

# Apps für 1-11

# Inhaltsverzeichnis



## **Digitaler Medienkonsum im frühen Kindesalter – ist das gut? 3**

Medienkompetenz fördern 4

Was kann ich tun? 5



## **Eine sichere Umgebung schaffen: Kinderschutz-Apps, Filterprogramme und Sperren 8**

Checkliste: Smartphone und Tablet sicher in Kinderhänden 10



## **Wie erkenne ich gute Apps? 11**

Positive Werte und Wirkung 11

Vertrauenswürdige und altersgerechte Gestaltung 12

Schutz der Privatsphäre von Kindern 13

Checkliste: Social-Media-Apps 14

Verantwortlicher Umgang mit kommerziellen Elementen 14

Checkliste: In-App-Käufe 16



## **Wo finde ich gute Apps? 17**



## **Beispiele 19**

Lesen 19

Spielen 20

Lernen 21

Kreativ 22



## **Weitere Informationen 23**



## **Impressum 23**



## Digitaler Medienkonsum im frühen Kindesalter – ist das gut?



Ob, ab wann und wie viel Kinder mit digitalen Medien zu tun haben sollten, ist ein erzieherisches Reizthema. Nach wie vor gilt die medienfreie Kindheit vielen Eltern als Ideal – obwohl die Lebensrealität meist ganz anders aussieht. Auch die Meinungen von Expertinnen und Experten gehen dazu auseinander. Während die eine Seite fordert, Kinder möglichst lange von ›der Technik‹ fernzuhalten, und eine frühe Medienerziehung ablehnt, stellt die andere den sicheren Umgang mit digitalen Medien vor allem im Sinne der Prävention in den Vordergrund: Je kompetenter Kinder Technologien und Medienangebote nutzen können, desto eher sind sie später vor Problemen und Risiken gefeit, welche mit der Nutzung digitaler Angebote einhergehen können.

Gesichertes Wissen dazu ist kaum vorhanden, da es Langzeitstudien darüber, wie sich die zunehmende Digitalisierung auf die Kindheit auswirkt, noch nicht gibt. So sind etwa Smartphones gerade einmal zehn Jahre in unserer Gesellschaft verbreitet. Aufgrund des schnellen technologischen Wandels sind längerfristige Untersuchungen zudem generell schwierig, da sich die jeweiligen Lebensumstände kaum vergleichen lassen. Die bestehenden Unsicherheiten werden leider vielerorts medial befeuert: Von der Wissenschaft vorsichtig formulierte Thesen sind allzu oft ein dankbares Thema für sensationslüsterne Aufmacher. Ob digitale Medien für die Jüngsten ›gut‹ oder ›schlecht‹ sind, ist deshalb für viele Eltern, aber auch Pädagoginnen und Pädagogen, nur schwer zu beurteilen.



Faktum ist: Schon vor dem Kindergartenalter kommen die meisten Kinder vielerorts mit digitalen Technologien in Berührung. Daran ist zunächst nichts Ungewöhnliches. Kinder interessieren sich für ihre Umwelt, sie sind neugierig und wollen die Welt entdecken – das bezieht in zunehmendem Maße digitale Geräte und Online-Dienste mit ein. Digitale Technologien sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken. In vielen Familien sind Smartphone, Tablet, Laptop und Co. fest im Alltag verankert. Eltern und ältere Geschwister, deren Verhalten wie in so vielen Dingen nachgeahmt wird, leben den Umgang mit digitalen Medien vor. Es ist daher nur verständlich, dass bereits Kleinkinder großes Interesse an digitalen Geräten und Inhalten zeigen. Dabei werden schon früh grundlegende Verhaltensweisen entwickelt, die einen großen Einfluss auf die spätere Entwicklung des Kindes nehmen. Viele Medienpädagoginnen und -pädagogen sind deshalb der Ansicht, dass pauschale Verbote und Sperren wenig zielführend sind, sondern eine aktive Auseinandersetzung mit dem Erwerb von digitalen Kompetenzen des Kindes wichtig ist. Eltern sollten sich bewusst sein, dass Kinder in eine Welt hineinwachsen, die durch Medien geprägt ist, und sie dabei unterstützen, in diesem Umfeld gesund aufzuwachsen. Anstatt den Umgang mit digitalen Medien isoliert als Problem zu betrachten, ist es zielführend, sich zu überlegen, in welchem Kontext dieser passiert. Die grundlegende Frage sollte sein: Welche wichtigen Erfahrungen benötigen Kinder, damit es ihnen gut geht? Dazu können Apps und Websites genauso gehören wie das Spielen in der Sandkiste, Malen und Basteln oder Spaß mit Freunden und Geschwistern.

