

# Spuren im Netz - Handbuch für Lehrkräfte



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Kurzzusammenfassung des Dokuments.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Erläuterung von sozialen Medien.....</b>	<b>3</b>
2.1 OnBoarding und Einführung in das Spiel.....	4
2.2 Allgemeines zu den Lerneinheiten:.....	8
<b>3. Lerneinheiten.....</b>	<b>9</b>
3.1 Lerneinheit 1 (Thema Profil erstellen).....	9
3.2 Lerneinheit 2 (Interaktion mit Fremden über soziale Medien).....	14
3.3 Lerneinheit 3 (Cybermobbing).....	22
3.4 Lerneinheit 4 (Werbung).....	30

## 1. Kurzzusammenfassung des Dokuments

Dieses Dokument enthält eine Auflistung des Inhalts der Anwendung „Spuren im Netz“ für Lehrkräfte, um nachvollziehen zu können, in welchem Teil der Anwendung sich die Schülerinnen und Schüler (folgend SuS genannt) befinden. Des Weiteren möchten wir Sie hiermit über Möglichkeiten informieren, unsere Applikation im Unterricht einzusetzen.

## 2. Erläuterung von sozialen Medien

Bevor die Applikation gestartet wird, sollte es eine Einführung geben für die SuS mit einer Erklärung zu den sozialen Medien. Oft ist es so, dass die SuS zwar Begriffe wie "Instagram" oder "TikTok" kennen, allerdings nicht dem Wort "Social Media" zuordnen können. Daher ist es notwendig, soziale Medien vor dem Beginn der Applikation zu erklären. Hierfür eignet sich z.B. ein Freundebuch. Dies kennen die meisten SuS und haben eine große Ähnlichkeit zu den sozialen Medien. Man findet hier verschiedene Informationen über seine Freunde und Freundinnen, aber nur wenn man Ihnen auch den "Zugriff" gewährt. Dieses Prinzip findet sich in den sozialen Medien wieder.

Nach dem Start der Anwendung durchlaufen die SuS eine Einführung und Vorstellung des im Spiel vorkommenden Charakter „Pixel der Fuchs“. Bei der Einführung in die Lerneinheiten empfiehlt es sich, dies gemeinsam mit den SuS durchzuführen.

## 2.1 OnBoarding und Einführung in das Spiel

Screenshot	Anmerkung / Inhalt
	<p>Die Anwendung startet mit einem Klick auf den „Start“-Knopf. Hier kann zudem der Text vorgelesen werden. Die Kinder werden hier schon die Möglichkeit haben, Pixels Profil anzuschauen. Zudem ist die Seite eine „Landing Page“ und hat noch weiteren Text und Bilder, sobald man herunterscrollt.</p>
	<p><b>Vorstellung des Hauptcharakters „Pixel der Fuchs“</b> Fortfahren durch Klick auf „Weiter“-Knopf</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>o Kurzes Willkommen</li><li>o Pixel stellt sich als Detektiv vor, der dringend Hilfe bei seinem neuen Fall benötigt</li><li>o Vorstellung des Rucksacks, der Karte und des Profils des Fuchses</li></ul> <p>Fortfahren durch Klick auf „Spiel starten“</p> <p><b>Hinweis: Gemeinsam vorlesen!</b></p>



## Einführung Teil 2

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



## Einführung Teil 3

**Hier wird der Grund für den Rucksack genannt. Der Rucksack wird sich nach jeder Lerneinheit mit einem zusätzlichen Gegenstand füllen.**

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



Dies ist die **Übersicht** über die geschafften Lerneinheiten, aktuell beinhaltet die Anwendung drei Lerneinheiten.

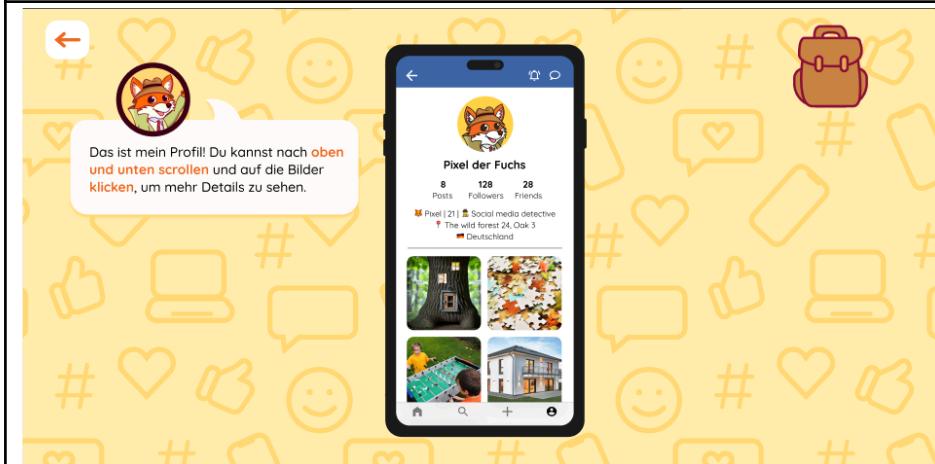
Mögliche Interaktionen:

Rundes Bild von Pixel -> öffnet Social Media Profil von Pixel  
 Rucksack -> Übersicht über gesammelte Gegenstände

Ausrufezeichen -> Spielregeln

„1“ / „2“/ „3“ -> startet die jeweilige Lerneinheit

- o Lerneinheit 2 kann erst nach erfolgreichem Abschluss von Lerneinheit 1 gestartet werden
- o Lerneinheit 3 kann erst nach erfolgreichem Abschluss von Lerneinheit 1 und 2 gestartet werden



Hier wird das Profil von Pixel dem Fuchs vorgestellt. Außerdem wird eine **wichtige Mechanik** erklärt. Die SuS können das Profil erkunden, indem sie runterwischen bzw. die Bilder anklicken.

Für die späteren Lerneinheiten ist diese Mechanik wichtig. Die SuS müssen in Lerneinheit 2 Informationen über ein anderes Profil sammeln.

**Hinweis:** Nachdem die SuS das Profil erkundet haben, können sie mit der Applikation starten. Ab hier wird auf ein gemeinsames Vorlesen verzichtet.



### Bei Klick auf Lerneinheit 1:

Die SuS können ihren Namen eingeben, um das Spiel zu personalisieren. Optional kann ein beliebiger Name eingegeben werden.

Die Auswahl der Lieblingsfarbe ändert die Hintergrundfarbe der Anwendung und andere Elemente.

## 2.2 Allgemeines zu den Lerneinheiten

Bei den Lerneinheiten ist es wichtig, dass die SuS die Anmerkungen/Hinweise von Pixel auf der linken Seite des Smartphones lesen. Sobald Sie falsch oder richtig beantworten, sehen die SuS den Hinweis. Dort sind Informationen enthalten, die helfen können, die Frage zu beantworten. Zudem eignet sich der Inhalt für die spätere Reflexion innerhalb der Klasse. Vor jeder Lerneinheit wird zusätzlich erwähnt, welches Thema hierbei besprochen werden könnte. In den folgenden Abschnitten sehen Sie jeweils einen Screenshot von der Frage und bei den Anmerkungen die korrekte Antwort und den Hinweis.

Anmerkung: Die Screenshots sind von unserem Design Prototypen und können daher leicht unterschiedlich zu der Applikation sein.

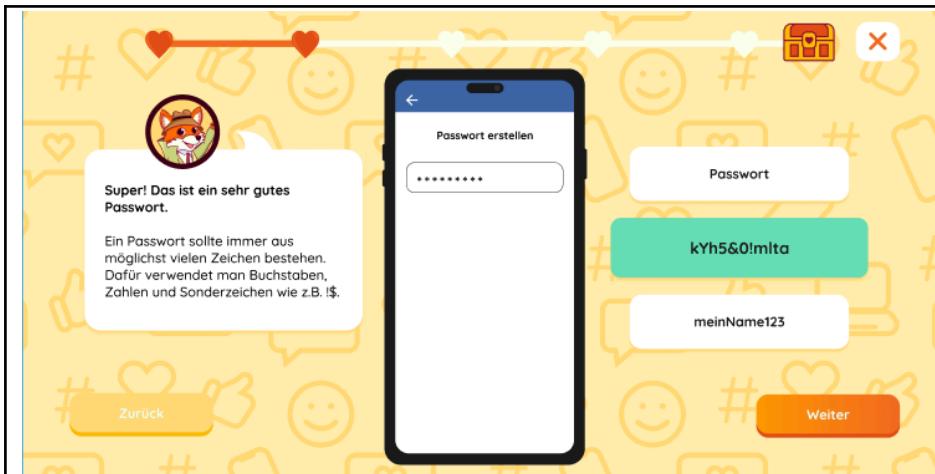
### 3. Lerneinheiten

#### 3.1 Lerneinheit 1 (Thema Profil erstellen)

**Folgende Themen können mit der Lerneinheit 1 besprochen werden: Identität, Schutz seiner Identität, Sicherheit des eigenen Profils, Bildrechte von sich und anderen, Sichtbarkeit des Profils einstellen.**

**Fragestellungen: Wie schütze ich mein Profil und gleichzeitig meine Identität? Darf ich einfach ohne Erlaubnis andere Menschen fotografieren? Wann ist dies erlaubt und wann nicht? Wer kann meine Daten sehen und wer nicht?**

Screenshot	Anmerkungen / Inhalt
	<p><b>Auswahl eines Benutzernamens</b></p> <p>Die erste Aufgabe ist es, einen passenden Benutzernamen einzugeben. Die drei Auswahlmöglichkeiten sind:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Der Name des Schülers</li><li>2. „Puzzlestar“</li><li>3. „Name von meinem Opa“</li></ol> <p>Die richtigen Antworten sind hier Nr.1 – „Name des Schülers“ und Nr. 2 - „Puzzlestar“.</p> <p>Hinweis von Pixel: „Es ist wichtig einen Namen zu wählen, der persönlich ist, der aber gleichzeitig deine Identität schützt“</p>



## Auswahl eines Passworts

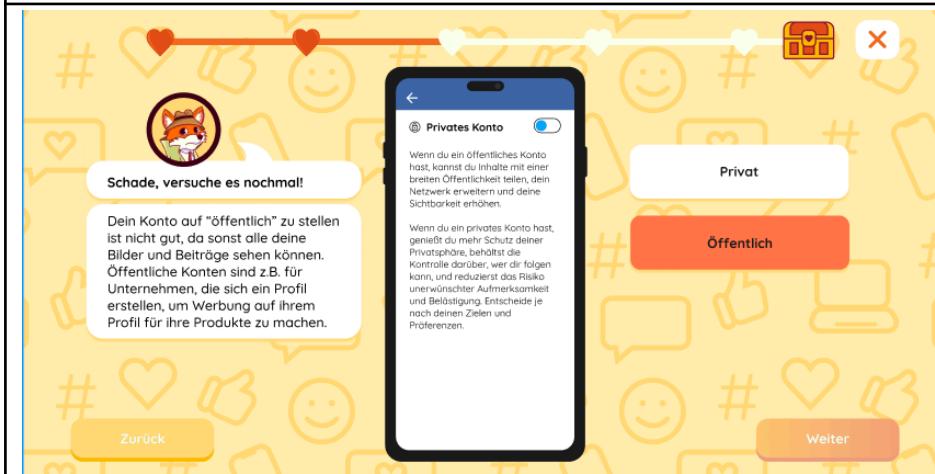
Auswahlmöglichkeiten:

1. Passwort
2. kYh5&0!mlta
3. meinName123

Die richtige Antwort ist hier Nr. 2 – „kyh5&0!mlta“.

