

eddilake 



**Die eddilake App für
Medienbildung**

Leitfaden für Lehrkräfte

Effektiver Einsatz der eddilake App im Unterricht



Stand 12.06.2024

Herzlich willkommen bei eddilake!

Unser Kernanliegen ist es, innovative Bildungsangebote zu entwickeln, die Wissen unterhaltsam und nachhaltig vermitteln. Wir sind davon überzeugt, dass Bildung der wichtigste Faktor für eine zukunftsfähige und gerechte Gesellschaft ist.

Wir freuen uns, dass Sie uns bei dieser Mission begleiten!

| Inhalte | Seite |
|--|---------------|
| Didaktische Hinweise, Technische Hinweise, Helpdesk & Support | <u>2</u> |
| Bildungsstandards | <u>3</u> |
| Unterrichtskonzept, Begleitmaterial, Auswertungen | <u>4</u> |
| Inhalte | <u>5 - 12</u> |
| Für Eltern | <u>13</u> |
| Kontakt | <u>14</u> |

Didaktische Hinweise

Die Konzeption der Lernapp eddilake setzt sich zum Ziel, mit spielerischen Elementen digitale Medien vorzustellen, deren Handhabung zu üben und unter einer präventiven Sichtweise einen verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu trainieren. Die App bietet aktuelle Themen und interaktive Lernübungen, welche sich hauptsächlich auf die Fächer Deutsch, Informatik, Gemeinschaftskunde und Ethik konzentrieren. Dabei verlangen die Themen keine spezifische Fachzuordnung, sondern ermöglichen eine fächerübergreifende Auseinandersetzung. Alle online Lernmodule besitzen die gleiche Grundstruktur, die intuitiv gestaltet ist und sich dem selbstständigen Lernen widmet. Den Lehrkräften werden zudem gut strukturierte Verlaufspläne mit anvisierten Zeitfenstern und Hintergrundinformationen zu den Lernmodulen angeboten. Neben den Online-Aufgaben finden sich auch ausführliche Begleitmaterialien im Sortiment, um ein individuell bearbeitetes Thema im Klassenverband zu besprechen und zu festigen. Die Themengebiete werden fortlaufend ergänzt, was der App ermöglicht, aktuelle Entwicklungen zu erfassen.

Technische Hinweise

Die App ist browserbasiert und kann mit jedem Internetbrowser genutzt werden. Lehrkräfte und Lernende öffnen die Web-App über die gleiche URL (app.eddilake.de). Lehrkräfte benötigen einen Account. Die Lernenden treten anonym über Session-Codes bei.

Die App ist für den Einsatz auf Tablets (z.B. iPad) optimiert, größere Bildschirme wie bei Laptops und PCs funktionieren ebenfalls. Auf kleinen Smartphone-Bildschirmen funktioniert die App jedoch nicht.

Helpdesk & Support

In unserem Helpdesk finden Sie Video-Anleitungen, Tipps und Antworten auf häufige Fragen.

[zum Helpdesk](#)

Termine

Wir bieten regelmäßig Webinare zur Nutzung der App und zu neuen Inhalten an. Sie können uns auch persönlich auf Messen und Konferenzen treffen. Aktuelle Termine finden Sie auf unserer Website.

[Termine](#)

Bildungsstandards

Baden-Württemberg | Bildungsplan 2016 | Gymnasium & Sekundarstufe 1

Gymnasium

- Deutsch
 - 3.2 Klassen 7/8
 - 3.2.1 Texte und andere Medien
 - 3.2.1.3 Medien
 - 3.1 Klassen 5/6
 - 3.1.1 Texte und andere Medien
 - 3.1.1.3 Medien
- Ethik
 - 3.1 Klassen 7/8
 - 3.1.3 Medien und Wirklichkeiten
- Gemeinschaftskunde
 - 3.1 Klassen 8/9/10
 - 3.1.1 Gesellschaft
 - 3.1.1.1 Familie und Gesellschaft
 - 3.1.3 Politisches System
- Aufbaukurs Informatik
 - Klasse 7
 - 3.1.4 Informationsgesellschaft und Datensicherheit
 - 3.1.2 Algorithmen
- Basiskurs Medienbildung
 - 3.1 Klasse 5
 - 3.1.4 Mediengesellschaft
 - 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit
 - 3.1.3 Kommunikation und Kooperation

