
Information und Daten	Akteure und Motive für Veröffentlichungen; Informationen kriterienbasiert prüfen Lektionen: Wie eine Nachricht entsteht, Fake News
Leitperspektive Medienbildung	Medienanalyse, Mediengesellschaft, Information und Wissen

Die Zuordnung ist eine fachliche Einschätzung des Anbieters, keine amtliche Freigabe. Für die Klassen 8 bis 10 gilt bis zum Inkrafttreten des Bildungsplans Informatik und Medienbildung (2027/28) der Bildungsplan 2016.

Überblick über die Lektionen

Lektion		Mitmach-Aufgaben
1.	Einstieg: Wie viel Medien sind eigentlich in deinem Tag? Klasse 7 · Digitalität und Partizipation Womit wir täglich Zeit verbringen und wer entscheidet, was wir dabei sehen.	Wortwolke, Quiz
2.	Wie eine Nachricht entsteht und woran du Qualität erkennst Klasse 7 · Information und Daten Redaktion, Quellen, Meinung und Nachricht: der Unterschied zwischen Journalismus und einem Posting.	Quiz
3.	Fake News und Desinformation: das Faktencheck-Spiel Klasse 7 · Digitalität und Partizipation Wie erfundene Meldungen gemacht sind, warum sie sich so schnell verbreiten und wie du sie prüfst.	Spiel: faktencheck, Quiz
4.	Warum siehst du genau das? Algorithmen und Filterblasen Klasse 7 · Digitalität und Partizipation Wie Empfehlungssysteme entscheiden, was in deinem Feed landet und was das mit dir macht.	Wortwolke, Quiz
5.	Werbung, Influencer und das Geld dahinter Klasse 7 · Digitalität und Partizipation Wer womit verdient, wie Werbung gekennzeichnet sein muss und wie In-App-Käufe funktionieren.	Quiz
6.	Gaming: Warum du nicht aufhören kannst Klasse 7 · Digitalität und Partizipation Was Spiele so fesselnd macht (Motivation, Immersion, Story), was sie sozial bedeuten (Team, Zugehörigkeit, Druck, Vereinsamung), wie sie Geld verdienen, und wie du deine eigene Nutzung ehrlich einschätzt.	Wortwolke, Quiz, Quiz



7.	Zusammenfassung: Wer entscheidet, was du siehst? Ergänzung · Zusammenfassung Sicherung der Klasse-7-Reihe: Nachrichten, Falschmeldungen, Algorithmen, Werbung, Gaming.	Wortwolke, Quiz
----	--	-----------------

Auf den folgenden Seiten steht jede Lektion vollständig, mit allen Quizfragen und Antwortmöglichkeiten. Die markierten Lösungen finden Sie ausschließlich in Ihrem Cockpit.



1. Einstieg: Wie viel Medien sind eigentlich in deinem Tag?

Womit wir täglich Zeit verbringen und wer entscheidet, was wir dabei sehen.



Rechne kurz nach

Handy morgens im Bett, Musik auf dem Schulweg, Videos in der Pause, Streaming am Abend. Jugendliche in Deutschland verbringen im Schnitt **über drei Stunden am Tag** mit Online-Medien, ohne Schule, ohne Hausaufgaben. Das ist mehr Zeit, als die meisten mit ihrer Familie reden.

Wortwolke

Welche App öffnest du morgens als Erstes?

Worum es in diesem Kurs geht

Medienkompetenz heißt nicht „viel am Handy können“. Es heißt: **einordnen können, was du siehst**. Wer hat das gemacht? Warum sehe ich es? Stimmt das überhaupt? Und darf ich das weiterschicken?



In den nächsten Stunden schauen wir uns an:

- wie eine echte Nachricht entsteht und wie eine erfundene
- woran du KI-Bilder und Deepfakes erkennst
- warum dir genau dieses Video vorgeschlagen wurde
- wer an deiner Aufmerksamkeit verdient
- was du posten darfst und was nicht

Wichtig

Alles, was dir angezeigt wird, hat jemand ausgewählt. Entweder ein Mensch oder ein Algorithmus. Zufall ist es nie.