Hinweis von Pixel:

„Ein Passwort sollte immer aus möglichst vielen Zeichen bestehen. Dafür verwendet man Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen wie z.B. !\$%...“



## Privatsphäre des Profils

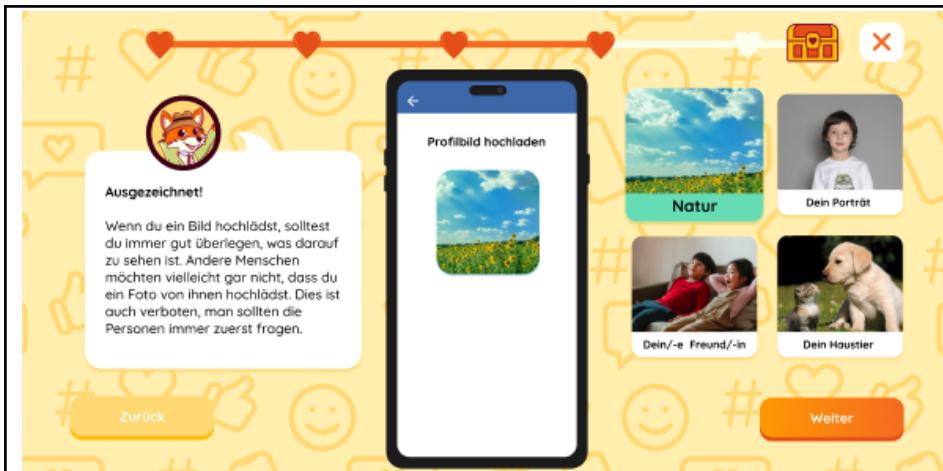
Auswahlmöglichkeiten:

1. Privat
2. Öffentlich

Die richtige Antwort ist hier Nr. 1 – „Privat“.

Hinweis von Pixel:

„Ein Profil auf „öffentliche“ zu stellen ist nicht gut, da sonst jeder alles von deinen Bildern und Posts sehen kann. Öffentliche Profile sind z.B. für Unternehmen, die Werbung machen.“



## Auswahl des Profilbildes

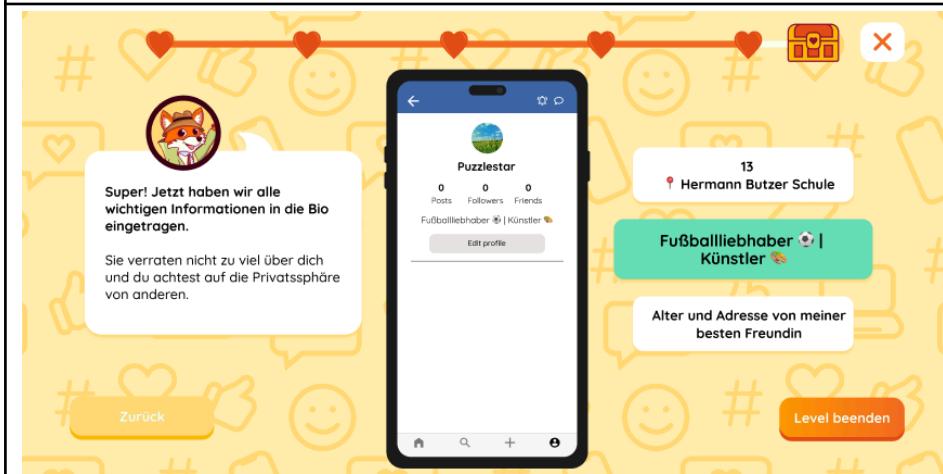
Auswahlmöglichkeiten:

1. Natur
2. Dein Porträt
3. Dein-/e Freund/-in
4. Dein Haustier

Die richtige Antwort sind hier Nr. 1 – „Natur“ oder Nr. 4 – „Dein Haustier“.

Hinweis von Pixel:

„Wenn du ein Bild hochlädst, solltest du immer gut überlegen, was darauf zu sehen ist. Andere Menschen möchten vielleicht gar nicht, dass du ein Foto von ihnen hochlädst. Dies ist auch verboten, man sollte die Personen immer zuerst fragen.“



## Profilbeschreibung

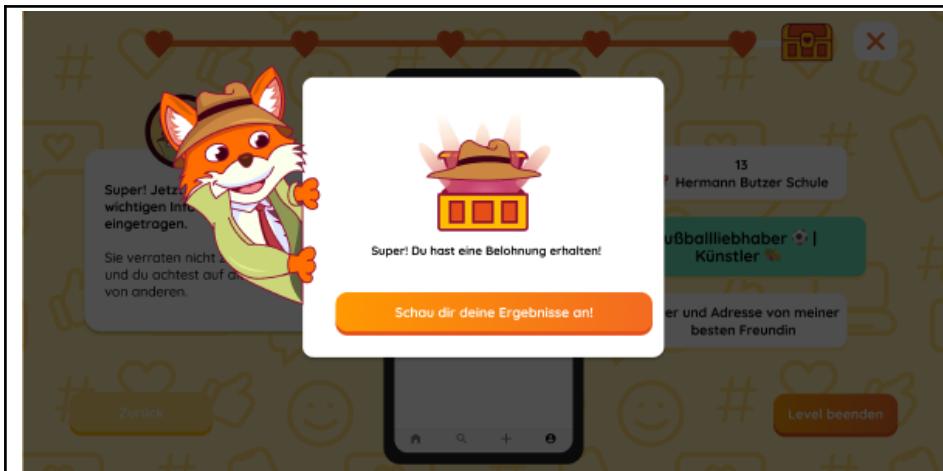
Auswahlmöglichkeiten

1. 13 – Hermann-Butzer-Schule bzw. 13 - Köstlinschule
2. Fußballliebhaber – Künstler
3. Alter und Adresse von meinen Freunden

Die richtige Antwort ist hier Nr. 2 – „Fußballliebhaber – Künstler“

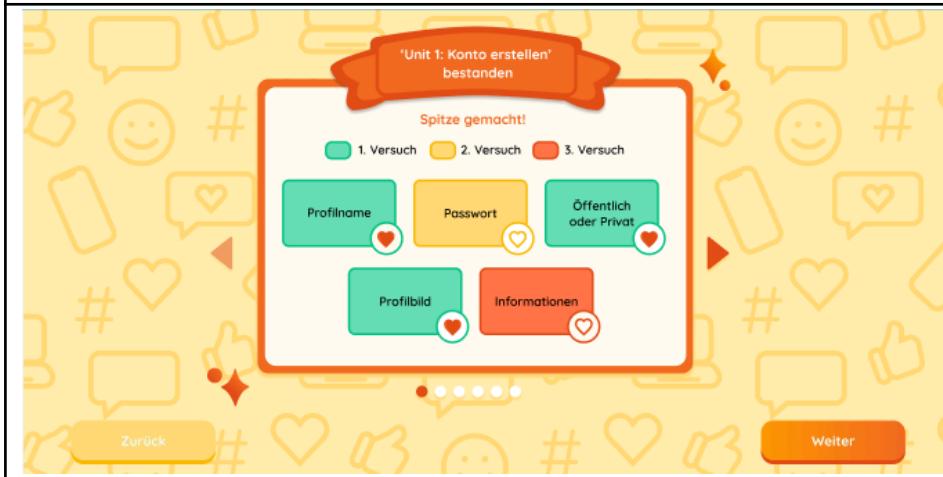
Hinweis von Pixel:

„Wenn du Informationen auf deinem Profil über dich selbst mit anderen teilst, solltest du immer darauf achten, dass nicht zu viel über dich verraten wird. Du solltest auch keine Informationen über andere in deinem Profil teilen“



### Ende der Lerneinheit:

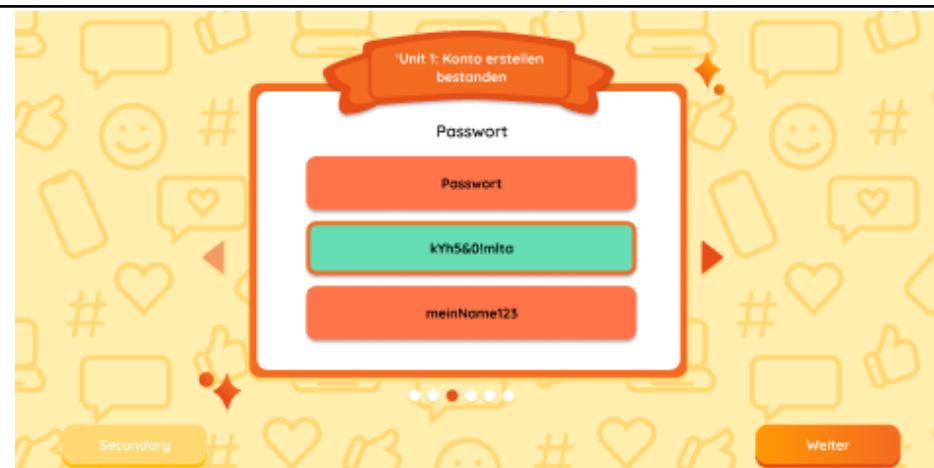
Als Belohnung erhalten die SuS einen Detektivhut.



### Übersicht der Ergebnisse

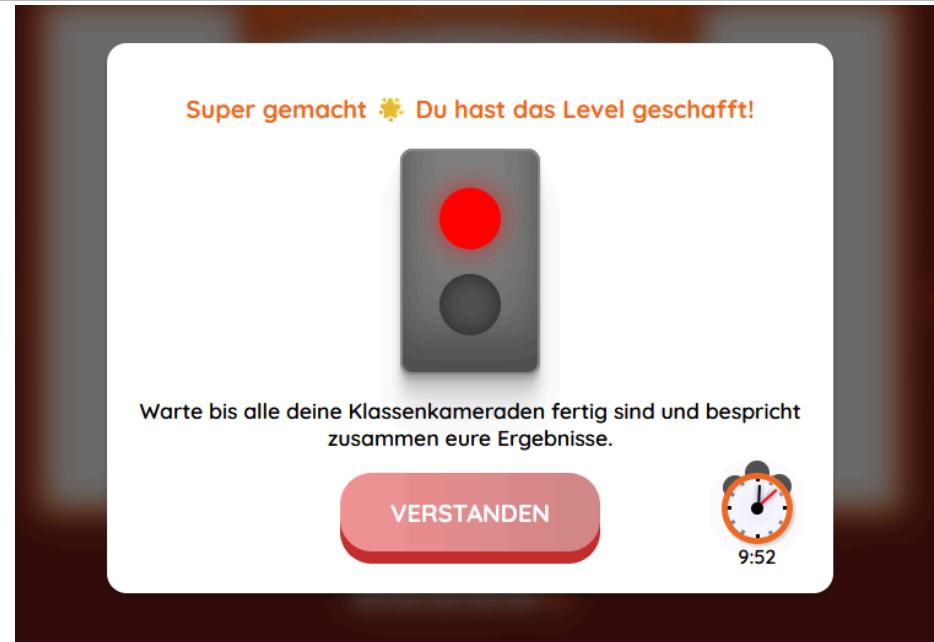
Bedeutung der Farben je nach Versuch in dem die Frage richtig beantwortet wird:  
Grün -> 1. Versuch  
Gelb -> 2. Versuch  
Rot -> 3. Versuch

**Hinweis:** Die SuS können nun ihre Ergebnisse einsehen und können erst das nächste Level starten, sobald die Zeit des Timers abgelaufen ist. Sie sind "gefangen" im Ergebnisscreen.



