



**MEDIA
LITERACY
LAB.**



Gute Apps für Kinder - Kriterienkatalog zur Bewertung von Apps für Kinder

Stand: Juli 2013
Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

<i>Inhaltsverzeichnis</i>	II
<i>Vorwort</i>	III

Die Kriterien im Überblick

Zielgruppe und Altersangemessenheit.....	4
Attraktivität.....	6
Benutzerfreundlichkeit.....	8
Social Media.....	11
Kommerzielle Elemente.....	14
Sicherheit.....	18
Vertrauenswürdigkeit.....	22
Wünschenswertes/Ausblick.....	24
Datenschutz.....	25
Lernen und Bildung.....	28
Gender.....	31
Special Needs.....	33
WOW!.....	35

Weitere Informationen

MLAB Kurzportrait.....	IV
Lizenzhinweise.....	V
Impressum.....	VII

Vorwort

Dies ist der gemeinschaftlich von den Teilnehmer/innen des Offenen Onlinekurses „Gute Apps für Kinder“ (17.6.2013-11.7.2013) erstellte Kriterienkatalog. Zielsetzung des Katalogs ist es, Orientierung und Leitfragen bei der Bewertung von Apps für Kinder aus einer pädagogischen Perspektive zu geben bzw. zu stellen.

Der Katalog stellt die Basis für die Datenbank „Gute Apps für Kinder“ (www.gute-apps-fuer-kinder.de). Die darin besprochenen Apps wurden und werden auf der Grundlage dieses Kataloges bewertet.

Dieser Katalog steht unter einer [Lizenz](#), welche Weiterverbreitung und Weiterverwendung ausdrücklich vorsieht! Leser/innen dieses Katalogs sind eingeladen, Verwendungszwecke für die eigene Arbeit oder andere Kontexte zu prüfen und den Katalog entsprechend zu spezifizieren, abzuändern oder anzupassen. Für diesen Fall freuen wir uns, wenn Sie uns eine kurze Mitteilung schicken würden. Im Zweifel fragen Sie gerne nach: kontakt@medialiteracylab.de

Besondere Erwähnung finden soll [POSCON](#), ein Netzwerk der EU zur Erarbeitung von „Positive Online Content and Services for Children in Europe“. Die zugrunde gelegten Kategorien wurden weitgehend von POSCON übernommen und lieferten den Stoff für die Erarbeitung des Prüfkatalogs. Der Kriterienkatalog steht auch in englischer Sprache zur Verfügung (http://en.gute-apps-fuer-kinder.de/index.php?title=Criteria_Catalogue) ebenso wie die Kursteilnehmer/innen eine Datenbank mit App-Besprechungen in englischer Sprache aufgesetzt haben (http://en.gute-apps-fuer-kinder.de/index.php?title=Apps_A-Z). Ein besonderer Dank geht an [die Coaches](#), die die Kursteilnehmer/innen bei der Kriteriendiskussion unterstützt haben.

Mehr Informationen finden Sie auf der Internetseite www.medialiteracylab.de

Mit den besten Grüßen

Das MLAB-Team

Zielgruppe und Altersangemessenheit

(Target group and age-appropriateness)

Bei diesem Kriterium gilt es, die vorliegende App hinsichtlich der Kategorien Alter und Entwicklungsstand der entsprechenden Ziel- bzw. Altersgruppe zu prüfen. Dabei müssen die spezifischen Merkmale, Eigenschaften und Bedürfnisse von Kindern berücksichtigt werden. Es gilt insbesondere die inhaltliche Konzeption und deren Umsetzung in den Blick zu nehmen gleichwie die Bereitstellung von Informationsmaterialien für Eltern.

Prüffragen

1 Alter

1.1 Ist die App für eine bestimmte Ziel- bzw. Altersgruppe entwickelt worden oder ist eine zielgruppenspezifische Konfiguration möglich?

- Kleinkind (0-3 Jahre)
- Kindergartenkind (3-6 Jahre)
- Grundschulkind (6-10 Jahre)
- Älteres Kind (10-13 Jahre)

2 Gestaltung der App (Inhalt und Struktur)

2.1 Findet sich eine einfache Navigationsstruktur vor?

2.2 Kann das Kind die App auch ohne Hilfe Erwachsener verwenden?

2.3 Ist ein Lebensweltbezug gewährleistet, d.h. werden für Kinder nachvollziehbare und nicht zu abstrakte Symbole verwendet?

2.4 Hält die App unkontrolliertes Klicken aus, d.h. reagiert sie sinnvoll auf "unsinnige" Aktionen?

2.5 Ist die real anzusetzende Spielzeit angemessen?

2.6 Ist die Menge des Inhalts angemessen?

2.7 Lässt sich das Niveau der App dem Entwicklungsstand des Kindes individuell anpassen?

2.8 Erhält das Kind eine angemessene optische oder akustische Rückmeldung über seine/ihre Interaktionen mit der App?

2.9 Wie gestaltet sich der Inhalt? Werden Entwicklungsaufgaben, d.h. Aufgaben, mit denen sich das Kind individuell in seinem Prozess des Aufwachsens konfrontiert sieht, berücksichtigt?

3 Eltern

3.1 Gibt es einen Elternbereich?

3.2 Kann der Inhalt der App in irgendeiner Weise von den Eltern kontrolliert, eingeschränkt oder verändert werden?

3.3 Finden Eltern Hintergrundinformationen darüber, wie Kinder Apps nutzen und wie diese in einem pädagogischen Kontext sinnvoll eingesetzt werden können?

3.4 Gibt es eine Dokumentation der mit Informationen über den Anbieter und das Konzept der App?

Attraktivität (Attractiveness)

Bei diesem Kriterium geht es darum, die Attraktivität der App für Kinder zu erfassen. Unter anderem finden folgende Aspekte Beachtung: Zielgruppenspezifische Elemente (Alter, Geschlecht, Themeninteresse), (inhaltliche) Anknüpfung an die Lebenswelt der Kinder, Ansprache/Anregungscharakter (Startseite, Titel, Logo), angemessene Schwierigkeitsstufen, Unterhaltung/Spaß, Belohnungssystem, Gestaltung/Design, Sprache, Interaktion und saubere Programmierung.

Prüffragen

1 Kriterien vor der App-Installation

- 1.1 Ist die App im Store schnell auffindbar?
- 1.2 Ist sie kostenlos oder kostengünstig zu erwerben?
- 1.3 Sind Titel, Logo und Beschreibung im Store ansprechend gestaltet?
- 1.4 Hat die App eine positive Bewertung der Community erhalten?