Sekundarstufe 1

- Deutsch
 - 3.1 Klassen 5/6
 - 3.1.1 Texte und andere Medien
 - 3.1.1.3 Medien
 - 3.2 Klassen 7/8/9
 - 3.2.1 Texte und andere Medien
 - 3.2.1.3 Medien
- Ethik
 - 3.1 Klassen 7/8/9
 - 3.1.3 Medien und Wirklichkeiten
- Gemeinschaftskunde
 - 3.1 Klassen 7/8/9
 - 3.1.1 Gesellschaft
 - 3.1.3 Politisches System
- Aufbaukurs Informatik
 - Klasse 7
 - 3.1.2 Algorithmen
 - 3.1.4 Informationsgesellschaft und Datensicherheit
- Basiskurs Medienbildung
 - 3.1 Klasse 5
 - 3.1.5 Grundlagen digitaler Medienarbeit
 - 3.1.4 Mediengesellschaft
 - 3.1.3 Kommunikation und Kooperation



Hinweis:

- Die Bildungsstandards in dieser Übersicht beziehen sich auf den baden-württembergischen Bildungsplan.
- Sie können in anderen Bundesländern abweichen.
- Die Zuordnung der Bildungsstandards für die Grundschule ist hier noch nicht berücksichtigt und folgt in Kürze.

Tipp:

Die TaskCard eddilake-Curriculum bietet Ihnen eine schnelle Orientierung, welche Inhalte Sie in welcher Klassenstufe einsetzen können.



eddilake-Curriculum

Unterrichtskonzept

Das Herzstück der eddilake-Module sind die interaktiven Lernstrecken, die die Schüler*innen selbständig bearbeiten. Diese können Sie mit unseren Einstiegsvorschlägen ergänzen. Zusätzlich erhalten Sie eine automatische Auswertung. Dies ermöglicht nicht nur spannende Einblicke in die Lebenswelt der Schüler*innen, sondern ist auch die perfekte Grundlage für eine anregende Diskussion im Klassenzimmer! Mit Hilfe der Arbeitsblätter können Sie das Thema weiter vertiefen.



Begleitmaterial

Zu allen Lernstrecken gibt es umfangreiches Begleitmaterial, das direkt in der Web-App abgerufen werden kann. Im Hintergrundwissen bekommen Sie einen schnellen Überblick über das Thema und weiterführende Quellen zur Vertiefung. Mit den Verlaufsplänen in Kombination mit den Arbeitsblättern erhalten Sie fertige Unterrichtskonzepte.