Beispiel für ein Ergebnisscreen:

Die SuS sehen, welche Antwort korrekt war.



Experimentelles Feature:

Wir haben nach Beenden der Lerneinheiten eine Uhr eingeführt, damit die SuS nicht sofort das nächste Level starten können.

Dieser Zeitraum soll für die Reflektion der Ergebnisse genutzt werden. Dazu können die SuS zu den Inhalten der Lerneinheit befragt werden. Sobald die Zeit abgelaufen ist, können die SuS erneut zur Spielübersicht.

## 3.2 Lerneinheit 2 (Interaktion mit Fremden über soziale Medien)

**Folgende Themen können mit Lerneinheit 2 besprochen werden: Nachrichten in Social Media, Austausch von Informationen, Recherche, Hinterfragen von Bildern/Texten/Informationen**

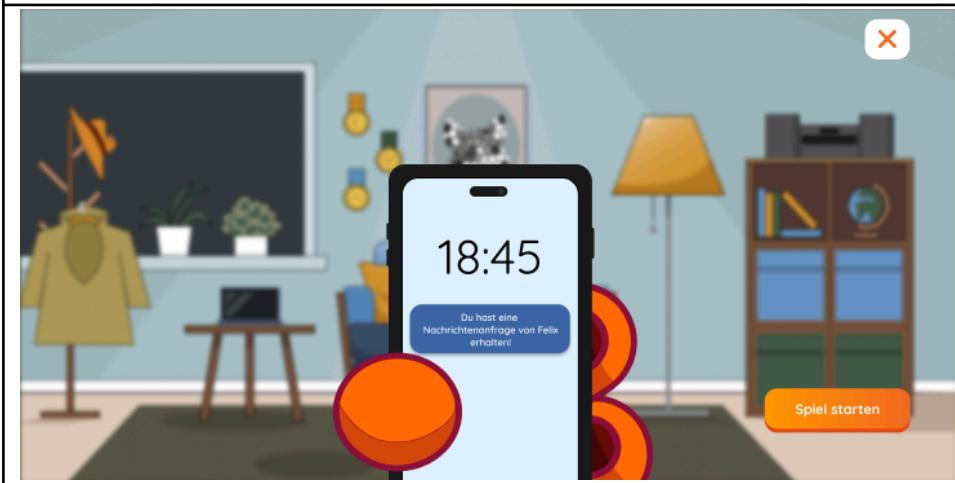
**Fragestellungen: Wie gehe ich bei einer Kontaktanfrage im Internet um? Wie kann ich etwas über einen Kontakt herausfinden? Ab wann kommt mir die Person komisch vor?**

Screenshot	Anmerkungen / Inhalt
	<p><b>Einführung Teil 1</b> Pixel erhält eine Nachricht von einer Person namens "Felix", doch er kennt keinen Felix. Jetzt muss er überlegen, wie er weiter vorgeht.</p> <p><b>Hinweis: Gemeinsam vorlesen!</b></p>



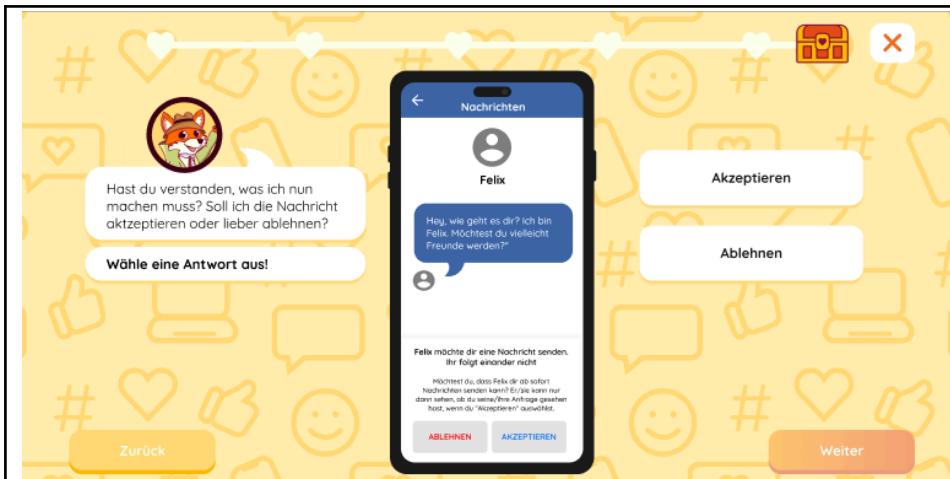
## Einführung Teil 2

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



## Einführung Teil 3

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



## Umgang mit Nachrichtenanfrage

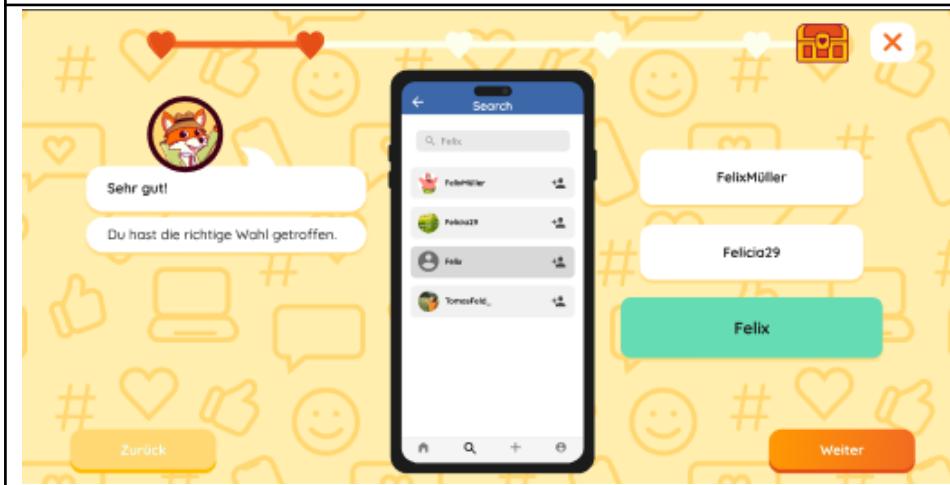
### Auswahlmöglichkeiten

1. Akzeptieren
2. Ablehnen

Die richtige Antwort ist hier Nr. 2 – „Ablehnen“

Hinweis von Pixel:

„Es ist immer besser, zuerst die Anfrage abzulehnen, wenn man gar nicht weiß, wer hinter dieser Nachricht steckt.“



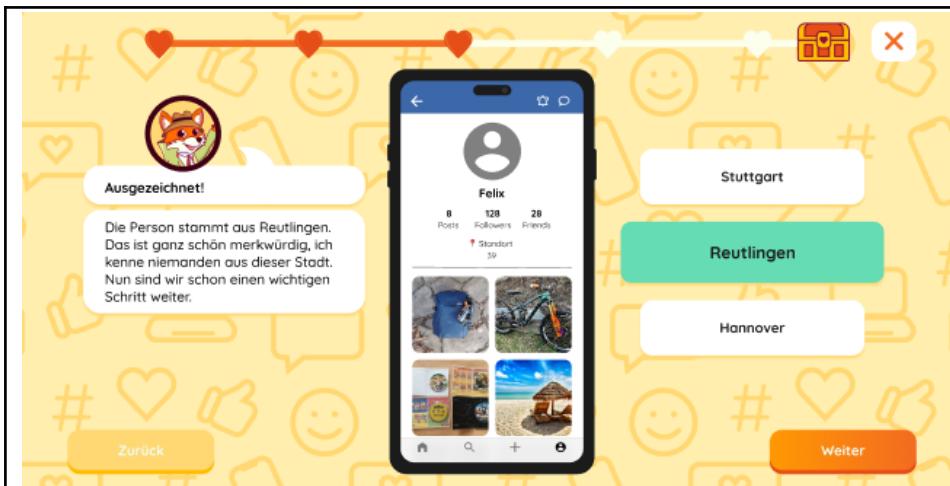
## Profil der unbekannten Person finden

### Auswahlmöglichkeiten

1. FelixMüller
2. Felicia29
3. Felix

Die richtige Antwort ist hier Nr. 3 – „Felix“

**Hinweis:** Ab diesem Teil können die SuS das Profil erkunden und verschiedene Informationen darüber herausfinden.

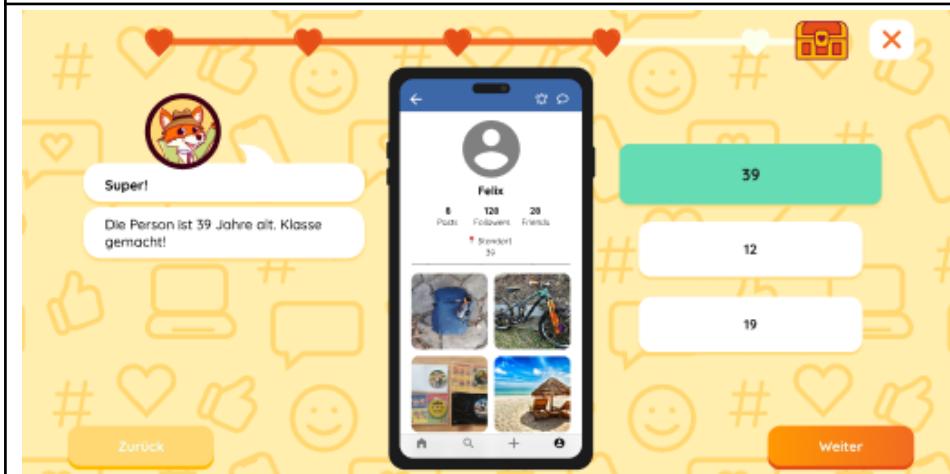


### Wohnort der unbekannten Person finden

#### Auswahlmöglichkeiten

1. Stuttgart
2. Reutlingen
3. Berlin

Die richtige Antwort ist hier Nr. 2 – „Standort“

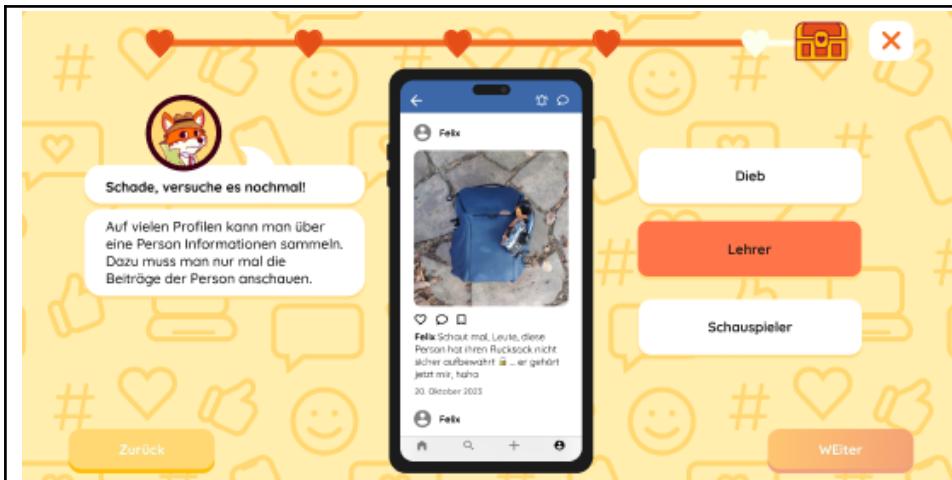


### Alter der unbekannten Person

#### Auswahlmöglichkeiten

1. 39 Jahre
2. 12 Jahre
3. 19 Jahre

Die richtige Antwort ist hier Nr. 1 – „39 Jahre“



### Beruf der unbekannten Person

Auswahlmöglichkeiten

1. Dieb
2. Lehrerin
3. Schauspieler

Die richtige Antwort ist hier Nr. 1 – „Dieb“.