## **Medienkompetenz fördern**

Eine weit verbreitete Ansicht ist, dass sich ein kompetenter Umgang mit digitalen Technologien bei Kindern quasi natürlich entwickelt – doch das ist nicht der Fall. Es stimmt zwar, dass sich Kinder schnell selbstständig die Bedienung von Geräten aneignen können. Sie gehen furchtlos und unvoreingenommen auf diese zu und finden sich rasch in neuen Programmen und auf Benutzeroberflächen zurecht, weil sie neugierig sind und Freude am Entdecken haben. Insbesondere für jüngere Kinder ist es allerdings nicht immer einfach, die Konsequenzen ihres Handelns zu erfassen.

Trotz unterschiedlicher Auffassungen darüber, ab wann Kinder mit digitalen Medien zu tun haben sollten, sind sich Bildungsexpertinnen und -experten deshalb einig, dass die ersten Entdeckungen des Kindes von Eltern begleitet werden und die Förderung von Medienkompetenz aktiv passieren muss. Das kindliche Interesse sollte als Chance gesehen werden, früh und spielerisch die Grundlagen für sicheres, verantwortungsvolles und kritisches Verhalten zu vermitteln. Es gilt also nicht nur kreative Apps zusammen mit dem Kind auszuprobieren,



sondern vor allem auch über positive und negative Aspekte der digitalen Welt mit ihm zu sprechen. Denn die wichtigsten Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien bestehen weniger darin, möglichst viele Programme oder Geräte bedienen zu können. Der technische Wandel verläuft so rasant, dass solches Wissen sehr schnell veraltet. Zentral ist vielmehr, im Umgang mit Medien flexibel und anpassungsfähig zu sein sowie Selbstbewusstsein und Sozialkompetenz zu entwickeln. Werden ein paar Handlungstipps und Regeln mitgedacht und beachtet – die meistens gelten übrigens in der Sandkiste genauso wie im Chat –, bieten digitale Medien Raum zur persönlichen und sozialen Entfaltung des Kindes und sind auch wichtig, um später in Schule und Beruf erfolgreich zu sein – denn wer Technologien beherrscht, kann sie mitgestalten.

## Was kann ich tun?

### 1. Selbstbewusstsein und Resilienz des Kindes stärken

Wichtige Bestandteile von Medienkompetenz sind Widerstandsfähigkeit (Resilienz) sowie Vertrauen in sich und das eigene Urteil (Selbstbewusstsein). In diesem Zusammenhang sollten Kinder ermutigt werden, kritisch zu hinterfragen, wie z. B. Werbung als solche zu erkennen ist. Sie sollten ihre Gedanken klar aussprechen, für sich selbst einstehen und sich auch trauen, gegen den Strom zu schwimmen, also beispielsweise nicht bei allen Trends mitzumachen. Hierfür ist es wichtig, Beispiele zu besprechen und das Selbstvertrauen der Kleinen zu stärken. Kinder werden in ihrem Alltag in schwierige Situationen geraten, in denen sie sich zurechtfinden müssen. Ein gesundes Selbstbewusstsein hilft ihnen dabei, diese zu meistern.

### 2. Vertrauensbasis aufbauen

Eltern sollten sich aktiv für den Alltag ihrer Kinder interessieren. Dazu gehört auch, was Kinder online machen. Oftmals bestehen Skrupel, hier genau nachzufragen, weil viele Eltern glauben, nicht genügend technisches Know-how zu haben. Doch darum geht es nicht. Es gilt, Interesse für die Lebenswelt des Kindes zu zeigen und bei den Online-Aktivitäten ungefähr auf dem Laufenden zu bleiben. Dafür ist es wichtig, eine gute Kommunikationsbasis aufzubauen, die wiederum Grundlage für eine vertrauensvolle Beziehung ist. Nur dann kommen Kinder im Fall des Falles auf einen zu und vertrauen sich mit Problemen an. In einer Problemsituation sollten Eltern verständnisvoll reagieren, das Kind beruhigen und auch darin bestärken, dass es richtig gehandelt hat. Vorwürfe vermitteln dem Kind, es hätte etwas falsch gemacht, und führen unter Umständen dazu, dass es sich in Zukunft nicht mehr an die Eltern wendet. Verbote, Sperren, haltloses Kritisieren und heimliche Gerätekontrollen bewirken, dass Kinder Eltern nicht vertrauen und sich nicht ernst genommen fühlen.



