

Urlen, Marc

DJI-Projekt "Apps für Kinder". Die Bewertungskriterien der Datenbank "Apps für Kinder". Trendanalyse Nr. 4

München : Deutsches Jugendinstitut 2018, 49 S. - (Wissenschaftliche Texte)



Quellenangabe/ Reference:

Urlen, Marc: DJI-Projekt "Apps für Kinder". Die Bewertungskriterien der Datenbank "Apps für Kinder". Trendanalyse Nr. 4. München : Deutsches Jugendinstitut 2018, 49 S. - (Wissenschaftliche Texte) - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-282719 - DOI: 10.25656/01:28271

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-282719>

<https://doi.org/10.25656/01:28271>

in Kooperation mit / in cooperation with:



**Deutsches
Jugendinstitut**

<https://www.dji.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

**DJI-Projekt „Apps für Kinder“
Die Bewertungskriterien der Datenbank
„Apps für Kinder“**

Trendanalyse Nr. 4

Marc Urlen

Wissenschaftliche Texte

Wissenschaftliche
Texte

Marc Urlen

DJI-Projekt „Apps für Kinder“

Die Bewertungskriterien der Datenbank „Apps für Kinder“

Das Deutsche Jugendinstitut e.V. (DJI) ist eines der größten sozialwissenschaftlichen Forschungsinstitute Europas. Seit über 50 Jahren erforscht es die Lebenslagen von Kindern, Jugendlichen und Familien, berät Bund, Länder und Gemeinden und liefert wichtige Impulse für die Fachpraxis.

Träger des 1963 gegründeten Instituts ist ein gemeinnütziger Verein mit Mitgliedern aus Politik, Wissenschaft, Verbänden und Einrichtungen der Kinder-, Jugend- und Familienhilfe. Die Finanzierung erfolgt überwiegend aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und den Bundesländern. Weitere Zuwendungen erhält das DJI im Rahmen von Projektförderungen vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, der Europäischen Kommission, Stiftungen und anderen Institutionen der Wissenschaftsförderung.

Aktuell arbeiten und forschen 360 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (davon 225 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler) an den beiden Standorten München und Halle (Saale).

Impressum: (c) 2018 Deutsches Jugendinstitut e.V.

Abteilung Kinder und Kinderbetreuung
Projekt „Apps für Kinder“
ISBN: 978-3-86379-277-0

Nockherstr. 4
81541 München
Telefon: +49 (0)89 62306-172
E-Mail: urlen@dji.de

München, im März 2018

Inhalt

1. Digitale Medien einordnen und bewerten	
1.1. Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“	7
1.2. Die Entwicklung von Bewertungskriterien	8
2. Die Bewertungskriterien der DJI-Datenbank „Apps für Kinder“	12
2.1. Kurzbewertung, Inhalt und Spielspaß	13
2.2. Pädagogische Kriterien, pädagogische Bewertung	16
2.3. Sicherheit und Kosten	19
2.4. Bedienung und Technik	23
2.5. Beispiele für Bewertungen aus der Datenbank „Apps für Kinder“	24
3. Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz	29
3.1. Kinder- und Jugendschutz	30
3.2. Verbraucherschutz	31
3.3. Datenschutz	34
3.4. Zusammenfassung	36
4. Dokumentation: Die Datenfelder der DJI-Datenbank „Apps für Kinder“	37
Literaturverzeichnis	48

1 Digitale Medien einordnen und bewerten

1.1 Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“

Digitale Technik bestimmt zunehmend den familiären Alltag. Schon Kinder sind fasziniert von den neuen Medien. Besonders Tablets und Smartphones sprechen sie mit ihren bunten Bildern und lebensweltlichen Kommunikationsmöglichkeiten an. Apps, die für diese Geräte konzipierten Softwareangebote, sind für die Entwickler ein Riesengeschäft. Mit Hits werden Milliardenumsätze erreicht.

Kinder sind eine wichtige Zielgruppe. Hunderttausende Apps werden für sie in den Stores angeboten, finden oft millionenfache Verbreitung.¹ Das Angebot deckt ein weites Spektrum ab, das von Spielen über Lern-Apps bis hin zu animierten Bilderbüchern und komplexen Kreativ- und Multimedia-Apps reicht. Allerdings sind längst nicht alle Angebote unproblematisch, viele sogar bedenklich.

Die Software entscheidet, welche kommunikative Rolle die Technologie spielt, ob sie zu kreativer und kommunikativer Nutzung einlädt – oder aber zu isoliertem und unreflektiertem Konsum. Für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern, die einen guten Umgang mit digitalen Medien vermitteln wollen, ist es aber eine schwierige Aufgabe, unter Tausenden von Softwaretiteln geeignete und pädagogisch empfehlenswerte zu finden.

Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“ bietet Orientierungshilfen. Es erstellt differenzierte Rezensionen von Apps, die sich an die junge Zielgruppe richten. Dabei werden sowohl pädagogische als auch technische und sicherheitsrelevante Merkmale analysiert.

Um die Ergebnisse allgemein zugänglich zu machen, wird eine Online-Datenbank gepflegt, über die sich die Rezensionen abrufen lassen. Eine Suchmaske ermöglicht gezielte Abfragen. So können z. B. alle Apps angezeigt werden, die für Grundschul Kinder geeignet sind und das Thema Mathematik behandeln.

Mit dieser Publikation werden die Bewertungskriterien, an denen sich diese Rezensionen des Projekts orientieren, in einer erweiterten und kommentierten Form veröffentlicht. So soll transparent gemacht werden, auf welchen pädagogischen Grundsätzen diese Analysen erfolgen. Der Katalog bietet sich so auch als Vorlage und Diskussionsgrundlage für pädagogische Bewertungen in anderen Bereichen der digitalen Welt an.

Der Kriterienkatalog wurde für diese Publikation um erläuternde Einleitungen zu den Bewertungskategorien und um Beispiele aus der Datenbank erweitert (Kapitel 2). Ein Anhang klärt die wichtigsten Aspekte des Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutzes (Kapitel 3). Abschließend werden die Datenfelder detailliert dokumentiert (Kapitel 4).

¹ Vgl. Urlen, Marc (2017a).

1.2 Die Entwicklung von Bewertungskriterien

Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“ stellte die Frage, wie Softwareangebote für Kinder aus medienpädagogischer Sicht bewertet werden können. Die Analysen sollen sowohl Potentiale als auch Risiken objektiv und nachvollziehbar erfassen. Die besondere Herausforderung besteht darin, Kriterien zu finden, die nicht nur die technischen, sondern auch die inhaltlichen und pädagogischen Merkmale berücksichtigen.

Zunächst wurden vorhandene Angebote mit Rezensionen zu Kindersoftware untersucht. Bei der Auswertung der App-Besprechungen etablierter pädagogisch orientierter Web-Portale erwies sich allerdings als Mangel, dass diese sich oft auf empfehlenswerte Titel beschränken und bei den Bewertungen eher an spontanen Eindrücken als an systematischen dokumentierten Kriterien und Anforderungen orientieren. In Bezug auf besonders verbreitete Angebote, die oft problematisch sind, bieten sie jenseits allgemeiner Warnungen zu wenig spezifische Informationen.

Daher wurde ein eigener umfangreicher Kriterienkatalog entwickelt, der auf medienpädagogischen Erwägungen basiert. Dieser wurde im Verlauf des Projekts, in Zusammenarbeit mit einem Netzwerk medienpädagogischer Akteure, immer weiter entwickelt.

Die technischen Anforderungen sind dabei relativ einfach zu formulieren. Die Software muss von der angepeilten Zielgruppe gut zu verstehen und zu bedienen sein. So müssen z. B. sämtliche Texte bei einem Titel, der sich an Vorschüler richtet, vorgelesen werden. Auswahlmenüs müssen klar strukturiert sein. Auch die Anforderungen an Sicherheit und Datenschutz lassen sich, bei aller Komplexität der Materie, klar formulieren: Kindersoftware darf keine persönlichen Daten sammeln, sollte keine Werbung, keine Links ins Netz und keine Verknüpfungen zu sozialen Netzwerken enthalten.

Kriterien für eine pädagogische Bewertung

Schwieriger ist es, Ansätze für eine objektive Bewertung des pädagogischen Nutzens der Angebote zu finden. Als Orientierung dienten uns die Grundsätze einer handlungsorientierten Medienpädagogik. Aus den Ansprüchen an eine reflektierte und selbstbestimmte Mediennutzung lassen sich plausible Bewertungsmaßstäbe für spezifische Angebote ableiten. Mit diesem Thema beschäftigt sich ausführlich die dritte Trendanalyse des DJI-Projekts-Apps für Kinder *„Handlungsorientierte Ansätze zur Bewertung von Kindersoftware“*². Im Folgenden werden einige der wichtigsten Grundsätze daraus kurz zusammengefasst.

Apps für Kinder lassen sich aus pädagogischer Sicht besser „greifen“, wenn wir sie nicht an ihrer Eigenlogik und ihren Mechanismen messen, sondern an pädagogisch begründeten Ansprüchen, die wir allgemein an Medien stellen. So ist es z. B. bei einem Spiel nicht so relevant, ob es kurzfristig Spaß macht und zum Weiterspielen motiviert. Wichtiger ist, wie ein solches Angebot in einen lebensweltlichen kommunikativen Kontext eingebunden ist. Lässt es sich gemeinsam erschließen, stellt es Bezüge zum Alltag her, motiviert es zur Reflexion des Medienerlebnisses?

² Urlen, Marc (2018b)

Am Beispiel zweier Grundsätze, die für die Bildung einer kommunikativen Kompetenz wesentlich sind, soll hier exemplarisch gezeigt werden, wie diese Ziele durch spezifische Angebote gefördert oder behindert werden können.

Kinder sollen lernen, auf gleicher Ebene zu kommunizieren, eigene Positionen zu entwickeln und die von anderen zu verstehen.

Dieser Anspruch kann nur erfüllt werden, wenn Kinder lernen, ihre Ansprüche und Bedürfnisse zu formulieren und wenn sie die Erfahrung machen, dass ihre Positionen wichtig sind und ernstgenommen werden. Digitale Medien können dies unterstützen, indem sie dabei helfen, die eigene Persönlichkeit künstlerisch auszudrücken und eigene Erinnerungen und Erlebnisse zu verarbeiten.

Smartphones können dazu beitragen, mit wesentlichen Kommunikationspartnern Kontakt zu halten. Sie bieten Bilder von Freundinnen, Freunden und Verwandten, interaktive Unterhaltung, Musik, Hörspiele und interessante Informationen. Auf der anderen Seite besteht bei ständiger passiver Nutzung digitaler Medien die Gefahr, sich schon früh an allzu plastischen, zugespitzten medialen Leitbildern zu orientieren: undifferenzierten Inszenierungen, Rollenklischees, kommerzialisierten „Idealbildern“, die Aussehen und Verhalten betreffen.

Lineare Spiele, die zum ständigen Weiterspielen drängen, können Kinder in eine eingeschränkte funktionale Rolle zwingen: Leistungen unreflektiert erbringen zu müssen, gesteuert durch simpel inszenierte Erfolgs- und Misserfolgserlebnisse. Es geht nicht um die individuellen Interessen des Kindes, sondern um die Anforderungen, die Software stellt. Die unbeschränkte Möglichkeit von Kommunikation, unabhängig von der Entfernung, kann darüber hinaus auch zum Zwang werden, ständig erreichbar zu sein, Auskunft geben zu müssen.

Diese Spannbreite von bereichernden und einengenden Potentialen ist bei der Bewertung individueller Inhalte zu berücksichtigen. Sorgfältige Differenzierung ist gefragt. So kann z. B. eine Bilderbuch-App, die auf den ersten Blick kindgerecht wirkt, näher eingeordnet werden: Stellt sie einen Bezug zur Lebenswelt her? Lädt sie ein, sie gemeinsam mit anderen zu erschließen und über ihre Inhalte zu reden? Benötigt der Inhalt die digitale Technik überhaupt, welches ist der Mehrwert gegenüber einem Buch?

Wesentlicher noch als der Inhalt ist die *kommunikative Funktion* des Angebots. In der medienpädagogischen Praxis geht es darum, Angebote auszuwählen und zu nutzen, die die positiven Möglichkeiten der Technik aufgreifen und ein aktives, gemeinsames, reflektiertes und kreatives Herangehen befördern. Im Bereich der Software stehen z. B. viele Kreativ-Apps zur Verfügung, die das Gestalten von fantasievollen eigenen Inhalten ermöglichen. Dabei handelt es sich oft gar nicht um bemüht „kindgerecht“ gestaltete Programme, die sich mit bunten Einhörnern schmücken. Multimedia-Apps stellen den Bezug zu den Kindern vielmehr her, indem sie helfen, Erinnerungen zu bewahren und das Kommunizieren von Erfahrungen und Erlebnissen unterstützen. So wird auch bei der Mediennutzung deutlich, dass die eigene Persönlichkeit, die eigenen Positionen und Interessen im Vordergrund stehen. *Medien sind Werkzeuge, die bei der Selbstbestimmung behilflich sind.*

So können Kinder beispielsweise ein eigenes Bilderbuch erstellen, in dem nicht ausgedachte, stilisierte Figuren die Hauptrollen spielen, sondern das von den Erfahrungen und Träumen der Kinder erzählt.

Die Kinder ...

- ... reflektieren ihre eigenen Erlebnisse, ordnen diese zu Geschichten.
- ... lernen, zwischen Wirklichkeiten und Inszenierungen zu unterscheiden, verstehen das Prinzip produzierter Medienangebote.
- ... kommunizieren über das Medium über ihre Erfahrungen mit anderen.
- ... lernen, eigene Medien zu produzieren und können diese Erfahrungen auf andere Alltagsmedien übertragen.
- ... lernen, mit digitaler Technik umzugehen.
- ... erfahren so, dass sich diese Technik kreativ einsetzen lässt und nicht nur der passiven Unterhaltung dient.
- ... werden bei der Selbstbestimmung unterstützt, lernen eigene Positionen über unterschiedliche Kanäle zu kommunizieren.