Hinweis von Pixel:

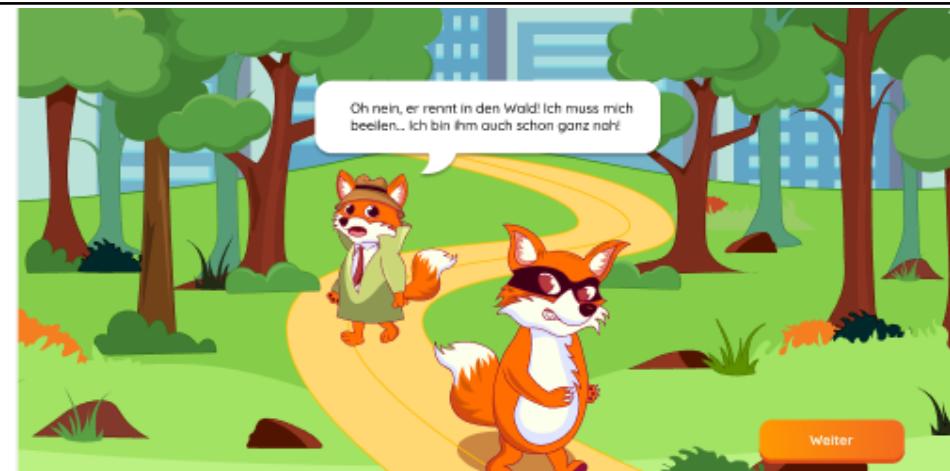
„Auf den Inhalt der Posts achten“



### Auflösung der Identität Teil 1

Sind alle Fragen beantwortet, wird die Identität der Person enthüllt. Die gefragte Person ist ein Dieb, der schon lange von Pixel gesucht wird.

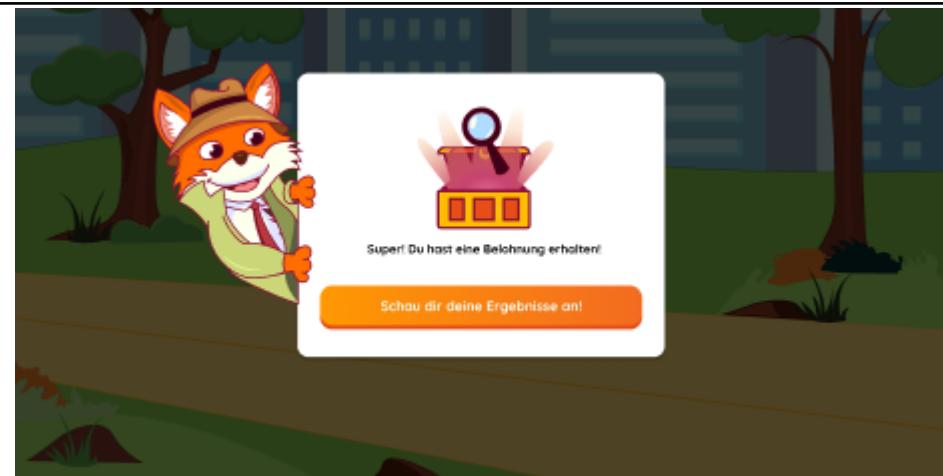
Fortfahren durch Klick auf „Weiter“-Taste.



### Auflösung der Identität Teil 2

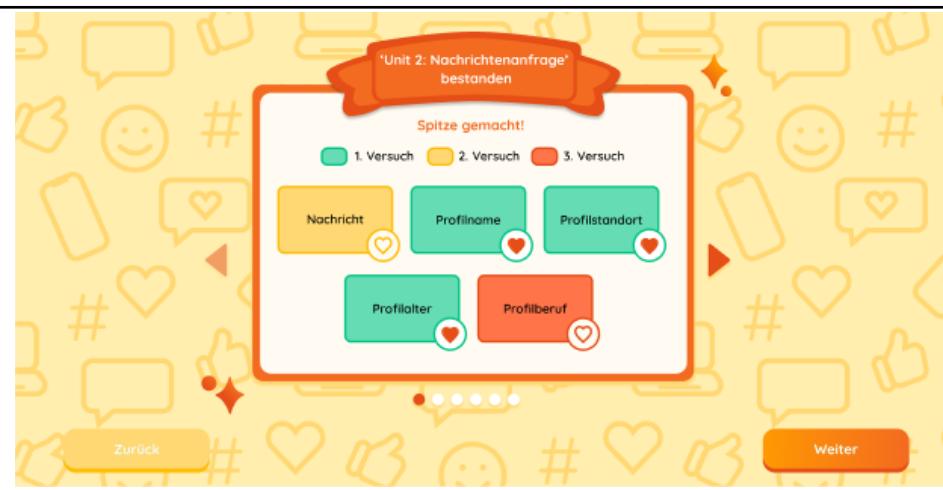


### Auflösung der Identität Teil 3



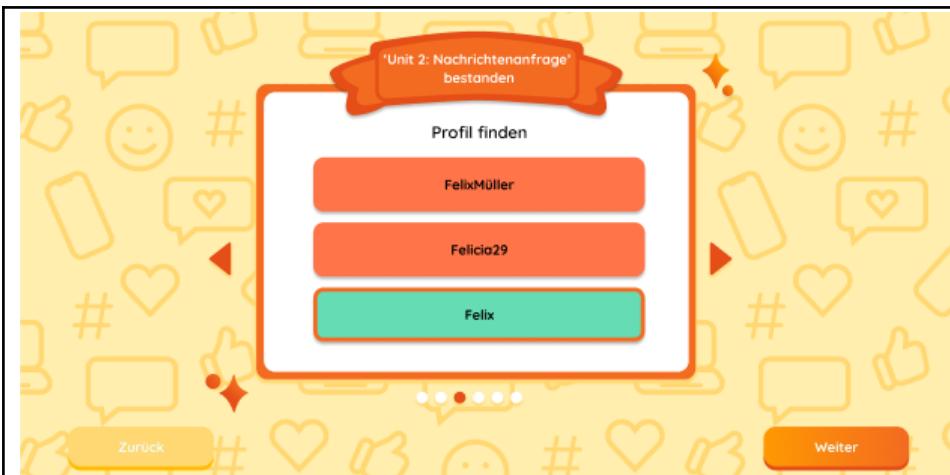
### Ende der Lerneinheit:

Als Belohnung erhalten die SuS eine Lupe.



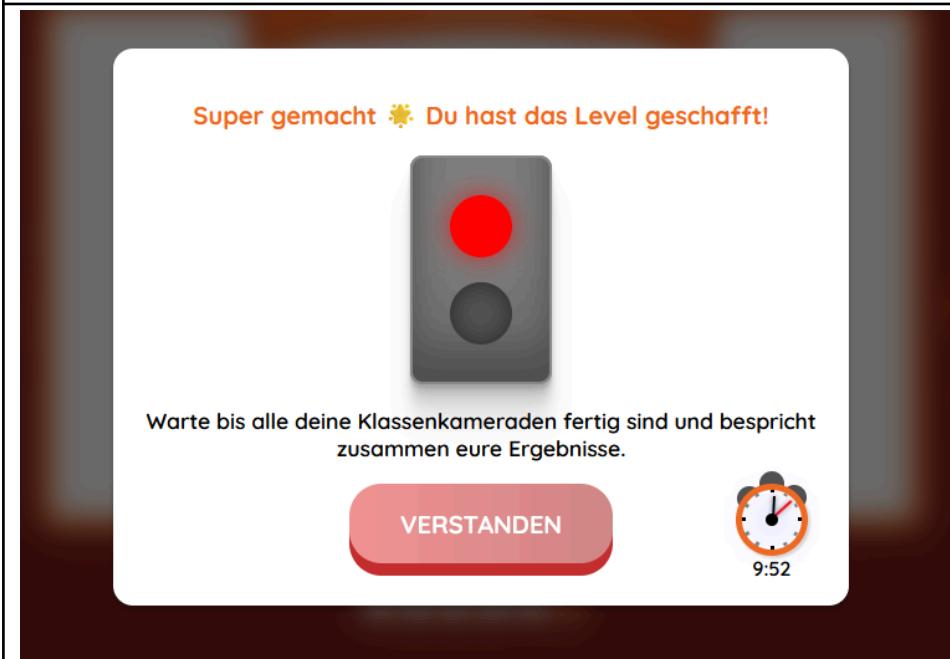
### Übersicht der Ergebnisse

Bedeutung der Farben je nach Versuch in dem die Frage richtig beantwortet wird:  
Grün -> 1. Versuch  
Gelb -> 2. Versuch  
Rot -> 3. Versuch



### Beispiel für ein Ergebnisscreen:

Die SuS sehen, welche Antwort korrekt war.



### Experimentelles Feature:

Wir haben nach Beenden der Lerneinheiten eine Uhr eingeführt, damit die SuS nicht sofort das nächste Level starten können.

Dieser Zeitraum soll für die Reflektion der Ergebnisse genutzt werden. Dazu können die SuS zu den Inhalten der Lerneinheit befragt werden. Sobald die Zeit abgelaufen ist, können die SuS erneut zur Spielübersicht.

