

CLEVER MIT APPS

Plakat und Übungen
zur sicheren Nutzung von Handy und Apps

Didaktische Hinweise
für Lehrerinnen und Lehrer

Inhalt

I.	Einstieg.....	2
II.	Zahlen zu Handys und Apps.....	3
III.	Struktur und Einsatz des Plakates mit Übungen.....	4
	Lernziele	4
	Verlaufsplan: Einsatz des Plakates mit Übungen im Unterricht.....	7
IV.	Faszination Apps	8
	Riskante Lieblings-Apps von Kindern	8
	Gute Kinder-Apps.....	9
	Info-Webseiten zu Apps.....	10
V.	Material zur Ergänzung.....	11
	Broschüre „Gutes Aufwachsen mit Medien“	11
	Kreativ-Handy und Info-Laptop „Fit fürs Netz!“	11
	Webcam-Sticker.....	11
	Passwort-Schlüssel-Automat	11
VI.	Websites für Kinder und Erwachsene	12
VII.	Impressum.....	13

I.

Einstieg

Kinder kommen immer früher mit Handy und Apps in Berührung. Deshalb ist es wichtig, ebenso früh den sicheren Umgang damit zu trainieren. Mit dem Materialpaket „Clever mit Apps“ werden Sicherheit und Fertigkeiten erarbeitet. Es besteht aus einem Plakat, 2 Arbeitsblättern (online), einem Lehrerhandzettel (online) sowie dem Online-Quiz „Sicher mit Apps“.

In der Grundschule haben noch nicht alle Kinder ein eigenes Handy. Sie werden aber bereits mit den Handys der Eltern gespielt und diese genutzt haben. Insofern kennen alle Kinder auch Apps und haben vielleicht bereits ihre Lieblingsspiele.

Deswegen sollten Lehrerinnen und Lehrer wissen,

1. welche Apps gerne von Kindern gespielt werden und warum.
2. welche Risiken mit manchen Apps verbunden sind.
3. welche Apps für die Altersgruppe empfehlenswert sind.

Informieren Sie sich über Lieblings-Apps, deren Risiken sowie empfehlenswerten Apps auf S. 8–10. Vorteilhaft wäre, wenn Sie selbst einige Apps ausprobieren, um die Faszination der Kinder nachfühlen zu können.

Sicherheitseinstellungen bei Handys, zu Apps und App-Shops sind Aufgabe der Eltern. Kinder müssen sicher sein, dass Eltern sie auch online schützen. Dennoch ist es pädagogisch richtig, Kindern frühzeitig Hinweise zu geben, wie Sicherheitsoptionen an den Geräten genutzt werden können. Bei den vorliegenden Unterrichtsideen berücksichtigen wir dies im Arbeitsblatt 2 (Hausaufgabe). Dort wird den Schülerinnen und Schülern ein App-Quiz empfohlen, das gemeinsam mit den Eltern gespielt werden kann.

Das Materialpaket kann in Unterrichtsfächern eingesetzt werden. Auch in einer Vertretungsstunde oder im Rahmen von Projektwochen ist der Einsatz möglich.

In der Grundschule ist die Nutzung von Handys meist verboten. Bei den vorliegenden Unterrichtsideen setzen wir deswegen keine Handys voraus.

jugendschutz.net testete gemeinsam mit Stiftung Warentest 50 beliebte Spiele-Apps auf Kinder- und Datenschutz.

Ergebnis: Keine App ist unbedenklich.

■ 19 Apps zeigen Werbung ohne klare Kennzeichnung, viele verleiten zum Geldausgeben.

■ 19 Apps schützen zu wenig vor fremden Kontakten und Mobbing.

■ Nur 4 Apps haben einen angemessenen Datenschutz. (Details siehe S. 8)

jugendschutz.net/Stiftung Warentest: Viel zu verlieren, Heft 07/2017

II.

