



Pädagogisches Begleitmaterial  
zur Medienkompetenz-App

# Wo ist Goldi?

für den Einsatz an bayerischen Grundschulen  
(Jahrgangsstufen 3 und 4)

# HERAUSFORDERUNGEN DER DIGITALEN WELT

Kinder wachsen heute in einer Welt auf, die von digitalen Strukturen durchdrungen ist. Kaum ein Bereich des Berufs- oder Privatlebens kommt ohne digitale Dienste und Angebote aus. Egal, ob zur Unterhaltung, Kommunikation oder Organisation. Deshalb ist es wichtig, Kinder für die digitale Welt fit zu machen. Ein kompetenter Umgang mit digitalen Medien ist für ein gutes Aufwachsen wichtig. Dazu gehört, souverän und sicher im Netz unterwegs zu sein. Kinder müssen die Chancen und Risiken kennen und in geschützten Räumen experimentieren und lernen können. Nicht zuletzt brauchen sie Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte und Eltern, wie im Umgang mit Medien gute Vorbilder und verständnisvolle Begleiterinnen und Begleiter sind.

<b>1. WAS IST „WO IST GOLDI?“</b>	4
Entwicklung der App	4
Ziel der App	5
Bezüge zum LehrplanPLUS Grundschule (Jahrgangsstufen 3 und 4)	6
<b>2. GESCHÜTZTER SPIELZUGANG FÜR LEHRKRÄFTE</b>	8
<b>3. ANWENDUNG IM UNTERRICHT</b>	10
Anwendungsszenarien	10
Vorentlastende Unterrichtseinheit: Wissen sammeln zur Kommunikation im Netz	11
Minigame <i>Verdächtige Nachrichten</i>	12
Minigame <i>Bildrechte</i>	14



# 1. WAS IST WO IST GOLDI?

**WO IST GOLDI?** ist ein episodisches Lernspiel, bei dem Kinder ab 8 Jahren spannende Rätsel lösen können und ganz nebenbei eine ganze Menge über einen souveränen und reflektierten Umgang mit digitalen Medien lernen. Sicherheit im Netz und der Umgang mit Informationen stehen dabei im Fokus. Das Spiel ist als App für Android und iOS verfügbar.

Mehr Informationen zum Download, zu datenschutzrechtlichen Informationen sowie zur pädagogischen Zielsetzung und zur inhaltlichen Ausrichtung finden sich hier: [stmd.bayern.de/themen/wo-ist-goldi](https://stmd.bayern.de/themen/wo-ist-goldi)

## Entwicklung der App

Das Spiel wurde vom Bayerischen Staatsministerium für Digitales in Auftrag gegeben und in Zusammenarbeit mit der Agentur Wegesrand entwickelt. Für die fachliche Beratung des gesamten Entwicklungsprozesses war das JFF – Institut für Medienpädagogik verantwortlich. Da das Spiel für Kinder produziert wurde, war es wichtig, Kinder in die Entwicklungsstadien einzubeziehen. Die Durchführung dieser Testings wurde von erfahrenen Medienpädagoginnen und Medienpädagogen der MSA – Medienstelle Augsburg des JFF gewährleistet.

Die Unterrichtsversion der App, mit kurzen Spieleinheiten für einen interaktiven Unterricht, wurde in Zusammenarbeit mit dem Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus entwickelt.

## Ziel der App

In vielen Familien kommt das Thema „eigenes Smartphone und erste Schritte im Internet“ spätestens ab Mitte/Ende der Grundschule zur Sprache. Vor der Anschaffung sollten Mädchen und Jungen aber lernen, sich in der digitalen Welt sicher und kompetent zu bewegen. Dafür brauchen sie Kenntnisse und Fertigkeiten, um sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll in einer digitalen Welt zu handeln. Kinder sollten lernen, digitale Medien bewusst und reflektiert zu nutzen. Dazu gehört zum Beispiel, sich gegen ungeeignete Inhalte zu schützen und über Datenschutz und den Schutz der eigenen Privatsphäre Bescheid zu wissen. Auch Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte können in der Schule eine große Unterstützung sein, indem sie die Themen im Unterricht aufgreifen.