Lebensweltliche kommunikative Aspekte sind bei der Beurteilung der Software also wesentlicher als formale: Die Rolle der Medien in Lebenswelt ist entscheidend. Gute Angebote regen zu Gesprächen über den kindlichen Alltag an, zur Reflexion von Erlebnissen. Bei der Nutzung entsteht dabei ein Bewusstsein, was Medien sind, wie deren Angebote entstehen, was sie vermitteln und wie sie wirken. Selbst ein simples Spiel kann so eine gute kommunikative Funktion erfüllen, wenn es gemeinsam erschlossen und ausführlich über die Medienerfahrung gesprochen wird. Besser aber ist der Einsatz von Angeboten, die auf diese Anforderungen hin konzipiert sind.



Kinder erstellen einen Film mit der Kreativ-App „Puppet Pals“. Zahlreiche Praxisberichte zum Einsatz von Apps in Kindertageseinrichtungen finden sich auf der Homepage des DJI-Projekts „Apps für Kinder“ (www.datenbank-apps-für-kinder.de). Foto: Susanne Roboom.

Medien sollen dazu beitragen, die Welt und das eigene Leben zu reflektieren und konstruktive Konfliktlösungsstrategien vermitteln.

Das Spektrum der von digitalen Medien vermittelten Inhalte ist groß. Aus pädagogischer Sicht stellt sich dabei jeweils die Frage der Nähe zur eigenen Lebenswelt. Inhalte, die sich gut in Beziehung zu eigenen Erfahrungen setzen lassen, laden zur Reflexion ein und bieten Anlässe, mit anderen über die Medienerfahrung zu sprechen.

Eine Bildgeschichte, bei der verschiedene, ganz unterschiedliche Personen, gemeinsam ein Haus bauen, indem jeder die individuellen Talente beisteuert, bietet Anlass zu Fragen und Gesprächen in der Familie oder im pädagogischen Kontext: Wie entsteht ein Haus? Warum haben Erwachsene unterschiedliche Berufe? Wie funktioniert die Zusammenarbeit? Ein Aufbauspiel kann solche Zusammenhänge gut vermitteln, indem das Gelingen des gemeinsamen Vorhabens plastisch erlebt wird und mit der Bewältigung eigener kleiner Aufgaben verbunden ist.

Spiele, die Gewalt oder stupide Aufgabenerfüllung in den Vordergrund rücken, sind dagegen in vielfältiger Hinsicht unkommunikativ. Sie propagieren primitive Strategien der Konfliktlösung und bieten kaum Anlass für differenzierte Reflexionen oder Anschlussgespräche.

Solche Erwägungen können nützlich sein, wenn es um die Bewertung spezifischer App-Angebote geht. Gerade Unterhaltungsspiele präsentieren sich oft als zugänglich und kindgerecht. Unter der freundlichen Oberfläche aber verbergen sich oft undifferenzierte und repetitive Inhalte, die in keinerlei Bezug zur Lebenswelt der Kinder stehen.

In dieser Hinsicht würde also ein durchdachtes Abenteuer, bei dem eine interessante Geschichte erzählt wird und in dem Freunde gemeinsam originelle Aufgaben lösen, besonders gut abschneiden – im Gegensatz zu einem reinen Actionspiel, in dem z. B. stundenlang Goldmünzen eingesammelt werden müssen und in dem es nur darum geht, abstrakte „Highscores“ zu erzielen.

Eine detaillierte Darstellung zu den medienpädagogischen Grundlagen unserer Bewertungskriterien findet sich in der *Trendanalyse Nr. 3: Handlungsorientierte Ansätze zur pädagogischen Bewertung von Kindersoftware*.

2. Die Bewertungskriterien der DJI-Datenbank „Apps für Kinder“

Die DJI-Datenbank „Apps für Kinder“ setzt sich zum Ziel, für Kinder angebotene Apps für Smartphones und Tablets differenziert zu analysieren. Die Rezensionen werden in einer allgemein zugänglichen Datenbank zur Verfügung gestellt. Die nachfolgend aufgeführten Kriterien, Hinweise und Beispiele sollen eine Grundlage bieten, um die Softwareangebote nach objektiven und nachvollziehbaren Kriterien einzuordnen und zu bewerten.

Gliederung und Bewertungen

Die Rezensionen gliedern sich in folgende Bereiche:

- Inhalt
- Spielspaß-Wertung
- Pädagogische Bewertung
- Sicherheit und Kosten
- Bedienung und Technik
- Angaben zu Version / Betriebssystem / Hersteller

Die Beurteilung der App erfolgt in den Kategorien:

- Spielspaß
- Pädagogische Bewertung
- Sicherheit und Kosten
- Bedienung und Technik

Die Wertungen fassen die ausführliche Behandlung mit der App in diesen Kategorien, die in jeweiligen Textfeldern erfolgt, in einer Punktzahl zusammen.

Für jede Wertung werden ein bis vier Sterne vergeben:



Sehr gut. Uneingeschränkt empfehlenswert.



Gut. Empfehlenswert mit kleinen Einschränkungen.



Akzeptabel, okay. Erfüllt die Mindestanforderungen.



Problematisch. Nicht zu empfehlen. Die Gründe sind der ausführlichen Darstellung zu entnehmen.

2.1 Inhalt, Kurzbewertung und Spielspaß

Inhalt (Textfeld)

Die Rezensionen sollen nachvollziehbar die Inhalte und Nutzungserfahrungen nachzeichnen. Es ist darum wichtig, diese präzise und differenziert wiederzugeben.

Die *Spielmechanismen* sind genau zu beschreiben. Was ist warum zu tun? Wie greifen die Spielenden in das Geschehen ein, welche Rolle übernehmen sie? Welche Figuren vertreten sie in der virtuellen Welt? Welche Rückmeldungen erhalten die Kinder? Wird ein differenziertes Spielgeschehen vermittelt, sind intelligente Lösungen gefragt? Oder dient das Geschehen nur dazu, bewährte Spielmechaniken in einer für Kinder ansprechenden Grafik zu präsentieren?

Gleichzeitig ist darauf zu achten, welche Bilder von der Welt die App vermittelt. Welche Charaktere werden vorgestellt? Welche Rollenbilder werden gezeigt? Welche Probleme müssen gelöst werden – und mit welchen Mitteln? Wie wird das Geschehen plausibel gemacht?

Das jeweilige Herangehen hängt dabei vom Genre der App ab. Ein Bilderbuch fokussiert auf Geschichte und Charaktere, ein abstraktes Spiel kann auf eine komplexe Einbettung verzichten. Wichtig ist die Schlüssigkeit und pädagogische Eignung des Konzepts (die unter „pädagogische Aspekte“ dann näher erörtert werden kann).

Die Inhaltsangabe sollte folgende Fragen beantworten:

- Welche Inhalte werden vermittelt, wie erfolgt dies spielerisch und technisch?
- Was für eine Geschichte wird erzählt?
- In welches Setting ist die Handlung eingebunden (wo spielt sich das Geschehen ab)? Wie wird in dieses eingeführt?
- In welchem Bezug steht das Szenario zur Lebenswelt der Kinder?
- Wer sind die handelnden Figuren? Wie werden diese charakterisiert?
- Welche Spielmechanismen kommen zum Einsatz?
- Welche Interaktionen finden statt, wie werden Probleme dargestellt und gelöst? Wie wird die Dringlichkeit der Aufgabe vermittelt?
- Welche Rückmeldungen erhalten die Kinder?
- Welche Freiheitsgrade bietet die App (ist sie linear oder offen)?

Bei reinen *Lernapps* spielt die Handlung meist keine große Rolle. Stattdessen sollte beschrieben werden, wie der behandelte Stoff aufbereitet und vermittelt wird, welche Interaktionsmöglichkeiten gegeben sind und welche Rückmeldungen erfolgen.

Wichtig ist auch eine Beschreibung des Spielverlaufs bzw. des Lernfortschritts: In welche Einheiten gliedert sich die App, lassen sich die Fortschritte speichern?

Vermieden werden sollten ausufernde Nacherzählungen und Beschreibungen des Geschehens, wichtiger sind Charaktere, Berührungen zum Alltag der Kinder und Interaktionsmöglichkeiten. Wie können zum Beispiel die behandelten Probleme bewältigt, Aufgaben gelöst werden? Bleibt

Platz für Kreativität, können unterschiedliche Wege beschriftet werden? Besonders interessant ist, welche Rollen die Kinder übernehmen und wie sie auf das Geschehen einwirken können.

Zusammenfassung (Textfeld)

Die wichtigsten Informationen in wenigen Sätzen: Genre, kurze Inhaltsangabe, Aufgabenstellungen, Besonderheiten.

Kurzbewertung (Textfeld)

Die „Kurzbewertung“ fasst die wesentlichen Faktoren der Bewertungskategorien so knapp wie möglich zusammen. Das Feld sollte ganz zum Schluss ausgefüllt werden, wenn alle Bewertungen vorgenommen wurden und ein klares Bild vom Inhalt und der Qualität der App vorhanden ist.

Spielspaß – eine Frage der Motivation

Spiele und Lern-Apps motivieren nur längerfristig zur Nutzung, wenn sie auch Spaß bereiten. Dies bedeutet auf der anderen Seite, dass die Produzenten sich Gedanken machen müssen, wie sie ihre Inhalte motivierend, abwechslungsreich und kindgerecht transportieren.

In unserem ersten Bewertungsfeld wird darum eingeschätzt, wie attraktiv die App für die Zielgruppe ist. Dabei sollten Qualität, Gestaltung, Spielidee und Umsetzung berücksichtigt werden. Bei Lern-Apps wird vor allem bewertet, ob sie Interesse am Thema wecken und zum Lernen und Weitermachen motivieren.

Eine gute App sollte auch nach längerer Spielzeit noch Neues bieten. So können z. B. immer wieder neue Details, Interaktionsmöglichkeiten und Inhalte entdeckt werden.

Viele kommerzielle Apps sind allerdings darauf ausgelegt, am Anfang viele Erfolgserlebnisse zu vermitteln. Nach und nach werden sie dann immer schwerer, schaffen mutwillige Verzögerungen und Frust, um zu weiteren Käufen anzuregen. Ist dies der Fall, sollte der Spielspaß auf „problematisch“ abgewertet werden.

Unter „Spielspaß“ werden die Faktoren aufgeführt, die Einfluss auf die Motivation haben, die App zu nutzen:

Positiv

- ansprechende und künstlerische Gestaltung, Präsentation
- originelle Spielidee
- Anregung der Fantasie
- Motivation, Abwechslung, Fortschritt
- angemessener Schwierigkeitsgrad, positive Rückmeldungen
- Möglichkeiten der aktiven (Mit-)Gestaltung des Inhalts bzw. der Spielabläufe
- mediengerechte interaktive Umsetzung der Inhalte
- angemessener Schwierigkeitsgrad für die Altersstufe

Negativ

- nicht ansprechende oder nicht kindgerechte Gestaltung
- einfallloses Kopieren von erfolgreichen Modellen („das 1000. Tower-Defense-Game“)
- Streckung der Spielzeit durch monotone, sich wiederholende Aufgaben
- bei Lern-Apps: abstrakte Präsentation, schematische Abfragen, fehlende Rückmeldungen
- Frustration durch zu hohen Schwierigkeitsgrad oder Zwang zum Neubeginn von Leveln beim Scheitern
- künstliche Verzögerungen, die zu In-App-Käufen verleiten sollen

Spielspaß (Wertungsfeld)

Die im Textfeld dargestellte Bewertung des Spielspaßes wird hier in einer Bewertung gebündelt. Diese reicht von vier Punkten („sehr gut“: motivierend, kreativ, innovativ) bis zu einem Punkt („problematisch“: langweilig, frustrierend, zeitraubend).

Spielspaß – Formulierungen und Bewertungen

Zur besseren Orientierung geben wir Beispiele zu jeder Wertungskategorie an. Zunächst werden einige typische Formulierungen für gelungene und problematische Apps aufgeführt. Unter 2.5 folgen dann ausführlichere Beispiele aus der Datenbank „Apps für Kinder“.

Dröge und langweilig. Die App bedient alle Klischees des Genres. Die Aufgaben lassen sich allein durch den Einsatz von Gewalt lösen. Um weiterzukommen, müssen die „Helden“ stundenlang aufgelevelt werden. Aufdringliche Aufforderungen zu In-App-Käufen bremsen den Spielspaß.

 **problematisch**

Die App ist ansprechend gestaltet. Sie basiert auf einer neuen Spielidee, die hervorragend umgesetzt wurde. Sie motiviert die Kinder, sich Gedanken über das präsentierte Thema zu machen.



2.2 Pädagogische Aspekte / pädagogische Bewertung

Zum Konzept

Apps, die Kindern und Jugendlichen viel Spaß machen und die motivieren, viel Zeit mit ihnen zu verbringen, gibt es viele. Doch wie sieht es mit der Eignung der Angebote für die Zielgruppe aus? Hier finden wir bei den Kinder-Apps ein großes Spektrum vor, das von sorgfältig umgesetzten pädagogischen Konzepten bis hin zu rein kommerziellen Angeboten reicht, die in einigen Fällen sogar gezielten Frust erzeugen, um zu möglichst vielen In-App-Käufen zu motivieren.

Darum ist eine differenzierte pädagogische Bewertung der Apps besonders wichtig. So erhalten Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern wichtige Anhaltspunkte, ob der Einsatz der Apps empfehlenswert, zumindest unbedenklich oder gar problematisch ist.