### 3.3 Lerneinheit 3 (Cybermobbing)

**Folgende Themen können mit Lerneinheit 3 besprochen werden: Gruppenchats, Verhalten im Gruppenchat, Falsche Nachrichten/Bilder über eine Person, Mobbing innerhalb eines Gruppenchats**

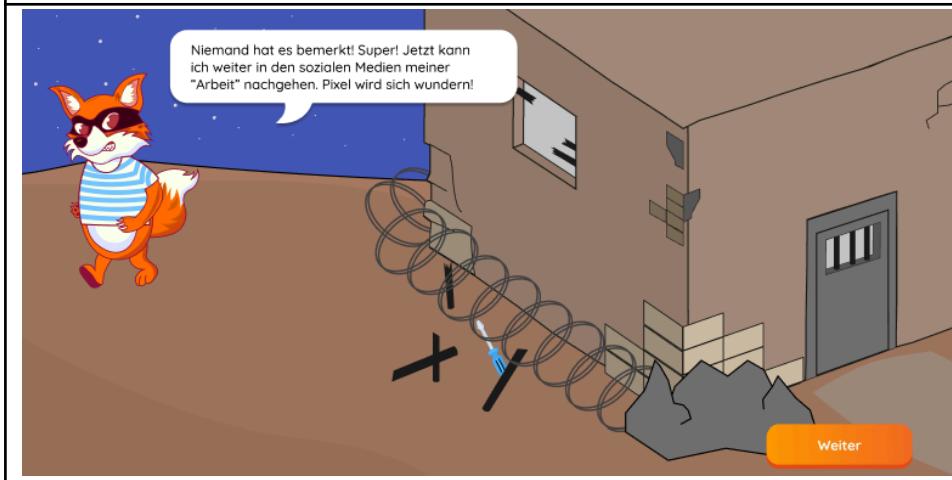
**Fragestellungen: Was gibt es für Arten von Chats in den sozialen Medien? Wie kann ich mich davor schützen? Was sollte man beachten, wenn man über eine andere Person etwas schreibt?**

Screenshot	Anmerkungen / Inhalt
 <p>Während Pixel sich seinem nächsten Fall widmet, hat Felix ganz andere Pläne. Er will aus dem Fuchsbaу wieder ausbrechen!</p>	<p><b>Einführung Teil 1</b></p> <p><b>Hinweis: Gemeinsam vorlesen!</b></p>



## Einführung Teil 2

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



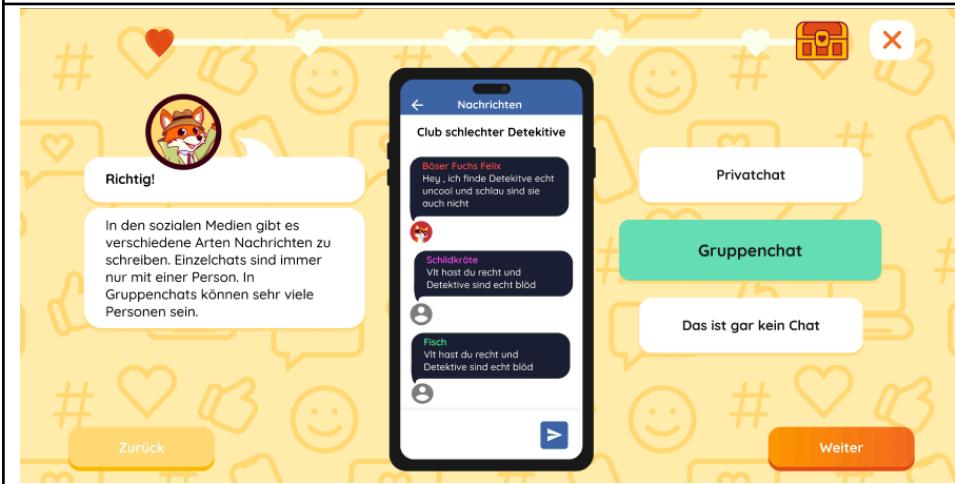
## Einführung Teil 3

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



## Einführung Teil 4

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



### Gruppenchat

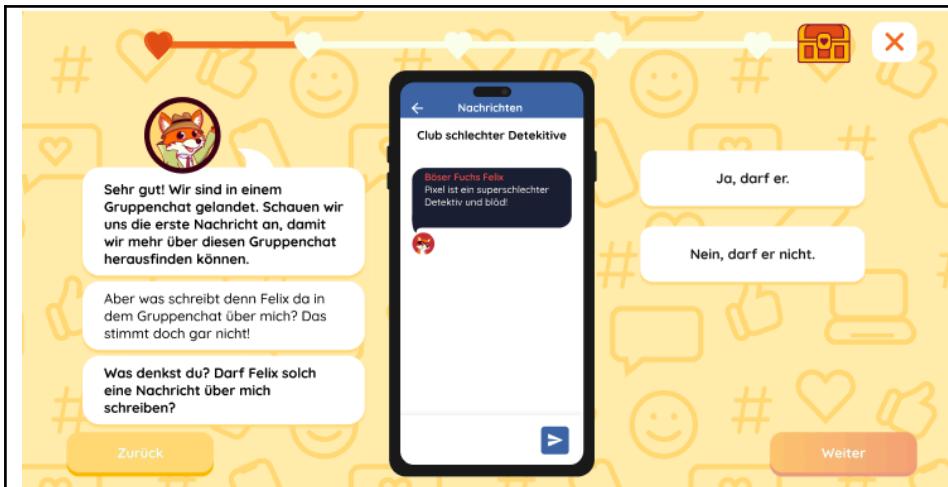
Auswahlmöglichkeiten

1. Privatchat
2. Gruppenchat
3. Das ist gar kein Chat

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 2 – Gruppenchat".

Hinweis von Pixel:

„In den sozialen Medien gibt es verschiedene Arten Nachrichten zu schreiben. Einzelchats sind immer nur mit einer Person. In Gruppenchats können sehr viele Personen sein.“



## Nachrichten über Pixel

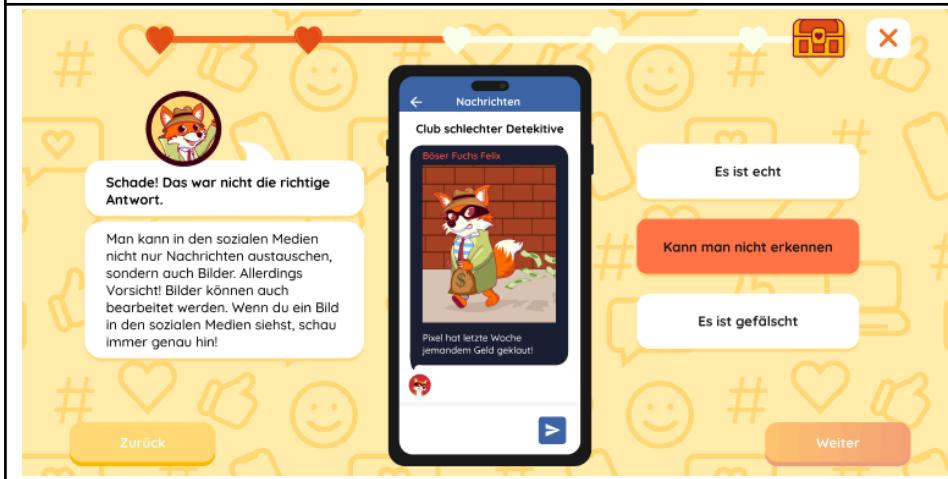
### Auswahlmöglichkeiten

1. Ja, darf er.
2. Nein, darf er nicht.

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 2 - Nein, darf er nicht".

### Hinweis von Pixel:

"Wenn man etwas über eine andere Person schreibt, sollte man immer freundlich bleiben." Auch in den sozialen Medien gibt es bestimmte Regeln, an die man sich halten muss. Beleidigungen oder falsche Aussagen über Personen sind nicht in Ordnung."



## Bild von Pixel

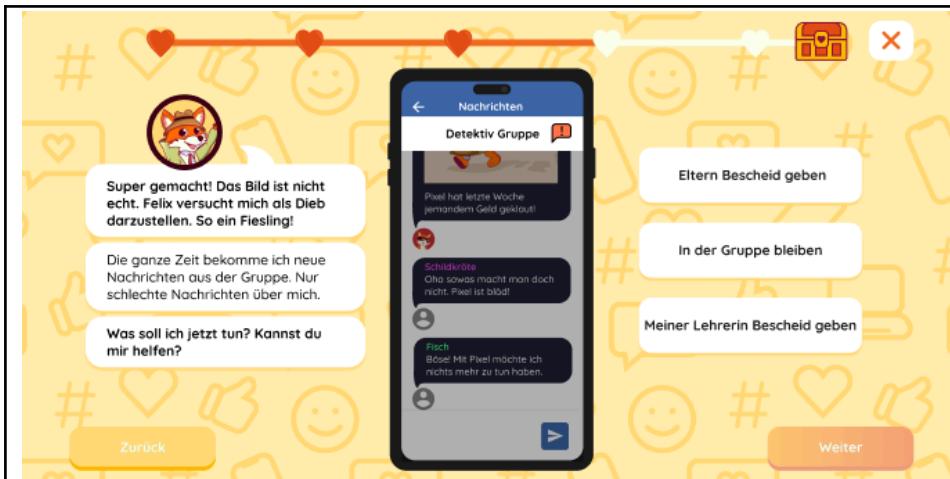
### Auswahlmöglichkeiten

1. Es ist echt.
2. Kann man nicht erkennen.
3. Es ist gefälscht.

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 3 - Es ist gefälscht".

### Hinweis von Pixel:

"Man kann in den sozialen Medien nicht nur Nachrichten austauschen, sondern auch Bilder. Allerdings Vorsicht! Bilder können auch bearbeitet werden. Wenn du ein Bild in den sozialen Medien siehst, schau immer genau hin!."



### Gruppenchat einem Erwachsenen melden

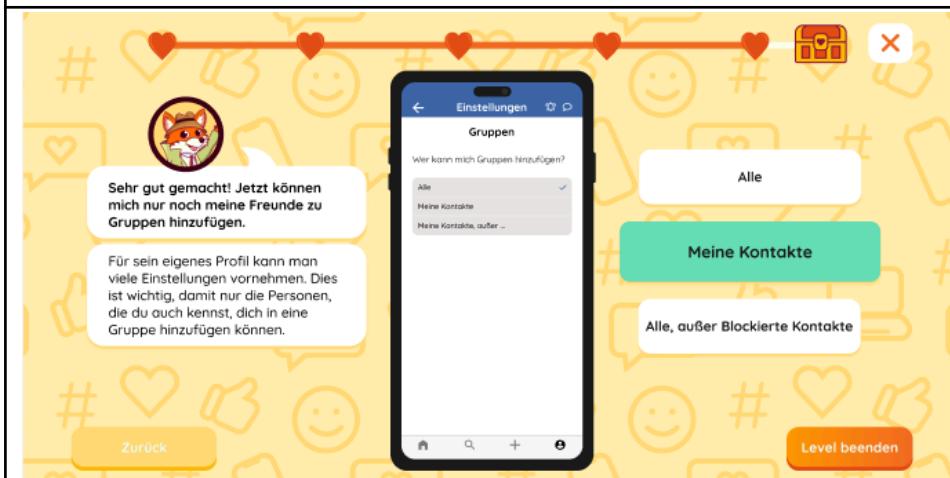
#### Auswahlmöglichkeiten

1. Eltern Bescheid geben.
2. In der Gruppe bleiben.
3. Meiner Lehrerin Bescheid geben.

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 1 - Eltern Bescheid geben und Nr.3 - Meiner Lehrerin Bescheid geben".

#### Hinweis von Pixel:

"Gruppen bestehen manchmal aus Personen, die du selbst nicht kennst. "Sobald die Personen deine Telefonnummer haben, können sie dich zu Gruppen hinzufügen. Wenn so etwas passiert ist es am besten die Gruppe einen Erwachsenen zu zeigen."