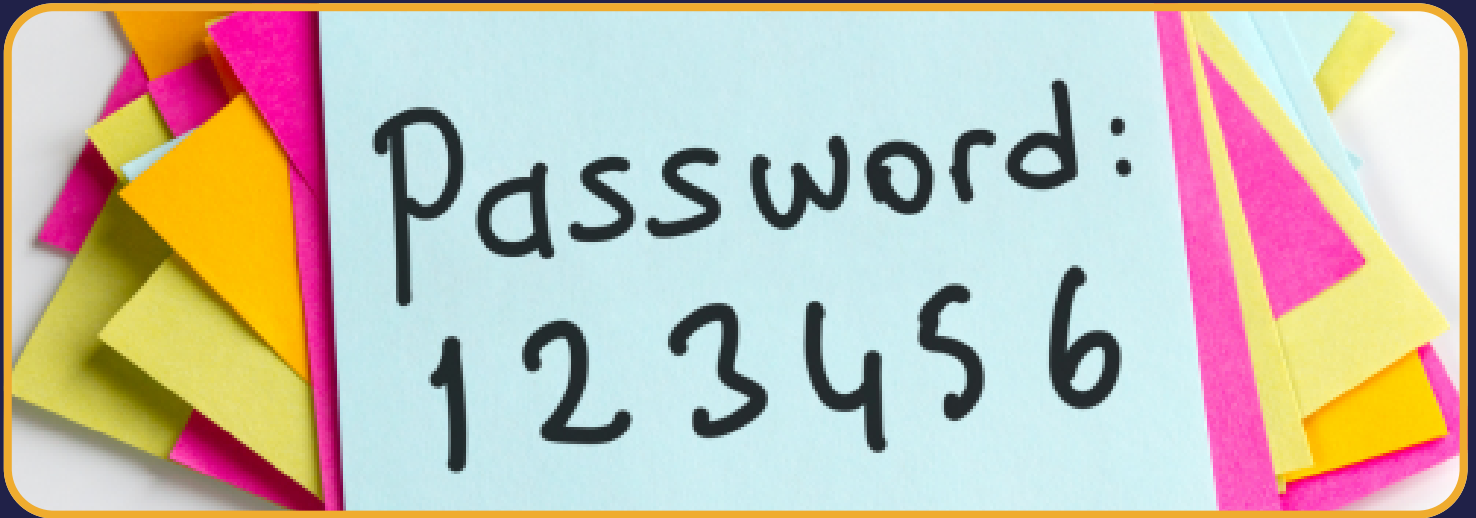
Auswertungen

Nach dem Beenden einer Session, erhält die Lehrkraft automatisch eine Auswertung auf Klassenbasis. Mit der Auswertung können gezielt bei Bedarf Fragestellungen wiederholt werden. In die Lernstrecken integrierte Umfragen unterstützen bei der Reflexion.



Inhalte

Passwort-Power - Unsere Daten sicher schützen



Über die Lernstrecke

Sichere Passwörter sind entscheidend, wenn es um den Schutz der persönlichen Daten geht. Schülerinnen und Schüler lernen die Merkmale sicherer Passwörter kennen und haben die Möglichkeit, eigene Passwörter zu entwerfen. Darüber hinaus sensibilisiert die Übung die Schülerinnen und Schüler für die potenziellen Folgen von Datenmissbrauch und unterstützt sie dabei, Strategien zu entwickeln, um sich vor diesen Gefahren zu schützen. Nicht zuletzt trägt die Lernübung dazu bei, ein verantwortungsvolles Verhalten im Umgang mit persönlichen Informationen zu fördern und stärkt die Reflexionskompetenz der Lernenden.

Lebensweltbezug: Sichere Passwörter im Internet erstellen.

Übung: Im ersten Schritt sollen sichere von nicht sicheren Passwörtern unterschieden werden. Im zweiten Schritt erstellen die Lernenden selbst Passwörter und erhalten direktes Feedback ob das Passwort stark oder weniger stark ist.



Klasse 3

Klasse 4

Klasse 5



Deutsch

Sachunterricht

Mathematik

Weitere Fächer

Inhalte

Influencer - Zwischen Vorbild und Manipulation



Über die Lernstrecke

Influencer*innen haben einen großen Einfluss auf ihre Follower*innen und geben vor, was angesagt ist. In ihren Beiträgen finden sich nicht selten Werbebotschaften. Die Lernenden lernen Merkmale und wirtschaftliche Interessen von Influencer*innen kennen. Sie werden geschult, Werbebotschaften in den scheinbar authentischen Inhalten von Influencern zu erkennen und kritisch zu hinterfragen. Darüber hinaus wird die Reflexionskompetenz der Lernenden durch Fragen nach der eigenen Motivation gefördert.

Lebensweltbezug: Thematisierung aktuell angesagter Influencer*innen, Werbebeiträge in Social Media Feeds

Übung: Im ersten Schritt sollen aus einer vorgegebenen Auswahl zwei Influencer*innen als Lieblingsinfluencer*innen ausgewählt werden. Im zweiten Schritt soll Werbung in einem fiktiven Social Media Feed mit Beiträgen, die auf den Themengebieten der zuvor ausgewählten Influencer*innen basieren, erkannt werden.



Klasse 5

Klasse 7



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Klasse 6

Ethik

Informatik

Sozialkunde

Basiskurs Medienbildung



Dieses Modul enthält zusätzlich ein Handout für die Schüler*innen !

Inhalte

Feed me, Algorithmus!



Über die Lernstrecke

Die Schüler*innen lernen, was Algorithmen sind. Sie erfahren, wozu sie gut sind, warum sie in sozialen Medien eingesetzt werden und wie sie die eigene Nutzung der Plattformen positiv oder negativ beeinflussen können. Sie lernen Filterblasen und Empfehlungsalgorithmen kennen und werden angeregt, Algorithmen und deren Einfluss auf ihren Alltag kritisch zu hinterfragen.

Lebensweltbezug: Social Media

Übungen:

- Eine kleine Anleitung für die Zubereitung eines Spiegeleis wird geschrieben, eine vereinfachte Form eines Algorithmus.
- In einem interaktiven Feed wird transparent gemacht, wie sich ein Feed den Interessen anpasst. Anschließend wird die Veränderung untersucht.



Klasse 7

Klasse 8



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Ethik

Sozialkunde

Politik

Informatik

Wirtschaft

Inhalte

Cybermobbing stoppen, gemeinsam handeln!