Nähere Orientierungshilfen mit Beispielen finden sich in unserer Trendanalyse 3 in Kapitel 4 (Leitsätze für gute Kindersoftware). Hier ein kurzer Überblick.

Kindersoftware sollte ...

- pädagogisch durchdacht und an pädagogischen Zielen orientiert sein
- die Kreativität fördern
- zum gemeinsamen Erleben einladen
- Geschichten erzählen, die an die Alltagswelt anknüpfen und kommunizierbar sind
- konstruktive Lösungsstrategien vermitteln
- dazu beitragen, die Welt besser zu verstehen und über einen Lerneffekt verfügen
- motivieren, sich nicht aufdrängen und transparent und fair gestaltet sein.

Pädagogische Aspekte (Textfeld)

In dieser Kategorie geht es um die pädagogische Einschätzung der getesteten App. Folgende Aspekte können dabei einbezogen werden:

Positiv

- Lerneffekte
- Möglichkeiten, aktiv kreativ zu sein
- differenzierte und altersgerechte Darstellung der Spielwelt
- interessante und lebensweltorientierte Inhalte
- Kinder werden als Akteure ernst genommen
- Anknüpfungspunkte für Familiengespräche
- gewaltfreie Konflikt- und Problemlösungen
- Vermittlung von Selbstwirksamkeitserfahrungen (Rückmeldungen)
- bei Lern-Apps: gelungene Einbettung und Präsentation, angemessener Schwierigkeitsgrad
- stimmige Sachinhalte (Lern-Apps)

Negativ

- klischeehafte Darstellungen von Charakteren und Situationen
- Gender-Stereotype
- Konfliktlösung durch Gewalt
- repetitive Abläufe, „Grinding“ (die Notwendigkeit, bestimmte Abläufe zu wiederholen, um die Spielfigur auf eine höhere Stufe zu bringen)
- nicht kindgerechte Inhalte

Eignung für die Zielgruppe (Textfeld)

Anhand folgender Kriterien kann eingeschätzt werden, ob die App für die angegebene Zielgruppe geeignet ist:

- transparente Angaben zur Zielgruppe (*Alterskennzeichnung*)
- verständliche Aufbereitung des Inhalts in Bildern, Texten und/ oder Tönen
- an die haptischen Fähigkeiten der Kinder angepasste interaktive und animierbare Elemente
- angemessener Schwierigkeitsgrad von Spiel- und Lernaufgaben, bei großem Altersrange abstufbare Schwierigkeitsgrade
- zielgruppengerechte Sprache

Medienpädagogische Einsatzmöglichkeiten (Textfeld)

Es besteht die Möglichkeit, entweder einen individuellen Text zu verfassen und / oder einen Link zu einem allgemeinen Text einzufügen. Dies bietet sich insbesondere bei Lern-Apps an.

Erfahrungen aus der pädagogischen Praxis (Textfeld)

Hier können Erfahrungen mitgeteilt werden, wenn die App zusammen mit Kindern getestet oder in Kitas oder Schulen eingesetzt wurde.

Zeitmanagement (Textfeld)

Aus der Bewertung soll hervorgehen ...

- wie zeitaufwändig die Beschäftigung mit der App ist,
- welche Möglichkeiten bestehen, die Spielzeit zu begrenzen (z. B. im Elternbereich),
- welche zeitlichen Einteilungen vorgegeben werden (z. B. Speichermöglichkeiten, Kapitel, Fortschritte etc.).
- ob Kinder verleitet werden, zu viel Zeit mit der App zu verbringen (keine klaren Abschnitte und Ziele, endloses Aufleveln - z. B. bei RPGs)

Worüber Erwachsene mit den Kindern sprechen können (Textfeld)

Dieser Punkt dient dazu, Anregungen für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern zu geben, wie sie mit Kindern über Themen ins Gespräch kommen können, die im Zusammenhang mit der behandelten App stehen. Dabei kann es sowohl um Inhalte, Assoziationen und Bezüge zur Lebenswelt als auch um Probleme und Risiken gehen. Auch ist es möglich, Links zu weiterführenden Informationen anzugeben.

Pädagogische Bewertung (Wertungsfeld)

Diese Bewertung berücksichtigt vor allem die unter „Pädagogische Aspekte“ aufgeführten Punkte. Sie kann aber auch abgewertet werden, wenn z. B. die Eignung für die Zielgruppe nicht gegeben ist oder das Zeitmanagement als problematisch erscheint.

Pädagogische Aspekte – typische Bewertungen/Formulierungen

Die App nimmt keinen Bezug zur Lebenswelt der Kinder. Stattdessen präsentiert sie eine von Kämpfen gekennzeichnete Welt, in der nur Stärke und Bewaffnung Erfolg versprechen. Kinder werden verleitet, viel zu viel Zeit mit der App zu verbringen.

    problematisch

Die App vermittelt auf spielerische Weise Lerninhalte. Sie zeigt, wie sich Alltagsprobleme auf eine konstruktive Weise lösen lassen. Sie bietet Anlass zu Gesprächen in der Familie und mit Freunden.

    sehr gut

2.3 Sicherheit und Kosten

Zum Konzept

Kinder kennen sich noch nicht aus in der komplizierten Welt der Medien. Darum ist es wichtig, dass Kinderprodukte auf ihre besonderen Anforderungen eingehen.

Gute Kinderapps sollten fair konzipiert sein. Sie sollten genau angegebene Inhalte für einen klaren Preis (bzw. kostenfrei) anbieten. Sie sollten auf Werbung und Verknüpfungen ins Netz und in soziale Netzwerke verzichten. Komplexe Apps sollten über einen Elternbereich verfügen, in dem Erwachsene z. B. festlegen können, wie lange die App gespielt werden darf.

Die Wirklichkeit sieht aber oft ganz anders aus. Viele Apps werden kostenlos angeboten und werben mit der Anbindung an bekannte Marken und mit kindgerechter Gestaltung. Untersuchungen der Apps zeigen allerdings, dass sich hinter der niedlichen Fassade oft erstaunlich viele Probleme verbergen.

Die Geschäftsbedingungen, denen die Spielenden zustimmen müssen, sind für Laien oft nicht verständlich, liegen nur auf Englisch vor und entsprechen nicht einmal deutschem Recht. Nutzungsdaten werden gesammelt und z. B. dazu verwendet, Profile zu speichern und gezielte Werbung einzublenden.

Häufig weisen diese Apps auch ungeschützte Links in die App-Stores oder in das Netz auf und/oder fordern die Spielerinnen und Spieler dazu auf, sich mit anderen über soziale Netzwerke wie Facebook zu verbinden.

Am problematischsten - und für die Eltern am ärgerlichsten – aber sind häufig die Vermarktungsmodelle. In-App-Währungen verschleiern den Umstand, dass für viele Spielinhalte mit echtem Geld bezahlt werden soll. Dabei erhalten die Spielerinnen und Spieler dafür oft nicht einmal einen konkreten Gegenwert, sondern beseitigen nur mutwillig erzeugte Verzögerungen. Buttons auf der Spieloberfläche führen in Stores, in denen Spielgeld für horrenden Summen angeboten wird, zusätzlich wird über aufdringliche Countdowns für Sonderangebote und Spezialaktionen geworben.

Im Bereich „Sicherheit und Kosten“ ist es wichtig, dass die vorgenommene Wertung, gerade bei problematischen Apps, detailliert und nachvollziehbar begründet wird.

Sicherheit (Textfeld)

In diesem Feld sollten Merkmale der App aufgeführt werden, die den Kinder-, Jugend- und Datenschutz betreffen (könnten) - z. B.:

- Links ins Netz und Verknüpfungen zu sozialen Netzwerken
- integrierte Werbung (welche Form: z. B. Pop-Ups, Werbung gegen In-Game-Währung, erzwungene Unterbrechungen etc.)
- Aufforderungen zu In-App-Käufen (in welcher Form?)
- nicht altersgerechte Inhalte oder Werbeeinblendungen
- Absicherung der App durch Elternbereich (Welche Features? Wie gesichert?)

Genauer entnehmen Sie bitte dem Anhang zum „Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz“ (Kapitel 6).

Kosten (Textfeld)

Da sich inzwischen viele Apps über In-Game-Käufe finanzieren, wurde dieser Punkt zusätzlich aufgenommen. Folgende Informationen sollen angegeben werden:

- Ist die App kostenlos oder kostenpflichtig?
 - *bei kostenpflichtigen Apps*: aktueller Preis in den App-Stores
 - *bei „Free-to-Play“-Apps*: Werden In-App-Käufe angeboten? Kann eine Vollversion durch Bezahlung freigeschaltet werden?

Beim Angebot von In-App-Käufen zusätzlich:

- Um welche Inhalte handelt es sich?
- Preise typischer Angebote (z. B. Freischaltung einer Spielfigur für € 1,99, 100 „Diamanten“ für € 19,00)
- Sind In-Game- und echte Zahlungsmittel klar unterscheidbar?
- Erfolgen die Zahlungen gesichert bzw. elternkontrolliert?

Weitere Hinweise, die für diesen Punkt relevant sein könnten, entnehmen Sie bitte dem Anhang zum „Verbraucherschutz“.

Sicherheit und Kosten (Wertungsfeld)

Die Wertung fasst die Aspekte Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz zusammen. Eine gute Wertung bedeutet, dass die App in all diesen Bereichen unproblematisch ist. Ist mindestens einer dieser Bereiche „problematisch“, so wird diese Wertung auch für die Gesamtwertung übernommen.

Bewertungskriterien zu „Sicherheit und Kosten“

Positiv

- abgesicherter Elternbereich (für Spieleinstellungen, Spielzeitbegrenzung etc.)
- Werbefreiheit
- Angebot der App zu einem klar ausgewiesenen einmaligen Preis (oder kostenlos)
- keine versteckten Zusatzkosten
- keine Aufforderungen zu Bewertungen und Empfehlungen, keine Links ins Netz, keine Verknüpfungen zu Sozialen Medien

Neutral

- Free-to-Play mit Freischaltung der Vollversion für einen einmaligen Betrag
- In-App-Käufe für klar bestimmte Zusatzinhalte (Levels, Charaktere etc.)

Negativ

- Verknüpfung mit Sozialen Medien wie Facebook, YouTube oder Twitter
- direkter Zugang zur Homepage des Anbieters und zu anderen Internetangeboten
- Werbung (besonders für Dritte), Werbeclips
- Aufforderung zur Bewertung der App mit direkter Verlinkung in den Store
- Push-Nachrichten (die auch erscheinen, wenn die App gar nicht läuft)
- Aufforderung zur Bewertung der App mit Verlinkung in den Store
- In-App-Geld, das mit richtigem Geld bezahlt werden muss („Diamanten“)

Abwertung (auf „problematisch“)

- Abruf persönlicher Daten (ohne Zustimmung der Eltern)
- Pop-up-Werbung, die den Inhalt überlagert oder dessen Rezeption stört
- unkontrolliertes Hochladen und Veröffentlichen von Fotos, Bildern, Zeichnungen
- vorgefertigte Empfehlungs-E-mails an Freunde
- Werbung für Inhalte, die der Altersgruppe nicht angemessen sind
- direkte Aufforderungen („Kaufapelle“)
- mutwillige Verzögerungen im Spielablauf, um zu In-App-Käufen zu „motivieren“
- „Pay-to-Win“: Um die Spielziele zu erreichen, müssen Spielobjekte (Ausrüstungsgegenstände etc.) gekauft werden
- für Kinder nicht angemessenes und undurchsichtiges Verkaufsmodell, z. B. Verschleierung des Umstandes, dass echtes Geld ausgegeben wird (In-Game-Währung), nicht abgesichertes Ausgeben von In-Game-Geld etc.
- ausufernde „Datenschutzbestimmungen“, die der App z. B. das Recht einräumen, Daten zu sammeln, um gezielte Werbung einzublenden

Bitte beachten Sie, dass die Gesamtbewertung „Sicherheit und Kosten“ jeweils auf „problematisch“ gesetzt wird, wenn einer dieser Punkte als „problematisch“ erscheint. Für genauere Hinweise siehe Anhang „Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz“.

Sicherheit und Kosten – typische Bewertungen/Formulierungen


Kinder- und Jugendschutz

Beim Spielen erfolgen immer wieder Aufforderungen, im direkt verlinkten App-Store echtes Geld für „Diamanten“ und „Rohstoffe“ auszugeben. Die Spielerinnen und Spieler werden gedrängt, diese „Diamanten“ auszugeben, um die Abläufe zu beschleunigen. Besonders für Kinder ist nicht zu erkennen, dass so richtiges Geld ausgegeben wird.

Kosten

Durch In-App-Käufe können während des Spiels hohe Kosten entstehen. So werden z. B. künstliche Verzögerungen herbeigeführt, die die Spieler durch das Ausgeben von Diamanten umgehen können. Diese Kosten zwischen € 2,99 (100 Diamanten) und € 99,99 (10.000 Diamanten). Diese Kosten stehen nicht im Verhältnis zum Spielwert und sollen dazu verleiten, unbedacht Geld auszugeben. Eltern sollten unbedingt In-App-Käufe und den Zugang zum Internet sperren, wenn Kinder diese App spielen.

Sicherheit und Kosten

 **problematisch**


Kinder- und Jugendschutz

Ein abgesicherter Elternbereich ist vorhanden, in dem Eltern pädagogische Ratschläge zur App erhalten und die Spielzeit festlegen können. Links ins Web oder in Soziale Netzwerke gibt es nicht. Die App ist werbefrei.

Kosten

Die Vollversion der App wird zu einem Preis von 2,99 € angeboten. Zusätzliche Inhalte oder In-App-Käufe werden nicht angeboten.