Drei Fragen, die immer helfen

1. **Wer sagt das?** Gibt es einen Namen, ein Impressum, eine Redaktion?
2. **Warum sehe ich das?** Ist es Werbung, Meinung, Nachricht oder Unterhaltung?
3. **Woher weiß der das?** Wird eine Quelle genannt, die man nachprüfen kann?

Diese drei Fragen kosten zehn Sekunden und retten dich vor den meisten Fehlgriffen.

Quizfrage

Du siehst ein Video, das dich wütend macht. Was machst du als Erstes?

Antwortmöglichkeiten

- Sofort teilen, damit es alle sehen
- Schauen, wer es hochgeladen hat
- Prüfen, ob eine ernstzunehmende Quelle dasselbe berichtet
- In die Kommentare schreiben, dass es eine Frechheit ist
- Erst mal nichts tun und kurz nachdenken

Tipp

Die stärkste Reaktion auf einen empörenden Beitrag ist der Daumen, der **nicht** auf „Teilen“ geht.



2. Wie eine Nachricht entsteht und woran du Qualität erkennst

Redaktion, Quellen, Meinung und Nachricht: der Unterschied zwischen Journalismus und einem Posting.



Der Weg einer Meldung

Bei einer seriösen Redaktion passiert Folgendes, bevor etwas erscheint:

1. **Hinweis:** jemand meldet etwas, eine Agentur, eine Behörde, ein Mensch vor Ort
2. **Prüfung:** mindestens zwei unabhängige Quellen bestätigen den Kern
3. **Gegenrecherche:** die Gegenseite wird gefragt
4. **Redaktion:** jemand anderes liest gegen
5. **Veröffentlichung:** mit Namen, Datum und Verantwortlichem im Impressum
6. **Korrektur:** stellt sich etwas als falsch heraus, wird es sichtbar berichtigt

Bei einem Posting passiert: Schreiben, abschicken. Das ist der ganze Unterschied und der Grund, warum ein Beitrag schneller ist und eine Meldung verlässlicher.

Ergänzung



Nachrichtenagenturen wie dpa, Reuters oder AFP beliefern fast alle Redaktionen. Wenn eine Meldung nirgendwo sonst auftaucht, obwohl sie riesig wäre, ist das ein Warnzeichen.

Nachricht, Kommentar, Werbung

Form	Ziel	Erkennungszeichen
Nachricht	informieren	sachlich, Quellen genannt, Autor genannt
Kommentar / Meinung	überzeugen	als „Kommentar“ gekennzeichnet, Ich-Form, Wertungen
Reportage	erlebbar machen	Szenen, Zitate, eine Person im Mittelpunkt
Werbung / Anzeige	verkaufen	„Anzeige“, „Sponsored“, „Werbung“, Produktlink
Satire	unterhalten, zuspitzen	erkennbare Übertreibung, Hinweis im Impressum

Wenn du eine dieser Formen für eine andere hältst, hast du die Nachricht falsch verstanden, auch wenn jedes Wort darin stimmt.

Wichtig

Eine Meinung kann nicht „falsch“ sein, eine Tatsachenbehauptung schon. Deshalb lohnt es sich, beim Lesen zu trennen: Was ist hier überprüfbar, was ist eine Bewertung?

Woran du eine brauchbare Quelle erkennst

- **Impressum** mit Anschrift und verantwortlicher Person
- **Datum** und **Autorenname** stehen dabei
- **Quellen** werden genannt und verlinkt
- **Korrekturen** sind gekennzeichnet, nicht heimlich gelöscht
- Die Überschrift **verspricht nicht mehr**, als im Text steht

Quizfrage

Welche Sätze sind Tatsachenbehauptungen, die man überprüfen kann?