2 Inhaltliche Kriterien zur App-Nutzung

- 2.1 Entspricht der Inhalt der App den Interessen der Zielgruppe?
- 2.2 Knüpft die App an die Lebenswelt des Kindes an?
- 2.3 Sind die Aufgabenstellungen verständlich und nachvollziehbar?
- 2.4 Besteht eine gute Balance zwischen verschiedenartigen App-Elementen (z.B. Fragen, spielerischen Elementen, Interaktion, Wettkampf-Elemente, Teamübungen)?
- 2.5 Ist der Schwierigkeitsgrad altersangemessen?
- 2.6 Gibt es Hilfen, wenn das Kind bei einer Aufgabe nicht weiter kommt?
- 2.7 Motiviert die App durch Erfolgserlebnisse?
- 2.8 Wird der aktuelle Lernstand transparent gemacht?
- 2.9 Benutzen Kinder die App auch gerne mehrmals?

3 Gestalterische Kriterien zur App-Nutzung

- 3.1 Regt die Gestaltung der Startseite dazu an, mit der App zu beginnen?
- 3.2 Sind Design, Vertonung, Inhalt und Sprache aufeinander abgestimmt?
- 3.3 Ist die App so programmiert, dass den Kindern die Bedienung leicht fällt?
- 3.4 Sind die verfügbaren Levels und Aufgabenpakete übersichtlich angezeigt?
- 3.5 Ist die Rückmeldung des Systems motivierend gestaltet?
- 3.6 Verzichtet die App auf störende Werbemaßnahmen/Abos etc.?

4 Außerdem „nice to have“

- 4.1 Ist eine intuitive Bedienung der App möglich?
- 4.2 Kann man zwischen den Levels springen?
- 4.3 Knüpft die App an bekannte Geschichten/Figuren an?
- 4.4 Gibt es unvorhersehbare, überraschende Elemente in der App?
- 4.5 Ist die Möglichkeit zur individuellen Mitgestaltung gegeben?
- 4.6 Ist die Wahl verschiedener Sprachen möglich?

Benutzerfreundlichkeit

(Usability)

Bei diesem Kriterium geht es darum, die Benutzerfreundlichkeit einer App für Kinder zu erfassen. Benutzerfreundlichkeit beschreibt hier, wie gut sich eine App bedienen lässt, und wie angenehm der Umgang mit ihr sich gestaltet. Sie hängt sowohl vom strukturellen Aufbau als auch von gestalterischen Elementen einer App ab. Eine besonders einfache, zum Nutzer und seinen Aufgaben passende Bedienung wird dabei als benutzerfreundlich angesehen.

Prüffragen

1. Bedienungshilfen

1.1 Einführung

1.1.1 Findet eine zielgruppengemäße Einführung in die App bei Erstaufruf statt?

1.1.2 Gibt es kindgerechte Identifikationsfiguren oder Charaktere, auditive oder visuelle Elemente?

1.1.3 Sind einführende Erklärungen zur Bedienung und Funktionsweise vorhanden und altersgerecht gestaltet?

1.1.4 Gibt es ein erklärendes Tutorial zum Einstieg?

1.2 Hilfe

1.2.1 Ist die Hilfe jederzeit gut auffindbar und aufrufbar aber zu keiner Zeit aufdringlich?

1.2.2 Gibt es unterschiedlich formulierte/gestaltete Hilfe-/Infobereiche für Erziehende und Kinder?

a) für Kinder reduziert, visuell, wenig textlastig

b) für Erziehende erläuternd, ausführlich, transparent

1.3 Umgang mit Fehlern

1.3.1 Gibt es verständliche und anschauliche Hilfestellungen bei Fehlbedienungen?

1.3.2 Gibt es verständliche und passende Rückmeldungen bei Fehlbedienung?

2. Navigation

2.1 Orientierung

2.1.1 Sind alle relevanten Navigationselemente jederzeit gut auffindbar?

2.1.2 Sind Bedienelemente ausreichend weit voneinander entfernt platziert?

2.1.3 Ist die Funktion der Elemente schnell erkennbar oder erlernbar?

2.1.4 Kann ich jederzeit den Stand speichern und die App verlassen?

2.2 Verständlichkeit

2.2.1 Entspricht und berücksichtigt die App die kognitiven Fähigkeiten der Zielgruppe?

2.2.2 Erleichtert ein narrativer Rahmen das Verständnis?

2.2.3 Wird deutlich, wofür die App ist, welche Funktion und Funktionsweise sie hat, welche Aufgabe sie stellt, welche(s) Ziel(e) zu erreichen ist/sind?

3. Gestaltung

3.1 Gibt es motivierende Verstärker?

3.2 Entsprechen alle Bedienkonzepte den motorischen Fähigkeiten der Zielgruppe (versehentliches Auslösen, Multi-Touch)?

3.2.1 visuell

a) Sind Knöpfe, Schalter u.ä. Bedienelemente selbsterklärend gestaltet?

b) Sind Bedienelemente auf allen Gerätearten unabhängig von Bildschirmauflösung und Ausrichtung gut bedienbar positioniert?

3.2.2 auditiv

a) Gibt es auch auditive Hinweise, können Bedienelemente vorgelesen werden lassen?

b) Trägt die auditive Untermalung zum Verständnis und zur Bedienung ohne zu stören oder zu überreizen?

4. Technische Aspekte

4.1 Lläuft die App absturzfret auf den als kompatibel genannten Geräten?

4.2 Berücksichtigt die App Systemmöglichkeiten oder Systemeinschränkungen ?

a) zentrale Einstellungen zu Datenschutz und Jugendschutz

b) standardisierte Bedienkonzepte

Social Media

Bei diesem Kriterium geht es darum, Apps, welche Social Media-Elemente integriert haben, vor diesem Hintergrund zu prüfen. Unter Social Media werden jene Angebote im Internet verstanden, die den Nutzern zur Kommunikation, zum Meinungs-, Erfahrungs- und Informationsaustausch sowie zur Wissenssammlung dienen.

Prüffragen

1 Ist ein Social Media Angebot (z.B. Forum, Chat, Facebook...) integriert?

- 1.1 Ist das externe Öffnen von third-party Anwendungen für das Kind als solches erkennbar bzw. der Zugriff gesichert?
- 1.2 Befinden sich im Social Media Angebot Moderatoren die permanent kontrollierend anwesend sind und bei Fragen unterstützend zur Seite stehen?
- 1.3 Bietet der Social Media Anbieter eine unkomplizierte Möglichkeit zur Kontaktaufnahme zwecks Meldung von entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten oder zur Hilfe (Cybermobbing)?
- 1.4 Wird eine Vorab-Überprüfung von Inhalten/Beiträgen vorgenommen, bevor sie veröffentlicht werden (Freigabe/Überprüfung durch einen Moderator)?
- 1.5 Existiert ein Alarmbutton?
- 1.6 Ist ein System zur Überprüfung der elterlichen Zustimmung integriert (gültige Emailadresse, Registrierung per SMS, Möglichkeit zur Altersüberprüfung der Kinder)?
- 1.7 Existieren gut sichtbare Sicherheitsinformationen?
- 1.8 Sind Profile und Inhalte revidierbar und für die Kinder leicht handhabbar?