### Einstellungen von Gruppeneinladungen

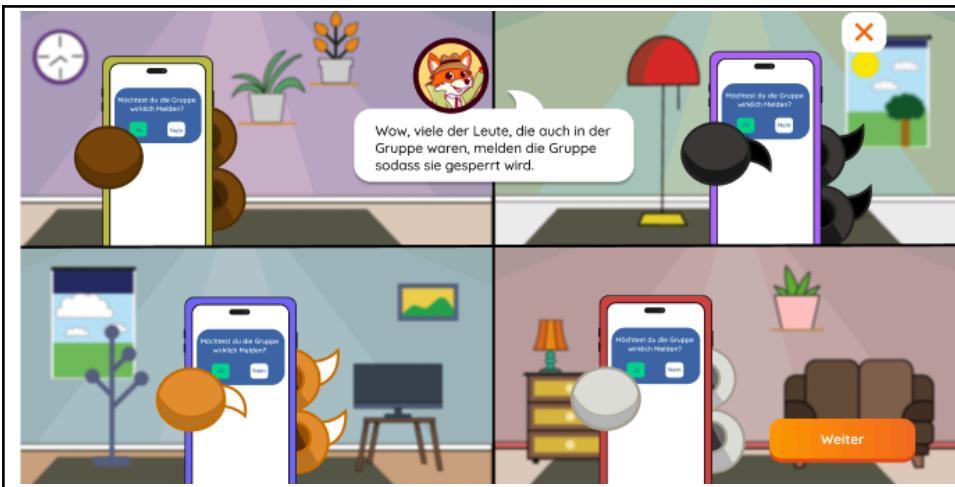
#### Auswahlmöglichkeiten

1. Alle
2. Meine Kontakte
3. Alle, außer blockierte Kontakte

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 2 - Meine Kontakte".

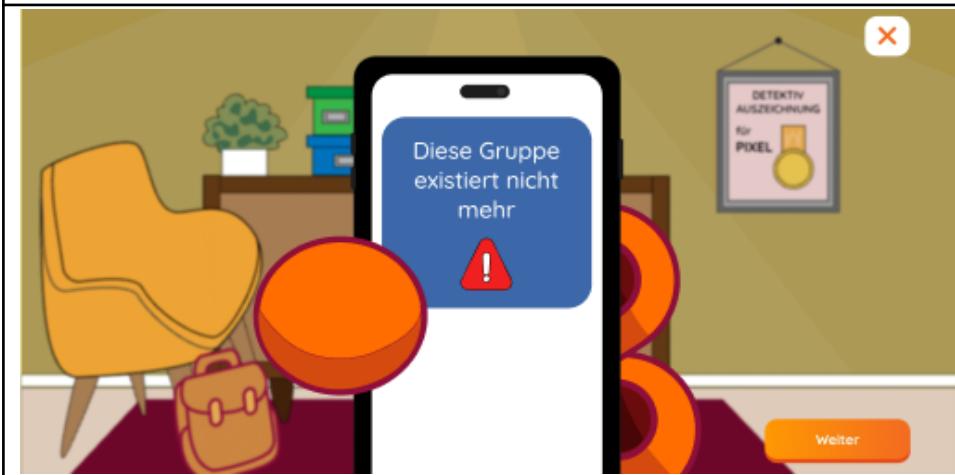
#### Hinweise von Pixel:

"Für sein eigenes Profil kann man viele Einstellungen vornehmen. Dies ist wichtig, damit nur die Personen, die du auch kennst, dich in eine Gruppe hinzufügen können."



#### Auflösung Teil 1:

Alle Fragen sind nun beantwortet. Hier wird gezeigt, dass mehrere Personen die Gruppe melden und daher die Gruppe nicht mehr existiert.



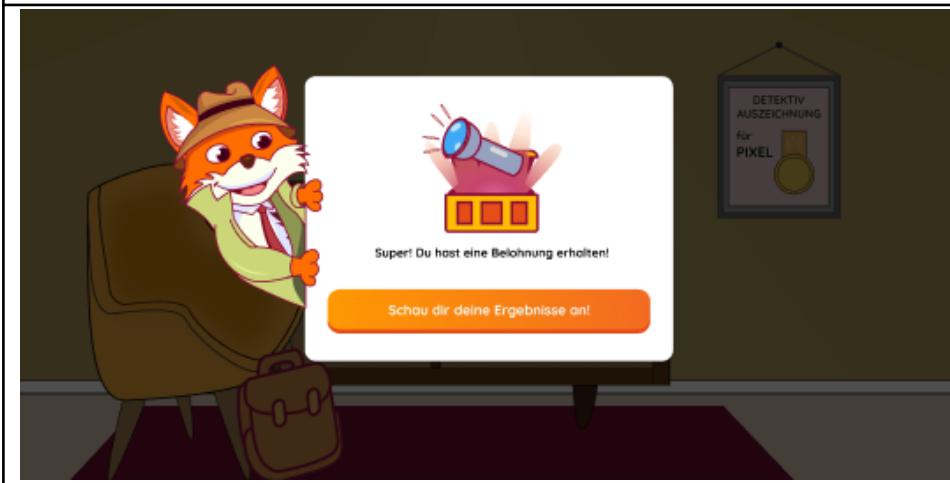
#### Auflösung Teil 2:

Hier existiert die Gruppe nicht mehr.



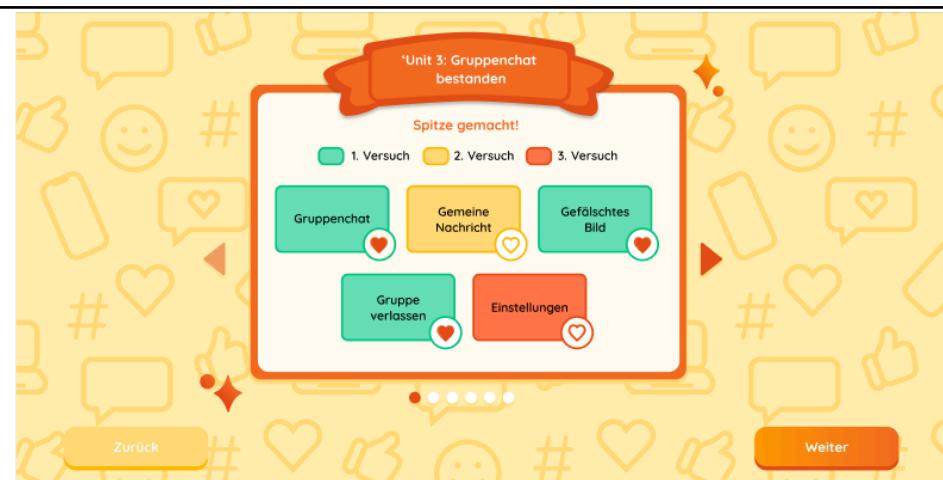
### Auflösung Teil 3:

Pixel bedankt sich für die Hilfe.



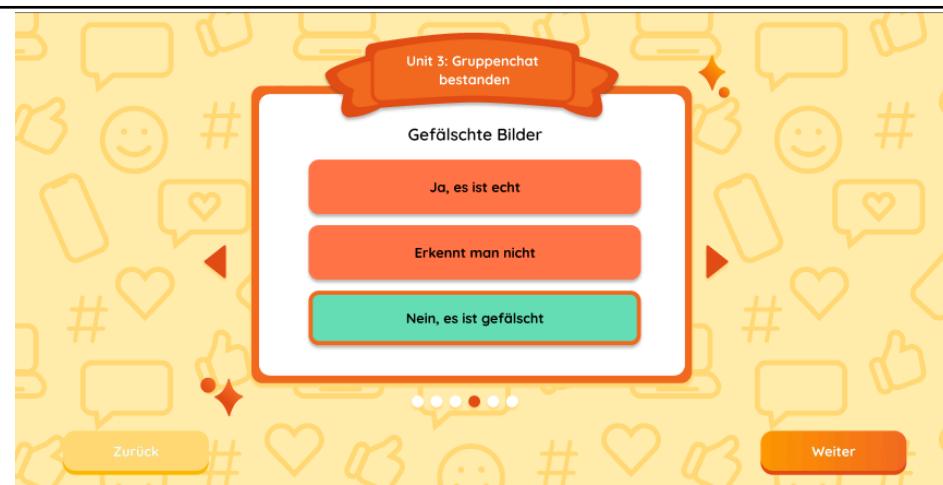
### Ende der Lerneinheit:

Die SuS erhalten eine Taschenlampe.



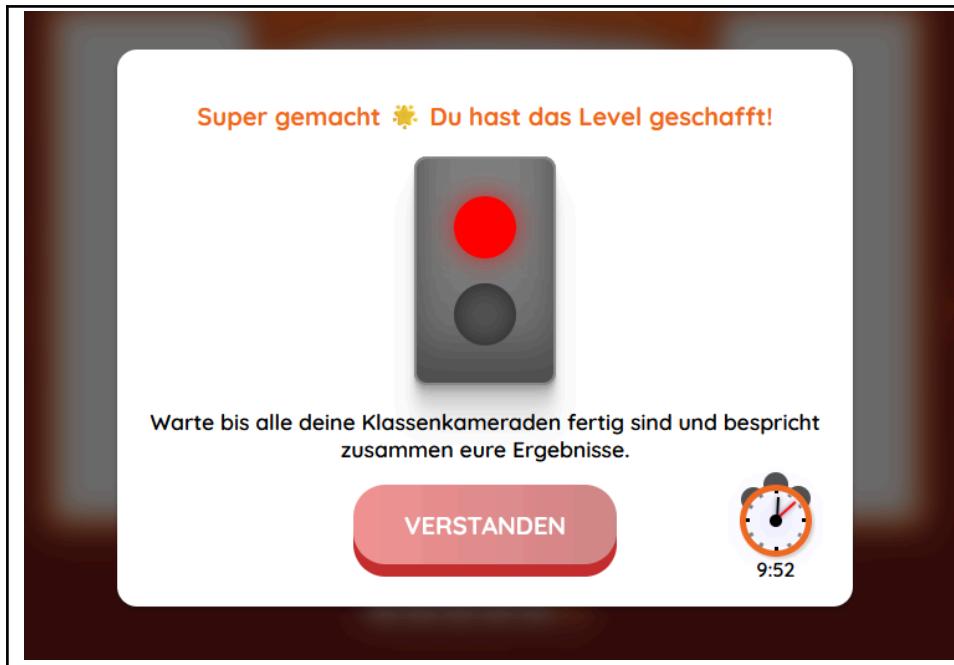
## Übersicht der Ergebnisse

Bedeutung der Farben je nach Versuch in dem die Frage richtig beantwortet wird:  
Grün -> 1. Versuch  
Gelb -> 2. Versuch  
Rot -> 3. Versuch



## Beispiel für ein Ergebnisscreen:

Die SuS sehen, welche Antwort korrekt war.



#### Experimentelles Feature:

Wir haben nach Beenden der Lerneinheiten eine Uhr eingeführt, damit die SuS nicht sofort das nächste Level starten können.

Dieser Zeitraum soll für die Reflektion der Ergebnisse genutzt werden. Dazu können die SuS zu den Inhalten der Lerneinheit befragt werden. Sobald die Zeit abgelaufen ist, können die SuS erneut zur Spielübersicht.