Antwortmöglichkeiten

„Die Stadt hat den Bus 12 ab Montag gestrichen.“

„Der Bus 12 war sowieso der schlechteste Bus der Stadt.“

„Im vergangenen Jahr gab es 240 Unfälle an dieser Kreuzung.“

„Diese Kreuzung ist eine Zumutung.“

„Der Hersteller hat den Rückruf am Dienstag bestätigt.“

Tipp

Klick bei einem geteilten Screenshot immer auf die Originalquelle. Screenshots lassen sich in dreißig Sekunden fälschen, eine Website nicht.



3. Fake News und Desinformation: das Faktencheck-Spiel

Wie erfundene Meldungen gemacht sind, warum sie sich so schnell verbreiten und wie du sie prüfst.



Warum Erfundenes schneller ist

Eine Studie des MIT hat Millionen Tweets ausgewertet: Falschmeldungen verbreiten sich auf Social Media **schneller und weiter** als wahre Meldungen. Nicht, weil Bots so stark sind, sondern weil Menschen sie teilen. Erfundenes ist aufregender und Aufregung wird geteilt.

Wichtig

Desinformation ist absichtlich gestreut, Fehlinformation ist ein Irrtum. Für dich macht das im Moment des Teilens keinen Unterschied: Du verbreitest beides gleich weit.



Die üblichen Baumuster

- **Echtes Bild, falscher Zusammenhang:** die Aufnahme ist echt, aber sechs Jahre alt und aus einem anderen Land
- **Zahlen ohne Bezug:** „500 Fälle!“ ohne zu sagen: wovon, wo, in welchem Zeitraum
- **Zitat ohne Quelle:** angeblich gesagt, nie belegt
- **Echte Quelle, verdrehte Aussage:** die Studie existiert, sagt aber etwas anderes
- **Dringlichkeit:** „Teile das, bevor es gelöscht wird!“
- **Fehlender Absender:** kein Name, kein Impressum, kein Datum

Dein Prüf-Werkzeug in vier Schritten

1. **Absender prüfen:** wer ist das, gibt es die Seite wirklich?
2. **Datum prüfen:** ist die Meldung von heute oder von 2019?
3. **Gegenprüfen:** berichten andere unabhängige Quellen dasselbe?
4. **Bild rückwärts suchen:** bei Google Lens oder TinEye hochladen und sehen, wo es vorher schon war

Tipp

Die Bilder-Rückwärtssuche ist das schärfste Werkzeug überhaupt und dauert zehn Sekunden. Screenshot hochladen und du siehst, wann das Bild zum ersten Mal auftauchte.

Lernspiel

Fünf Schlagzeilen, echt oder erfunden. Schalten Sie das Spiel frei, lassen Sie die Klasse einzeln tippen und gehen Sie danach an der Tafel die Begründungen durch, besonders die Fälle, bei denen sich die Klasse geirrt hat.

Wer hilft beim Prüfen

- **Correctiv: dpa-Faktencheck, AFP Faktencheck,** deutschsprachige Faktenchecks



- **Mimikama:** prüft vor allem Viral-Inhalte aus Social Media
- **Google Lens / TinEye:** Bilder rückwärts suchen

Quizfrage

Woran erkennst du eine wahrscheinlich erfundene Meldung?

Antwortmöglichkeiten

Kein Autor, kein Datum, kein Impressum

„Teile das, bevor es gelöscht wird!“

Der Text enthält Zahlen

Die Überschrift verspricht viel mehr, als im Text steht

Kein anderes Medium berichtet darüber

Der Beitrag hat viele Likes



4. Warum siehst du genau das? Algorithmen und Filterblasen

Wie Empfehlungssysteme entscheiden, was in deinem Feed landet und was das mit dir macht.