2 Enthalten die third-party plug-ins entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalt nach § 5 JMStV?

- 2.1 Kann der Social-Web Anbieter sicherstellen, dass die Angebote nur von Kindern genutzt werden können?

3 Ist Vernetzung erforderlich um z.B. in einem Spiel Erfolg zu haben?

- 3.1 Wird durch die Vernetzung unterschwellig Druck ausgeübt?

4 Datenschutz im Hinblick auf Social

- 4.1 Wird transparent dargestellt zu welchem Zweck sensible Daten erhoben werden?

4.2 Wird die Zustimmung der Eltern eingeholt, wenn Kinder ihre Daten teilen wollen?

4.3 Kann direkt aus der App heraus Photo- oder Videomaterial geteilt werden?

4.4 Bei wem verbleiben die Nutzungsrechte der von den Kinder veröffentlichten Medien?

5 Wie kindgerecht, intuitiv und niederschwellig ist der Zugang? (Usability)

5.1 Wie kindgerecht, intuitiv und niederschwellig ist der Zugang im Hinblick z.B. auf Bedienung, Profilerstellung?

5.2 Gibt es ein Tutorial/unterstützende Leitfigur?

6 Attraktivität im Hinblick auf Social Media. Mögliche Zielsetzungen der Entwickler berücksichtigen, wie z.B.:

- Kindgerechte Wettbewerbe, o.ä.?
- Möglichkeit der Vernetzung (im Sinne von "Freunde werden")?
- Bewertungs-/ Kommentarmechanismen?
- evtl. Gastbeiträge von eingeladenen Gästen?
- "Das könnte dir gefallen"-Vorschläge basierend auf Interessen/Vorlieben/Freunden des Kindes?
- Belohnung?
- Mit anderen Teilnehmern ein gemeinsames Ziel erreichen (z.B. zusammen ein Level spielen)?

7. Gibt es einen Bildungsauftrag?

7.1 Wird Medienkompetenz gefördert?

7.2 Werden Sozialkompetenzen gefördert?

7.3 Sind Verhaltensrichtlinien geklärt? (Netiquette)

7.4 Werden Formen gesellschaftlicher Partizipation erprobt?

Kommerzielle Elemente

(Commercial Elements)

Kommerzielle Elemente sind in vielen (Kinder-) Apps vorhanden. Durch die schnelle Verbreitung des Angebots über das Netz lassen sich leicht Umsätze generieren und Gewinne erzielen. Dabei lassen sich zwei große Teilbereiche unterscheiden. Dies sind zum einen Werbeeinhalte, die in verschiedenen Formen auftreten können und zum anderen unterschiedliche Bezahlmodelle. Neben klassischen Preisgestaltungen und Käuferlebnissen haben sich sogenannte Freemium-Modelle etabliert. Diese bieten Vollprodukte kostenlos an, um zu einem späteren Zeitpunkt innerhalb der Nutzungssituation zu monetarisieren. Insbesondere bei einer Kauf- bzw. Nutzungsentscheidung durch das Kind, bauen diese Modelle bewusst Einstiegshürden ab. Ob dadurch vom Produkt überzeugt werden oder die „Pester Power“ genutzt werden soll, ist sicherlich von Fall zu Fall unterschiedlich. Für Erwachsene ist dies (meist) ersichtlich, Kinder hingegen nehmen gerade (versteckte) Werbung oft nicht als solche wahr. Im Rahmen dieses Kriteriums geht es darum zu prüfen, ob und welche kommerziellen Elemente in der App erscheinen.

Prüffragen

1 Sind kommerzielle Elemente enthalten? Wenn ja, welche? (Werbung, Sponsoring, Werbebanner, Product Placement usw.)(Bezahlssysteme: Vollpreis, Paymium (Kostenpflichtig + optionale Käufe), Freemium (kostenlos + optionale Käufe), Kiosksystem / in app purchases usw.)

- 1.1 Wird die Art der Vermarktung klar kommuniziert?
- 1.2 Ist beim Erwerb der App bereits bekannt, ob Werbung oder nachträgliche Käufe verwendet werden?
- 1.3 Gibt es verschiedene Varianten des Erwerbs (kostenpflichtig ohne Werbung, kostenlos mit Werbung)?
- 1.4 Wird über Preise und Widerspruchsrechte informiert (evtl. auch als Information für die Eltern)?
- 1.5 Gibt es einen werbefreien Spiel- bzw. Kinderbereich?
- 1.6 Ist der Spielerfolg an den Kauf zusätzlicher Inhalte etc. gekoppelt?
- 1.7 Kann der Spielverlauf/erfolg durch Zuzahlungen bzw. den Kauf zusätzlicher Inhalte beschleunigt werden?

2 Ist die Werbung altersgerecht bezogen auf die angestrebte Zielgruppe?

2.1 Werden dabei die gesetzlichen Bestimmungen (siehe Jugendmedienschutzstaatsvertrag) eingehalten, zum Beispiel "keine direkte Kaufaufforderung"?

2.2 Führen die Werbeinhalte zur körperlichen oder seelischen Beeinträchtigung der Kinder?

2.2.1 Werden Kinder und Jugendliche in gefährlichen Situationen gezeigt?

2.2.2 Werden entwicklungsbeeinträchtigende oder -gefährdende Inhalte wie beispielsweise Tabak, Alkohol, Erotik, Extremismus, Menschenwürdeverletzung sowie selbst- oder fremdschädigende Verhaltensweisen (Ritzen, ProAna) beworben?

2.3 Wird die Leichtgläubigkeit von Kindern durch direkte Aufrufe oder durch Aufrufe von kindlichen/jugendlichen Darstellern oder durch das Locken mit Prämien und Vorteilen zum Kauf und Mieten von Waren und Dienstleistungen ausgenutzt?

3 Werden die Kinder durch die Werbung an der Nutzung der App gehindert? (z.B.: durch Pop-ups, die sich nicht mehr schließen lassen)

3.1 Wird die App durch ihre Inhalte oder durch integrierte Werbeformen geprägt? Ist die Werbung interaktiv (z.B. anklickbar) oder statisch?

3.2 Kann die Werbung entfernt / weg geklickt werden?

3.3 Kann man durch die Werbung auf andere Seiten weiter geleitet werden? Wenn ja, wird es klar als externer Link gekennzeichnet?

4 Werden Kinder im Rahmen von Werbung nach personenbezogenen Daten gefragt?

4.1 Wird bei zielgruppenspezifischer Werbung (Targeting), die personenbezogene Daten nutzt, zuerst eine datenschutzrechtliche Einwilligung eingeholt?