### **3. Identitätsfindung und -bildung unterstützen und nicht verurteilen**

Ausprobieren ist das Motto von Kindern und Jugendlichen. Besonders das Spielen mit verschiedenen Identitäten, Vorlieben, Outfits, Hobbys und Freundschaften ist ein wichtiger Teil der Identitätsfindung und -bildung. Das ist in Ordnung und ein wesentlicher Bestandteil des Großwerdens. In diesem Zusammenhang haben Internet und soziale Medien wichtige Rollen eingenommen, besonders im Bereich der Selbstdarstellung und der damit verbundenen Ausbildung der Identität der Kinder.

### **4. Selbstkompetenz fördern**

Dabei geht es um die Fähigkeit, sich mit sich selbst auseinanderzusetzen und Verantwortung für die eigene Person übernehmen zu können. Konkret ist damit beispielsweise das Benennen und Artikulieren der eigenen Gefühle gemeint (etwa auf das Bauchgefühl zu hören, wenn sich eine Situation bedrohlich anfühlt), das Kennen der eigenen Rechte (z. B. das Recht am eigenen Bild) und die Fähigkeit, sich Hilfe zu holen, wenn sie benötigt wird.

### **5. Sozialkompetenz fördern**

Im Zusammenhang mit Netzkultur werden negative Phänomene wie Hasspostings, Sexismus und Cybermobbing viel diskutiert. Wichtig ist, dass ein freundlicher und respektvoller Umgang vorgelebt und auch im Internet umgesetzt wird. Höflichkeit ist keine Frage des verwendeten Kommunikationsmediums. Kinder sollten hier die notwendige Sozialkompetenz vermittelt bekommen: Dazu gehört, auf andere Rücksicht zu nehmen, einen freundlichen und kooperativen Umgang zu pflegen, aber auch hilfsbereit zu sein und aktiv für andere in die Bresche zu springen, wenn es notwendig ist (z. B. Opfer von Cybermobbing in Schutz zu nehmen).

### **6. Sachkompetenz und Bewusstsein schaffen**

Zur Stärkung der digitalen Kompetenzen gehört außerdem, bei Kindern ein Bewusstsein für abstrakte Themen zu schaffen, beispielsweise für Datenschutz, Privatsphäre, ungeeignete Inhalte, (Online-)Werbung oder (Internet-)Betrug. Für diese Fragestellungen ist es nie zu früh. Es ist für die meisten Eltern selbstverständlich, ihren Kindern beizubringen, vor dem Überqueren einer Straße nach rechts und links zu blicken, andere Kinder nicht zu verletzen oder nicht mit fremden Menschen mitzugehen. Geht es aber um die mittlerweile omnipräsenten digitalen Medien, sind viele Erwachsene plötzlich zögerlich und finden einen Einstieg im Kindesalter zu früh. Es ist jedoch wichtig, diese Themen von Kindesbeinen an zu kommunizieren, Bewusstsein für die damit einhergehenden Herausforderungen zu schaffen und nicht erst auf den Informatik-Unterricht in der Schule zu warten.



## 7. Angebote auswählen

Die ersten Schritte im Umgang mit Apps und anderen digitalen Inhalten sollten in einem sicheren Umfeld stattfinden. Eltern sollten geeignete, altersgerechte Angebote auswählen und dadurch eine möglichst sichere Spielwiese für erste Internetausflüge bieten. Jedenfalls sollte bei der Auswahl darauf geachtet werden, dass die Angebote keine Werbung einblenden; Kinder müssen erst lernen, zwischen echtem Content und Werbeinhalten zu unterscheiden. Im Volksschulalter wird es allerdings zunehmend schwierig, Apps auszuwählen, die auch dem Kind wirklich zusagen. Dann gibt nämlich vor allem der Pausenhof vor, was angesagt ist.

**Information rund um das Thema Medienbildung bietet die EU-geförderte österreichische Initiative Saferinternet.at, die Eltern, Jugendliche und Lehrende durch eine umfangreiche Website, Broschüren und Ratgeber, Workshops sowie Beratung im kompetenten Umgang mit Internet und digitalen Medien unterstützt.**

**Saferinternet.at**

Das Internet sicher nutzen!