Zahlen zu Handys und Apps

Die digitale Welt verändert das Lernen. Schulen begrüßen zwar grundsätzlich die neuen Technologien, es fehlt aber häufig noch an der Umsetzung. Laut Bertelsmann-Stiftung erwarten:

- 90 Prozent der Schulleiter, dass Digitalisierung fester Bestandteil der Lehrerausbildung wird.
- Der IT-Support müsse professioneller werden.
- Lehrer sollten mehr passende Materialien erhalten.
- Derzeit seien aber erst ca. 25 Prozent aller Lehrer vom pädagogischen Nutzen digitaler Medien überzeugt.
- Dagegen bestätigen 80 Prozent der Schüler, dass sie durch Lernvideos, Internetrecherche und moderne Präsentationsprogramme aktiver und aufmerksamer seien. Sie wünschen sich einen vielseitigeren Einsatz digitaler Medien.

Studie Digitalisierung an Schulen: Der Geist ist willig, das WLAN ist schwach. 2017

Kinder und Handynutzung – wie lange sind sie online?

- 42 Prozent der 6- bis 13-Jährigen nutzen ein Handy.
- 27 Prozent der 6- bis 13-Jährigen sind mit einem mobilen Gerät auch online.
- ca. 39 Minuten sind 6- bis 13-Jährige täglich online.
- Am wichtigsten sind Kindern: Online spielen, Videos schauen, Messenger und Suchmaschinen nutzen.

KIM-Studie 2016

Lust und Last bei der Handy- und Onlinenutzung von Kindern

- Fast alle Vorschulkinder müssen ihre Eltern vor Handy- und Tabletnutzung um Erlaubnis fragen. Die erlaubte Häufigkeit und Zeit variiert von 30 Minuten pro Woche bis zu 1 Stunde täglich. Beliebt sind Foto- und Videofunktionen sowie Spiele.
- Mit dem ersten eigenen Smartphone werden Instant Messenger (z.B. WhatsApp) sowie Soziale Netzwerke (Facebook, Instagram) wichtig. Ältere Kinder nutzen sie auch zur Organisation ihres (Schul-)Alltags und bilden WhatsApp-Gruppen („Klassenchats“).
- Sorgen äußern die Kinder insbesondere hinsichtlich finanzieller Risiken (z.B. versehentliche Einkäufe im App-Store) und des möglichen Verlusts ihrer Handys. Als weitere Risiken werden die Überwachung durch Ortungsdienste, die Weitergabe persönlicher Daten und Fotos, Cybermobbing und Sexting sowie die Konfrontation mit sexuellen und gewalthaltigen Inhalten (z. B. über Gruppenchats) genannt.
- Auch wenn Abschalten schwer ist, reflektieren Kinder bereits kritisch die übermäßige Handy-Nutzung sowohl im unmittelbaren Umfeld, als auch bei sich selbst (z.B. Ablenkung beim Lernen).

Hans Bredow Institut: Smartphone- und Tablet-Nutzung von Zwei- bis 14-Jährigen. Juli 2015

III.

Struktur und Einsatz des Plakates mit Übungen

Das Plakat informiert über Regeln für die sichere Nutzung von Handy und Apps. Dazu gehören auch allgemeine Online-Regeln. So erkennen Kinder Risiken bei der App-Nutzung und werden zu einer kritischen, kompetenten Nutzung angeregt.

Das Plakat ist wie ein Handy/Tablet gestaltet. Während der Einführung soll es zunächst gefaltet aufgehängt werden. Damit erzeugt es Interesse, sich auf die Thematik einzulassen. Aufgeschlagen bietet sich den Schülerinnen und Schülern optisch das Innenleben eines Handys mit Leitungen, Platinen und Prozessoren.

Die beiden Figuren im Handy-Inneren heißen Hacki und Robo. Hacki ist übermütig und nimmt es mit der Handysicherheit nicht so genau. Robo ist clever und sorgfältig im Umgang mit Handys. Deswegen streiten sie ab und zu, letztlich aber passen sie gut zusammen. Auf dem Plakat erzeugen sie mit lustigen Szenen Aufmerksamkeit.

Themen sind:

- Kosten (In-App-Käufe /Werbung)
- Sicherheit
- Datenschutz
- Abschalten
- Kommunikation über Apps

Lernziele:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- erfahren wichtige Verhaltensregeln zu Handys und Apps.
- erkennen Risiken in Apps und was sie aktiv tun können.
- lernen gute Kinderapps kennen.
- werden zum weiterführenden Lernen auf geeigneten Websites angeregt.