Sicherheit und Kosten

 **sehr gut**

2.4 Bedienung und Technik

Bedienung und Technik (Textfeld)

In dieser Kategorie geht es um die Frage, ob die App gut bedien- und einsetzbar ist. Folgende Aspekte sollten dabei berücksichtigt werden:

- Ist die App für die angesprochene Altersgruppe gut bedienbar?
- Funktioniert sie technisch einwandfrei?
- Lässt sie sich sowohl auf Smartphones als auch auf Tablets gut einsetzen?
- Nutzt sie die technischen Möglichkeiten der Mobilgeräte?
- Funktionieren die angebotsabhängigen technischen Features (z. B. Zugriff auf Kamera, Fotoalbum, externes Mikrofon im Gerät, Schließfunktion, Speicherung von Spielständen)?
- Sind Text, Audio und Grafik altersgerecht gestaltet?
- Lesbarkeit der Texte (Schriftgröße, Schriftart, Kontrast)
- Vertonung der Texte / Inhalte
- Lautstärkeregelung für Texte, Stimmen, Geräusche, Klangbilder
- akustische Elemente unterstützen die Rezeption, lenken nicht ab und stören nicht
- Verwendung intuitiv verstehbarer Piktogramme und Standard-Icons als Navigationselemente
- visuelle und / oder akustische Hilfestellungen
- fehlerfreie Rechtschreibung, Grammatik, Übersetzung der Texte

Bedienung und Technik (Wertungsfeld)

Diese Wertung fasst die technische Umsetzung und die Bedienbarkeit in einer Wertung von „sehr gut“ bis „problematisch“ zusammen.

Bedienung und Technik – typische Bewertungen/Formulierungen

Die App stürzt ab, keine gesprochenen Anweisungen für Vorschulkinder, schlechte Übersetzungen, auf kleinen Geräten sind Spielelemente nicht zu erkennen.

 problematisch

Die App funktioniert einwandfrei. Kinder der Zielgruppe haben keinerlei Probleme mit den Bedienelementen und den Texten.

 sehr gut

2.5 Beispiele für Wertungen aus der Datenbank „Apps für Kinder“

Spielspaß

Vor allem das Sammelspiel, bei dem es Früchte regnet, die nach Farben sortiert eingesammelt werden müssen, macht Kindern viel Spaß, da es sich vom Tempo her steigert und auch mit einer Highscore-Liste versehen ist. Auch der Fotospaß kann kurzzeitig Freude und Abwechslung bereiten, während das Buchstabenspiel und der Fruchtschieber eher mäßigen Spielspaß bereiten.



Das Spiel bietet zeitweilig Unterhaltung, selbst mit den zukaufbaren Erweiterungen beginnt sich der Spielablauf jedoch schnell zu wiederholen, da sie das Spiel eher nur um neue Backutensilien bzw. Arbeitsschritte und Gerichte erweitern, aber nicht wesentlich im Ablauf verändern.



Das Spiel motiviert Kinder nicht nur durch die große Anzahl an verschiedenen Aufgabentypen, sondern auch durch eine einfache, aber nette Hintergrundgeschichte rund um den kleinen Alien und seinen Milchhunger. Grafisch und technisch gut umgesetzt, sorgt die App für lang anhaltenden Spielspaß.



Pädagogische Bewertung

Pädagogische Aspekte

Es macht Spaß, sich mit anderen zu messen und den eigenen Spielerlevel kontinuierlich weiterzuentwickeln. Doch gerade darin liegt die größte Problematik des Spiels: Es gibt darin keine Ruhepausen, keine abgeschlossenen Episoden und insgesamt auch kein Spielende. Noch "ein weiteres Spiel" ist immer möglich und verleitet letztlich dazu sehr viel Zeit damit zu verbringen. Dazu animiert die App immer wieder mit Aufforderungen auf dem Bildschirm des Mobilgerätes, "doch zurück zu kommen".

Zeitmanagement

Mehrfach am Tag werden Hinweise über nicht geöffnete Kisten, erhaltene Karten und so weiter eingeblendet, ohne dass man das Spiel gestartet hätte. Auf diese Weise wird ein ständiger Druck erzeugt, sich um das Spiel zu kümmern und immer wieder zu spielen, um nichts zu verpassen.



Pädagogische Aspekte

Die App zeichnet sich dadurch aus, dass sie die Fingerfertigkeit fördert. Das Spiel erfordert über die Level hinweg unverändert hohe Aufmerksamkeit und Reaktionsgeschwindigkeit. Intellektuelle Herausforderungen für Kinder sind schwerlich zu entdecken.

Zeitmanagement

Während des Tests war auch nach 25 gespielten Leveln nicht erkennbar, dass das Spiel ein "natürliches" Ende hat. "Errungenschaften", ein buntes Bild pro Sportart, erhält man für geschicktes und ausdauerndes Spielen, für den Spielverlauf sind sie allerdings ohne Konsequenz. Es geht also nur darum, möglichst viele Punkte zu sammeln, also viel und lange zu spielen.

 problematisch

Pädagogische Aspekte

Es handelt sich um ein Unterhaltungsspiel ohne erkennbaren pädagogischen Anspruch. Wie bei den Spielen des Herstellers im Allgemeinen, scheinen auch bei dieser App einige Aspekte stereotypen Rollenvorstellungen zu entsprechen, wie etwa die geradezu zerbrechlich dünnen Körper oder die eitle Sorge ums Äußere. Die Hinzufügung eines Heldinnenkostüms soll diese Momente offenbar durch eine aktivere Rolle aufwiegen.

 okay

Pädagogische Aspekte

Die App ist äußerst abwechslungsreich und kann durch ihren Aufbau dazu führen, dass Kinder motiviert und ausdauernd versuchen, die jeweiligen Aufgaben zu lösen. Sicherlich lassen sich einige Aufgabentypen auch gut mit weiterführenden Erklärungen oder Experimenten über verschiedene mechanische Prinzipien verbinden- So lassen sich auch Anknüpfungspunkte zum schulischen Bereich, wie zum Beispiel zur Mathematik oder zum Sachunterricht, finden.

Worüber Erwachsene mit den Kindern sprechen können

In erster Linie lädt die App zum gemeinsamen Knobeln in der Familie ein. Hieraus können sich Gesprächsanlässe über die verschiedenen physikalischen Mechanismen ergeben, wie man sie vielleicht selbst schon in seinem eigenen Umfeld entdeckt hat oder ausprobieren möchte.

 gut

Pädagogische Aspekte

Eine App, die – wenn die Kinder motiviert sind und dabei bleiben – sicherlich gut zum Buchstabenlernen beitragen kann. Die "Schwierigkeit" wird zunehmend gesteigert, bis die Kinder die Buchstaben selbstständig erkennen und benennen können. Von einer Lern-App, die sich an so junge Kinder richtet, könnte man jedoch mehr Unterstützung und Ermutigung der Kinder erwarten.

Zeitmanagement

Die App bietet in kurzen Abständen gute Möglichkeiten, die Nutzung ohne Verluste zu unterbrechen. Eine technische Begrenzung der Nutzungsdauer ist nicht möglich.

 gut

Pädagogische Aspekte

Der Inhalte erschließen sich durch Visualisierung nur an der Oberfläche. Die Erklärung der biologischen Zusammenhänge obliegt den begleitenden Erwachsenen, da die App keinerlei erläuternde Texte enthält. Dies schränkt die Eignung als Lernspiel-App deutlich ein.

Einsatzmöglichkeiten in der medienpädagogischen Praxis

Die App kann als ergänzendes Material im Rahmen der Umwelterziehung bei Themen wie Mülltrennung, Verwertung von Abfällen, Nährstoffkreislauf eingesetzt werden. Wegen der fehlenden Kindersicherung sollte die App ausschließlich offline verwendet werden.



Pädagogische Aspekte

Im Chat können Surfanfänger das Chatten in einer kindgerechten Umgebung ausprobieren. Die Erklärungen und die Gestaltung sind altersgerecht und ansprechend. Verstößt ein Kind gegen die Regeln, wird ihm von einem Moderator erklärt, warum der Beitrag nicht veröffentlicht wird.



Pädagogische Aspekte

Das Spiel trainiert Logik und Feinmotorik. Auch das Erinnerungsvermögen wird geschult, wenn die Levels wiederholt gespielt werden.

Einsatzmöglichkeiten in der medienpädagogischen Praxis

Im Schulfach Mathematik ist das Spiel als Unterrichtsimpuls zur Einführung in die Themengebiete Geometrie, Flächenberechnung und das Zerlegen von Körpern und Flächen (zusammengesetzte Flächen) verwendbar.



Sicherheit und Kosten

Kosten

Der Kauf der Vollversion wird innerhalb der App aufdringlich beworben. Aus den beworbenen 2,99 € wurden zum Zeitpunkt des Tests beim Abschließen des Kaufs im Google Play Store allerdings 3,99€. Wer nicht genau hinsieht, wird erst auf der Rechnung feststellen, dass er mehr ausgegeben hat, als angekündigt. Ohne den Kauf der Vollversion macht das Spiel nur wenig Spaß, da zwar Fahrzeuge und Bauteile "freigeschaltet" werden, aber in der Demoversion nicht verwendet werden können.

Sicherheit und Kosten



Kosten

Kostenlos mit In-App-Käufen. Im Shop werden in der Menge gestaffelte Geldpakete mit einem Mindestpreis von 1,99 € angeboten ("200 Münzen"). Das Maximalpaket mit "12.000 Münzen" kostet 99,99 €. Mit dem erworbenen Spielgeld können dann z. B. Pro-Bundles mit Spieler-Sets und Ausdauerpunkten gekauft werden.

Sicherheit und Kosten



Kinder-, Jugend- und Datenschutz

Leider ist auf der Startseite weder der Link "More Apps" noch der Link zum Erwerb der Vollversion bzw. in den Shop kindergesichert. Hinzu kommt, dass die Kinder im Werbetext zur Vollversion direkt angesprochen werden. Dem entspricht, dass auch der (englischsprachige) Elternbereich von den Kindern ohne Weiteres aufgerufen werden kann.

Sicherheit und Kosten

 problematisch

Kinder-, Jugend- und Datenschutz

Die App beinhaltet viel Werbung, die während des Spiels und nach Beenden eines Levels erscheinen kann. Die Werbevideos der digitalen Spiele beinhalten auch Links zum Download. Dies ist durch Spielen im Offline-Modus vermeidbar. Der Spiel-Spaß bleibt dabei trotzdem erhalten.

Kosten

Die App ist zum Besprechungszeitpunkt kostenlos für iOS- und Android Tablets und Smartphones erhältlich, beinhaltet allerdings In-App-Käufe zum Freischalten von Levels, zum Ausschalten von Werbung, zum Verdoppeln der Sterne für weitere Gestaltungsmöglichkeiten und zum Kauf der Vollversion.

Sicherheit und Kosten

 problematisch

Kinder-, Jugend- und Datenschutz

Ist man online, dann wird hin und wieder auf der Startseite ein Icon mit Werbung für weitere Produkte des Anbieters eingeblendet, der Weg in den Shop ist nicht kindergesichert. Der ausschließlich englischsprachige Elternbereich, in dem sich sowohl die Spielanleitung als auch die Links zu Facebook und weiteren Apps befinden, ist ebenfalls nur online erreichbar. Auch hier fehlt die Kindersicherung.

Kosten

Zum Besprechungszeitpunkt kostet die 2,99 €. Es handelt sich um eine Vollversion ohne In-App-Käufe.

Sicherheit und Kosten

 okay

Kosten

Die App kostet zum Besprechungszeitpunkt 3,99 €. Es fällt positiv auf, dass die App keine In-App-Käufe bietet und selbst im kindergesicherten Elternbereich nur wenige Kommunikationsdienste einbindet.

Sicherheit und Kosten

 gut

Kosten

Die App ist kostenlos und enthält keinerlei In-App-Käufe oder Links auf andere Produkte.

Sicherheit und Kosten

 sehr gut

Bedienung und Technik

Farbenfrohe und kindgerechte Gestaltung, intuitive Bedienung, jedoch etwas unübersichtliches "Spielfeld" durch verworrene Wege. Die Gestaltung der Navigation ist übersichtlich und nicht überladen. Eine gute, aber einfache App.

 okay

Wenn bei einem Bild weitergeklickt wird, bevor der Sprecher geendet hat, kann es vorkommen, dass sich die Schrift und der gesprochene Text überlagern.

 okay

Die App ist der Zielgruppe angemessen aufgebaut und gestaltet. Am besten zu bedienen ist sie allerdings am Tablet, da man sonst zu schnell danebentippt bzw. sich vertippt, weil der Bildschirm zu klein ist. Das kann schnell zu Frustration bei Kindern führen. Außerdem sind einzelne Features, wie der Film und der Rap, nicht am Smartphone, sondern nur am Tablet abspielbar.

 okay

Nach einer ersten Orientierungsphase bzw. nach dem ersten Durchwandern der übergroßen zu bebauenden Spielfläche ist die Bedienung einfach. In den Minispielen werden visualisierte Hinweise gegeben, was zu tun ist und häufig sind sie selbsterschließend. Die Spiellandschaft ist zwar variantenreich und schön illustriert, doch die kleinen spielbegleitenden Figuren, die vor den Häusern stehen und die Bürgersteige bevölkern, geben mit Blick auf ihre Funktion im Spiel hin und wieder Rätsel auf. Trotz der intuitiven Spielanlage vermisst man einen erläuternden Text, in dem unter anderem die Hauptfigur mit den Personen aus seinem sozialen Umfeld vorgestellt wird.

 gut

Die App ist leicht bedienbar und auch jüngere Kinder navigieren schnell und mit nur wenig Hilfestellung. Die grafische Umsetzung ist schön und motivierend gestaltet. Zudem werden verschiedene Funktionen innerhalb der Aufgaben bildlich erläutert und veranschaulicht. Eine zusätzliche sprachgestützte Erläuterung dieser Mechanismen wie auch der Hintergrundgeschichte der App wäre allerdings wünschenswert.

 sehr gut

3 Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz

In diesem Kapitel sollen die wichtigsten rechtlichen Grundlagen kurz dargestellt werden, die in Bezug auf Kinder-Apps relevant sind. Dabei erweist sich, dass wir es mit einem höchst komplexen Thema zu tun haben, bei dem selbst Expertinnen und Experten schnell den Überblick verlieren.