## Eine sichere Umgebung schaffen: Kinderschutz-Apps, Filterprogramme und Sperren



Tablet, Smartphone und Co.: Vielen Eltern bereitet die Vorstellung, ihre Kinder könnten mit diesen Geräten unkontrolliert auf jegliche Inhalte im Netz zugreifen, Unbehagen. Oft haben sie jedoch das Gefühl, nicht mehr mitzukommen und nicht auf dem letzten Stand der technischen Entwicklung zu sein. Pädagogische Expertinnen und Experten warnen allerdings vor unbegleitetem Medienkonsum insbesondere im frühen Alter. Seit einiger Zeit gibt es wohl auch deshalb ein großes Angebot an Software-Lösungen, die hier Abhilfe schaffen sollen: Nahezu jedes Betriebssystem bietet mittlerweile Kinderschutzfunktionen an, es gibt spezielle Browser und Suchmaschinen für Kinder, die Nutzungsdauer kann eingeschränkt und Inhalte können gesperrt werden. Teilweise bieten Hersteller sogar an, den kompletten Verlauf an Aktivitäten des Kindes auf einem Gerät (also z. B. alle besuchten Websites, angesehenen Videos, benutzten Apps usw.) zu protokollieren, auszuwerten und Eltern übersichtlich darzustellen.

Doch wie viel Kontrolle ist angemessen? Erziehungsberechtigte sollten immer bedenken, dass Medienerziehung nicht einfach an Software delegiert werden kann. So bequem und einfach solche Lösungen auf den ersten Blick erscheinen mögen – sie ersetzen keine gemeinsame Auseinandersetzung mit schwierigen Themen. Sperren und Beschränkungen sind sozusagen in Technik gegossene Verbote. Auch wenn sie mit guten Intentionen eingerichtet werden, etwa damit das Kind nicht einmal versehentlich mit ungeeigneten Inhalten





konfrontiert werden kann: Einen hundertprozentigen Schutz kann selbst die beste Filterlösung technisch bedingt nicht bieten. Es kann also immer vorkommen, dass das Kind mit nicht altersgerechten, anzüglichen oder gar gewalttätigen Inhalten in Berührung kommt. Ist es auf eine solche Situation nicht vorbereitet, können unangenehme Konsequenzen die Folge sein.

Eine penible Überwachung sämtlicher Aktivitäten kann bei den Kleinsten angemessen sein, mit zunehmendem Alter ist sie aber pädagogisch wenig sinnvoll: Sie verleitet gar zu gerne zum Einschreiten, wo Kinder eigentlich gut alleine zurechtkommen, und steht einer vertrauensvollen Kommunikationsbasis eher im Wege. Viel wichtiger ist es, mit Kindern offen über ungeeignete Inhalte und mögliche Online-Gefahren zu sprechen. Das Kind sollte stets das Gefühl haben, sich an die Eltern wenden zu können, wenn es mit einer Situation überfordert ist, weil es etwa Dinge sieht, die es nicht versteht oder die ihm Angst machen. Das ist nur möglich, wenn eine Vertrauensbasis besteht. Wie im Umgang von Erwachsenen untereinander sind heimliche Kontrollen, nicht nachvollziehbare Ge- und Verbote sowie inkonsequentes Verhalten (etwa einen zeitlich stark eingeschränkten Umgang mit dem Smartphone vom Kind einzufordern, es aber selbst bei jeder Gelegenheit zu benutzen) dieser Vertrauensbasis sehr hinderlich.

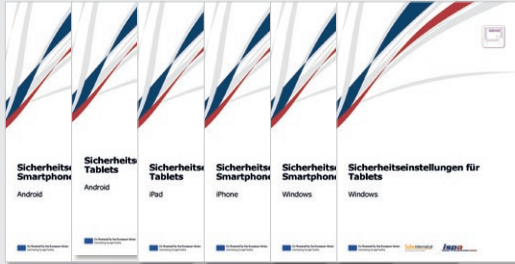
Zudem haben auch Kinder ein Recht auf Privatsphäre. Aus gutem Grund. Persönliche Freiräume und Rückzugsmöglichkeiten sind für eine gesunde Entwicklung des Kindes sehr wichtig. Das zeigt sich schon im Kleinkindalter: Kinder suchen sich oft ganz intuitiv Rückzugsmöglichkeiten, indem sie sich z. B. mit einer Decke eine Höhle bauen. Ebenso wie Erwachsene manchmal etwas Zeit für sich brauchen, haben auch Kinder dieses Bedürfnis, das respektiert werden sollte.