Die beiden Arbeitsblätter enthalten Übungen zu den 5 Themen. Online vertieft das App-Quiz Erlerntes spielerisch. klick-tipps.net/app-quiz

1. Kosten durch In-App-Käufe und Werbung → Achtung, Kosten!

Oft werden Apps als kostenlos angepriesen. Sie lassen sich aber nur kurz gratis spielen. Dann bleiben sie nur durch Zukäufe von virtuellem Guthaben bzw. virtuellen Gütern und Items attraktiv. Durch ständige Kaufaufforderungen und scheinbare „Sonderangebote“ wird Druck ausgeübt. Kinder können weder erkennen, ob der Preis angemessen ist, noch können sie sich dem Kaufdruck entziehen. Ähnlich problematisch ist es bei der Werbung: Sie ist oft nicht als solche gekennzeichnet oder sogar als Spielelement getarnt. Wenn Eltern In-App-Käufe nicht sperren oder mit Passwortschutz versehen, können unabsichtlich hohe Kosten entstehen.

Lernziel: Kinder müssen stark werden, sich gegen Kaufdruck und Verführungen zu wehren. Dies gelingt am besten durch eine klare Regel: Online darf nur etwas gekauft werden nach Rücksprache mit Mutter oder Vater.

Merksätze auf dem Plakat dazu:

- Bevor du online etwas kaufst, frage deine Eltern.
- Sei sparsam mit Gutscheinkarten. Setz dir ein Limit.
- Schau genau, bevor du etwas anklickst. Es könnte Werbung sein.
- Lass dich nicht von „Sonderangeboten“ verlocken.

Erweitertes Lernziel: Kinder müssen erkennen, wie Werbung in Apps bzw. generell online aussieht. Infos dazu auf internet-abc.de/online-werbung.

2. Gute und sichere Kinder-Apps → Gut und sicher!

Viele Apps sind für Kinder ungeeignet, teilweise sogar jene aus den Kinder- und Familienbereichen. Sie enthalten z.B. gewalthaltige Werbevideos. Oder sie fordern und belohnen eine Verknüpfung mit Social Media wie z.B. Facebook. Das kann Kinder dazu verleiten, sich bei den riskanten und nicht altersgerechten Diensten anzumelden. Dort könnten sie mit ungeeigneten Inhalten in Kontakt kommen, Mobbing und sexuelle Übergriffe könnten stattfinden. In guten, sicheren Apps kann so etwas nicht passieren. Sie wecken die kindliche Phantasie, regen Kreativität an. Kinder gruseln sich natürlich auch gerne einmal und brauchen spannende Momente. Wichtig ist aber, dass eine App Kinder nicht nachhaltig ängstigt oder überfordert.

Lernziel: Kinder sollen kindgerechte Apps kennenlernen und nutzen. Das gelingt am besten, wenn sie nicht alleine auf die Suche gehen, sondern Unterstützung durch Erwachsene haben.

Merksätze auf dem Plakat dazu:

- Spiele nur gute Apps, die für dein Alter gemacht sind.
- Wähle eine neue App zusammen mit deinen Eltern aus.

3. Handy- und App-Konsum → Mach mal Handy-Frei-Zeit!

Abschalten ist schwer, weil Spielen mit dem Handy Spaß macht. Das hängt damit zusammen, dass Kinder mit Apps selbst etwas gestalten und auch direkt sehen, ob ihnen etwas gelingt und wie gut sie darin sind. Die vielen bunten App-Icons verführen leicht zu weiteren Spielen. Spieldruck erzeugen aber auch die Apps selbst: Durch Push-Nachrichten beschäftigen sich Kinder permanent mit dem Spiel und können nicht abschalten. Auch andere Spieler, z.B. in Multiplayer-Apps, können Spieldruck erzeugen. Die Beschränkung der Medienzeit und die ausgewogene Beschäftigung mit Freunden und /oder an der frischen Luft sind sehr schwer durchzusetzen. Es gelingt nur durch die eigene Reflexion und Motivation des Kindes sowie durch klare Regeln, wann und wo das Handy nicht genutzt werden darf.

