



Sie befinden sich hier: [Startseite](#) > **Medienkompetenz-App "Wo ist Goldi?" – Piazolo und Gerlach stellen Version für Unterricht in bayerischen Grundschulen vor**

Medienkompetenz-App "Wo ist Goldi?" – Piazolo und Gerlach stellen Version für Unterricht in bayerischen Grundschulen vor

2. August 2023

MÜNCHEN. Die bereits mehrfach ausgezeichnete und vom Bayerischen Staatsministerium für Digitales auf den Weg gebrachte Medienkompetenz-App „Wo ist Goldi? Sicher Surfen im Netz“ steht nun auch für den Einsatz an den bayerischen Grundschulen zur Verfügung. Lehrerinnen und Lehrer in Bayern können ihre Stunden ab dem kommenden Schuljahr mit einer Version speziell für den Unterricht an Grundschulen interaktiv gestalten.

In dem episodischen Lernspiel, das für alle mobilen Endgeräte geeignet ist, können Kinder ab acht Jahren spannende Rätsel lösen und lernen dabei den souveränen und reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Dabei erfahren sie, wie sie richtig mit Informationen aus dem Netz umgehen und sich bei Cybermobbing und Cybergrooming verhalten sollen.

Die jetzt speziell für den Unterricht an Grundschulen entwickelte Version der App beinhaltet einen Bereich, über den Lehrerinnen und Lehrer direkten Zugriff auf „Mini-Games“ haben, die sie für einen interaktiven Unterricht nutzen können. Außerdem erhalten die Lehrkräfte pädagogisches Begleitmaterial, das in Kooperation mit dem Bayerischen Staatsministerium für Unterricht und Kultus konzipiert wurde.

Die App steht kostenlos in den gängigen App-Stores zum Download bereit.

Das pädagogische Begleitmaterial und eine Informationsbroschüre für Erziehungsberechtigte werden im mebis Magazin unter <https://mebis.bycs.de/beitrag/medienkompetenz-app-fuer-kinder-wo-ist-goldi> zum Download angeboten.

Ergänzende Informationen zur App mit direktem Link zu den App-Stores finden sich auch unter <https://www.stmd.bayern.de/themen/wo-ist-goldi/>

Staatsminister Prof. Dr. Michael Piazolo: „An den bayerischen Schulen legen wir großen Wert darauf, dass unsere Kinder und Jugendlichen digitale Kompetenzen erwerben und einen inneren Kompass für die digitale Welt entwickeln. Dabei setzen unsere Lehrkräfte auch Unterrichtsmethoden wie Gamification ein. Unsere Schülerinnen und Schüler lernen dabei, zunehmend souverän und kritisch in der digitalen Welt zu agieren und sich erfolgreich in die vernetzte Gesellschaft einzubringen.“

Staatsministerin Judith Gerlach: „Digitalkompetenz ist Alltagskompetenz. Die Lebenswirklichkeit unserer Kinder wird immer digitaler. Darauf muss sich auch der Unterricht einstellen. So machen wir unsere Schülerinnen und Schüler in Bayern fit für die Zukunft. Zeitgemäß und mit einem Unterricht, der Spaß macht.“

Die Entwicklung der App erfolgte durch die Lernspieleexperten der Wegesrand GmbH & Co. KG in Zusammenarbeit mit dem JFF- Institut für Medienpädagogik. Die App wurde in der Entwicklung von Kindern erprobt und ihre Rückmeldungen sind in die Weiterentwicklung eingeflossen.

[Pressemitteilung auf der Seite des Herausgebers](#)

[Inhalt](#)

[Datenschutz](#)

[Impressum](#)

[Barrierefreiheit](#)