Dennoch haben Kinderschutzfunktionen ihre Berechtigung und können dazu beitragen, ein sicheres Umfeld für digitale Erkundungen zu schaffen. Sie sollten allerdings nicht als das Ei des Kolumbus verstanden, sondern immer von aktiver Auseinandersetzung mit dem Medienkonsum des Kindes begleitet werden. Auch ein Fahrradhelm ist zwar eine sehr wichtige Vorsichtsmaßnahme, aber kein Wundermittel, mit dem Kinder im Straßenverkehr vor allen Gefahren geschützt sind. Sie müssen vielmehr lernen, worauf man achten muss, wie man sich verhält und wie schwierige Situationen zu meistern sind.



## Checkliste: Smartphone und Tablet sicher in Kinderhänden

- Laden Sie Apps für Ihr Kind herunter
- Probieren Sie Apps selbst aus
- Begleiten Sie Ihr Kind bei der Nutzung, sprechen Sie mit ihm darüber
- Vereinbaren Sie gemeinsam Regeln (etwa über die Dauer)
- Prüfen Sie die Sicherheitseinstellungen Ihres Geräts



☺ [www.ispa.at/sicherheitseinstellungen](http://www.ispa.at/sicherheitseinstellungen)

- Lesen Sie Datenschutzerklärungen der einzelnen Apps und prüfen Sie die Berechtigungen für Kamera, GPS, Adressbuch etc.
- Richten Sie eventuell ein eigenes Nutzerprofil/-konto für das Kind auf Ihrem Gerät ein bzw. aktivieren Sie Einschränkungen
- Seien Sie sich bewusst, dass Filtersoftware keine Garantie für kindersichere Inhalte darstellt



## Wie erkenne ich gute Apps?



Das Angebot an Programmen und Spielen, die speziell für Kinder entwickelt werden, ist mittlerweile unüberschaubar. Die Heranwachsenden sind schließlich nicht nur begeisterte Nutzerinnen und Nutzer, sondern stellen auch einen lukrativen Markt für Anbieter von Software und digitalen Inhalten dar. Die Qualität der einzelnen Anwendungen schwankt stark: Es gibt lustige, mit viel Liebe zum Detail gestaltete und pädagogisch wertvolle Titel ebenso wie eher zweifelhafte Apps, die für Kinder im Grunde nicht geeignet sind. Wie bei allen Medienangeboten gilt auch hier, vor allem bei jüngeren Kindern eine Vorauswahl zu treffen. Doch wie kann ich erkennen, ob eine App, die mein Kind unbedingt haben möchte, geeignet ist?

### **Positive Werte und Wirkung**

Allgemein lässt sich festhalten, dass wertvolle Apps und die darüber abrufbaren Inhalte so gestaltet sind, dass eine positive Auswirkung auf Kinder in allen Aspekten des Angebots berücksichtigt wird. Positive digitale Inhalte ermöglichen Kindern zu lernen, Spaß zu haben, ihre Kreativität auszuleben sowie ein positives Selbstbild und Respekt für ihre eigene Identität zu entwickeln. Sie fördern die Teilnahme von Kindern an der Gesellschaft und erlauben ihnen nicht zuletzt selbst positive Inhalte zu erstellen und mit anderen zu teilen (die Großeltern von heute freuen sich schließlich nicht nur über Kinderzeichnungen, sondern auch über kreative Fotocollagen oder Videos).



### Ein positives Angebot ist ...

- bestärkend – es sorgt durch seine Gestaltung dafür, dass sich Kinder etwas zutrauen und ihre Interessen und Fähigkeiten selbstständig weiterentwickeln können.
- begeisternd – es motiviert und inspiriert Kinder und macht ihnen Spaß.
- anregend – es weckt die Neugier von Kindern und regt zum Lernen und Entdecken an.
- sicher – es eröffnet Kindern Räume, die digitale Welt in einem geschützten Rahmen mit möglichst geringem Risiko zu erkunden.

### Vertrauenswürdige und altersgerechte Gestaltung

Ein wichtiger Aspekt ist eine altersgerechte Gestaltung des Angebots. Dazu gehören die Bedienelemente der App selbst. Das Design sollte dem Kind eine einfache Bedienung ermöglichen und eine nachvollziehbare Struktur aufweisen, damit es sich gut zurechtfinden kann. Das ist nicht immer leicht zu beurteilen. So kann etwa bei Spielen durchaus beabsichtigt sein, dass die Steuerung nicht sofort selbsterklärend ist, weil es zum Konzept gehört, dass das Kind die Spielmechanik erst entdecken muss («Was passiert, wenn ich hier tippe und dorthin wische?»). Meist erkennen Kinder aber ohnehin intuitiv, ob solche Bedienelemente spannend sind und zum Entdecken einladen oder lediglich Frustration erzeugen. Hier gilt es aufmerksam zuzuhören und eine neue App mit dem Kind gemeinsam auszuprobieren. Auch eine detailreiche, liebevolle Gestaltung zeichnet eine gute App aus: Die Entwicklerinnen und Entwickler haben sich Mühe gegeben und sind nicht lediglich auf einen schnell verdienten Euro aus – eine qualitativ hochwertige Gestaltung weist oft auf ein überlegtes Gesamtkonzept hin.