Lernziel: Kinder müssen Abschalten lernen. Indem sie z.B. ihr Handy während der Hausaufgaben außer Reichweite legen und es nachts nicht im Schlafzimmer behalten.

Merksätze auf dem Plakat dazu:

- Zähle manchmal, wie viele Minuten du dein Handy in der Hand hast.
- Beim Lernen und nachts muss das Handy raus aus dem Zimmer.
- Schalte Push-Benachrichtigungen ab.
- Lösche Apps, die du nicht nutzt.

4. Datenschutz → Psst! Geheim

Daten bezeichnet man oft als „das Gold des 21. Jahrhunderts“. Die teils perfiden Sammelmethode der Unternehmen sind dabei kaum durchschaubar. Mit den Daten werden Nutzungs- und Persönlichkeitsprofile zu Marktforschungs- und zu Werbezwecken erstellt. Im schlimmsten Fall können sie Menschen manipulieren und unter Druck setzen. Auch Apps erlangen durch viele Berechtigungen oft weitreichenden Zugriff auf persönliche Daten. Manche Apps geben die (Nutzungs-)Daten unbemerkt an Werbenetzwerke weiter. Bereits Kinder „zahlen“ mit ihren persönlichen Daten, ohne dass die Eltern davon etwas mitbekommen.

Lernziel: Kinder müssen den Wert von Daten begreifen lernen. Dafür sind gute Vorbilder wichtig: Auch Erwachsene sind hier gefordert, ihre Daten zu schützen.

Merksätze auf dem Plakat dazu:

- Spiele möglichst offline, z.B. indem du den Flugmodus einschaltest. Dann überträgst du keine Daten.
- Adresse und Handynummer nicht verraten.
- Sicheres Passwort ausdenken und niemandem verraten.
- Handykamera mit Sticker abdecken. Dann kann dich kein Hacker beobachten.

Erweitertes Lernziel: Sichere Passwörter sind ein Schlüssel, um den Wert von Datenschutz kindgerecht zu verdeutlichen. Auch Erwachsene nutzen häufig keine sicheren Passwörter. Deswegen ist hier eine generationsübergreifende Sensibilisierung und gemeinsames Lernen möglich mit dem Passwort-Schlüssel-Automat.

➔ passwort-schluessel.de

5. Kommunikation online → Aufgepasst!

In vielen Spiele-Apps kann man mit anderen Menschen Kontakt haben. So wie auch bei Facebook und WhatsApp. Leider wird dabei oft gelästert und beleidigt. Mobbing belastet Kinder dieser Altersgruppe stark. Kinder können sowohl Opfer als auch Täter sein. Sie brauchen in beiden Fällen Unterstützung und Regeln. Im Rahmen des Plakats „Clever mit Apps“ spielt die Thematik Mobbing eine untergeordnete Rolle. Dennoch gehört faires und selbstbewusstes Verhalten online zu einer Schlüsselkompetenz, die Kinder erwerben müssen. Deswegen hat sie auch auf dem Plakat ihren angemessenen Platz.

Lernziel: Kinder müssen in Denken, Sprechen und Verhalten für ein soziales Miteinander allen Menschen gegenüber befähigt werden und sich gegen Angriffe wehren lernen.

Merksätze auf dem Plakat dazu:

- Lass dir nichts gefallen. Mach aber auch nicht mit, wenn andere fies werden.
- Kläre Konflikte persönlich. Nicht online.
- Bleib misstrauisch: Infos können erfunden und Fotos geklaut sein.
- Sprich mit deinen Eltern, wenn du etwas schlimm oder komisch findest.
- Triff dich nicht mit Online-Bekanntem.