4.1.1 Werden die Nutzer über die Datenverwendung informiert?

4.1.2 Werden die Eltern einbezogen und nach ihrer Zustimmung gefragt, sofern eine Datenabfrage bei Kindern erfolgt?

4.2 Werden die Kinder nach Feedback zur App per Mail gefragt oder kann dies anonym erfolgen?

5 Wie sind die „Einstiegshürden“ für das Bezahlssystem beschaffen?

5.1 Ist der „Kiosk“ nur durch eine Verifikation bzw. ein elterliches Passwort zu erreichen?

5.2 Welche Bezahlmöglichkeiten werden offeriert?

5.2.1 Ist eine Verifikation durch die Eltern erforderlich?

- 5.2.2 Werden Bezahlmöglichkeiten offeriert, die ukeiner sofortigen elterlichen „Kontrolle“ unterliegen (Telefonanruf, SMS, Paysafe o.ä.)?
- 5.3 Wird sichergestellt, dass Käufe nicht finanziell überhand nehmen können?
 - 5.3.1 Gibt es einen (täglichen) Höchstbetrag?
 - 5.3.2 Gibt es eine (tägliche) Begrenzung der Käufe?
- 5.4 Ist gewährleistet, dass das Kind keine weiteren Apps kaufen kann?
- 5.5 Sind Abonnements deutlich gekennzeichnet?
- 5.6 Werden Kinder moralisch oder emotional gebunden und unter (Kauf-)Druck gesetzt (Bsp. Tierpflege-Apps)?

6 Wird das Kind veranlasst/instrumentalisiert, für diese App selbst Werbung bei anderen zu machen?

- 6.1 Erfolgen Verweise auf nicht kindgerechte Communities?
 - 6.1.1 Wird zur Abgabe von Likes über Facebook, Google+, Twitter o.a. aufgefordert?
 - 6.1.2 Wird mit der Anzahl der Likes geworben?
 - 6.1.3 Erfolgt das Liken sichtbar, indem die Seite aufgerufen wird, oder wird im Hintergrund gezählt?
- 6.2 Werden Kinder aufgerufen, eine dritte Person vom Kauf zu überzeugen, z.B. die Eltern sollen den Kauf genehmigen?
- 6.3 Wird das Kind aufgefordert, ein Feedback zur App zu hinterlassen, dass möglicherweise von anderen geliked werden kann?
- 6.4 Wird das Kind dazu aufgefordert, seine Freunde - womöglich noch namentlich - auf diese App hinzuweisen?

Sicherheit

(Safety)

Der Schutz der Privatsphäre des Nutzenden steht im Vordergrund. Dazu zählen sowohl Schutz vor Angriffen Dritter als auch der Schutz vor sich selbst durch das eigene Verhalten. Sowohl App-entwickler, und -anbieter, als auch Eltern sind in die Verantwortung zu nehmen. Im Rahmen dieses Kriteriums geht es darum zu prüfen, welche Sicherheitsaspekte in einer App integriert und umgesetzt sind.

Prüffragen

1 Zielgruppe

- 1.1 Geht aus der Beschreibung der App hervor, für welche Altersgruppe der Inhalt empfohlen wird?
- 1.2 Wird die Altersempfehlung im App-Store oder anders technisch hinterlegt, so dass hinterlegte Altersbeschränkungen auf dem Endgerät genutzt werden können?
- 1.3 Hat der Anbieter sichergestellt, dass für Kinder ungeeignete App-Inhalte nicht für diese Altersgruppe zugänglich sind (z.B. durch ein Altersnachweissystem)?
- 1.4 Gibt es Vorabinformationen zum Aufbau und den Inhalten der App für Eltern oder Erziehungsberechtigte?
- 1.5 Ist die Benutzerführung (grafischen Metaphern und Darstellungen) altersangemessen?
- 1.6 Gibt es einführende Tutorials, die den Kindern den App-Umgang erklären?

2 Inhalte

- 2.1 Enthält die App anzügliche Materialien oder für Kinder ungeeignete Elemente (Pornografie, rassistische, gewalttätige, beleidigende Inhalte, Fotos, Filme)?
- 2.2 Werden Kinder zu anderen Seiten weitergeleitet, die ungeeignete Inhalte haben?
- 2.3 Werden Apps mit aktuellen Informationen gepflegt und redaktionell betreut?
- 2.4 Können unangemessene nutzergenerierte Inhalte gemeldet werden?
- 2.5 Werden die usergenerierten Inhalte redaktionell bzw. moderierend betreut?

2.6 Gibt es eine Suchfunktion, die sich direkt mit einer Suchmaschine und eventuellen unangemessenen Inhalten verbindet?

2.7 Ermöglicht die App einen direkten unmoderierten Internetzugang für Kinder?

3 Werbung (s.a. Prüfkriterium *Werbung*)

3.1 Werden die Kinder durch die Werbung an der Bedienung der App gehindert?

3.2 Wird Werbung gemacht?

3.3 Ist sichergestellt, dass nach § 6 JMStV "Jugendschutz in der Werbung und im Teleshopping" enthaltene Anforderungen eingehalten werden?

3.4 Ist die Werbung vom inhaltlichen Teil der App klar getrennt?

3.5 Ist sichergestellt, dass für Tabak, Alkoholika, Erotik, Medikamente, öffentliches Glücksspiel oder nicht altersgerechten Medien keine Werbung gemacht wird?

3.6 Ist sichergestellt, dass es keine aktions- oder handlungsgenerierende Werbung gibt? (bspw. Pop-ups, die nicht geschlossen werden können)

4 Kosten

4.1 Ist die App kostenfrei?

4.2 Sind Verweise auf andere kostenpflichtige Apps/Premium SMS vorhanden?

4.3 Sind kostenpflichtige In-App-Käufe/Premium-SMS deutlich deklariert?

4.4 Gibt es für Kinder verständliche Hinweise/Warnungen?

4.5 Wird eine ungewollte Bestellung kostenpflichtiger Dienste durch Kinder aktiv verhindert?

4.6 Werden vor der Installation mögliche Folgekosten benannt?

4.7 Können die Kosten durch Eltern vorab begrenzt werden?

5 Datenschutz (s.a. Prüfkriterium *Datenschutz*)

5.1 Gibt es eine verständliche Datenschutzerklärung?

5.2 Wird kindgerecht erklärt, welche Daten erhoben werden und was mit ihnen geschieht?

5.3 Verschickt die App ungefragt Daten über das Gerät an Dritte?

5.4 Welche persönlichen Daten (z.B. Geoinformationsdaten, persönliche Namen, Mailadressen, Telefonnummer, Passwörter) werden durch die App abgefragt?

5.5 Werden Bilder hochgeladen und werden diese vorab geprüft?

- 5.6 Unterstützt die App verantwortungsvollen Umgang mit Copyright/Urheberrechtsbeachtungen und der Privatsphäre der Kinder?
- 5.7 Wird man auf Möglichkeiten zum Datenschutz hingewiesen? (Spitznamen verwenden, keinen richtigen Namen) etc.
- 5.8 Welche Zugriffsrechte an externe Dienste werden vergeben?