Nicht nur die äußere Form der App, sondern natürlich auch der Inhalt sollte dem Alter des Kindes entsprechen. Mittlerweile bieten die meisten App Stores Alterskennzeichnungen an. Eltern sollten sich allerdings bewusst sein, dass diese Angaben meist von den Anbietern selbst stammen und selten unabhängig geprüft werden. Ähnlich wie bei Filmen, bei denen sich mit der FSK-Kennzeichnung eine Art universeller Standard etabliert hat, gibt es auch für Software (vor allem für Spiele) Altersfreigaben bzw. Altersempfehlungen anhand einheitlicher Kriterien. Im Google Play Store und Windows (Phone) Store wird bei der App die Alterseinstufung der jeweils im Land gängigen Bewertungsstelle angezeigt, z. B. PEGI in Österreich und anderen europäischen Ländern oder USK in Deutschland. Der Apple App Store zeigt vorrangig die Einstufung nach einer eigenen Bewertungsskala an. Altersempfehlungen sind als Annäherungen zu verstehen. Kinder entwickeln



sich individuell. Eltern sollten immer zuvor bzw. gemeinsam mit dem Kind prüfen, ob Schwierigkeitsgrad, Komplexität, geforderte Lesekompetenz etc. den Bedürfnissen und Fähigkeiten des Kindes entsprechen.

PEGI («Pan European Game Information») ist ein europaweit genutztes System, das Eltern beim Kauf von Computerspielen Entscheidungshilfen bietet. Es wird von den wichtigsten Herstellern von Spielekonsolen ebenso unterstützt wie von Spieleentwicklern in ganz Europa. Die Symbole des PEGI-Einstufungssystems unterscheiden zwischen den Altersgruppen 3, 7, 12, 16 und 18 und informieren so darüber, ob ein Spiel für eine Altersgruppe unbedenkliche Inhalte enthält. Dass es jedoch wirklich für ein Kind in diesem Alter geeignet ist, lässt sich daraus nicht direkt ableiten. So kann ein hochkomplexes Simulationsspiel, bei dem es darum geht, eine Stadt aufzubauen, zwar mit »PEGI 3+« gekennzeichnet sein, aber nur ältere Spielerinnen und Spieler werden die Zusammenhänge und die Spielmechanik so weit verstehen, dass sie das Spiel erfolgreich spielen können.



© [www.pegi.info/at/](http://www.pegi.info/at/)

Neben den eigentlichen Inhalten sollte auch darauf geachtet werden, dass Kinder in der App nicht auf externe Onlineangebote weitergeleitet werden, die ungeeignete Inhalte enthalten.

Zu einem vertrauenswürdigen Angebot gehört außerdem, dass Informationen über den oder die Anbieter einfach aufzufinden sind und Kontaktinformationen vorhanden sind, über die sich Eltern und Kinder bei Fragen oder Problemen an den oder die Anbieter wenden können.

## Schutz der Privatsphäre von Kindern

Kinder müssen, was Privatsphäre und Datenschutz angeht, besonders geschützt werden, da sie das Verständnis für diese abstrakten Themen erst entwickeln.

Umso wichtiger ist es, dass die Privatsphäre des Kindes in der Gestaltung des Medienangebots gewahrt bleibt. Selbstverständlich sollte eine App den geltenden Datenschutzgesetzen entsprechen und idealerweise dem Prinzip der Datensparsamkeit folgen: Nur so viele Daten wie nötig werden erhoben.



Persönliche Daten sollten vom Anbieter vertraulich behandelt werden und Ausnahmen (z. B. die Nutzung der Daten zum Zwecke der Preisübergabe bei Gewinnspielen) deutlich hervorgehoben sein. Wichtig ist auch ein transparenter Umgang des Anbieters mit dem Thema. Informationen zum Datenschutz sollten leicht aufzufinden und für Kinder und Eltern gut verständlich verfasst sein. Falls Daten der Nutzerinnen und Nutzer verarbeitet werden, sollte dies auf transparente Art und Weise erfolgen.