Dein Feed ist kein Fenster, sondern eine Auswahl

Keine Plattform zeigt dir alles. Sie zeigt dir das, was dich vermutlich am längsten hält. Gemessen wird das an deinem Verhalten: Wie lange schaust du hin, was likest du, wo scrollst du weiter, wann öffnest du die App wieder.

Wichtig

Das Ziel des Algorithmus ist nicht, dass du gut informiert bist. Das Ziel ist, dass du bleibst.

Was dich nach oben spült

- **Verweildauer:** Videos, die du zu Ende schaust
- **Reaktionen:** Kommentare zählen mehr als Likes, Streit erzeugt Kommentare



- **Ähnlichkeit:** Leute mit ähnlichem Verhalten haben das auch geschaut
- **Neuheit:** frisch Hochgeladenes wird testweise ausgespielt

Deshalb landen empörende und extreme Beiträge weiter oben als ruhige. Nicht, weil jemand das so will, sondern weil sie länger festhalten.

Filterblase und Echokammer

Wenn dir über Wochen nur noch Ähnliches angezeigt wird, entsteht der Eindruck: „Das sehen doch alle so.“ Das nennt man **Filterblase**. Kommt dazu, dass in deinen Gruppen alle dasselbe sagen und Widerspruch verschwindet, ist es eine **Echokammer**.

Ergänzung

Die Blase merkt man von innen nicht. Der einzige Test: Frag jemanden mit anderem Nutzungsverhalten, was in seinem Feed steht. Meist ist es eine andere Welt.

Was du selbst steuern kannst

- „**Nicht interessiert**“ aktiv nutzen, das wirkt stärker als Wegscrollen
- Konten **entfolgen**, die dich regelmäßig wütend machen
- Bewusst **zwei Quellen** abonnieren, die nicht deiner Meinung sind
- **Chronologischen Feed** wählen, wo die App das anbietet
- **Bildschirmzeit** ansehen, nicht als Strafe, sondern als Messwert

Wortwolke

Wie fühlst du dich nach 30 Minuten Scrollen, in einem Wort?

Quizfrage

Was bringt dich im Algorithmus nach oben?

Antwortmöglichkeiten

Dass Leute lange hinschauen

Dass viel kommentiert und gestritten wird

Dass der Inhalt stimmt



Dass ähnliche Nutzer es auch geschaut haben

Dass die Quelle seriös ist



5. Werbung, Influencer und das Geld dahinter

Wer womit verdient, wie Werbung gekennzeichnet sein muss und wie In-App-Käufe funktionieren.



Wenn du nichts bezahlst, bist du nicht der Kunde

Die meisten Apps kosten nichts. Verdient wird trotzdem, mit Werbung, die auf dich zugeschnitten ist. Dafür wird gemessen, was du magst, wo du bist und wie lange du bleibst. Das ist erlaubt und offengelegt, es steht nur selten jemand daneben und erklärt es.

Wie Werbung heute aussieht

- **Anzeige im Feed:** sieht aus wie ein normaler Beitrag, ist mit „Gesponsert“ markiert
- **Produktplatzierung:** das Produkt liegt einfach im Bild
- **Affiliate-Link:** pro Klick oder Kauf gibt es Geld
- **Rabattcode:** der persönliche Code ist die Abrechnung
- **Gewinnspiel:** bezahlt wird mit Adressdaten und Reichweite

Wichtig



Bezahlte Werbung muss in Deutschland klar gekennzeichnet sein, mit „Werbung“ oder „Anzeige“. „#ad“ ganz unten zwischen dreißig Hashtags reicht rechtlich nicht.

Warum das für dich zählt

Ein Influencer, der von einer Firma bezahlt wird, sagt nicht, dass das Produkt schlecht ist. Das ist keine Bosheit, das ist der Vertrag. Eine Empfehlung ist also erst dann eine Empfehlung, wenn niemand dafür bezahlt hat.