Über die Lernstrecke

In dieser Lernstrecke lernen die Schüler*innen die Merkmale von Cybermobbing zu beschreiben. Sie lernen über die emotionalen und rechtlichen Folgen für Betroffene und Täter*innen und werden dafür sensibilisiert, Betroffene zu unterstützen anstatt wegzusehen.

Lebensweltbezug: Klassenchat

Übung: Die Lernenden werden in einem Klassenchat mit der Verletzung des Rechts am eigenen Bild konfrontiert und müssen die Situation einschätzen.

Zusatz: Aushang für das Klassenzimmer mit Tipps und Anlaufstellen.



Klasse 5

Klasse 7

Klasse 6



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Ethik

Basiskurs Medienbildung



Das Thema (Cyber-)Mobbing kann bei Schüler*innen je nach persönlichen Vorerfahrungen sehr emotional werden. In solchen Fällen kann es sinnvoll sein, Ihre*n Schulsozialarbeiter*in bei dieser Einheit einzubeziehen.



Dieses Modul enthält zusätzlich ein Plakat fürs Klassenzimmer mit Beratungsstellen! Sie finden dieses beim Begleitmaterial.

Inhalte

Digitale Abhängigkeit - Gaming und Social Media



Über die Lernstrecke

Die Schüler*innen lernen, wesentliche Merkmale von Mediensucht zu beschreiben und wie Online-Spiele und Social Media diese begünstigen können. Sie werden darauf aufmerksam gemacht, welche Auswirkungen Mediensucht auf ihr Umfeld haben kann. Darüber hinaus sensibilisiert die Lernstrecke die Schüler*innen für Anzeichen von Mediensucht bei sich selbst und anderen. Außerdem lernen sie, wie sie einer Mediensucht vorbeugen können.

Lebensweltbezug: Gaming, Social Media

Übung: Ein Minigame stellt den Bezug zur Lebenswelt her und zeigt die menschliche Faszination dafür auf. Die Lernenden werden Teil eines Freundes-Chats. In diesem Chat droht 'Eddi' eine Sucht nach seinen Spielen zu entwickeln. Er vernachlässigt zunehmend seine sozialen Kontakte und erfährt die negativen Auswirkungen.



Klasse 5

Klasse 7

Klasse 6



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Ethik

Biologie

Basiskurs Medienbildung

Inhalte

ChatGPT - Einführung in den Alleskönner (?)



Über die Lernstrecke

Diese Lernstrecke bietet eine interaktive Einführung in ChatGPT. ChatGPT ist ein auf künstlicher Intelligenz basierender Chatbot. Die Schüler*innen lernen, wie der KI-Chatbot funktioniert und was seine Stärken und Schwächen sind. Sie erfahren etwas über die Chancen und Risiken der Technologie und worauf bei der Benutzung zu achten ist.

Lebensweltbezug: Informationsbeschaffung und Recherche, Texterstellung

Übung: ChatGPT kann man im Lernpfad kennenlernen und in verschiedenen Bereichen testen. Zum Beispiel in den Bereichen Humor, Erklärungen und Quellenangaben.



Klasse 7

Klasse 8



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Ethik

Informatik



Die Lernenden müssen mindestens 13 Jahre alt sein. Sie dürfen nur nicht-personalisierte Endgeräte verwenden, um die Erfassung personenbezogener Daten zu verhindern. Außerdem sollten sie keine persönlichen Informationen über sich oder ihre Mitschüler*innen eingeben.

Inhalte

Breaking (Fake) News



Über die Lernstrecke

Falschmeldungen verbreiten sich im Internet wie ein Lauffeuer und können erheblichen Schaden anrichten. Oft sind sie geschickt getarnt und nur schwer von wahren Informationen zu unterscheiden. In einer Zeit, in der soziale Medien zu einem festen Bestandteil des Lebens junger Menschen geworden sind, ist es von entscheidender Bedeutung, dass sie die Fähigkeit entwickeln, Falschnachrichten zu erkennen, und dass sie für die Folgen ihrer Verbreitung sensibilisiert werden.

Lebensweltbezug: Thematisierung von Falschmeldungen zu aktuellen Themen, die über Gruppenchats und/ oder auf Social Media verbreitet werden.

Übung: KI-generierte Bilder sollen von echten Bildern unterschieden werden. Merkmale von Fake News sollen zugeordnet werden. Mehrere Nachrichten sollen auf Merkmale von Fake News untersucht und werden. In der Aufgabensammlung soll eine Bilderrückwärtssuche durchgeführt werden.



