

INHALT

EINLEITUNG

- 4 **Digital Citizenship Education – mündige Bürger:innen im digitalen Zeitalter**
Alexander Preisinger und Matthias Steinböck

SPIELE UND UNTERRICHTSVORSCHLÄGE

- 6 **GoViral**
Spielend Corona-Falschnachrichten erkennen und dagegen auftreten
Philip Lenzenhofer
- 8 **Moderate Cuddlefish**
Moderation von Kontroversen
Lara Kierot
- 10 **Reality Check**
Mit einem Lernspiel die Echtheit von Inhalten bewerten
Andrea Brait und Andreas Wieser
- 12 **QuellenReiter:in – das „Fake News“ Quiz**
KI und Fake News: Lang lebe die Quelle!
Benjamin Tirof
- 14 **Augen auf!**
Ein digitales Spiel mit analogen Komponenten zur Aufklärung über rechtsextremistische Gruppen
Andreas Barnabas Huber-Marx
- 16 **Orwell: Keeping an Eye On You**
Welchen Preis hat Sicherheit?
Florian Sonner
- 19 **Do Not Feed the Monkeys**
Mit einem digitalen Voyeur-Simulator Überwachung, Datenschutz und Medienkritik erspielen
Matthias Steinböck
- 21 **It Takes Two**
Empathieförderung mit einem Kooperationsspiel
Christin Reisenhofer
- 23 **Democratic Socialism Simulator**
Wie viel Politik steckt in Videospiele?
Hanna Wolf
- 26 **Game Dev Tycoon**
Ein spielerischer und reflektiver Zugang zum Design digitaler Medien am Beispiel von Computerspielen
Barbara Göbl und Fares Kayali
- 28 **i.appear**
Location-based Learning in der Augmented Reality
Marinela Tumler
- 30 **DIE AUTOR:INNEN**