Im Alltag bereitet der Einsatz von Apps oft Probleme: Kinder kaufen ungewollt Zusatzinhalte. Werbefenster erscheinen, es wird zu In-App-Käufen und zur Anmeldung in Sozialen Netzwerken gedrängt. Chats werden über die Spiele ermöglicht.

In der Medienpädagogik ist man sich einig, dass solche Features in Kinder-Apps nichts zu suchen haben. Die rechtliche Einordnung und Bewertung solcher Phänomene ist allerdings schwierig. Es existiert eine kaum überschaubare Flut von Gesetzen und Verordnungen, die relevant sind. Neben dem Jugendschutzgesetz (JuSchG) spielt der Jugendmedien-schutz-Staatsvertrag (JMStV) eine wichtige Rolle. Außerdem greifen verschiedene Bestimmungen des Daten- und Verbraucherschutzes.

Auch befinden sich viele Methoden, die die Hersteller der Apps zur Anwendung bringen, in rechtlichen Grauzonen. Da sich die digitale Technik so rasant weiterentwickelt und verbreitet, kommen Gesetzgeber und Rechtsprechung nicht mit der Schaffung eines klaren Rahmens hinterher. Viele Hersteller nutzen dies aus – denn virtuelle Güter sind ein Milliardenmarkt.

Problematische Geschäftsmodelle und ein fragwürdiger Umgang mit persönlichen Daten sind im aggressiven App-Markt eher die Regel als die Ausnahme. Die Stiftung Warentest prüfte 2017 50 Spiele-Apps aus den Hitlisten der App-Stores. Das Urteil fiel deutlich aus: Keine einzige konnte empfohlen werden. Am kritischsten wurden die In-App-Käufe bewertet. Nur drei Apps waren in dieser Hinsicht „unbedenklich“, zwölf dagegen „bedenklich“ und gleich 35 „inakzeptabel“. Große Probleme sah die Stiftung in Bezug auf Werbung, Chat-Möglichkeiten und Verlinkungen:

„Was wir [...] gefunden haben, ernüchtert und alarmiert. 19 Apps schützen Kinder zu wenig vor Mobbing und unangemessener Kontaktaufnahme durch Fremde. 19 Apps nerven mit Werbung, die sich ohne klare Kennzeichnung mit dem Spiel vermischt. Viele verleiten oder drängen zum Geldausgeben [...].“³

Die große Mehrzahl der getesteten Titel wies darüber hinaus „sehr deutliche Mängel“ in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB) auf. 41 Apps wurde ein „kritisches“ Datensendeverhalten attestiert. Die Stiftung Warentest gelangte zum Schluss, dass sie „leider [...] keines der geprüften Spiele empfehlen“ könne.

In der DJI-Datenbank schlagen sich Probleme im Bereich des Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutzes grundsätzlich in der Wertung für „Sicherheit und Kosten“ nieder. Die App wird in diesem Bereich als „problematisch“ eingestuft, die nachgewiesenen Probleme werden außerdem detailliert im entsprechenden Textfeld dargelegt.

In der aktuellen Version der Datenbank nehmen wir allerdings keine pauschalen Abwertungen vor, sondern nach Kategorien differenzierte Bewertungen. Spiel-„Hits“ zeichnen sich z. B. oft über hohen anfänglichen

3 Stiftung Warentest (2017)

Spielspaß aus. Aus pädagogischer Sicht aber erweisen sie sich als bedenklich und sind aus Sicht des Verbraucherschutzes als inakzeptabel. Dies zeichnen unsere Tests nach. Auf diese Weise können Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen nachvollziehen, worin der Reiz der behandelten Apps besteht, welche Risiken aber auch von ihnen ausgehen.

Im Folgenden wird ein knapper Überblick gegeben, welche rechtlichen Rahmenbedingungen relevant sind und welche Konsequenzen dies für die Bewertung der Apps hat.

3.1 Kinder- und Jugendschutz

Der Kinderschutz umfasst die „Gesamtheit der gesetzlichen Bestimmungen und Maßnahmen zum Schutz von Kindern vor gesundheitlichen und sittlichen Gefahren“.⁴ Dabei ist allerdings zu beachten, dass viele für Kinder wichtige Regelungen im Jugendschutz verankert sind, der für Kinder *und* Jugendliche gültig ist. Das 2012 in Kraft getretene neue Bundeskinderschutzgesetz regelt u. a. Aspekte wie „die Stärkung des Einsatzes von Familienhebammen“ und „verbindliche Standards der Kinder- und Jugendhilfe“. Der Schutz von Kindern vor unangemessenen Inhalten in den Medien ist davon nicht betroffen.⁵ Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass für Softwareangebote wesentlichen Bestimmungen und Einschränkungen über Jugendschutzbestimmungen geregelt werden.

Dabei ist zunächst festzustellen, welche Gesetze in Bezug auf Softwareangebote überhaupt anwendbar sind. Das Jugendschutzgesetz (JuSchG) untersagt u. a. die Verbreitung „jugendgefährdender Schriften“. Nach allgemeiner Auslegung sind damit allerdings traditionelle „physische“ Medien wie CDs und Videos gemeint. Digital vertriebene Softwareangebote, wie Apps, werden den „Online-Medien“ zugerechnet. Der Jugendschutz im Bereich der Tele- und Online-Medien wird durch den Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV) geregelt, der seit 2003 in Kraft ist. In diesem werden u. a. unzulässige Inhalte angegeben, wie Propaganda, kriegs- und gewaltverherrlichende sowie kinder- und jugendpornografische Inhalte. Außerdem werden Werbebeschränkungen für Angebote festgelegt, die sich an Kinder und Jugendliche richten (siehe „Werbung“ unter 3.2).

Gefährdungen durch schädliche Inhalte und ungewollte Kontaktaufnahmen

Der klassische Kinderschutz adressiert ganz konkrete Gefährdungen. Diese liegen z. B. vor, wenn Kinder mit Inhalten konfrontiert werden, die nicht für ihr Alter angemessen sind und die sie ängstigen oder verstören können (z. B. Gewalt, Pornografie ...). Kinder müssen auch vor ungewollten Kontaktaufnahmen geschützt werden. So ist bei Software-Bewertungen darauf zu achten, dass die Angebote keine Möglichkeiten anonymer Chats mit Personen bieten, deren Identität nicht klar ist.

Auch könnte es den Kinderschutz berühren, wenn eine App Kinder zu gesundheitsschädlichen Verhaltensweisen verleitet, z. B. zum exzessiven

⁴ www.wiktionary.org, abgerufen am 24.10.2017.

⁵ Vgl. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/themen/kinder-und-jugend/kinder-und-jugendschutz/bundeskinderschutzgesetz/das-bundeskinderschutzgesetz/86268>, abgerufen am 8.1.2017.

Spielen („Du musst weiterspielen – sonst stirbt dein virtuelles Haustier“). Solche Fälle sollten allerdings absolute Ausnahmen darstellen, wenn die Apps in den Stores für Kinder freigegeben sind.

Probleme mit übermäßiger Gewalt treten nach unseren Erfahrungen in den Apps, die in den Stores angeboten werden, praktisch nicht auf, wenn auf die Altersfreigaben geachtet wird. Obwohl also oft allgemein vom „Kinderschutz“ gesprochen wird, betreffen die meisten Probleme, die im Zusammenhang mit Apps auftreten, diesen gar nicht direkt, sondern Aspekte des Jugendmedien-, Daten- und Verbraucherschutzes.

3.2. Verbraucherschutz

In unserem Wertungssystem werden die Aspekte des Verbraucherschutzes unter dem Stichwort **„Kosten“** behandelt. Klassische Fragen des Verbraucherschutzes sind z. B., ob Produkte das bieten, was sie versprechen, ob anfallende Kosten transparent gestaltet sind und ob Werbung angemessen oder irreführend ist.

Relativ leicht zu beantworten ist bei App-Tests die Frage, ob die Software das bietet, was die Beschreibung des Herstellers verspricht und ob der Leistungsumfang den Preis rechtfertigt. Schwieriger ist die Beurteilung, ob die Preisgestaltung transparent ist, ob versteckte Kosten oder gar Kostenfallen vorliegen.

In-App-Käufe

Zu einem großen Problem haben sich in den letzten Jahren die „In-App-Käufe“ entwickelt, bei denen für echtes Geld virtuelle Inhalte erworben werden. Diese setzen sich leider auch bei Spielen, die sich an Kinder richten – oder zumindest gern von diesen gespielt werden –, immer stärker durch. Die Interessensverbände der Softwareindustrie loben das Modell der In-App-Käufe: Es sei besonders verbraucherfreundlich und transparent. Verbraucher zahlten nur für genau die Leistungen, die sie auch haben möchten. In der Praxis stellt sich dies allerdings ganz anders dar. In vielen kommerziellen Apps existieren eigene Währungen - z. B. „Diamanten“, die mit echtem Geld gekauft werden müssen. Problematisch wird dies, wenn die Spieler gedrängt werden, dieses Spielgeld (das aber wirklichem Geld entspricht) auszugeben, um im Spiel voranzukommen.

Um dies zu erreichen, greifen die Produzenten auf zahlreiche Tricks zurück. So werden etwa Spielabläufe extra verlangsamt: Muss in einem Farm-Spiel ein Brot gebacken werden, so geschieht dies zu Beginn unmittelbar. Werden aber neue, wertvollere Brotsorten freigeschaltet, so dauert der Backvorgang gleich mehrere Minuten. Der Bau einer neuen Backstube kann mehrere Tage in Anspruch nehmen. Irgendwann sind nur noch Sanduhren auf dem Screen zu sehen, der Spielspaß geht verloren. Dies alles kann aber beschleunigt werden, indem „Diamanten“ ausgegeben werden – also echtes Geld! Irgendwann sind die genervten Spielerinnen und Spieler dann bereit, ihr Geld zu opfern, damit es nur endlich weitergeht.

Ein anderes Beispiel sind Rollenspiele, in denen die Monster bald so übermächtig werden, dass die Heldin oder der Held nur noch mit beson-

deren Waffen eine Chance hat. Solche mächtigen Items aber müssen wiederum für echtes Geld erstanden werden („pay-to-win“).

Derartige Mechanismen sind natürlich höchst fragwürdig – ein Nutzen oder Mehrwert für die Spielerinnen und Spieler ist nicht gegeben, ihr einziges Ziel besteht darin, zu In-App-Käufen zu drängen. Gerade in Apps, die sich an Kinder richten, haben sie nichts verloren. Kinder können noch nicht abschätzen, ob sie virtuelles oder richtiges Geld ausgeben, können den Wert von solchen Käufen nicht abschätzen und bemerken oft gar nicht, wenn durch ihr Spielen echte Kosten entstehen.

Natürlich wollen es die Apps den Spielerinnen und Spielern möglichst leicht machen, In-App-Käufe zu tätigen – die oft auch noch aufdringlich beworben werden. So gelangen auch Kinder oft ohne Passwort in den Shop. Eltern sollten darum grundsätzlich Käufe in den In-App-Stores sperren und mit einem Passwort sichern, das die Kinder nicht kennen.

Insgesamt kann festgestellt werden, dass Spiele, die sich hauptsächlich über Werbung und In-App-Käufe finanzieren, für Kinder nicht geeignet sind. Ganz besonders ungeeignet sind Apps, die über eigene Währungen verfügen, die echtem Geld entsprechen. Wenn auch die kostenlosen Inhalte eine Zeitlang Spaß bereiten und sie oft aufwändig gestaltet sind, sorgen doch die späteren „Spaßbremsen“ in vielen Fällen für Frust. Kinder können dann nur schwer verstehen, warum ihre Eltern ihnen die zum Weiterkommen notwendigen „Diamanten“ verweigern. Schlechte Laune und Familienstreit sind vorprogrammiert.

Werbung

Ein anderer wichtiger Aspekt des Verbraucherschutzes ist die Werbung. Gerade App-Produzenten sind erfinderisch, wenn es darum geht, diese in ihre Angebote zu integrieren. Viele Apps sammeln Nutzerdaten, um dann das Spiel mit auf die Nutzerinnen und Nutzer zugeschnittenen Clips zu unterbrechen. Oft besteht auch die Möglichkeit, Werbevideos anzuschauen und dafür In-Game-Währungen zu erhalten, die sonst nur für echtes Geld erhältlich sind.

Besonders fragwürdig ist es, wenn nicht nur für Erweiterungen und andere Produkte des Produzenten geworben wird, sondern auch für andere Produkte – die manchmal für Kinder ungeeignet sind. Grundsätzlich sollte Werbung in Kinder-Apps nichts zu suchen haben. In der Praxis sieht dies allerdings oft anders aus.

In Bezug auf Werbung sind auch die Vorgaben des Jugendmedienschutz-Staatsvertrags (JMStV) zu beachten. So muss Werbung, die „geeignet ist, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen [...], getrennt von Angeboten erfolgen, die sich an Kinder und Jugendliche richten“ (§6, Abs. 3 JMStV).

Nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag ist ebenfalls Werbung verboten, die „direkte Kaufappelle an Kinder und Jugendliche“ enthält, die „deren Unerfahrenheit ausnutzt.“ Auch dürfen Kinder und Jugendliche nicht aufgefordert werden, „ihre Eltern oder Dritte zum Kauf der beworbenen Waren und Dienstleistungen zu bewegen [...]“ (§6, Abs. 2 JMStV). In der Praxis ist die Auslegung dieser Regelungen schwierig. In vielen Apps werden die Spielerinnen und Spieler ständig gedrängt, teure Zusatz-

inhalte zu tätigen. Ab welchem Punkt hier von „Kaufapellen“ auszugehen ist, ist aber strittig (z. B. im Fall von aggressiv beworbenen „Sonderangeboten“). In unseren Rezensionen sollte darauf geachtet werden, dass keine direkten Appelle erfolgen, wie z. B. „Kauf jetzt mehr Diamanten!“. Ggf. sollte auf Verstöße hingewiesen werden.

Soziale Netzwerke

Auch Aufforderungen, die App positiv zu bewerten und Freundinnen und Freunden in sozialen Netzwerken zu empfehlen, fallen in den Bereich der Werbung. Die Anbindung an soziale Netzwerke wie Facebook ist grundsätzlich bei Spielen, die sich an Kinder wenden, problematisch, da sich Kinder unter 13 Jahren dort gar nicht anmelden dürfen (EU-weit ist geplant, dass sich auch Jugendliche unter 16 Jahren künftig nur mit Genehmigung der Eltern dort registrieren dürfen). Allerdings ist zu berücksichtigen, dass viele Spiele sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen beliebt sind und von daher die Möglichkeit einer Anbindung an soziale Netzwerke nicht grundsätzlich zu verurteilen ist. Diese Features sollten dann aber abgesichert sein.

Konsequenzen für die Wertung

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass der Verbraucherschutz ein wesentliches Thema im Bereich des App-Marktes ist, dass aber gleichzeitig viel zu wenige klare und verbindliche Regeln dazu für die Anbieter existieren. Von daher ist es wichtig, die genannten Probleme im Rahmen der Tests ausführlich zu analysieren und nachvollziehbar zu schildern. Weitere Hintergrundinformationen zur Problematik der sog. „Free-to-play“-Apps bietet die zweite Trendanalyse des DJI-Projekts Apps für Kinder⁶.

Spiele, die daraufhin „optimiert“ sind, möglichst viel echtes Geld für In-Game-Währung auszugeben, sind für Kinder nicht geeignet, da sie durch die eingebauten Spaßbremsen für Frust und Enttäuschung sorgen. Bei älteren Kindern verleiten sie dazu, das Taschengeld für In-App-Käufe ohne echten Gegenwert auszugeben. Bei solchen Spielen sollten Eltern deutlich auf diesen Umstand hingewiesen werden. Wird dieses Prinzip ausgereizt, so ist die App nicht nur im Aspekt „Kosten“ abzuwerten, der künstlich erzeugte Frust sollte sich zusätzlich auch in der Spielspaß-Wertung widerspiegeln.

Auf Werbung in Kinderspielen sollte deutlich hingewiesen werden. Gar nicht akzeptabel sind Clips, die gegen virtuelle „Bezahlung“ angeschaut werden können, ungefragt auftauchende Werbefenster sowie Werbung für „Dritte“.

Erscheint (mindestens) einer dieser Aspekte bei der getesteten App als problematisch, ist die Wertung für „Sicherheit und Kosten“ insgesamt auf „problematisch“ herabzustufen.

Dies ist insbesondere der Fall, wenn ...

- aufdringlich für In-App-Käufe geworben wird,

⁶ Urlen, Marc (2017b)

- zum Kauf und zum Ausgeben von In-App-Geld gedrängt wird, das überwiegend mit echtem Geld bezahlt werden muss,
- für Produkte und Dienstleistungen geworben wird, die nicht mit der Altersfreigabe der App übereinstimmen.



3.3 Datenschutz

Beim Datenschutz geht es um die Frage, welche benutzerbezogenen Daten der Hersteller der App erfasst und was mit diesen geschieht. Im Allgemeinen berücksichtigen die Hersteller von App-Spielen, die über Apple und den Google Play Store angeboten werden, den in den USA geltenden „Children Online Privacy Protection Act“ (COPPA), der das Erheben von persönlichen Daten von Kindern streng reglementiert und grundsätzlich (ohne ausdrückliche Einwilligung der Eltern) verbietet.

Dies bedeutet insbesondere, dass auf keinen Fall personenbezogene Daten von Kindern erhoben werden dürfen (Telefon, Adresse, Schule, Beruf der Eltern...). Werden derartige Daten abgefragt (um z. B. einen Nutzer-Account einzurichten), so muss zunächst das Alter abgefragt werden. Sind die Nutzer jünger als 13 Jahre, so muss der Vorgang abgebrochen werden.

In den Apps können die Datenschutzrichtlinien grundsätzlich eingesehen werden. Aus ihnen geht hervor, welche Daten die Produzenten erheben und was mit diesen geschieht. Allerdings sind diese „Privacy Policies“ umfangreich und in einer juristischen Fachsprache formuliert, die oft nur für Expertinnen und Experten verständlich ist.

Ein Beispiel für Datenschutzrichtlinien

Zynga, einer der erfolgreichsten Entwickler von Facebook-Apps, gibt in seiner „Privacy Policy“ z. B. an, folgende Daten zu erfassen: Vor- und Zuname, Alter und Geburtstag, Geschlecht, Email, Aufenthaltsort, Aktivitäten auf den genutzten Apps und „jegliche zusätzliche Informationen“, die der Nutzer oder Betreiber des Sozialen Netzwerks, über die die App gespielt wird, öffentlich zur Verfügung stellt. Außerdem wird protokolliert, auf welche Features und Seiten die Nutzer zugreifen, wie lange sie damit verbringen und wie oft sie dort klicken.

Diese Informationen werden nach Angaben von Zynga u. a. dazu genutzt, gezielte Werbung in die Apps einzublenden, die auf dem Surfverhalten der Nutzer basieren („behavioural advertising“), „Forschung“ durchzuführen und „gesponserte Aktivitäten“ von Geschäftspartnern der Firma zu ermöglichen.

(Untersucht wurde die englische Originalfassung:

<https://www.zynga.com/privacy/policy#infoaboutcontacts>)

Dieses Beispiel verdeutlicht, dass sich einige Firmen sehr weitreichende Rechte zur Nutzung der erfassten Daten einräumen. Für die Nutzerinnen

und Nutzer sind solche „Datenschutzrichtlinien“, eigentlich Freibriefe zum unbeschränkten Datensammeln, kaum nachzuvollziehen. Und selbst nach gründlicher Analyse bleiben viele Fragen offen. Wenn sich eine Firma z. B. das Recht einräumt, Daten über das Surfverhalten zu sammeln, betrifft dies dann nur das Surfen auf den Seiten der Firma?

Für die Nutzerinnen und Nutzer ist es praktisch unmöglich nachzuprüfen, was tatsächlich mit den erfassten Daten geschieht (z. B. Handel mit Nutzerdaten). Es kann nicht davon ausgegangen werden, dass die Anbieter von Apps, die in Deutschland vertrieben werden, auch deutsche Regelungen zum Datenschutz einhalten.

Dass Softwareunternehmen fleißig Daten sammeln, austauschen und zu kommerziellen Zwecken nutzen, ist ein allgemeines Phänomen des Digitalzeitalters. Abhilfe schaffen könnten hier nur staatliche und internationale Regelungen. Dass solche durchaus möglich und wirksam sind, zeigt das COPPA-Gesetz in den USA.

Nutzerinnen und Nutzer haben, wenn sie die beliebten Apps der großen Firmen spielen wollen, nur die Wahl, sich auf die oft undurchsichtigen und rechtlich zweifelhaften Bestimmungen einzulassen oder aber auf die Spiele ganz zu verzichten.

Konsequenzen für die App-Bewertungen

Für die App-Besprechungen bedeutet dies, dass es im Einzelfall kaum mit vertretbarem Aufwand möglich ist, abzuschätzen, welche Daten gesammelt und wie diese eventuell verwendet werden. Sinnvoll ist es aber auf jeden Fall, sich die jeweiligen Datenschutzrichtlinien in der App anzeigen zu lassen. Wird daraus ersichtlich, dass Nutzerprofile erstellt werden, die z. B. dazu genutzt werden, gezielte Werbung zu ermöglichen, so ist dies „problematisch“ (Sicherheit und Kosten: 1 Punkt).

Die Möglichkeit einer Verlinkung zu Sozialen Netzwerken (bei Apps, die sich auch an Jugendliche und Erwachsene richten) ist unter Aspekten des Datenschutzes weniger problematisch – da Kinder auf diesen ohnehin keine eigenen Accounts haben dürfen.

3.4 Zusammenfassung

Es zeigt sich, dass es gar nicht so einfach ist, zu beurteilen, ob die getesteten Apps in den Bereichen Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz „problematisch“ sind. Trotzdem lassen sich einige grundsätzliche Richtlinien angeben.

*„Sicherheit und Kosten“ sollten als „**problematisch**“ eingestuft werden, wenn folgende Umstände vorliegen:*

Verbraucherschutz

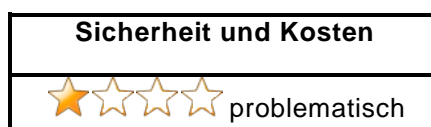
- intransparente Kosten durch In-App-Käufe
- Spielgeld (z. B. „Diamanten“) wird für echtes Geld angeboten und kann ohne Absicherung während des Spiels ausgegeben werden
- Aufbau von Hemmnissen und Verzögerungen im Spielablauf, die durch den Einsatz von In-App-Geld beseitigt werden müssen (z. B. „Countdowns“)
- In-App-Käufe von Ausrüstungsgegenständen, ohne die ein Weiterkommen kaum möglich ist („pay to win“)
- bei Apps, die sich spezifisch an Kinder richten: Verknüpfungen in Soziale Netzwerke, Aufforderungen zu „Empfehlungen“ und App-Bewertungen

Datenschutz

- ausufernde Datenschutzrichtlinien, die dem Produzenten der App das Recht zusichern, Nutzungsdaten zu sammeln und zu Werbe- oder andere kommerzielle Zwecke zu nutzen
- Abfrage personenbezogener Daten (z. B. bei Anmeldungen) ohne ausreichende Altersüberprüfung

Kinder- und Jugendschutz

- Dem Alter nicht angemessene Inhalte und Werbeeinblendungen (z. B. Gewalt und Pornografie)
- direkte Kaufapelle



Weniger problematisch ist es dagegen, wenn ...

- von Eltern bestätigte In-App-Käufe getätigt werden, um eine Vollversion freizuschalten oder ganz klar bestimmte zusätzliche Inhalte zu erwerben sind (Level, Spielfiguren).

4 Dokumentation: Die Datenfelder der DJI-Datenbank „Apps für Kinder“⁷

Fragebogen	
Titel	Der Name der App
Icon/Titelbild	Das Icon/Symbol aus dem Store. Sollte einen abgerundeten Rand aufweisen, was eventuell eine Nachbereitung erforderlich macht. Das Bild sollte in einer Auflösung von 300 x 300 Bildpunkten vorliegen (eventuell per Bildbearbeitung anpassen).
Copyright des Icons/Titelbildes	Wer verfügt über die Rechte am Titelbild und an den Screenshots? Grundsätzlich immer der Entwickler. Im Apple App Store ist der Copyright-Inhaber am linken Rand angegeben (über der Altersangabe). Wer die Screenshots anfertigt (die Rezensentin/der Rezensent), verfügt dagegen nicht über die Rechte daran. Die Verwendung in der Datenbank erfolgt im Rahmen der Dokumentation der Software im pädagogischen/wissenschaftlichen Kontext, daher ist keine individuelle Einholung von Genehmigungen erforderlich.
Screenshot 1-4	Aussagekräftige Bildschirmfotos einfügen. Diese können per Screenshot-Funktion aufgenommen und anschließend z. B. per USB-Kabel auf den PC übertragen werden.
Bildunterschrift Screenshot	Anmerkungen zu den Bildschirmfotos
Copyright der Screenshots	siehe „Copyright des Icons/Titelbilds“
Hyperlink zu Quelle & Angebot der rezensierten App	Link zur Store-Seite, auf der die rezensierte Version beschrieben wird.
Kurzbeschreibung	Vgl. „Bewertungskriterien“
Kurzbewertung	Vgl. „Bewertungskriterien“
Rezensierte App-Version	Versionsnummer der getesteten App
getestete Version (Betriebssystem)	z. B. Android, iOS, Amazon-Android, Windows
Erscheinungsdatum der rezensierten Version	Erscheinungsdatum der getesteten Version (also nicht unbedingt die Erstveröffentlichung, sondern die zum Zeitpunkt des Tests aktuelle Fassung)
Preis (<i>Einzelauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • „Kostenlose Vollversion“: Das komplette Spiel ist frei verfügbar. • „Kostenpflichtige Vollversion“: Das Spiel kann zu einem festen Preis kostenpflichtig heruntergeladen werden. • „Demo-/Liteversion mit In-App-Kauf der Vollversion“: Eine eingeschränkte Version ist verfügbar. Dieser fehlen wichtige Features oder sie ist zeitlich beschränkt. Die Vollversion kann kostenpflichtig freigeschaltet werden. • „Demo-/Liteversion ohne In-App-Kauf“: Hierbei handelt es sich um eine Demoversion, also eine Testversion. Es geht um eine Erstpräsentation der App, oftmals mit Ver-

⁷ Zusammenstellung und Erläuterungen: Julia Brielmaier, Deutsches Jugendinstitut e. V.