Klasse 7

Klasse 8



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Klasse 9

Politik

Ethik



Dieses Modul wurde in Zusammenarbeit mit der Tageszeitung SÜDKURIER entwickelt. In der Lernstrecke werden reale Beispiele verwendet. Mehr Informationen finden Sie im Begleitmaterial.



Dieses Modul enthält zusätzlich ein Plakat für das Klassenzimmer mit Tipps zum Erkennen von Fake News sowie Informationen zum CORRECTIV Faktenchecker!

Inhalte

Der Journalismus-Kompass



Über die Lernstrecke

Die Lernübung Journalismus befasst sich mit der Rolle und Bedeutung des Journalismus in der Gesellschaft, der Entstehung journalistischer Beiträge und der Erkennung vertrauenswürdiger Quellen. Sie beleuchtet die Bedeutung des Journalismus im Kampf gegen Falschmeldungen und die Auswirkungen solcher Meldungen auf die Gesellschaft. Dabei geht es unter anderem um die Frage, wie Journalisten die Richtigkeit von Informationen einschätzen und ob man ihnen vertrauen kann.

Lebensweltbezug: Thematisierung der Berichterstattung auf Social Media, Newsfeeds und auf anderen Informationsquellen.

Übung: Im ersten Schritt lernen die Schüler*innen die Aufgaben von Journalisten und deren Recherche-Methoden kennen. Im zweiten Schritt soll das Thema Vertrauen in der Meinungsbildung durch Beiträge von Content Creators und Journalisten reflektiert werden.



Klasse 8

Klasse 9



Deutsch

Gemeinschaftskunde

Klasse 10

Politik

Ethik



Dieses Modul wurde in Zusammenarbeit mit der Tageszeitung SÜDKURIER entwickelt. In der Lernstrecke werden reale Beispiele verwendet. Mehr Informationen finden Sie im Begleitmaterial.

Für Eltern

Unterstützung bei der Medienerziehung

Der **Medienführerschein** erleichtert **Eltern** die Medien-
erziehung zu Hause.

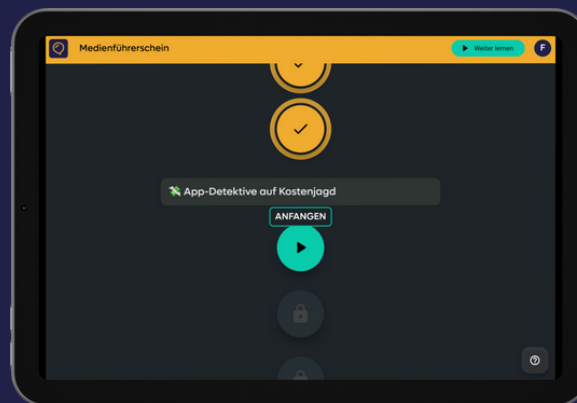


**Spielerische
Selbstlernstrecken für
Kinder**



Der Medienführerschein ist eine digitale Lernumgebung für Kinder zwischen 9 und 12 Jahren, um spielerisch den sicheren Umgang mit digitalen Medien zu erlernen.

Der Medienführerschein kann eine tolle Ergänzung zur Medienbildung in der Schule und ein ergänzender Baustein für ein ganzheitliches Medienpräventionskonzept sein.



**inklusive Ratgeber für
Eltern**



[mehr erfahren](#)

Digitale Pinnwand | Empfehlungen zur Medienerziehung

Auf unserer digitalen Pinnwand finden sich Tipps und Anregungen Anregungen zur Medienerziehung.



Wir haben ausgewählte Informationen auf einer Taskcard zusammengestellt. Diese können Sie an die Eltern weitergeben.

[zur Taskcard](#)

Kontakt

Wie können wir Ihnen helfen?

Haben Sie Fragen zur eddilake App oder wünschen Sie eine (kostenlose) Online-Schulung?

Ich helfe Ihnen gerne weiter. Schreiben Sie mir eine Nachricht, rufen Sie mich an oder vereinbaren Sie direkt über den unten stehenden Link einen Termin für ein Videotelefonat.

Auf Nachfrage bieten wir zudem Workshops für Schüler*innen und Lehrkräfte sowie Informationsabende für Eltern an. Sprechen Sie uns bei Interesse gerne darauf an.



[Mail an Felix Duffner](#)

[Termin buchen](#)

Felix Duffner

Gründer & Geschäftsführer

felix.duffner@eddilake.de

+49 176 3226 3272



eddilake GmbH
Bücklestraße 3
78467 Konstanz



info@eddilake.de



www.eddilake.de

Gefördert durch (04/23 - 03/24):