6 Technische Sicherheit

- 6.1 Stammt die App aus einem verifizierten Appstore und ist sie dabei auf Trojaner, Viren und geschützt bzw. überprüft worden?
- 6.2 Gibt es Sicherheitslösungen für das Betriebssystem?
- 6.3 Gibt es Grundeinstellungen oder Filter, die die Sicherheit für verschiedene Altersstufen bei der Nutzung der App gewährleisten?
- 6.4 Werden Eltern bei Installation einer App vor eventuell für Minderjährige unangemessenen Inhalten gewarnt?
- 6.5 Gibt es einen geschützten Elternbereich für in-App-Käufe etc.?
- 6.6 Können Funktionen der App durch die Eltern gesperrt werden?

7 Suchtpotenzial

- 7.1 Gibt es eine Zeitüberwachung (z.B. einen Wecker)?
- 7.2 Können Spielstände gespeichert werden?
- 7.3 Hat das Spiel ein klar benanntes Ende?

8 Support

- 8.1 Wird ein Impressum der Betreiber der App angegeben?
- 8.2 Gibt es die Möglichkeit, die Betreiber der App um technische Unterstützung zu bitten?
- 8.3 Gibt es eine für Kinder ohne Lesefähigkeiten nutzbare Hilfe (Non-verbal oder gesprochen)?
- 8.4 Kann man sich an jemanden wenden, wenn einem etwas (ein anderer User oder Ähnliches) komisch vorkommt?

9 Kommunikation (s.a. Prüfkriterium *Social Media*)

- 9.1 Sind Verbindungen zu Social Media Angeboten vorgesehen?
- 9.2 Bietet die App die Gefahr von Mobbing/Cyberbullying?
- 9.3 Gibt es eine direkte Verbindung zu anderen Nutzern dieser App?
- 9.4 Wird beim Spielen mit anderen Personen deren Identität geprüft?
- 9.5 Sind Chats/Foren moderiert?
- 9.6 Gibt es einen Chatbereich?
- 9.7 Kann ein Video-Chat ausgeschlossen werden?

9.8 Gibt es "offene Kommunikationsbereiche"? Ist der Zugriff passwortgeschützt?

9.9 Wird die Nutzung von Spitznamen vorgeschlagen?

Vertrauenswürdigkeit

(Reliability)

Vertrauen in eine App für Kinder kann nur hergestellt werden, indem sich mit der App auseinandergesetzt und diese auch getestet wird. Hierbei ist es wichtig auch die Sicht der Kinder mit einzubeziehen und insbesondere die Interessen und die Finanzierung der Anbieter zu untersuchen. Langfristig ist es wichtig Gütesiegel zu entwickeln, um eine Vergleichsgrundlage zur Vertrauenswürdigkeit zu haben. Im Rahmen dieses Kriteriums geht es darum zu prüfen, wie geprüft werden kann, ob eine App vertrauenswürdig ist.

Prüffragen

1 Ist der Name der App eindeutig oder besteht die Gefahr der Verwechslung durch Apps mit ähnlich klingenden Namen?

2 Ist mir der Publisher schon aus anderen Apps bzw. anderen Medien für kindgerechte Inhalte bekannt?

3 Sind die Beschreibungen des Anbieters aussagekräftig?

3.1 Werden die Funktionen der App beschrieben?

3.2 Wird eine Altersangabe genannt?

4 Sind die in den Bewertungen beschriebenen Probleme relevant für den Kinder- und Jugendschutz?

5 Sind die Interessen der Anbieter nachvollziehbar?

5.1 Werden geeignete Inhalte vermittelt?

5.2 Sind die Ziele der App klar erkennbar bzw. beschrieben?

5.3 Ist die Finanzierung der App transparent?

6 Sind Kontaktdaten des Anbieters für Nachfragen leicht zu finden und vollständig?

6.1 Gibt es die Möglichkeit der kostenfreien Kontaktaufnahme über eine Hotline bei Problemen und Fragen?

6.2 Gibt es FAQs?

7 Wird in der App auch in den Einstellungen, Anweisungen und Erklärungen eine kindgerechte Sprache verwendet?

8 Wird auf Gefahren hingewiesen, die bei Zustimmung von Bedingungen entstehen?

8.1 Werden Kinder aufgefordert ihre Eltern dazu zu fragen?

8.2 Wird die Freigabe persönlicher Daten verlangt, obwohl dies für die Funktion der App nicht notwendig ist?

8.3 Wird angegeben und erklärt welche persönliche Daten übermittelt werden und weshalb dies nötig ist?

9 Ist Werbung und Product Placement klar gekennzeichnet und für Kinder als Werbung erkennbar?

10 Ist die Funktionalität der App so eingeschränkt, dass In-App-Käufe unumgänglich sind?

11 Wird auf technische Sicherheitseinstellungen des Gerätes hingewiesen?

12 Stimmen die Beschreibungen des Anbieters mit der App überein?

12.1. Ist die Alterskennzeichnung der Hersteller nachvollziehbar?

12.2 Sind die Inhalte altersangemessen?

13 Wird in die App verantwortungsvoll mit selbst produzierten Inhalten umgegangen?

13.1 Kann über die gestalteten Produkte (Texte, Fotos, Filmen, Zeichnungen usw) frei verfügt und können diese exportiert werden?

13.2 Werden eigene Medienprodukte automatisch veröffentlicht?

13.3 Werden Nutzungsrechte der selbst erstellten Inhalten an die Anbieter übertragen?

14 Falls die App auch gemeinsam online mit Fremden genutzt wird...

14.1 Ist ein zugänglicher Chat moderiert?

14.2 Gibt es Druck, ein Spiel zu Ende zu spielen um andere nicht hängen zu lassen?

Wünschenswertes/Ausblick

1. Altersangaben richten sich nach Jugendschutzgesetz, in Anlehnung an FSK, USK und es gibt eine Altersempfehlung die durch den Inhalt der App angemessen ist, diese Festlegungen werden durch externe Kommissionen/Prüfer bestimmt
2. Beschreibung der App wird durch Anbieter zur Verfügung gestellt, aber durch externe Experten geprüft und ggf. mit **Qualitätsiegel** versehen
3. Beschreibung der Zielgruppe bezieht sich auf Interessen der potentiellen Nutzer
4. Beschreibung soll einerseits fürs Kind sein (das kannst du hier machen) und für die Eltern (mit der App wird diese und jene Kompetenz gefördert)

Datenschutz

(Privacy)

Der sparsame Umgang mit Nutzerdaten, transparente Nutzungs- und Datenverwendungsbestimmungen sowie ein hoher Grad an Kontrollierbarkeit durch den Nutzer stellen wichtige Qualitätsmerkmale bei Apps - für Kinder und Erwachsene - dar. Viele Apps verlangen bei der Installation die Berechtigung, auf weitere auf dem mobilen Endgerät vorhandene Daten (E-Mail-Kontakte) oder auf Daten aus sozialen Netzwerken (Facebook-Freunde etc.) zugreifen zu können. Zudem wird bei vielen Apps mit sozialen Netzwerken interagiert, Scores veröffentlicht oder Freunde über den Spielerfolg benachrichtigt. Oft ist der Umgang mit diesen Daten für den Nutzer nicht transparent oder kontrollierbar. Insbesondere bei Apps, die sich an Kinder richten, sollte daher besonders auf Datensparsamkeit, Transparenz und Kontrollmöglichkeiten durch Eltern und Kinder geachtet werden. Im Rahmen dieses Kriteriums geht es darum zu prüfen, wie mit dem Thema Datenschutz in einer App umgegangen wird.