Tipp

Bevor du etwas kaufst, das dir eine Person aus einem Video empfohlen hat: Such den Namen des Produkts plus „Test“ oder „Erfahrungen“. Zwei Minuten, die regelmäßig Geld sparen.

In-App-Käufe und Lootboxen

Spiele verdienen an Kleinbeträgen. Die Mechanik ist überall gleich: Erst ist es kostenlos, dann wird es mühsam, dann gibt es eine Abkürzung für 2,99 €. Lootboxen kommen dazu, du zahlst für eine Zufallschance, nicht für einen Gegenstand.

- **Käufe brauchen ab 7 Jahren die Zustimmung der Eltern** (§ 107 BGB, „Taschengeldparagraf“ hat enge Grenzen)
- **Abos** verlängern sich automatisch. Kündigungsfrist prüfen
- **Zahlungsdaten** nicht dauerhaft im Gerät speichern

Quizfrage

Was ist kennzeichnungspflichtige Werbung?

Antwortmöglichkeiten

Ein Video, für das die Firma bezahlt hat

Ein Beitrag mit persönlichem Rabattcode des Herstellers

Ein kostenlos zugeschicktes Produkt, das gezeigt wird

Ein Lieblingsprodukt, das jemand selbst gekauft hat und ohne Gegenleistung zeigt



Ein Affiliate-Link in der Beschreibung



6. Gaming: Warum du nicht aufhören kannst

Was Spiele so fesselnd macht (Motivation, Immersion, Story), was sie sozial bedeuten (Team, Zugehörigkeit, Druck, Vereinsamung), wie sie Geld verdienen, und wie du deine eigene Nutzung ehrlich einschätzt.



Spiele sind nicht böse. Aber sie sind gebaut.

Ein gutes Spiel ist ein gutes Spiel: Geschichte, Können, Freunde, Spaß. Gleichzeitig arbeiten in Spielefirmen Psychologen, deren Aufgabe es ist, dass du **weeterspielst**. Beides stimmt. Wer die Mechanik kennt, spielt trotzdem, aber **bewusster**.

Warum es so fesselt

- **Belohnung in kleinen Dosen.** Level-up, Kiste, neuer Skin, Fortschrittsbalken. Das Gehirn bekommt ständig kleine Erfolge, im echten Leben kommen die seltener.
- **Immersion.** Du bist nicht am Bildschirm, du bist *drin*. Die Welt, der Sound, die Figur: Nach einer Stunde fühlt sich Aufhören an wie aus einem Film gerissen werden.
- **Storytelling.** „Nur noch diese Mission.“ Spiele enden absichtlich mit offenen Fäden.



- **Künstliche Knappheit.** „Nur noch heute“, Tagesaufgaben, Login-Boni. Wer einen Tag auslässt, verliert etwas.

Wortwolke

Was hält dich in deinem Lieblingsspiel am meisten? Ein Wort.

Was es sozial bedeutet

Gaming ist für viele der Ort, wo Freundschaften stattfinden: Team, Sprachchat, gemeinsame Siege. Das ist echt und wertvoll. Es hat aber auch Kehrseiten:

- **Zugehörigkeit** kann zu **Gruppendruck** werden: „Komm online, sonst verlieren wir.“
- **Teampplay** ist toll, bis der Ton im Sprachchat kippt: Beleidigungen, Ausschluss, Hass.
- **Vereinsamung** ist möglich, obwohl man ständig mit Leuten redet, wenn die Online-Freunde die einzigen werden.

Wichtig

Die Frage ist nicht „Wie viele Stunden?“, sondern: **Was lässt du dafür liegen?** Schlaf, Schule, Sport, Freunde im echten Leben, Familie. Wenn davon etwas regelmäßig verliert, ist es zu viel.