Insbesondere wenn die App nutzergenerierte Inhalte oder Social-Media-Features (soziale Netzwerke, Videoplattformen, Messaging-Dienste etc.) enthält, sollten Eltern mit ihrem Kind über die Risiken einer leichtfertigen Datenweitergabe sprechen und mit Rat und Tat zur Seite stehen. Kindgerechte Social Apps zeichnen sich dadurch aus, dass dort veröffentlichte Inhalte kontinuierlich kontrolliert und moderiert sowie ungeeignete Inhalte schnellstmöglich entfernt werden. Sie verfügen zudem über eine einfach zu benutzende und leicht aufzufindende Meldefunktion für problematische Inhalte bzw. Accounts.

### **Checkliste: Social-Media-Apps**

- **Informieren Sie sich: Wer ist der Anbieter? Wer sind die Nutzerinnen und Nutzer? Welche Informationen finden sich über die App im Netz?**
- **Wird häufig davor gewarnt? Gibt es Einstellungen zum Schutz der Privatsphäre?**
- **Melden Sie sich gemeinsam an: Insbesondere bei jüngeren Kindern sollten Sie das Nutzerkonto unbedingt gemeinsam anlegen. Vermeiden Sie einen Accountnamen, der Rückschlüsse auf Geschlecht, Alter oder Identität des Kindes erlaubt.**
- **Kontrollieren Sie Privatsphäre-Einstellungen: Gehen Sie gemeinsam mit dem Kind die Privatsphäre-Einstellungen der App durch. Besprechen Sie, warum diese wichtig sind.**

### **Verantwortlicher Umgang mit kommerziellen Elementen**

Apps für Kinder sind ein erfolgreiches Geschäftsmodell, und die Kleinsten sind eine beliebte Zielgruppe für Werbung. Eltern sollten kommerzielle Elemente im Auge behalten, denn leider gibt es neben zahlreichen seriösen Apps auch Angebote, die durch eine manipulative Gestaltung darauf ausgerichtet sind, über einen langen Zeitraum möglichst viel Geld an vor allem unbedarften Nutzerinnen und Nutzern zu verdienen.

So hat sich in den letzten Jahren bei vielen Spielen ein perfides System der sogenannten Free-to-Play-Titel etabliert, das oft nach diesem Schema abläuft: Das Spiel selbst kostet zunächst nichts, es kann gratis aus dem jeweiligen App Store geladen werden. Die jungen Spielerinnen und Spieler beginnen zu spielen, es macht Spaß, und sie machen schnell Fortschritte, beispielsweise beim Aufbau eines Bauernhofes. Nach einiger Zeit verlangsamt sich der Spielfortschritt, man muss etwa einige Tage warten, bis ein für den weiteren Verlauf benötigter Gegenstand (z. B. ein Traktor, um das Feld zu pflügen) verfügbar ist – oder man kann ihn für eine gering erscheinende Summe kaufen und sofort weiterspielen. In der Folge frustriert das Spiel zunehmend: Die Wartezeiten verlängern sich, bestimmte Gegenstände können nur noch mit Geld gekauft werden usw. Da die Spielerinnen und Spieler nun aber schon so viel Zeit investiert haben, den schönen Bauernhof zu bauen, möchten sie natürlich unbedingt weitermachen. Ständig wird ihnen gezeigt, wie toll man den Bauernhof gestalten könnte, wenn man nur die richtigen Gegenstände hätte. Das gesamte Spieldesign wird also mit Stolperfallen und Kaufanreizen versehen, sodass Spielerinnen und Spieler laufend zwischen Frustration und Bezahlung eines Geldbetrags abwägen. Dieses System erzeugt hohen psychischen Druck auf die Kinder und macht in der Folge auch deren Eltern zu schaffen: Denn natürlich möchte man den Kleinsten nicht verwehren, den Bauernhof ihrer Träume zu bauen. Das vermeintlich kostenlose Spiel kann dann empfindlich teuer werden. Die meisten dieser Spiele haben zudem kein wirkliches Spielziel, sondern sind endlos: Der Bauernhof lässt sich unbegrenzt größer und größer machen, um an Spielerinnen und Spielern über lange Zeiträume hinweg Geld zu verdienen.

Eine allgemein gültige Empfehlung ist schwierig, oft ist es jedoch sinnvoller, eine App auszuwählen, die einmalig etwas kostet. Viele Eltern schrecken davor zurück, kostenpflichtige Anwendungen zu installieren. Es gilt allerdings zu berücksichtigen, dass bei den meisten Angeboten ein kommerzielles Unternehmen hinter der Entwicklung steht, das naturgemäß mit Apps und Spielen Gewinn machen will und muss. Vermeintliche Gratisangebote sind demnach in den wenigsten Fällen wirklich kostenlos – finanziert wird über Werbung oder In-App-Käufe.