Mit „Wo ist Goldi?“ lernen Kinder Regeln und Verhaltensweisen für einen sicheren Umgang mit digitalen Angeboten. Mit der App können Lehrende relevante Inhalte aus dem Lehrplan und dem Medienkonzept der Schule bearbeiten und mithilfe des Begleitmaterials im Unterricht vertiefen.



Abb. 1 Startbildschirm der App „Wo ist Goldi?“

„Schülerinnen und Schüler erwerben im Rahmen der schulischen Medienbildung Kenntnisse und Fertigkeiten, um sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll in einer multimedial geprägten Gesellschaft zu handeln.

Sie analysieren und bewerten Vorzüge und Gefahren von Medien und nutzen diese bewusst und reflektiert für private und schulische Zwecke. Insbesondere wägen sie kriteriengeleitet ihren Umgang mit sozialen Netzwerken ab.“

LehrplanPLUS Grundschule – Medienbildung  
[lehrplanplus.bayern.de/uebergreifende-ziele/textabsatz/24767](https://lehrplanplus.bayern.de/uebergreifende-ziele/textabsatz/24767)

## Bezüge zum LehrplanPLUS Grundschule (Jahrgangsstufen 3 und 4)

### **FACHLEHRPLAN HEIMAT- UND SACHUNTERRICHT 3/4: LERNBEREICH 1.2 „LEBEN IN EINER MEDIEN- UND KONSUMGESELLSCHAFT“**

Die Schülerinnen und Schüler

- unterscheiden Medien nach ihrer Funktion und bewerten die eigenen Motive der Mediennutzung.
- bewerten Medienangebote kritisch, beurteilen die Wirklichkeitsnähe medialer Darstellungen und beschreiben Kriterien eines verantwortungsvollen Umgangs mit Medien.

## FACHLEHRPLAN DEUTSCH 3/4: LERNBEREICH 2.1

### „ÜBER LESEERFAHRUNGEN VERFÜGEN“

Die Schülerinnen und Schüler

- berichten über ihre Erfahrungen mit vielfältigen Formen von Kinderliteratur und Texten in unterschiedlicher medialer Darstellung, um sie mit denen anderer zu vergleichen.
- wählen Medien (Kinderzeitschriften, -bücher, Hörmedien und audiovisuelle Medien) nach eigenen Bedürfnissen und Interessen bewusst aus und beurteilen sie (z. B. im Hinblick auf Klischees oder Eignung für sachliche Information).

## FACHLEHRPLAN ETHIK 3/4: LERNBEREICH 4.3

### „MIT MEDIEN KRITISCH UMGEHEN“

Die Schülerinnen und Schüler

- sind sich dessen bewusst, dass Medien nur Ausschnitte der Wirklichkeit vermitteln.
- nehmen ihre eigenen Gewohnheiten und Vorlieben in Bezug auf den Medienkonsum wahr und begründen diese.
- erfassen in altersgemäßer Weise grundlegende Vor- und Nachteile der Benutzung elektronischer Medien und bewerten den eigenen Umgang mit modernen Medien auf dieser Grundlage.
- denken über die eigenen Möglichkeiten für einen verantwortungsvollen und sinnvollen Medienkonsum nach und handeln entsprechend.

## FACHLEHRPLAN KUNST 3/4: LERNBEREICH 3

### „VISUELLE MEDIEN“

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen ihre gestalterischen Fähigkeiten im Umgang mit digitaler Fotografie, um einfache Aktionen (z. B. eine eigene Spielszene) in einer informativen Bildreihe zu dokumentieren.
- entscheiden sich für eine Präsentation ihrer Fotografien an bewusst ausgewählten Orten und kommentieren die Bilder im Hinblick auf ihre Gestaltungsabsicht und den Entstehungsprozess.



Abb. 2 Screenshot Medienwissen

## 2. GESCHÜTZTER SPIELZUGANG FÜR LEHRKRÄFTE

Das Hauptmenü ist unterteilt in die Bereiche „Kapitelauswahl“, „Minigames“ und „Eltern- und Lehrkräftebereich“. Unter dem letzten Punkt ist der Zugang für Lehrende zu finden. Dieser bietet direkten Zugriff auf Minigames zu den Themen „Verdächtige Nachrichten“ und „Bildrechte“. Sie können direkt im Unterricht eingesetzt werden. In der ausführlichen Serious Game-Version sind Minigames in die Spielhandlung der einzelnen Kapitel integriert.