Wie Spiele Geld verdienen

Die meisten Spiele sind kostenlos. Verdient wird mit **Monetarisierung**:

- **Lootboxen:** Du zahlst, ohne zu wissen, was du bekommst. Das ist im Kern Glücksspiel, deshalb in manchen Ländern verboten.
- **Battle Pass:** Zahlen, dann *müssen* spielen, damit es sich „lohnt“.
- **Skins und Währungen:** Mit Fantasiewährung merkt man nicht, dass 2.800 V-Bucks echtes Geld sind.
- **Pay-to-win:** Wer zahlt, gewinnt. Wer nicht zahlt, ist Kanonenfutter.



Quizfrage

Welche Mechaniken sollen dich zum Weiterspielen oder Zahlen bringen?

Antwortmöglichkeiten

- Tägliche Login-Boni, die bei einem ausgelassenen Tag verfallen
- Lootboxen mit unbekanntem Inhalt
- Eine Fantasiewährung statt Euro-Beträgen
- Eine gute Geschichte mit einem richtigen Ende

Ehrlich einschätzen

Beantworte für dich (nicht laut):

1. Werde ich **gereizt**, wenn ich aufhören muss?
2. Spiele ich, um **etwas zu vermeiden** (Hausaufgaben, Streit, Langeweile, Traurigkeit)?
3. Habe ich in den letzten Wochen etwas **abgesagt**, um zu spielen?
4. **Lüge** ich manchmal über meine Spielzeit?

Zwei Ja oder mehr: kein Grund zur Panik, aber ein Grund, mit jemandem zu reden und Regeln für dich selbst zu machen.

Quizfrage

Woran erkennst du, dass Gaming zu viel Platz einnimmt?

Antwortmöglichkeiten

- Ich sage Verabredungen ab, um zu spielen
- Ich spiele, um Streit oder Traurigkeit nicht zu spüren
- Ich spiele am Wochenende drei Stunden mit Freunden
- Ich freue mich auf das neue Update

Tipp

Spielzeit sichtbar machen (die Konsole oder das Handy zeigt sie an), **ein Ende vor dem Start** festlegen („bis 19 Uhr“, nicht „noch eine Runde“), und mindestens eine



Sache pro Woche, die nichts mit Bildschirm zu tun hat und nur dir gehört.



7. Zusammenfassung: Wer entscheidet, was du siehst?

Sicherung der Klasse-7-Reihe: Nachrichten, Falschmeldungen, Algorithmen, Werbung, Gaming.



Fünf Dinge, die bleiben sollen

- **Nachrichten haben einen Weg.** Wer nachgefragt hat, ist verlässlicher als wer nur schnell war.
- **Falsches verbreitet sich schneller als Richtiges.** Dein Daumen entscheidet, ob die Kette weitergeht.
- **Der Feed ist eine Auswahl, kein Fenster.** Er zeigt, was dich hält, nicht was dich klug macht.
- **Wer nichts bezahlt, ist nicht der Kunde.** Werbung versteckt sich in Codes, Links und Lieblingsprodukten.
- **Spiele sind gebaut, damit du bleibst.** Lootbox-Chancen werden nicht besser, egal wie oft du ziehst.

Wichtig

Drei Fragen für alles, was auf dem Schirm landet: Wer hat das gemacht? Warum



sehe ich das? Was passiert, wenn ich es weitergebe?

Wie es weitergeht

In Klasse 8 und 9 geht es um KI-Werkzeuge, erzeugte Bilder, Cybermobbing und das Recht am eigenen Bild. Was du hier gelernt hast, brauchst du dort wieder.

Wortwolke

Welchen Satz aus dieser Reihe nimmst du mit?

Quizfrage

Welche Aussage stimmt?

Antwortmöglichkeiten

Wenn ein Video viele Likes hat, ist es wahrscheinlich wahr.

Der Feed zeigt bevorzugt, was dich lange hält, nicht was wichtig ist.

Eine Lootbox-Chance wird besser, je öfter man zieht.

Werbung muss immer mit „Anzeige“ gekennzeichnet sein, deshalb erkennt man sie sofort.