	<p>weis auf eine kostenpflichtige, z. B. mit mehr Funktionen ausgestattete Vollversion. Diese kann unabhängig von der Demo erworben werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Werbefinanzierte Vollversion“: Die Vollversion ist kostenlos herunterladbar, das Spiel blendet aber Werbung ein oder wird durch diese unterbrochen. • „Free-to-play-Version mit In-App-Käufen“: Die App kann zunächst kostenlos genutzt werden, bietet aber zusätzliche Inhalte per In-App-Kauf an. Dabei kann es sich um weitere Features oder Level handeln, aber auch um In-Game-Geld, das kontinuierlich im Spiel ausgegeben werden soll. Bei dieser Variante sollte eine ausführliche Beschreibung des Kostenmodells unter „Kosten“ erfolgen.
verfügbare Versionen der App	Apps sind oftmals für verschiedene Betriebssysteme verfügbar. Daher muss die Verfügbarkeit der App für die unten aufgeführten Systeme im Internet geprüft werden.
Android (Hyperlink)	Die Links zu den Angeboten in den jeweiligen Shops
iOS (Hyperlink)	
Windows (Hyperlink)	
Amazon-Android (Hyperlink)	
Blackberry OS (Hyperlink)	
Sonstige (Hyperlink)	
Lauffähigkeit auf Geräten	Auf welchen Endgeräten läuft die App? Dies lässt sich nicht direkt aus der Angabe des Betriebssystems ableiten, da z. B. einige Apps nur entweder auf Tablets (z. B. iPad) oder Smartphones (z. B. iPhone) laufen (dies liegt u. a. am Bildformat).
Anbieter & Technische Daten	
Art des Anbieters (<i>Mehrfachauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Staatliche, kommunale oder nachgeordnete Institution (z. B. Polizei) • Supranationale Institution/Organisation (staatenübergreifende Institution, z. B. EU) • Nichtregierungsorganisation NGO (z. B. Amnesty International) • Kirch-/Religionsgemeinschaften (z. B. katholische Kirche) • Gemeinnütziger Verein/e. V./Verband • Wissenschaft und Forschung (z. B. Universitäten oder Forschungsinstitute) • Funk und Fernsehen • Verlag (Buch und Presse) • Industrie und Handel (Unternehmen der freien Wirtschaft z. B. BMW) • App-, Software-, Computerspielentwickler (z. B. Nintendo) • Spieleverlag (z. B. Ravensburger) • Autoren/Produzenten im Eigenvertrag • Sonstige Anbieter

Anbieter	Der Publisher, der die App vertreibt. Wenn Anbieter und Entwickler identisch sind, steht hier „siehe Entwickler“.
Entwickler	Der Entwickler der App. Die Firma, die die App programmiert hat.
Hyperlink, alternativ E-Mail zum Support	Link zur Entwicklerwebsite
Nutzbarkeit der App (<i>Einzelauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • offline voll funktionsfähig. Die App benötigt keine Internetverbindung um gespielt zu werden • offline nur eingeschränkt funktionsfähig: Die App benötigt zur vollständigen Verwendung eine Internetverbindung, lässt sich aber auch eingeschränkt ohne Internet spielen • nur online funktionsfähig: Die App benötigt immer eine Internetverbindung • sonstiges
Inhalt & Angebote	Siehe zusätzlich unter Punkt: „1. Inhalt und Spielspaß-Wertung“
Genre/Gattung (<i>Mehrfachauswahl. Sollte auf ein Genre oder wenige Genres beschränkt sein</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Bilderbuch-/Kinderbuch-App • Video-/Film-App: Mediathek oder App zum Erstellen eigener Filme • Spielzeug-/Spielzeugwelten-App, z. B. „Toy Story“ • Brettspiel-App, z. B. „Monopoly“ • Kartenspiel-App, z. B. „UNO“ • Lernspiel-App, z. B. Rechen-App • Unterhaltungsspiel-App: Gelegenheitsspiele die Spaß machen und leichte Unterhaltung bieten sollen • Web-/Browser-App: Zugang zu Internet oder Suchmaschine • Basis-/System-App: Anwendungsprogramme (z. B. Virenschutz) • Kreativ-App: zum Produzieren eigener Medien. Zeichentrick, Multimedia-Studio, Film, Foto, Cartoon, Bildbearbeitung etc. • Sonstiges
Inhalte in Schlagworten (<i>Mehrfachauswahl</i>)	<p>Worum geht es in der App hauptsächlich?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geschichten • Märchen & Sagen • Puzzle, Memory, Such- und Wimmelbilder • Malen & kreatives Gestalten • Lieder & Musik • Körper, Körperpflege & Gesundheit • klassische Computer-/ Videospiele • Alltagsthemen/ Alltagswissen (z. B. Uhr, Verkehr, Benehmen) • Töne, Stimmen, Geräusche • Technik • Naturwissenschaften • Mathematik (Zahlen, Formen, Zählen, Zuordnen, Rechnen) • Tiere, Pflanzen, Umwelt • Spracherwerb: Deutsch

	<ul style="list-style-type: none"> • Fremdsprachenerwerb • Kinder- & Jugendschutz • Feste im Jahreszyklus • praktische Medienarbeit • Gesellschaft, Geschichte & Politik • Sport • Kommunikation • Sonstiges
<p>Beschäftigung & Interaktion (Mehrfachauswahl)</p>	<p>Womit sind die Kinder vorwiegend beschäftigt, wenn sie diese App nutzen?</p> <ul style="list-style-type: none"> • vorlesen lassen • konstruieren, bauen • zählen, rechnen • erkennen, zuordnen • merken & erinnern • mitsingen, singen • Musik machen • ausmalen, malen, gestalten • buchstabieren, schreiben & lesen • hören • sehen • experimentieren • vertonen und aufnehmen • reimen • spielen • knobeln • suchen • informieren • lesen • fotografieren, filmen • kommunizieren • Sonstiges
<p>Didaktischer Schwerpunkt (Mehrfachauswahl)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Leseförderung: Lesen wird aktiv gefördert • Sprach- und Sprecherziehung: Aktive Förderung durch z. B. laut Lesen, Vorsprechen o. gemeinsam sprechen • Musisch-kreative Erziehung. z. B. durch Komponieren oder Nachspielen von Musik • Vermittlung von Sachwissen: Geschichts-App • Technik und Naturwissenschaften: App zur Blumenbestimmung oder zum Sonnensystem • Mathematik & Logik: Quizapps, Knobelspiele • Denksport: z. B. Puzzle-Apps • Lebenswelt & Alltagskompetenzen: z. B. Lesen der Uhr wird erlernt • Erwerb instrumenteller Fertigkeiten (Motorik): Motorik wird gefördert • Spaß und Unterhaltung: Unterhaltung steht im Mittelpunkt • Schreiben (lernen): Die App fördert z. B. die Rechtschreibung

	<ul style="list-style-type: none"> • Sonstiges
Besprechung des Inhalts	Siehe Punkt: „1. Inhalt und Spielspaß-Wertung“
Spielspaß	Siehe Punkt: „1. Inhalt und Spielspaß-Wertung“
Wertung Spielspaß	Siehe Punkt „Bewertungskriterien“
Pädagogische Bewertung	
Pädagogische Aspekte	Vgl. 2.3: Pädagogische Aspekte/pädagogische Bewertung
Kommentar zur Zielgruppe	
Zeitmanagement	
Gesprächsthemen	
Einsatzmöglichkeiten in der pädagogischen Praxis	
Erfahrungen aus der pädagogischen Praxis	
Zielgruppe (<i>Mehrfachauswahl</i>)	<p><i>Die Bezeichnungen werden nicht einheitlich verwendet. So wird ein dreijähriges Kind von einigen Autorinnen und Autoren noch als „Kleinkind“, von anderen als „Kindergartenkind“ oder „Vorschulkind“ bezeichnet. Daher sollten die Einsatzmöglichkeiten der Software im Vordergrund stehen: Apps, die sich zum Einsatz in Kindertageseinrichtungen eignen, haben „Kindergartenkinder“ als Zielgruppe. Die Zielgruppe von Apps, die Kinder auf die Schule vorbereiten, sind „Vorschulkinder“.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleinkind: etwa bis zum dritten Lebensjahr • Kindergartenkind: ca. drittes bis sechstes Lebensjahr • Vorschulkind/Schulanfänger: ca. ab dem fünften Lebensjahr • Grundschulkind: ca. sechstes bis elftes Lebensjahr • Sekundarstufe-1-Schüler: Mittelschule, Realschule, Gesamtschule, Gymnasium bis zur 10 Klasse • Ganze Familie: die App ist für die gesamte Familie • Eltern: Die App ist für Eltern • Pädagogische Fachkräfte/Lehrkräfte: die App ist für pädagogisches Fachpersonal • Andere
Geschlecht	Zutreffendes auswählen
Mindestalter	Mindestalter, welches im Store angegeben ist
Sprachauswahl innerhalb der App	Zutreffendes auswählen
Wertung Pädagogik	Vgl. „Bewertungskriterien“
Kinderschutz, Datenschutz und Kosten	
Werbung & Onlineshopping (<i>Mehrfachauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Werbefrei: Es erscheint keine Werbung in der App. • In-App-Käufe (Kauf der Vollversion): Es handelt sich um eine Demoversion mit eingeschränkten Features. Zur vollständigen Nutzung muss die Vollversion gekauft und

	<p>freigeschaltet werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • In-App-Käufe (Spielerweiterung): kostenpflichtige zusätzliche Inhalte werden angeboten. Dabei kann es sich um Levels, Spielelemente oder Spielzubehör handeln: Spielfiguren, Ausrüstungen, Kostüme, Autos oder Reittiere ... • In-App-Käufe („Kaufwährung“): Das Spiel enthält alternative Zahlungsmittel wie Diamanten oder Goldmünzen. Diese müssen gegen echtes Geld erworben werden. • Anbieter wirbt für weitere Eigenprodukte: Verweis auf weitere Angebote des Anbieters • Anbieter fordert Kinder zum Kauf auf. Nach dem Jugendmedienschutz-Staatsvertrag eindeutig verboten: „Kauf jetzt weitere Münzen!“, „Sag Deinen Eltern, sie sollen dir jetzt dieses virtuelle Pony kaufen!“ • Banner-Werbung: Es erscheint (meist oben am Screen) ein Banner mit Werbung • Werbeeinblendungen/Werbe-Pop-ups: Fenster poppen auf (überdecken das Spielgeschehen), die entweder Werbebotschaften oder Werbeclips enthalten. Sie können oft nur noch einer bestimmten Zeit wieder geschlossen werden. • Keine Trennung der Werbung vom redaktionellen Inhalt: Werbung ist in die App eingebettet • Werbung ist nicht gekennzeichnet: Werbung ist als solche nicht zu erkennen. • Anbieter wirbt für Eigenproduktionen, die für Kinder nicht geeignet sind. • Link zum Shop: Die App enthält den Link der direkt zum Shop des Anbieters führt. • In-App-Kauf zum Entfernen der Werbung: Die Werbung kann gegen Bezahlung aus dem Spiel entfernt werden. • Kindergesichert: Die App verfügt über eine Kindersicherung. In einem Elternbereich können Features, wie z. B. der Zugang ins Netz oder In-App-Käufe, für die Kinder gesperrt werden. • Nicht kindergesichert: Die App enthält keine Kindersicherung. • Sonstiges
<p>Kommunikationsdienste (<i>Mehrfachauswahl</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Link: „Like“: Die App kann in sozialen Netzwerken „geliked“ (wird für gut befunden) werden • Link: „Teilen“: die App kann über verschiedene Dienste (Facebook, Whatsapp, eMail) weiterempfohlen werden • Link zu Facebook: Verbindung zu Facebook, z. B. um den aktuellen Spielstand zu posten • Link zu Twitter: Verbindung zu Twitter

	<ul style="list-style-type: none"> • Appbewertung auf der Vertriebsplattform: Link zur Bewertung der App auf der Vertriebsplattform (z. B. Google Play Store oder Apple App Store) • Link zur Homepage des Anbieters: öffnet die Homepage des Entwicklers • E-Mail-Funktion (Freunde, Anbieter) • Push-Nachrichten: Die App sendet Benachrichtigungen, die auf der Oberfläche des Endgeräts angezeigt werden. Dies kann sogar geschehen, wenn die App gar nicht geöffnet ist. • Upload-Angebote: Es können z. B. eigene Bilder als Profilbilder hochgeladen werden • Abfrage persönlicher Daten: Zum Spielen muss z. B. unter Angabe persönliche Daten ein Benutzerkonto angelegt werden • Kindergesichert: Die App verfügt über eine Kindersicherung, d. h. die Verbindung zur Kommunikationsplattformen kann gesperrt werden • Nicht kindergesichert: Die App enthält keine Kindersicherung. • Sonstiges • Keine: Keine Verbindung zu Kommunikationsdiensten vorhanden
<p>Angebote im Elternbereich (<i>Mehrfachauswahl</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elternbereich nicht vorhanden: Es gibt keinen speziell abgegrenzten Bereich für Eltern. • Zeitkontrolle (Einstellung der Nutzungsdauer): Die maximale Spielzeit kann durch die Eltern vorgegeben werden. • Modifikation des Inhalts (kulturelle Sensitivität): Die Inhalte können an unterschiedliche kulturelle Kontexte und Gepflogenheiten angepasst werden (z. B. Religion, Nahrungsvorschriften etc.) • Anlegen mehrerer Nutzerprofile: Es besteht die Möglichkeit, Profile anzulegen, mit denen z. B. mehrere Kinder die App nutzen können • Aktivierbare Jugendschutzeinstellungen (z. B. Sperrung Social Media, Onlineshop): Zugänge zu Shops oder Sozialen Netzwerken (z. B. Facebook, Amazon) können durch die Eltern gesperrt werden. • Technische Modifikationsmöglichkeiten: Features der App können durch die Eltern angepasst werden. • Medienpädagogische Hinweise/Hilfestellungen: zusätzliche Informationen für die Eltern. • Speichern/Zurücksetzen von Spielständen: Spielstände können auch während eines laufenden Levels gespeichert werden. Es muss also bei Spielabbruch nicht wieder von vorne begonnen werden. • Sonstiges
<p>Bewertung: Kinder- & Datenschutz</p>	<p>Siehe Anhang: „Kinder-, Jugend-, Daten- und Verbraucherschutz“</p>