Verlaufsplan: Einsatz von Plakat und Arbeitsblättern im Unterricht

1. Stunde

Phase	Inhalt	Arbeitsform	Medien
Einstieg	SchülerInnen über ihre Lieblings-Apps und Erfahrungen erzählen lassen. Apps notieren.	Plenum	Tafel
Einführung Plakat	Aufhängen des Plakates mit Handy-Außenansicht Einführung der Figuren Hacki und Robo (s.o.)	LehrerIn	Plakat „Clever mit Apps“ DIN-A3
Erarbeitung	Arbeitsauftrag zu AB 1: 3 Fragen mit Auswahl werden gestellt (Kosten, Datenschutz, Online-Kommunikation). Einigt euch darauf, welche die richtige Antwort ist! (Die Gruppen beantworten alle 3 Fragen, sind aber je für eine Frage „zuständig“).	Arbeit in 3 Gruppen	AB 1
Lernkontrolle	Die richtigen Antworten finden sich im Inneren des Handys auf dem Plakat. Die Sprecher berichten vom Gruppenergebnis und markieren die richtige Antwort auf dem Plakat.	Plenum Gruppen-Sprecher	Plakat „Clever mit Apps“ DIN-A2
Hausaufgaben	Löst die Aufgaben von AB 2! Wenn eure Eltern Zeit haben, spielt zusammen das Online-Quiz.	LehrerIn	AB 2

2. Stunde

Phase	Inhalt	Arbeitsform	Medien
Präsentation Hausaufgaben	Lösungssätze erfragen und die SchülerInnen auf dem Plakat markieren lassen.	Plenum	AB 2 / Plakat
Erklärung	Die Regeln auf den 5 Info-Platinen vorlesen lassen. Erklärung einzelner Regeln.	Plenum LehrerIn	Plakat
Lernkontrolle	Unsere wichtigsten Online-Regeln: Nie kaufen ohne Mama oder Papa! Keine Namen und Adressen verraten! Niemanden online ärgern! Nur gute Apps für Kinder spielen! Handy auch mal abschalten! ...	Plenum	Plakat Postits für Regeln
Hausaufgaben optional	Wenn eure Eltern Zeit haben, spielt zusammen das Online-Quiz.		

IV.

Faszination Apps

In Handys sind Apps wie Browser, der App-Store, Kamera, Foto-Galerie und Musikplayer meist vorinstalliert. Für Kinder sind vor allem Apps attraktiv, die das Handy zum faszinierenden Spielzeug machen.

App-Kategorien

Lern-Apps

Lern-Apps motivieren durch überschaubare Lerneinheiten und unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Durch Aktiv-Elemente wie Animationen und Videos mit Zusatzinfos wird Lernen lebendig und Wissen besser gespeichert. Inhalt, Gestaltung, Spiele und interaktive Tools sind aufeinander abgestimmt.

→ **Achten Sie auf Apps von Schulbuchverlagen.**

Diese nehmen auf Unterrichtsbücher Bezug.

Spiele-Apps

Es gibt unterschiedliche Spieltypen und Genres. Manche dauern länger, andere sind eher kurzweilig. Gelegenheitsspiele mit einfacher Steuerung führen zu schnellen Erfolgserlebnissen. Oft spielen Kinder „Free-to-Play“-Apps, weil sie sich von den Top-Charts leiten lassen, z.B. Candy Crush, Subway Surfers, Bubble Witch etc.. Diese Apps sind anfangs kostenlos. Im Spielverlauf werden dann aber Extras zum Kauf angeboten: Das überfordert Kinder und kann teuer werden.

→ **Manchmal ist eine gute App für eine einmalige kleine Summe besser und letztlich preiswerter.**

Kommunikations-Apps

WhatsApp, Snapchat, Facebook und Twitter sind erst ab 13 Jahren erlaubt, denn dort kann es zu Beleidigungen, Mobbing und sexueller Belästigung kommen. Auch Gewalt, Pornografie und extremistische Inhalte können verbreitet werden. Kinder sollen solche Apps erst nutzen, wenn sie das vorausgesetzte Alter erreicht haben und mit Sicherheitsregeln im Internet vertraut sind.