Prüffragen

1 Die App-Stores

- 1.1. Ab wann kann man sich in den „stores“ als Nutzer registrieren und apps selbst installieren?
- 1.2. Gibt es einen zuverlässigen Alterscheck?
- 1.3. Ist in den Stores gewährleistet, dass nur der Erwachsene, der das Konto hat, auch Apps installieren kann (Passwort-Abfrage oder SMS-Bestätigung)?
- 1.4. Welche Daten werden bei der Anmeldung von Kindern erhoben?

2 Transparente und kindgerechte Nutzungs- und Datenschutzbestimmungen

- 2.1. Gibt es klare und transparente Nutzungs- und Datenschutzbestimmungen, die man bestätigen muss, um die App installieren zu können?
- 2.2. Sind diese Bestimmungen auch für Kinder einfach und klar verständlich?
- 2.3. Liegen diese Bestimmungen nur als Text mit Checkbox vor oder sind sie in anderer auch kindgerechter Form veranschaulicht (Video, Quiz-Spiele)?
- 2.4. Gehen die Bestimmungen explizit auf ihre Nutzung der App durch Kinder ein und verlangen von den Eltern, die in der Regel über das Konto im App-Store verfügen, eine Zustimmung zu dieser Nutzung?
- 2.5. Wird in den Bestimmungen ersichtlich, ob nach einer Deinstallation der App die Daten beim Anbieter gelöscht werden?

3 Unkontrollierte bzw. ungewollte Datenverarbeitung

- 3.1. Verlangt die App mehr Freigaben / Berechtigungen, als man zu ihrer Ausführung/ zur Gewährleistung ihrer Funktionalität unmittelbar benötigt?
- 3.2. Gibt es einen Online-Zwang, obwohl die App z.B. auch offline funktioniert?
- 3.3. Schließt die App komplett, wenn ich sie beende, oder erhebt sie im Hintergrund vom Nutzer noch weitere Daten? Falls ja, gibt es dafür funktionale Gründe?
- 3.4. Ist die App direkt oder indirekt verbunden mit einem sozialen Netzwerk und tauscht mit diesem auch ohne des ausdrückliche Einverständnis des Nutzers Daten aus (scores, „gefällt mir“-Button, Nachrichten an Facebook-Freunde)?

4 Kontrollmöglichkeiten durch den Nutzer

- 4.1. Kann man bei der Installation bestimmte Freigaben und Berechtigungen verweigern?
- 4.2. Kann man im Nachhinein die vergebenen Freigaben oder Berechtigungen einschränken oder widerrufen?
- 4.3. Gibt es transparente und frei konfigurierbare Privatsphäre-Einstellungen?
- 4.4. Können diese auch Kinder oder nur Spezialisten schnell finden?
- 4.5. Gibt es auf der Webseite oder in die App selbst integriert kindgerechte Anleitungen zur Einstellung der erwünschten bzw. unerwünschten Datenverarbeitung?
- 4.6. Gibt es einen Kindermodus, bei der die App nur die zur Ausführung unmittelbar erforderlichen Daten erhebt und alle weitergehenden Funktionen deaktiviert? (Elternmodus wäre dann z.B. durch Passwort geschützt)

5 Datenhandel und Werbung

- 5.1. Werden die Daten nur beim Anbieter der App gespeichert, oder muss ich nach dem Installieren oder beim Nutzen der App damit rechnen, dass meine Daten/ die des nutzenden Kindes weitergegeben/weiterverkauft werden an Dritte?
- 5.2. Sind in der App Werbefenster oder ähnliche aufgepoppte Infos von Dritten enthalten, die bei der Nutzung Daten abgreifen oder sogar weitergeben?
- 5.3. Kann durch einen Klick auf ein Banner o.ä. ein Kaufvorgang eingeleitet werden, den das Kind ohne weiteres Zutun eines Erwachsenen abschließen kann?

Lernen und Bildung

(Educational Value)

Um mit einer App einen Lernerfolg erzielen zu können, sollte sie nicht nur wissensvermittelnde, sondern auch motivierende und unterhaltende sowie kindgerechte Elemente aufweisen, damit die Aufmerksamkeit des Nutzers erhalten bleibt. Je nach konkretem Lernziel bietet sich eine Verankerung der Lerninhalte in eine bestimmte Spielhandlung an. Es spielen die sich noch entwickelnden Fähigkeiten der Kinder, wie beispielsweise Auge-Hand-Koordination oder Lesefähigkeiten, ebenso wie Vorlieben und Interessen eine Rolle. Im Rahmen dieses Kriteriums geht es darum zu prüfen, welche lernförderlichen Elemente eine App aufweist.

Prüffragen

A Allgemeine Kriterien im Zusammenhang mit "Lernen und Bildung"

1 Technik

- 1.1 Welche Verbindung baut die App auf?
- 1.2 Kann die App auch offline genutzt werden?
- 1.3 Ist eine Registrierung notwendig?
- 1.4 Welches Betriebssystem benötigt die App?
- 1.5 Ist die App auch multiuser-fähig, so dass mehrere miteinander spielen können?

2 Kreativität

- 2.1 Kann mit der App selbst etwas erstellt werden? Können die Lernenden aktiv, kreativ sein?
- 2.2 Werden verschiedene Sinneswahrnehmungen (visuell, auditiv, taktil) des Lernenden angesprochen? Wenn ja, welche?
- 2.3 Nutzt die App alle Möglichkeiten der Interaktion (z.B. Kamera, Mikrofon) für den kreativen Prozess der Nutzer?

3 Aufgaben (-stellung)

- 3.1 Sind die Inhalte fachlich richtig?
- 3.2 Können selbst Schwierigkeitsstufen gewählt werden?
- 3.3 Lässt sich die Reihenfolge der Aufgaben frei wählen?
- 3.4 Kann der Nutzer selbst über sein Arbeitstempo bestimmen?