Die entsprechenden Minigames können in der Klasse gespielt werden und liefern spielerische Impulse für die Auseinandersetzung mit dem Thema „Internetsicherheit“ und einen kompetenten Umgang mit digitalen Angeboten.

Die PIN für den geschützten Zugang für Lehrkräfte lautet: **4978**



Abb. 3 Lehrkräftebereich der App



## **INSTALLATION DER APP**

Die App wird kostenlos in den jeweiligen App Stores zum Download angeboten. Für die Datenverarbeitung bei der Nutzung der Downloadportale gelten die Nutzungsbedingungen und Datenschutzhinweise der jeweiligen Portalanbieter.

## **DATENSCHUTZ DER APP**

Es werden keine personenbezogenen Daten in der App von Nutzenden erhoben oder verarbeitet. Nach dem Download wird zur Nutzung keine Datenverbindung mit dem Internet benötigt, alle Funktionen werden lokal auf dem Endgerät bereitgestellt. Siehe auch [stmd.bayern.de/service/inhalt/datenschutzerklaerung-wo-ist-goldi](https://stmd.bayern.de/service/inhalt/datenschutzerklaerung-wo-ist-goldi)

## **INSTALLATION AUF SCHULISCHEN GERÄTEN**

Der Einsatz der App an Grundschulen des Freistaats Bayern ist datenschutzrechtlich unbedenklich.

## **INSTALLATION AUF PRIVATGERÄTEN**

Die Installation auf Privatgeräten ist freiwillig und erfolgt durch die Erziehungsberechtigten oder mit deren Einwilligung.

## **UNTERRICHTSVERSION**

Für die Nutzung im Unterricht wird der direkte Zugang für Lehrende über die Minigames empfohlen. Dabei handelt es sich um Aufgaben im Zeitspektrum von 5 bis 15 Minuten, die von den Schülerinnen und Schülern in der Spielumgebung gelöst werden können. Sie bieten einen kompakten spielerischen Einstieg in die Bereiche rund um Internetsicherheit und digitale Angebote.

## **AUSFÜHRLICHES SERIOUS GAME**

Einzelne Kapitel von „Wo ist Goldi?“ können zuhause auf privaten Geräten gespielt werden. Die jungen Spielenden werden angeregt, sich in den spannenden Abenteuer-geschichten der einzelnen Kapitel mit *Sicherheit im Internet*, *Kettenbriefen*, *Recht am eigenen Bild*, *Cybermobbing* und *Cybergrooming* auseinanderzusetzen. Die Spielerfahrungen können im Unterricht aufgegriffen werden. Da das Spielen die Installation auf heimischen Geräten voraussetzt, kann der Lehrende die Spieleinheiten allerdings nicht verpflichtend einbinden, etwa in Form von Hausaufgaben.

# 3. ANWENDUNG IM UNTERRICHT

## Anwendungsszenarien

Dieser Abschnitt stellt Einsatzmöglichkeiten von Minigames im Unterricht zu den Themen „Verdächtige Nachrichten“ und „Bildrechte“ vor. Sie sind Bestandteile von „Wo ist Goldi?“. Zudem wird ein Beispiel für eine vorentlastende Unterrichtseinheit skizziert, denn vor dem Spielen sollten sich die Schülerinnen und Schüler mit der Kommunikation im Netz befassen.

Für die Arbeit mit der App bieten sich die folgenden Formen an:

### PRÄSENTATIONSMODUS

Die Lehrkraft spielt das Minigame vor. Der Bildschirminhalt wird projiziert, sodass alle Schülerinnen und Schüler dem Geschehen folgen können.

### EINZEL- ODER GRUPPENARBEIT

Die Minigames können alleine oder im Team gespielt werden. Das entsprechende Spielmenü erreicht man über den Lehrerbereich. Hierzu muss entweder die Lehrkraft oder eine Schülerin bzw. ein Schüler den oben genannten Code im dafür vorgesehenen Feld eingeben.