→ **Kinder können in der geschützten Kinder-Community mein-kika.de auf dem Desktop üben. Für Kinder ab 10 Jahren gibt es die Community von helles-koepfchen.de (enthält Werbung).**

Riskante Lieblings-Apps von Kindern

50 Lieblings-Apps von Kindern haben jugendschutz.net und Stiftung Warentest 2017 getestet. So unter anderem namentlich die folgenden Apps:

- Gedulds- und Gelegenheitsspiele wie Bubble-Witch 3 Saga, Candy Crush Saga, Gardenscapes – New Acres und Hay Day
 - das Sportspiel Fifa Mobile Fußball
 - Action und Abenteuer wie Minecraft (Pocket Edition) und Pokémon Go
 - Strategiespiele wie Clash of Kings
 - das Simulations- und Kreativspiel Sim City BuildIt
- Alle diese Apps weisen für Kinder erhebliche Mängel und Risiken auf. In der Bewertung lagen sie bei „Bedenklich“ bis „Inakzeptabel“. Problematisch sind insbesondere In-App-Käufe, Werbung, Verlinkungen, aber auch altersgerechte Inhalte und Kontaktrisiken wurden problematisch eingeschätzt. Ebenso fehlender Datenschutz und unzureichende AGB.

Clash of Kings z.B. nimmt in der Android-Version 87 Kontakte mit 13 Servern auf. Datensammler können so ein ziemlich genaues Bild der Spieler errechnen.

Hay Day schreibt Bonuspunkte gut, wenn man Filme startet, die sich dann aber als Werbung für andere Apps herausstellen.

Bei Sim City BuildIt besteht die Gefahr, dass die Stadt im Chaos versinkt. Es sei denn, man kauft SimCash-Spielgeld von bis zu 99,99 Euro, um die Lage zu bereinigen. Auch bei Fifa Mobile Fußball und Candy Crush Saga besteht eine große Verführung, echtes Geld für virtuelle Ressourcen auszugeben.

Bubble-Witch 3 Saga und Gardenscapes – New Acres „belohnt“ Spieler, wenn sie sich mit Facebook

verbinden. Das verleitet Kinder zum Schummeln: Facebook akzeptiert Nutzer erst ab 13 Jahren. Problematisch wurde auch bewertet, dass Kinder nur unzureichend vor Kontaktaufnahme durch anonym agierende Mitspieler geschützt sind, so z.B. bei Minecraft (Pocket Edition). Bei Pokémon

Go besteht sogar die Gefahr, dass Kinder im Freien mit Fremden in Kontakt kommen können.

jugendschutz.net/Stiftung Warentest: App-Monitoring 07/2017

Gute Kinder-Apps

Die folgenden acht Apps wurden von jugendschutz.net auf ihre Sicherheit und gute Handhabung für Kinder getestet. Sie sind kostenlos und sowohl für iPhone/iPad als auch Android geeignet.

Die Schülerinnen und Schüler bekommen die Apps auf dem AB 2 empfohlen. Dort ist jede App mit einem Buchstaben versehen. Richtig zusammengestellt ergibt sich daraus das Lösungswort „App-Check“.



(A) Hanisauland 6+ (app-tipps.net/hanisauland)

Herausgeber: Bundeszentrale für politische Bildung

Wichtigen Begriffen wie „Demokratie“ und „Europäische Kommission“ kann man auf den Grund gehen. Lernen wird erleichtert durch Spiele, Videos und Comics.



(P) Kniezsches Geschichtenwerkstatt 6+ (app-tipps.net/kniezsche)

Herausgeber: SWR

Kinder können sich Geschichten ausdenken und mit Hintergrundbildern, Figuren und Objekten optisch gestalten. Drei Videos erklären die vielen Möglichkeiten.



(P-) Martin Luthers Abenteuer 6+ (app-tipps.net/luther)

Herausgeber: Vernetzte Kirche

Fünf Kapitel stellen sowohl für iOS als auch Android den Reformator Martin Luther und sein Wirken vor. Die Kapitel starten mit einem unterhaltsamen Spiel. Kurze Erklärungen kann man selbst lesen oder sich vorlesen lassen.



(C) Serena Supergreen 8+ (app-tipps.net/serenasupergreen)

Herausgeber: Good Evil GmbH

Wenn Serena Supergreen genug Geld verdient hat, darf sie es sich in der Hängematte richtig gutgehen lassen. Im „Serious Game“ geht es um E-Mobilität, erneuerbare Energien und Umwelt. Auf der Website gibt es ergänzende Unterrichtsmaterialien.