### 3.4 Lerneinheit 4 (Werbung)

**Folgende Themen können mit Lerneinheit 3 besprochen werden: Werbung, Beschreibung von Produkten, Bewerben von Produkten, Bewertungen, Fake-Rabatte**

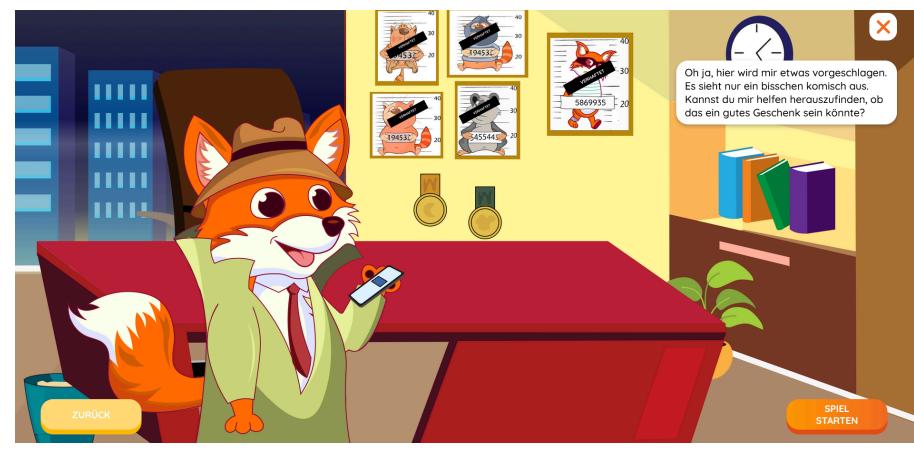
**Fragestellungen: Was ist Werbung überhaupt? Wie kann ich ein gutes Produkt erkennen? Woher kommt das Produkt und wie viel kostet es? Wie ist Internetwerbung aufgebaut?**

Screenshot	Anmerkungen / Inhalt
	<p><b>Einführung Teil 1</b></p> <p><b>Hinweis: Gemeinsam vorlesen!</b></p>
	<p><b>Einführung Teil 2</b></p> <p><b>Hinweis: Gemeinsam vorlesen!</b></p>



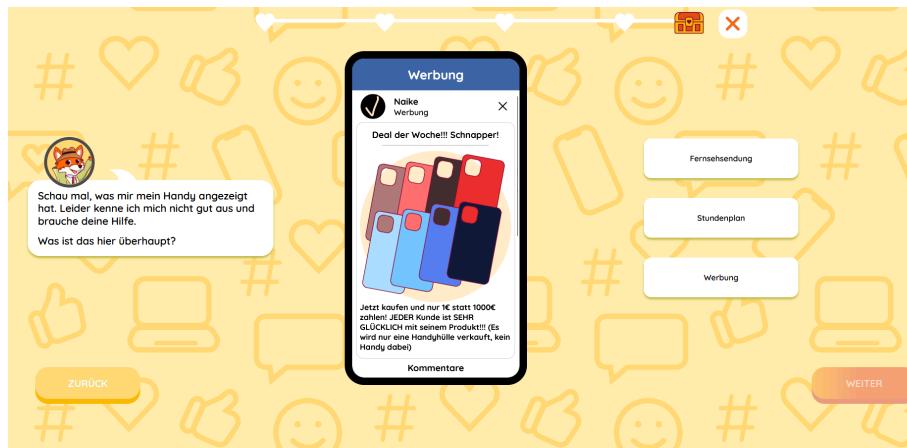
### Einführung Teil 3

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



### Einführung Teil 4

**Hinweis: Gemeinsam vorlesen!**



## Werbung:

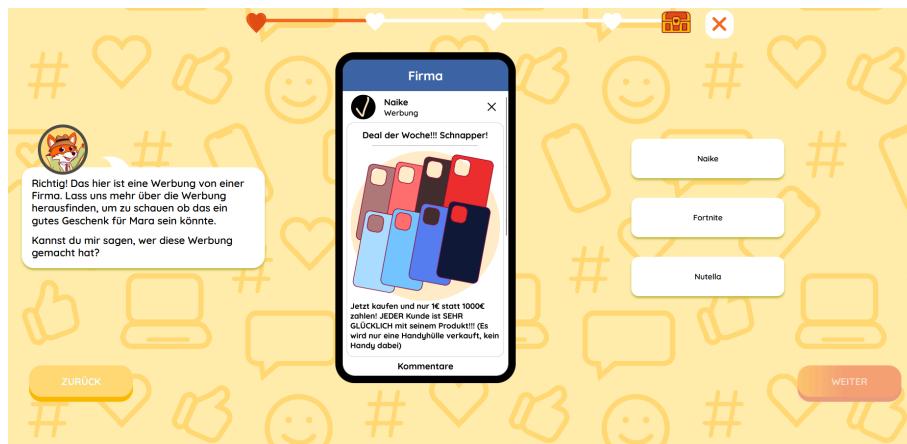
### Auswahlmöglichkeiten

1. FernsehSendung
2. Stundenplan
3. Werbung

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 3 – Werbung".

### Hinweis von Pixel:

„In den sozialen Medien erhält man immer wieder Angebote für neue Produkte oder Sachen, die man schon kennt. Diese Angebote nennt man auch Werbung.“



## Firma:

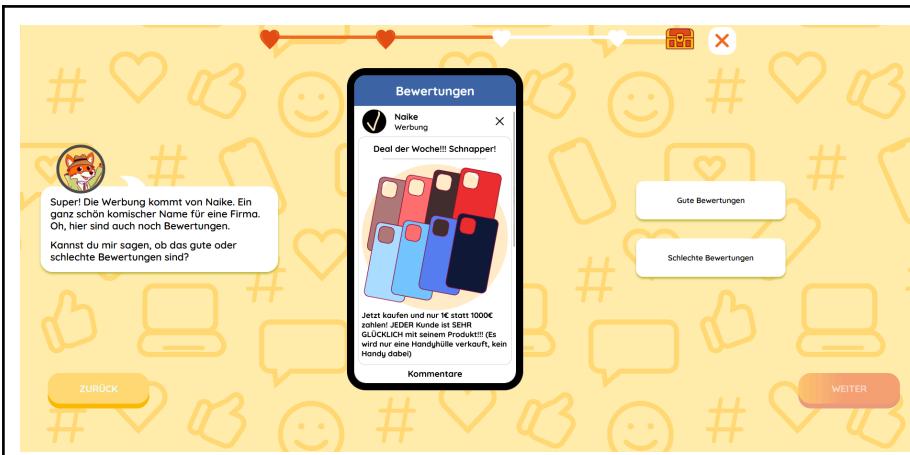
### Auswahlmöglichkeiten

1. Naike
2. Fortnite
3. Nutella

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 1 – Naike".

### Hinweis von Pixel:

„Es gibt viele Firmen, die Werbung für ihre Produkte machen. Meistens kann man diese an einem Logo erkennen. Auf dem Logo steht dann meistens der Name. Ein Logo ist wie ein Bild, mit dem man eine Firma eindeutig erkennen kann.“



## Bewertungen:

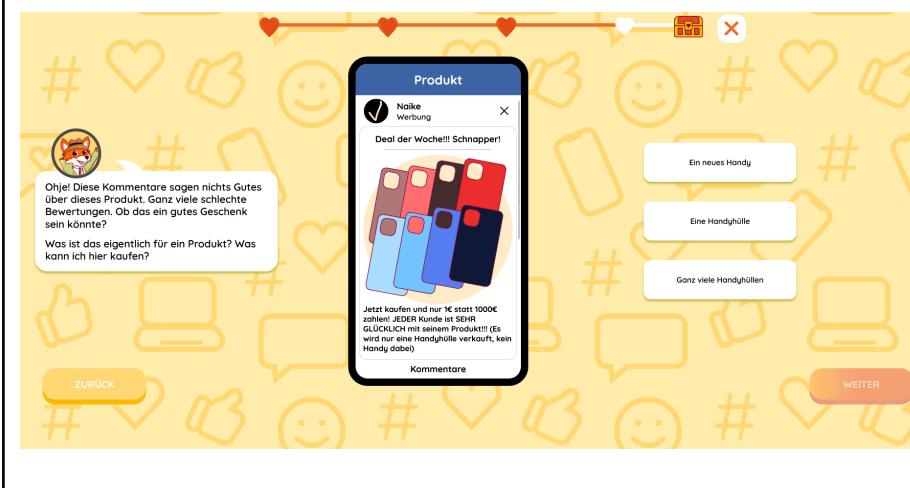
### Auswahlmöglichkeiten

1. Gute Bewertungen
2. Schlechte Bewertungen

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 2 – Schlechte Bewertungen".

### Hinweis von Pixel:

„Unter vielen Werbebeiträgen können Personen Nachrichten über das Produkt schreiben. Für viele Firmen ist dies sehr wichtig, weil sie allen Leuten zeigen wollen, dass ihr Produkt gut ist.“



## Produkt:

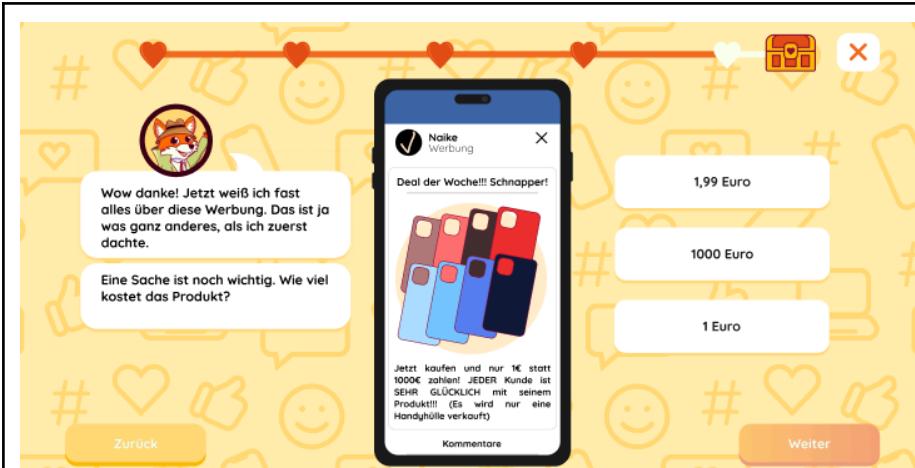
### Auswahlmöglichkeiten

1. Ein neues Handy
2. Handyhüllen
3. Schuhe

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 2 – Handyhüllen".