Abb. 4 PIN-Eingabe

# Vorentlastende Unterrichtseinheit: Wissen sammeln zur Kommunikation im Netz

**Dauer** 30 Minuten

**Materialien** Tafel, Flipchart oder Smartboard, beschreibbare Karten und ggf. großes Plakat zum Aufhängen im Klassenraum

**Methode** Kleingruppen & Plenum

**Kompetenz / Inhalt** Die Schülerinnen und Schüler sammeln ihre Erfahrungen mit Kommunikationsformen im Netz, tauschen sich über Möglichkeiten und Grenzen aus und besprechen wichtige Funktionen von E-Mail und Messenger-Diensten\*.

**Aufgabe** Die Schülerinnen und Schüler tragen in Kleingruppen zusammen, was sie über E-Mail und Messenger-Dienste wissen: Wie funktionieren sie? Welche Möglichkeiten bieten diese Dienste? Was kann problematisch sein?

In einer gemeinsamen Runde im Plenum werden die gesammelten Ideen sortiert (Plakat, Flipchart oder Smartboard) und unter den folgenden Gesichtspunkten gebündelt: Wozu braucht man E-Mail oder Messenger? Was kann man machen? Was kann schief gehen? Was sind Gefahren?

Im Anschluss fasst die Lehrkraft die Ergebnisse zusammen und stellt zentrale Grundlagen heraus: Was ist eine E-Mail? Was sind einzelne Bestandteile? Was ist der „Betreff“, was bedeutet „CC“? Was sind Messenger-Dienste? Ab welchem Alter darf man laut AGB WhatsApp, Signal, Telegram usw. nutzen? Worauf sollte auf jeden Fall geachtet werden? Welche Risiken gibt es?

## \*BEGRIFFSERKLÄRUNG MESSENGER-DIENSTE

Messenger oder Instant Messenger sind Programme, die unmittelbare Kommunikation zwischen zwei oder mehr Teilnehmenden ermöglichen, beispielsweise WhatsApp, Signal oder Telegram.

# Minigame „Verdächtige Nachrichten“

**Dauer** je nach Modul 5 bis 15 Minuten

**Kurz:** Eine verdächtige Nachricht wird bearbeitet (reine Spieldauer ca. 2 Minuten)

**Mittel (Normal):** Drei verdächtige Nachrichten werden bearbeitet (reine Spieldauer ca. 5 Minuten)

**Lang:** Fünf verdächtige Nachrichten werden bearbeitet (reine Spieldauer ca. 8 Minuten)

Die Aufgaben werden zufällig abgerufen, das heißt die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Fälle bearbeiten. Dadurch ergibt sich in der Nachbearbeitung die Möglichkeit, unterschiedliche Fragen und Schwierigkeiten bei der Bearbeitung einer Aufgabe zusammenzutragen und gemeinsam zu reflektieren.

Das Minigame soll dafür sensibilisieren, welche Warnsignale auf betrügerische Absichten hinweisen. Die Spielenden haben die Aufgabe herauszufinden, welche Textzeilen in der E-Mail oder Messenger-Nachricht verdächtig sind. Sie müssen begründen, warum bei den entsprechenden Zeilen Vorsicht geboten ist. Dabei gibt es vier verschiedene Gründe zur Auswahl.

## NACHBEREITUNG

**Dauer** ca. 20 Minuten

Nach Beendigung des Minigames werden Erfahrungen und „Learnings“ gesammelt: Was waren verdächtige Inhalte? Was sind Hinweise auf Betrugsmaschen? Wie funktionieren diese? Warum sind solche Betrugsmaschen so gefährlich? Was kann passieren, wenn man darauf hereinfällt?

Nachdem die Fragen diskutiert und reflektiert wurden, erstellt die Klasse gemeinsam ein Regelbuch mit den wichtigsten Merkposten für den Umgang mit digitaler Kommunikation. Dieses Regelbuch kann nach Belieben gestaltet werden und zu unterschiedlichen Gelegenheiten präsentiert werden (Elternabend, Projekttag usw.).

## Lehrplanbezug **FÄCHERÜBERGREIFENDES BILDUNGS- UND ERZIEHUNGSZIEL MEDIENBILDUNG UND DIGITALE BILDUNG**

Die Schülerinnen und Schüler

- erwerben im Rahmen der schulischen Medienbildung Kenntnisse und Fertigkeiten, um sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll in einer multimedial geprägten Gesellschaft zu handeln.
- analysieren und bewerten Vorzüge und Gefahren von Medien und nutzen diese bewusst und reflektiert für private und schulische Zwecke. Insbesondere wägen sie kriteriengeleitet ihren Umgang mit sozialen Netzwerken ab.