Kommentar zum Kinder- & Datenschutz	Möglichkeit für Kommentar
Kosten	Siehe „3. Sicherheit und Kosten“
Wertung Sicherheit und Kosten	Siehe Bewertungskriterien
Bedienung, Gestaltung und Technik	
Benutzeroberfläche: Standard-schaltflächen (<i>Mehrfachauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • keine App-internen Navigationsflächen: Die App verfügt über keine eigenen Icons zum Navigieren, d. h. über gar keine oder sie nutzt die systemeigenen • Einführung/Tutorial/Spielanleitung: Der Spieleinstieg wird durch entsprechende Angebote erleichtert. Tutorials sind spezielle Abschnitte, die die Bedienung erklären und demonstrieren. • Vorwärtsnavigation: Es kann zur nächsten Seite bzw. zum nächsten Spiel oder zur nächsten Aufgabe gewechselt werden • Rückwärtsnavigation: Es kann zur einer vorherigen Seite bzw. zu einem vorherigen Spiel oder einer Aufgabe gewechselt werden • Home-Button: Es kann zur Startseite der App gewechselt werden, meist durch ein Haus symbolisiert • Ton an/aus: Spielgeräusche, wie z. B: Tierlaute o. ä., können extra ausgeschaltet werden • Hintergrundgeräusche/-musik an/aus: Die Hintergrundmusik kann ausgeschaltet werden • Vorlesen lassen ein/aus: Lesepassagen können durch die App vorgelesen werden • Hilfe-Button: Es existiert ein Button der in den Hilfebereich der App führt bzw. weiterführende Links enthält • Spiel-/Lernstand manuell speichern: Der Spielstand kann in der App per Hand abgespeichert werden, es ist also möglich das Spiel einfach zu unterbrechen und eine Speicherung zu tätigen. • externes Mikrophon: Die App nutzt das Mikrophon des Endgerätes und ermöglicht so Aufnahmen oder Spracheingaben.. • verschiedene Schwierigkeitsgrade: Es lassen sich Schwierigkeitsgrade einstellen, die an die individuellen Fähigkeiten angepasst sind • Anlegen mehrerer Nutzerprofile: Mehrere Kinder können die App über getrennte Profile nutzen. • Sonstiges
Berührungs- & Bewegungssensitivität (<i>Mehrfachauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • „Wischen“: Die App reagiert auf „Wischen“ (schnelles Streichen über das Display). • „Neigen“: Die App reagiert auf das Neigen des Geräts. • „Schütteln“: Die App reagiert auf Schütteln. • „Drücken“: Die App reagiert auf das Drücken berührungempfindlicher Schaltflächen. • „Ziehen“: Objekte können mit den Fingern über den Bildschirm gezogen werden. • „Drehen“: Die App reagiert auf Drehungen des Endgeräts (z. B: bei einem Rennfahrspiel

	<p>als „Lenkrad“)</p> <ul style="list-style-type: none"> • „Multi-Touch-Funktion“: Die App verwendet Eingaben mit mehreren Fingern, z. B. wenn der Bildschirm mit drei Fingern gleichzeitig berührt oder wenn die komplette Hand auf dem Bildschirm gelegt wird. • „Audio-Sensitiv“: Die App reagiert z. B. auf Pusten, Schreiben, Singen ... • „Sonstiges“: alles, was hier noch nicht aufgeführt ist
<p>Gestaltung: Text, Bild & Ton (<i>Mehrfachauswahl</i>)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • übersichtlich gestaltet: Nutzerinnen und Nutzer finden sich in der App schnell und sicher zu-recht. • klare, kontrastreiche Farbgebung: Die einzelnen Farbtöne sind klar erkennbar und so gewählt, dass sich der Inhalt klar und deutlich erkennen lässt. • lesefreundlich (Schriftgröße/Kontrast): Die Schrift lässt sich gut und ohne Probleme lesen. • leseunfreundlich (Schriftgröße/Kontrast): Die Schrift ist zu klein und/oder hebt sich nicht genug vom Hintergrund ab (z. B. gelbe Schrift auf weißem Grund) • einfache, verständliche Sprache: Die App verwendet einen Sprachstil, der für die Zielgruppe verständlich ist. • vollständige Übersetzung der Textelemente ins Deutsche: Sämtliche Texte werden auf Deutsch angezeigt. • unvollständige Übersetzung der Texte ins Deutsche: Einige Texte liegen nicht auf Deutsch vor. • teilweise fehlerhafte Übersetzung ins Deutsche: Inhaltliche, grammatikalische oder Rechtschreibfehler. • visuelles Feedback bei Lernaufgaben/Spielen: Erfolge oder Misserfolge werden mit grafischen Animationen quittiert. • auditives Feedback bei Lernaufgaben/Spielen: hörbare Rückmeldung, z. B. Applaus • automatische Speicherung des Lern-/Spielstandes: Der Spielstand wird beim Erreichen eines Ziels oder beim Beenden der App automatisch gespeichert • Text wird während des Vorlesens hervorgehoben: Die gerade vorgelesene Textstelle wird hervorgehoben, wodurch das Verfolgen erleichtert wird. • Text aus-/einblenden. Während gesprochener Passagen können Untertitel eingeblendet werden. • vollständige Vertonung des Textes: Alle Texte werden auch vorgelesen. Wichtig für Vorschulkinder oder Schulanfängerinnen und Schulanfänger • unvollständige Vertonung des Textes: Nicht alle Texte wurden vertont, einige müssen gelesen werden. Nicht geeignet für Vorschulkinder sowie Schulanfängerinnen und Schulanfänger.

	<ul style="list-style-type: none"> • Sonstiges
Bewertung: Navigation (<i>Mebrfachauswahl</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • einfach, übersichtlich: Die Funktionen der App sind leicht erreichbar. Das, was gesucht wird, wird schnell gefunden. • nicht ganz einfach: Eine klare Struktur ist auf den ersten Blick nicht zu erkennen, Kinder finden sich aber trotzdem bald zurecht. • schwierig, verwirrend: Die Navigation ist unübersichtlich und/oder unverständlich aufgebaut. Kinder finden sich nicht zurecht • entfällt: Es ist keine Navigation im Spiel vorhanden.
Kommentar zu Bedienung, Gestaltung und Technik	Siehe Punkt „4. Bedienung und Technik“
Wertung Technik	Siehe Punkt „Bewertungskriterien“
Angaben der Autoren	
Autorenschaft	Der Name der Rezensentin/des Rezensenten. Format bei beauftragten Rezensionen: Herbertine Musterfrau, i. A. des DJI. Bei Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern des DJI nur der Name. Bei Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern kooperierender Einrichtungen: Herbertine Musterfrau (kooperierende Einrichtung)
Hyperlink zur Originalbesprechung	Link zur Besprechung der App im Store
Erfassungsdatum	Geben Sie das Datum ein, an dem Sie begonnen haben die App zu bewerten.
In Arbeit/ Fertig/ Freigabe	Der Status der Rezension: <ul style="list-style-type: none"> • in Arbeit: wird von der Rezensentin/dem Rezensenten gerade erstellt • fertig: wird vom DJI redigiert • korrigiert: Die Änderungswünsche/Korrekturen durch das DJI wurden eingearbeitet • frei: Die Rezension ist online
Kommentar zur Eingabe	Weitere Kommentare, z. B. Eingabeprobleme oder weitere Aspekte
Verfügbarkeit (<i>Einzelauswahl</i>)	- derzeit im Store nicht verfügbar: wird zurzeit nicht angeboten
Letzte Aktualisierung der Besprechung	Datum der letzten Aktualisierung der Rezension. Dabei kann es sich um den einen Nachtest bei einer neuen Version handeln oder um die Anpassung an neue Bewertungskriterien
Autor der Aktualisierung	Wer hat die Aktualisierung vorgenommen?

Kompatibilität	
Gesamtbewertung	<p><i>Diese Wertung wurde in der ersten Version der Datenbank anstelle der Einzelwertungen abgegeben. Sie wird im aktuellen Ausgabemodul des DJI nicht mehr verwendet. Eine Gesamtwertung wird trotzdem noch abgegeben, damit andere Web-Portale ggf. gekürzte Auszüge aus den Rezensionen verwenden können. Die älteren Rezensionen werden nach und nach an das neue System angepasst.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • sehr empfehlenswert: Die App erhält die beste Bewertung. Sie ist inhaltlich, vom Spielspaß, pädagogisch sowie im Bereich von Sicherheit/Kosten ohne jede negative Aspekte. Ihre Bedienung ist einfach und klar. • empfehlenswert: empfehlenswert mit leichten Einschränkungen • gerade noch empfehlenswert: Die App weist in einigen Bereichen Mängel auf. Eltern sollten sich über diese Probleme informieren. • nicht empfehlenswert: Die App fällt durch. Sie ist nicht geeignet für die Nutzung durch Kinder. • entfällt • keine Angabe
Kommentar zu Formalia & Technik	Kommentare zum Bewertungsfragebogen und zur Eingabe, technische Anmerkungen zur Datenbank

Literaturverzeichnis

Aufenanger, Stefan (1997): Medienpädagogik und Medienkompetenz. Eine Bestandsaufnahme. In: Deutscher Bundestag (Hrsg.) (1997): Medienkompetenz im Informationszeitalter. S. 19 – 21. Bonn

Aufenanger, Stefan (2015): Wie neue Medien Kindheit verändern – Kommunikative, soziale und kognitive Einflüsse der Mediennutzung, in: merz, 59. Jahrgang, Nr. 2, April 2015. S. 10 – 16. München

Baacke, Dieter (1973): Kommunikation und Kompetenz – Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München

Hug, Theo (2002): Medienpädagogik – Begriffe, Konzeptionen, Perspektiven. In: Rusch, Gebhard (Hrsg.) (2002): Einführung in die Medienwissenschaften. S. 189 – 207. Opladen

Neuß, Norbert (2012): Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. Seelze-Velber

Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. S. 262. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.) (2005): Grundbegriffe Medienpädagogik. 4., vollständig neu konzipierte Auflage. S. 257 – 262. München

Stiftung Warentest (2017): „Viel zu verlieren“. In: „test“, Juli 2017. S. 26 – 32.

Theunert, Helga (2015): Medienaneignung und Medienkompetenz in der Kindheit, S. 138. In: von Groß, Friederike/Meister, Dorothee M./Sander, Uwe (Hrsg.) (2015): Medienpädagogik. Ein Überblick. S. 136 – 163. Weinheim und Basel

Urlen, Marc (2017a): DJI-Projekt „Apps für Kinder“: Trendanalyse Nr. 1. Aktuelle Angebote, prägende Genres. Deutsches Jugendinstitut. München

Urlen, Marc (2017b): DJI-Projekt „Apps für Kinder“ – Trendanalyse Nr. 2. Spiele für zwischendurch – Casual Games und Free-to-play-Angebote. Deutsches Jugendinstitut. München

Urlen, Marc (2018a): „Medienkompetenz in der digitalisierten Welt“. In: Recht der Jugend und des Bildungswesens (RdJB), 3/2017, S. 297 – 313.

Urlen, Marc (2018b): DJI Projekt „Apps für Kinder“ – Trendanalyse Nr. 3. Handlungsorientierte Medienpädagogik im digitalen Raum. Ansätze zur Vermittlung von Medienkompetenzen und zur Beurteilung von Kinder-Software. Deutsches Jugendinstitut. München

Die DJI-Datenbank „Apps für Kinder“ im Netz

Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“ analysiert Software, die sich an Kinder richtet, und erfasst sie in der gleichnamigen Datenbank. Damit steht ein Informationspool zur Verfügung, der sowohl für wissenschaftliche Auswertungen als auch als Orientierungshilfe für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern einen wertvollen Beitrag leistet.

Auf der Webseite des Projekts können über eine differenzierte Suchmaske Rezensionen zu über 500 Apps aufgerufen werden, außerdem Praxisberichte sowie die Trendanalysen des Projekts.

DJI Deutsches Jugendinstitut

Über uns Themen Forschung Medien und Kommunikation

Seitenmenü

Datenbank Apps für Kinder

Suchwort:

Zielgruppe:

Genre:

Themen:


App erhältlich für: Android iOS Windows Amazon-Android

Erweiterte Suche

Apps anzeigen

Die zehn aktuellsten App-Rezensionen

Puzzle-Bauer für Kinder: Erstellen Sie Ihre eigenen Puzzles aus Bildern


 **Genre:** Puzzle, Memory, Such- und Wimmelbilder
Mindestalter: 3 Jahre
Zielgruppe: Kindergartenkinder, Vorschulkinder/Schulanfänger
Version: 2.04
Preis: Demo-/Liteversion mit In-App-Kauf der Vollversion

Mit dem "Puzzle-Bauer für Kinder" können auf äußerst einfache Weise virtuelle

Zusätzliche Angebote

- Praxisberichte
- Trendanalysen
- Unsere Bewertungskriterien
- Tipps für Eltern
- Neues
- Über uns
- Kontakt per E-Mail

gefördert vom

 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

www.datenbank-apps-für-kinder.de

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Deutsches Jugendinstitut
Nockherstr.2
81541 München
Telefon +49(0)89 62306-0
Fax +49(0)89 62306-162
www.dji.de