(H) Imagoras - Die Rückkehr der Bilder 8+ (app-tipps.net/imagoras)

Herausgeber: Städtisches Kunstinstitut und Städtische Galerie

Zusammen mit dem Fantasiewesen Flux geht es auf eine abenteuerliche Reise ins Reich der Bilder - quer durch alle Epochen. Die Mission: gemeinsam die verloren geglaubten Bilder des Stadel Museums vor der unheimlichen Finsternis retten!



(E) Opera Maker 8+ ([↗app-tipps.net/operamaker](https://app-tipps.net/operamaker))

Herausgeber: IMF Interactive Media

Eine eigene Oper erfinden und am Tablet direkt inszenieren - mit lustigen Comicfiguren und eigenem Gesang. Inspirieren lassen kann man sich durch die Opera-Maker-Inszenierungen „Hänsel und Gretel“, „Die Zauberflöte“ und „Wilhelm Tell“.



(C) Die Waldfibel 6+ ([↗app-tipps.net/waldfibel](https://app-tipps.net/waldfibel))

Herausgeber: Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft

Detailliert werden Tiere und Pflanzen des Waldes vorgestellt. So wird deutlich, wofür wir den Wald brauchen und welchen Nutzen sein Holz hat.



(K) Kleine Forscher 6+ ([↗app-tipps.net/kleinforscher](https://app-tipps.net/kleinforscher))

Herausgeber: Stiftung Haus der kleinen Forscher

Alle Apps der Reihe eröffnen Kindern einen spielerischen Zugang zur Wissenschaft, Mathematik und Technik. In der Rubrik „Wissen“ kann man Hintergründe zu den Themen lesen oder sich vorlesen lassen.

Info-Webseiten zu Apps

[↗app-geprüft.net](https://app-geprüft.net)

Risikobewertung beliebter Apps durch jugendschutz.net: Ampelfarben zeigen deren Qualität zu Werbung, In-App-Käufen sowie Kinder-, Daten- und Verbraucherschutz

[↗datenbank-apps-für-kinder.de](https://datenbank-apps-für-kinder.de)

500 Apps bewertet vom Deutschen Jugendinstitut von „sehr empfehlenswert“ bis „ungeeignet“. Mit detaillierten Einschätzungen sowie Infos zu Kosten und Zeitaufwand.

[↗app-tipps.net](https://app-tipps.net)

Aktuelle Empfehlungen von klick-tipps.net und Stiftung Lesen. Bewertet werden Sicherheit, Bedienung und Gestaltung. Man kann direkt zum Shop wechseln, um die App herunterzuladen.

[↗surfen-ohne-risiko.net/kreativ](https://surfen-ohne-risiko.net/kreativ)

App- und Website-Tipps sind nach Alter, Interesse, Zeitdauer auswählbar. Dazu werden Lerneffekte beschrieben und ein Hinweis gegeben, auf welchem Gerät das Angebot am besten funktioniert.

V.

Material zur Ergänzung



Broschüre „Gutes Aufwachsen mit Medien – Digitales Kinderzimmer“

Digitales Spielzeug bereichert immer mehr das Kinderzimmer. Solche Smart-Toys werden interaktiver und eröffnen neue soziale Räume, indem man sich z.B. spielerisch in andere Welten versetzen kann. Sensoren, Bluetooth, WLAN, Kamera und Mikrofon bergen aber Sicherheitslücken und Datenschutzrisiken.

Eltern sind gefordert, ihre Kinder beim Spiel mit Smart-Toys zu unterstützen. Schaltzentrale dafür ist oft das Smartphone mit der zum Spielzeug gehörenden App. Experten geben Tipps. Eltern erzählen, wie sie Herausforderungen meistern.

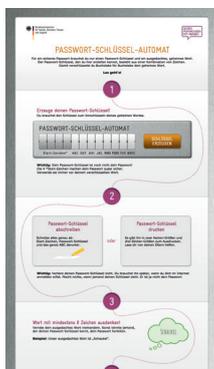
Kostenlos beim BMFSFJ bmfsfj.de/netz-fuer-kinder



Karten-Handy und Info-Laptop „Fit fürs Netz“

Beim Kreativ-Handy mit sieben Karten erfahren Kinder spielerisch die wichtigsten App- und Datenschutzregeln.

Der Info-Laptop „Fit fürs Netz!“ zum Aufklappen erklärt in kindgerechter Sprache richtiges Verhalten online.