Abb. 5 Auswahlbildschirm zum Minigame „Verdächtige Nachrichten“



Abb. 6 Screenshot aus dem Minigame „Verdächtige Nachrichten“

# Minigame „Bildrechte“

**Dauer** je nach Modul 5 bis 15 Minuten

**Kurz:** Ein Bild wird bearbeitet (reine Spieldauer ca. 2 Minuten)

**Mittel (Normal):** Drei Bilder werden bearbeitet (reine Spieldauer ca. 5 Minuten)

**Lang:** Fünf Bilder werden bearbeitet (reine Spieldauer ca. 8 Minuten)

Die Aufgaben werden zufällig abgerufen, das heißt die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Fälle bearbeiten. Dadurch ergibt sich in der Nachbearbeitung die Möglichkeit, unterschiedliche Fragen und Schwierigkeiten bei der Bearbeitung einer Aufgabe zusammenzutragen und gemeinsam zu reflektieren.

Das Minigame thematisiert den Umgang mit Bildern. Verschiedene Bilder müssen mit dem passenden Beispiel und der geltenden Regel kombiniert werden. Nach Auswahl der Regel hält Webby noch eine detaillierte Erklärung bereit. Webby ist ein Assistenz-Roboter, der im Spiel unterstützt und berät.

## NACHBEREITUNG

**Dauer** ca. 20 Minuten

Nach Beendigung des Minigames werden Erfahrungen und „Learnings“ gesammelt: Welche Bilder dürfen online geteilt werden? Was geht nicht und warum? Was passiert, wenn beschämende oder peinliche Bilder geteilt werden? Was kann die Folge sein? Was bedeutet Urheberrecht und warum ist das wichtig?

Nachdem die Fragen diskutiert und reflektiert wurden, erstellt die Klasse gemeinsam ein Regelbuch mit den wichtigsten Merkposten für den Umgang mit Bildern im Netz. Dieses Regelbuch kann nach Belieben gestaltet werden und zu unterschiedlichen Gelegenheiten präsentiert werden (Elternabend, Projekttag usw.).

## Lehrplanbezug **FÄCHERÜBERGREIFENDES BILDUNGS- UND ERZIEHUNGSZIEL MEDIENBILDUNG UND DIGITALE BILDUNG**

Die Schülerinnen und Schüler

- erwerben im Rahmen der schulischen Medienbildung Kenntnisse und Fertigkeiten, um sachgerecht, selbstbestimmt und verantwortungsvoll in einer multimedial geprägten Gesellschaft zu handeln.
- analysieren und bewerten Vorzüge und Gefahren von Medien und nutzen diese bewusst und reflektiert für private und schulische Zwecke. Insbesondere wägen sie kriteriengeleitet ihren Umgang mit sozialen Netzwerken ab.

**LEHRKRÄFTEBEREICH**

**MINIGAME 2: BILDER- UND URHEBERRECHTE**



Nur weil du im Besitz eines Bildes bist, darfst du es nicht einfach im Internet hochladen oder verbreiten. Hier gibt es Regeln, damit es für alle fair bleibt. Kannst du erkennen, ob du ein Bild hochladen kannst oder nicht?

KURZES SPIEL	NORMALES SPIEL	LANGES SPIEL
3 Bilder 2 Minuten	5 Bilder 5 Minuten	10 Bilder 10 Minuten

Abb. 7 Auswahlbildschirm zum Minigame „Bildrechte“

**URHEBERRECHTE**



*Zwei ältere Personen spielen an einem Tisch im Park Schach*

Ich habe diese beiden beim Schachspielen im Park gesehen. Ich dachte das ist ein fantastisches Motiv, also machte ich ein Foto. Ich war richtig glücklich als mir beide erlaubt haben, dass ich das Bild auf meiner Foto-Seite veröffentlichen darf.

Ja, das darf ich hochladen      Nein, das darf ich nicht hochladen

Abb. 8 Screenshot aus dem Minigame „Bildrechte“