3.5 Passt sich die App dynamisch an Kenntnisse und Fertigkeiten der Kinder an?

4 Fehlertoleranz/Rückmeldung

4.1 Werden falsche Antworten oder Fehler in der App berichtet?

4.2 Werden falsche Antworten oder Fehler in der App erklärt?

4.3 Beinhaltet die App ein Belohnungssystem, das die Kinder ermutigt und motiviert?

4.4 Beinhaltet die App eine Bestenliste? (diese Frage kann man mit beachten, wenn man denkt, die App spornt den Lernprozess an oder man lässt sie außer Acht, wenn man denkt, dass die App eher zu Leistungsdruck führt)

4.5 Werden verschiedene Lösungswege akzeptiert?

4.6 Welche Hilfestellung gibt die App, wenn Fehler gemacht werden? Wie verständlich ist die Hilfestellung für die Kinder?

4.7 Trägt die Hilfestellung dazu bei, auf eigene Art und Weise die Lösung zu finden, oder gibt sie die richtige Lösung einfach vor?

4.8 Können schwierige Aufgaben übersprungen werden?

4.9 Kann zu der Aufgabe später zurückgekehrt werden? Wird eine alternative Aufgabe gestellt?

B Zusätzliche spezielle Kriterien für den Einsatz im Unterricht

5 Lehr- und Lernziele

5.1 Was ist das Lernziel der App?

5.2 Welche weiteren Lernziele können damit erreicht werden?

5.3 Gibt es ein Spielziel in der App? Deckt sich dieses Spielziel mit dem Lernziel?

5.4 Wird der Inhalt, der vermittelt werden soll, in einen Kontext gesetzt?

5.5 Lerne ich neben dem Hauptthema etwas anderes "nebenbei"? => Informelles Lernen! (z.b. englische Lernapp zu einem bestimmten Fach, wo ich nebenbei die Sprache auch lerne)

6 Technik

6.1 Kann die Registrierung über Schulplattformen erfolgen?

6.2 Ist die App kompatibel mit interaktiven Whiteboards?

7 Content

- 7.1 Können Inhalte von der Lehrperson verändert werden?
- 7.2 Können Inhalte von der Lehrperson gesteuert werden? (z.B. Einfluss darauf, wann etwas freigeschalten wird)
- 7.3 Ist die App einem bestimmten Unterrichtsfach zuzuordnen?
- 7.3 Ist eine fächerübergreifende und/oder projektbezogene Nutzung der App möglich?

8 Ergebnissicherung/Lernfortschritte

- 8.1 Werden Lernfortschritte/Ergebnisse gespeichert? (Bei Speicherung: kann ich wieder einsteigen und weil ich´s wiederholen möchte trotzdem nochmals Übungen/Teilschritte machen?)
- 8.2 Sind die Lernfortschritte/Ergebnisse einzelner Kinder für Lehrpersonen zugänglich?

Gender

Das Kriterium "Gender" überprüft die Apps auf deren Ausrichtung auf die gesellschaftlichen Vorstellungen von Männlichkeit (butch)[*aus dem engl. für ein stark maskulines Verhalten unabhängig vom biologischen Geschlecht*] und Weiblichkeit (femme) [*aus dem engl. für ein stark feminines Verhalten unabhängig vom biologischen Geschlecht*] und damit verbundene Besonderheiten im Umgang mit der Technik. Dabei geht es nicht um die Zugehörigkeit zu einem der beiden biologischen Geschlechter. Des Weiteren wird überprüft, ob sich die App auf die klassischen Geschlechterrollen orientiert oder eine eher geschlechtsneutrale Ausrichtung aufweist.

Prüffragen

1 Spricht die Gestaltung der App femme/butch Nutzer stärker an? Woran kann man das erkennen?

- 1.1 Visuell (Farben, Muster, Art der Darstellung etc.)
- 1.2 Auditiv (Musik, Laute, Stimmen etc.)
- 1.3 Sprache

2 Spricht der Inhalt der App femme/butch Nutzer stärker an? Woran kann man das erkennen?

- 2.1 Geschlecht/ Design der Spielfiguren
- 2.2 Aufgabenstellungen
- 2.3 Spielhandlung

3 Spricht die Handhabung der App femme/butch Nutzer stärker an? Woran kann man das erkennen?

- 3.1 schnelles/aggressives Verhalten vs. ruhiges/sanftes Verhalten
- 3.2 mathematisches/rationales Denken vs. intuitives/emotionales Denken
- 3.3 Gewinnorientierung/Eroberung vs. Kommunikationsorientierung/Gestaltung

4 Verstärkt die App stereotypisches Geschlechterdenken oder unterstützt diese andere (z.B. geschlechtsneutrale) Konstruktionen?

5 Werden in der App auch alternative Familienformen (Regenbogen-, Patchworkfamilien, Alleinerziehende etc.) inhaltlich berücksichtigt?

Special Needs

Dieses Kriterium soll untersuchen, ob Apps für Kinder mit Special Needs eine unterstützende Wirkung auf Kommunikation, soziale Interaktion, motorische Fähigkeiten und den Zugang zu (Lern-)Themen haben.

Prüffragen

1. Zielsetzung

1. Richtet sich die App gezielt an Kinder mit Special Needs?
 - 1.1 Wird eine Eignung für einen bestimmten Förderbereich angegeben?
 - 1.2 Welche Kompetenzen sollen mit der App gefördert werden?

2. Bedienbarkeit

- 2.1. Gibt es Möglichkeiten individuelle Einstellungen vorzunehmen?
 - 2.1.1 Kann das Kind den Schwierigkeitsgrad einstellen?
 - 2.1.2 Ist die Aufgabenstellung hinreichend anpassbar?
 - 2.1.3 Sind Schriftgröße und Sprachniveau (leichte Sprache, Symbolsprache) einstellbar?
 - 2.1.3 Gibt es eine Hilfefunktion?
- 2.3 Interagiert die App automatisch mit den individuellen Fortschritten des Kindes (z.B. durch Anpassen des Schwierigkeitsgrads)?
- 2.4 Bietet die App Veranschaulichungshilfen (bildliche Darstellung der Operationen / Mengen / Begriffe), vor allem bei auftretenden Fehlern?
- 2.5 Können sich Kinder durch die leichte Bedienbarkeit besser auf den Inhalt konzentrieren?
- 2.6 Ermöglicht die Benutzerführung ein eigenständiges Erschließen und Bedienen der App?

3. Inhalte

- 3.1 Greift die App Situationen der Lebensrealität der Kinder auf?
- 3.2 Können erworbene Kenntnisse und Fähigkeiten in der Lebensrealität angewendet werden?

4. Technik

- 4.1. Werden technische Hilfsmittel (z.B. Taster, künstliche Finger, Screenreader) unterstützt?