Passwort-Schlüssel-Sticker und Passwort-Schlüssel-Automat online

Sicherheit fängt beim Passwort an. Auch Erwachsene haben oft keine sicheren Passwörter.

Passwort-Schlüssel-Sticker: Jede Broschüre „Gutes Aufwachsen mit Medien – Digitales Kinderzimmer“ enthält einen individuellen Sticker, den man auf PC, Smartphone oder Tablet kleben kann. Anhand dieser Zeichenkombination kann jeder in der Familie sein eigenes, sicheres Passwort erstellen. Kinderleicht und geheim.

Passwort-Schlüssel-Automat: Auf surfen-ohne-risiko.net/passwort-schluesel kann man per Klick einen Passwort-Schlüssel erzeugen. Diese Zeichenkombination kann man fotografieren, ausdrucken oder abschreiben. Sie sind die Grundlage zum Verschlüsseln von geheimen Wörtern und ergeben ein sicheres Passwort. Ein Lehrerhandzettel und Übungen ergänzen den den Passwort-Schlüssel-Automaten.



Webcam-Sticker

Leicht kann es passieren, dass Kinder unbemerkt mit eingeschalteter Webcam surfen. Um heimliche Beobachtung zu vermeiden, einfach den bunten Webcam-Sticker auf die Kamera an PC, Notebook, Tablet und Handy kleben. Die Sticker aus Spezialmaterial können immer wieder verwendet und mit Wasser gereinigt werden. (kostenlos unter: bmfsfj.de/sticker)

→ Die Materialien können kostenlos online bestellt werden. Teilweise stehen sie auch zum Download zur Verfügung: surfen-ohne-risiko.net.

VI.

Websites für Kinder und Erwachsene

Spannende Kinderseiten

- blinde-kuh.de Findet alles, was Kinder wissen wollen
- fragfinn.de Suchmaschine und Link-Tipps von Raupe Finn, auch als App verfügbar
- klick-tipps.net Empfehlenswerte Kinderseiten und Kinder-Apps zu aktuellen Themen
- meine-startseite.de Eigene Startseite gestalten mit Videos, Spielen, Kindernachrichten und mehr
- seitenstark.de Über 60 anspruchsvolle Kinderseiten zu spannenden Themen

Websites für Erwachsene

- gutes-aufwachsen-mit-medien.de Infos für Fachkräfte rund um das Aufwachsen mit Medien
- schau-hin.info Hilfen zur Medienerziehung für Familien
- surfen-ohne-risiko.net Technische Hilfen, interaktive Spiele und Surftipps
- kompass-social-media/android Bewertungen und Tipps zu beliebten Online-Diensten
- handysektor.de Infos zu Apps, Smartphones und Tablets
- internet-abc.de Ratgeber und Lernplattform
- jugendschutz.net Infos und Materialien zu aktuellen Problemfeldern im Netz
- klicksafe.de Aktuelles zu Sicherheit und Entwicklungen im Internet
- bibernetz.de/www/medienerziehung.html Anregungen zur Medienarbeit in Kitas und Schulen
- medienundbildung.com Praxisprojekte für Multimedia in Kita und Unterricht
- lehrer-online.de/jugendmedienschutz Unterrichtseinheiten zu Onlinesicherheit
- junait.de Spiel und Materialien zum richtigen Verhalten in Sozialen Netzwerken
- klicksafe.de/service/schule-und-unterricht Infos, Didaktik und Arbeitsblätter zu Onlinethemen
- learningapps.org Lernspiele, die selbst als kleine „Apps“ erstellt werden können
- medien-in-die-schule.de Unterrichtsmaterialien und Didaktik für digitales Lernen

VII.

Impressum

Erstellt von:

jugendschutz.net – Gemeinsames Kompetenzzentrum
von Bund und Ländern für Jugendschutz im Internet

Verantwortlich: Friedemann Schindler

Wallstr. 11

55122 Mainz

www.jugendschutz.net

Redaktion/Text: Andrea Kallweit

Mitarbeit: Bereich Internet für Kinder

Illustrationen: Nikolas Hönig

Gestaltung: KontextKommunikation

Stand: Januar 2018

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