### Hinweis von Pixel:

„Bei einer Werbung muss man immer genau auf das Bild schauen und die Beschreibung dazu lesen, um zu erkennen, welches Produkt hier verkauft wird. Alle Informationen sind hier wichtig.“



### Preis:

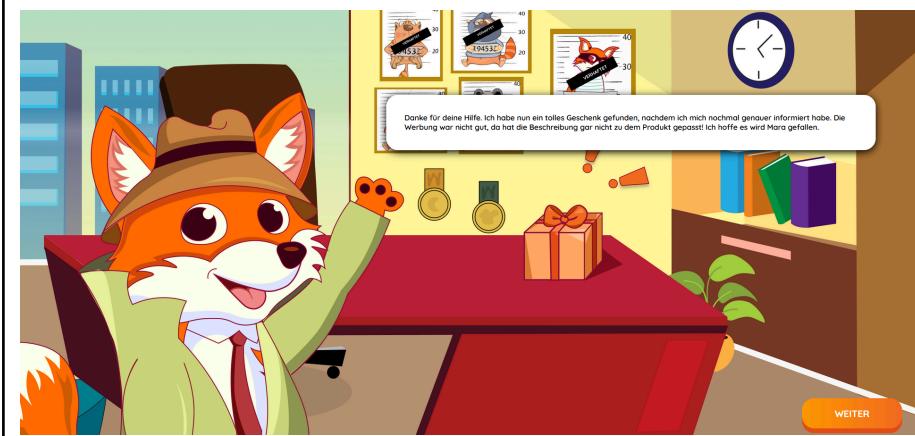
Auswahlmöglichkeiten

- 4. 1,99 Euro
- 5. 1000 Euro
- 6. 1 Euro

Die richtige Antwort ist hier "Nr. 3 – 1 Euro".

Hinweis von Pixel:

„Wenn man Werbungen anschaut, muss man immer genau nach dem Preis schauen. Es gibt auch Rabatte für ein Produkt oder einen Preis, der von der Firma vorgeschlagen wird. Daher immer aufmerksam die Beschreibung lesen!“

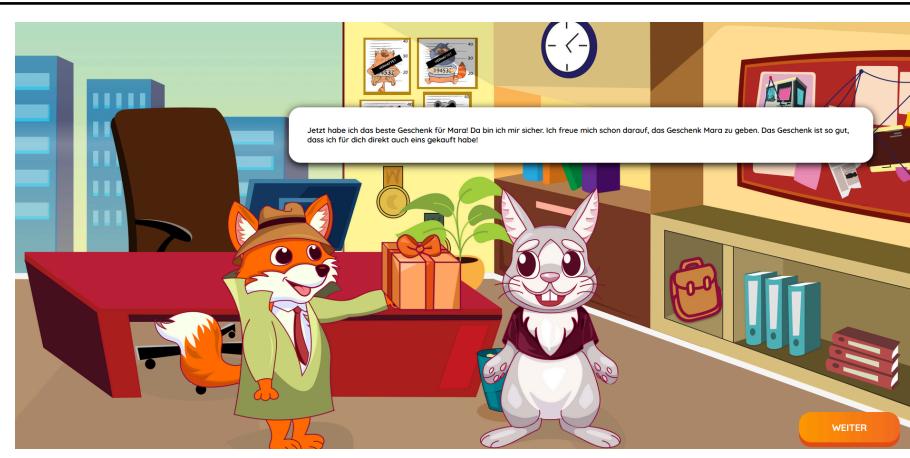


### Auflösung Teil 1:

**Alle Fragen sind nun beantwortet. Pixel bedankt sich für die Hilfe. Er hat nun ein anderes Geschenk gekauft, weil die Werbung ihm komisch vorkam.**

**Text in der Sprechblase:**

**Danke für deine Hilfe. Ich habe nun ein tolles Geschenk gefunden, nachdem ich mich nochmal genauer informiert habe. Die Werbung war nicht gut, da hat die Beschreibung gar nicht zu dem Produkt gepasst! Ich hoffe es wird Mara gefallen.**



### Auflösung Teil 2:

Hier übergibt Pixel das Geschenk an seine Freundin Mara.

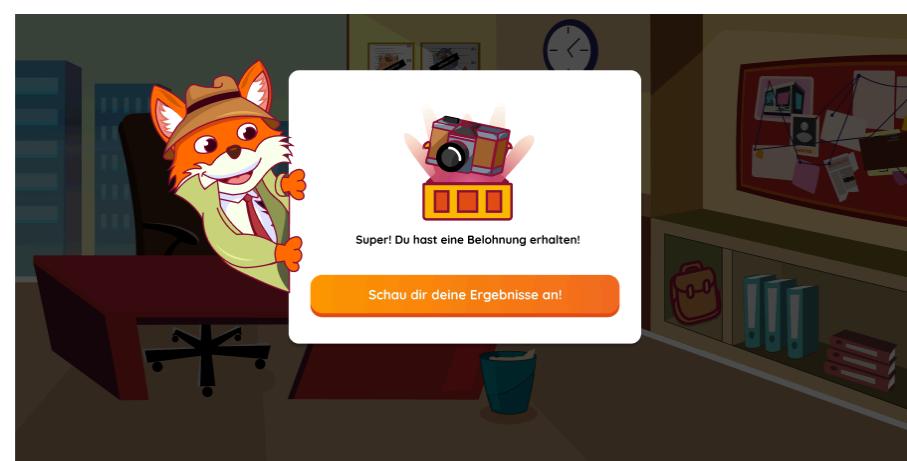
#### Text in der Sprechblase:

**Jetzt habe ich das beste Geschenk für Mara! Da bin ich mir sicher. Ich freue mich schon darauf, das Geschenk Mara zu geben. Das Geschenk ist so gut, dass ich für dich direkt auch eins gekauft habe!**



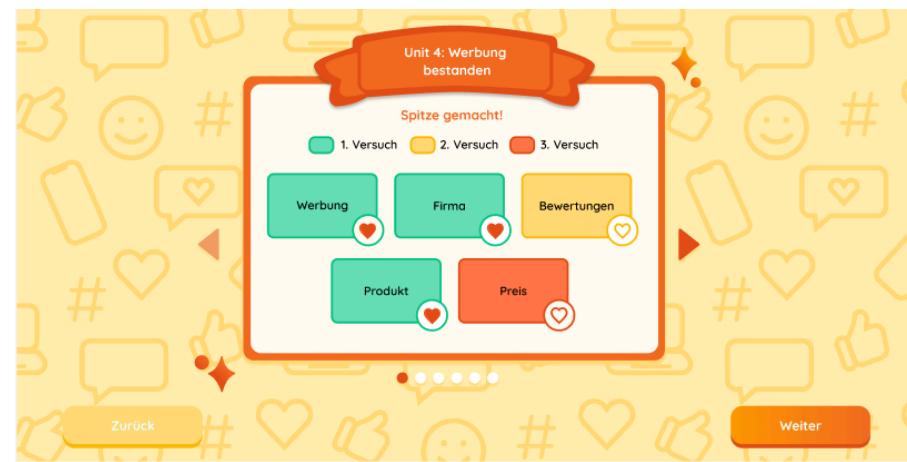
### Auflösung Teil 3:

Die SuS können auf das Geschenk klicken, um die Belohnung zu erhalten.



### Ende der Lerneinheit:

Die SuS erhalten eine Kamera.



### Übersicht der Ergebnisse

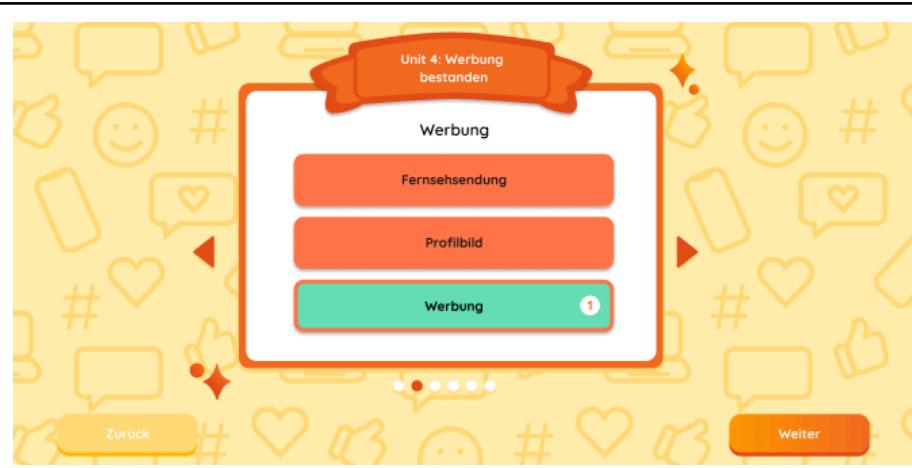
Bedeutung der Farben je nach Versuch in dem die Frage richtig beantwortet wird:

Grün -> 1. Versuch

Gelb -> 2. Versuch

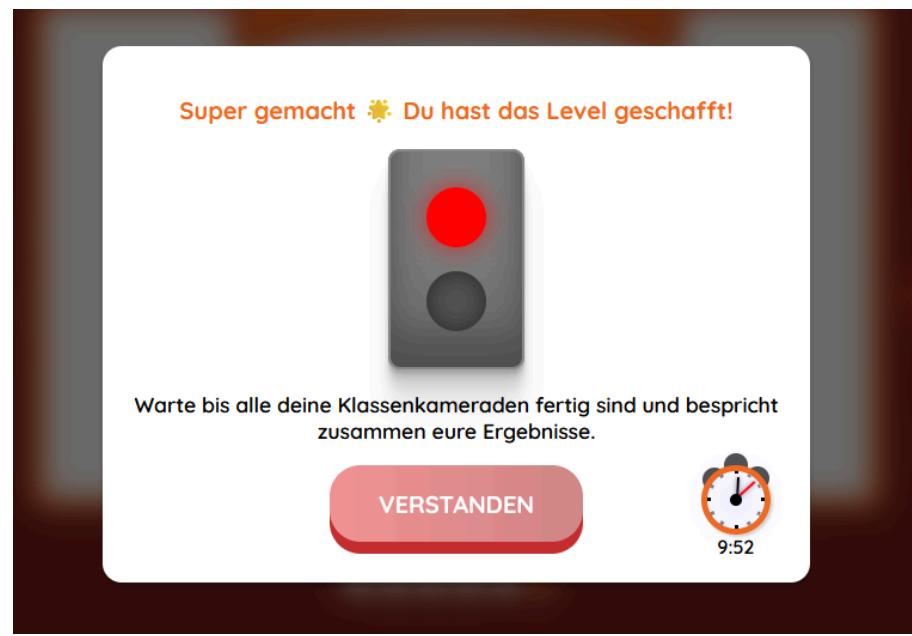
Rot -> 3. Versuch

**Hinweis:** Die SuS können nun ihre Ergebnisse einsehen und können erst das nächste Level starten, sobald die Zeit des Timers abgelaufen ist. Sie sind "gefangen" im Ergebnisscreen.



### Beispiel für ein Ergebnisscreen:

Die SuS sehen, welche Antwort korrekt war.



### Experimentelles Feature:

**Wir haben nach Beenden der Lerneinheiten eine Uhr eingeführt, damit die SuS nicht sofort das nächste Level starten können.**

Dieser Zeitraum soll für die Reflektion der Ergebnisse genutzt werden. Dazu können die SuS zu den Inhalten der Lerneinheit befragt werden. Sobald die Zeit abgelaufen ist, können die SuS erneut zur Spielübersicht.

Nach Abschluss der Lerneinheiten finden die SuS ihre Belohnungen im Rucksack auf der Übersichtsseite für die Lerneinheiten.



Optional erhalten die Schüler nach erfolgreichem Abschluss der Aufgabenblöcke einen "Detektivausweis".