4.1.1 Wie breit ist der Support des Programmierers zu den Peripheriegeräten?

4.2 Gibt es eine Sprachsteuerungsoption?

WOW!

Das WOW-Kriterium beschäftigt sich mit der Innovation bei Kinder-Apps. Der WOW-Faktor tritt durch das eigene Tun des Kindes ein. Ein besonderes Maß an Kreativität, Individualität bzw. Einzigartigkeit und Interaktivität heben WOW-Apps deutlich von anderen ab. Durch das außergewöhnlich kreative Zusammenspiel von Layout, Design und Animation werden verschiedene Sinne angesprochen und machen die App so erlebbar. Insgesamt besteht der WOW-Faktor aus den Komponenten inhaltlicher und gestalterischer Qualität sowie überragenden motivationalen Faktoren. Eine WOW-App löst spontane Begeisterung aus und versetzt Eltern und Kinder in Staunen.

Prüffragen

1. Begeisterung

- 1.1 Beeindruckt die App auf den ersten Blick und löst eine spontane Begeisterung aus?
- 1.2 Wird im Verlauf der Nutzung immer wieder ein Aha-Erlebnis erreicht und das Kind in Erstaunen versetzt?
- 1.3 Hält die Begeisterung auch langfristig an und kann auch bei mehrfacher Nutzung der App immer wieder ausgelöst werden?

2. Kreativität und Neugier

- 2.1 Wird der Entdecker-/Abenteurer-/Erfindergeist geweckt?
- 2.2 Wird die Neugier des Kindes gefördert?
- 2.3 Regt die App das Kind zum kreativen Handeln an?
- 2.4 Werden regelmäßig neue altersgerechte und für das Kind spannende Herausforderungen gestellt?
- 2.5 Gibt es Special Features, Easter Eggs o.ä. in der App zu entdecken, die die Neugier steigern?

3. Interaktivität

- 3.1 Ist die App so aufgebaut, dass durch das eigene Tun des Kindes der Wow-Faktor eintritt?
- 3.2 Zielt die App darauf ab, weitere Nutzer, wie andere Kinder oder Eltern miteinzubinden?

4. Innovation

4.1 Gibt es ein außergewöhnliches "Storytelling" (besondere narrative oder dramaturgische Strukturen)?

4.2 Wird die Realitätswahrnehmung auf beeindruckende Weise erweitert (augmented reality)?

MLAB Kurzportrait



Das **Media Literacy Lab** ist gedacht für Lernende im Bereich der Medienpädagogik. Studierende, Interessierte aus der medienpädagogischen Praxis sowie LehrerInnen und Eltern können an den Onlineprojekten des Labs teilnehmen. Gemeinsam arbeiten wir an aktuellen Herausforderungen und Spannungslagen im Bereich Internet und Gesellschaft aus einer medienpädagogischen Perspektive.

Wir öffnen dazu einen Raum aus der Hochschule heraus und verlagern die Gruppenarbeit der Seminare ins Netz. Wir versuchen einen wissenschaftlich geprägten Anschluss an aktuelle Debatten. Über einen offenen Umgang mit Wissen wollen wir über das Lab Spielräume für medienpädagogisches Handeln und Gestalten wahrnehmen.

Weitere Informationen zur **Idee** hinter dem MLAB finden Sie unter:

medialiteracylab.de/mission-statement/

Weitere Informationen zum **MLAB-Team** finden Sie unter:

medialiteracylab.de/team

Lizenzhinweise

Weiterverwendung willkommen!



Das Media Literacy Lab [versteht seine Kurse als "open" oder "offen"](#). Das bedeutet nicht nur, dass die Teilnahme allen Interessierten offensteht, sondern auch, dass möglichst alle bereitgestellten und erarbeiteten Inhalte offen zur Weiternutzung sind. Vor diesem Hintergrund veröffentlichen wir Inhalte in der Regel (Ausnahmen folgen unten) unter einer *Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz (CC BY 3.0 DE)*. Das bedeutet, dass Sie:

- den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen können,
- Abwandlungen und Bearbeitungen des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen können,
- die Inhalte auch kommerziell nutzen können,

solange Sie dabei die folgende Bedingung berücksichtigen

- Namensnennung – Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise (siehe unten) nennen.

Details zu den Creative Commons-Lizenzen finden Sie in der [Artikelreihe "Creative Commons als Urheberrecht 2.0?" auf pb21.de](#) und bei creativecommons.org.

Namensnennung

Die [Auflage einer CC-BY-Lizenz](#) sieht vor, dass man den "Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen" muss. Im unserem Fall ist das die folgende Weise:

Dieser Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz CC BY 3.0 DE. Urheber: Media Literacy Lab – www.medialiteracylab.de.

Bei einer Online-Veröffentlichung ist der aktive Link Bestandteil der Namensnennung.

Wenn der Inhalt von Teilnehmenden eines Kurses stammt, so ist der Name des Kurses ebenfalls zu nennen, z.B.:

Dieser Inhalt steht unter einer Creative Commons Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz CC BY 3.0 DE. Urheber: Media Literacy Lab – Kurs "Gute Apps für Kinder" – www.medialiteracylab.de.

Ausnahmen und Ausschluss

Diese CC BY 3.0 DE Lizenz betrifft nur diejenigen Inhalte, die von den Veranstaltern oder Kursteilnehmenden selbst erstellt wurden, und nicht diejenigen, die von anderer Stelle übernommen oder nur verlinkt wurden.

Insbesondere erstreckt sich die Lizenz nicht auf Bilder, die von anderen Urhebern übernommen wurden, oder auf Dokumente, die auf die Plattform hochgeladen oder der Plattform verlinkt worden sind. Bei Bildern wird in der Regel mit einem Hinweis direkt unter dem Bild auf Urheber und Lizenz hingewiesen. Bei Dokumenten, die auf die Plattform hochgeladen werden, gilt die freie Lizenz nicht, falls nicht ausdrücklich im Dokument darauf hingewiesen wird.

Verantwortung

Zum Abschluss etwas Juristisches: Das Urheberrecht kennt keinen “[gutgläubigen](#) Erwerb” von Nutzungsrechten. Wer Inhalte veröffentlicht, bleibt immer selbst in der Verantwortung für die Veröffentlichung. Er / Sie kann sich im Zweifelsfall nicht darauf beziehen, dass er / sie andernorts einen Hinweis gefunden hat, der ihm / ihr die Nutzungsmöglichkeit zusichert.

Im Zweifelsfall ...

... nehmen Sie bitte [Kontakt](#) mit uns auf.

Impressum

Media Literacy Lab

AG Medienpädagogik

Institut für Erziehungswissenschaft

Johannes Gutenberg-Universität Mainz

Jakob-Welder-Weg 12

55128 Mainz

E-Mail: kontakt@medialiteracylab.de

Tel: 06131 – 39 26718