Bei guten Apps sind kommerzielle Elemente, Werbung und Online-Shoppingbereiche immer klar vom Inhalt getrennt. Sie sind als solche gekennzeichnet, insofern leicht zu erkennen, und es wird keine für die Altersgruppe unangemessene Werbung präsentiert (z. B. für Alkohol). Im Idealfall sollte das Angebot vor allem bei jüngeren Kindern werbefrei sein oder Werbung zumindest nur in beschränktem Umfang anzeigen – denn Kinder müssen erst lernen, zwischen echtem Content und Werbeinhalten zu unterscheiden.



## Checkliste: In-App-Käufe

- Informieren Sie sich über die App bzw. das Spiel: Was ist in Rezensionen in den Stores zu lesen? Was wird im Netz darüber geschrieben?
- Vorsicht bei Free-to-Play-Titeln und anderen ›Gratis‹-Apps – prüfen Sie solche Angebote besonders genau.
- Treffen Sie klare Vereinbarungen mit Ihrem Kind. Dürfen In-App-Käufe getätigt werden? Wenn ja, in welchem Rahmen? Muss dies gemeinsam mit den Eltern erfolgen? Was passiert, wenn die vereinbarten Kosten überschritten werden?
- Halten Sie sich selbst an die Regeln: Vereinbarungen müssen ebenso von Eltern eingehalten werden. Bleiben Sie konsequent, auch wenn es manchmal schwierig ist.
- Überlegen Sie, In-App-Käufe ganz zu deaktivieren. Damit sind Einkäufe während der Nutzung einer App von vornherein ausgeschlossen. Behalten Sie das App-Store-Passwort für Käufe für sich.
- Sprechen Sie mit Ihrem Kind über Werbung und üben Sie gemeinsam, wie man Werbung als solche erkennen kann.





## Wo finde ich gute Apps?



Leider ist es keine leichte Aufgabe, Apps mit altersgerechten Inhalten, ansprechender und qualitativ guter Gestaltung und einem transparenten Geschäftsmodell zu finden. So testete die deutsche Stiftung Warentest kürzlich 50 der populärsten und umsatzstärksten Spiele-Apps der großen App Stores. Das Ergebnis: Empfehlen würden die Testerinnen und Tester davon keine einzige. Das Angebot in den App Stores ist zudem unüberschaubar groß, und die Erwartungen und Anforderungen von Kindern wie von Eltern sind sehr individuell. Immerhin bieten die beiden größten Anbieter Google und Apple mittlerweile eigene Bereiche mit Apps für Kinder an: Bei Google Play heißt diese Kategorie ›Familie‹ und ist weiter untergliedert. Es gibt etwa die Unterkategorien ›bis 5 Jahre‹, ›Denkspiele‹ oder ›Kreativität‹. Auch der Apple App Store hat eine eigene Kategorie, diese heißt schlicht ›Kinder‹ und lässt sich zusätzlich nach Alterseinstufung filtern. Die App Stores der großen Anbieter verfügen außerdem über ein Bewertungssystem. Es empfiehlt sich, die Rezensionen anderer Nutzerinnen und Nutzer zu lesen, die Bewertung (ein bis fünf Sterne) kann ein erster Anhaltspunkt sein.

Auf der sicheren Seite sind Eltern jedoch bei unabhängigen, spezialisierten und redaktionell betreuten Verzeichnissen. **Das Deutsche Jugendinstitut (DJI)** etwa pflegt eine umfangreiche Datenbank, in der Apps für Kinder verzeichnet



sind. Diese lassen sich nach Genre oder Thema filtern. Zu den einzelnen Apps stehen ausführliche Rezensionen bereit, in denen sich Eltern anhand der Bewertungskriterien Spielspaß, Pädagogische Bewertung, Sicherheit und Kosten sowie Bedienung und Technik ein umfassendes Bild machen können. Diese Datenbank hilft nicht nur bei der Suche nach neuen Apps, sondern ist auch eine gute Anlaufstelle, um zu prüfen, ob etwa ein populäres Spiel, das das Kind spielen möchte, geeignet ist.

☞ [www.dji.de/kinderapps](http://www.dji.de/kinderapps)

Die **Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen** im Bundesministerium für Familien und Jugend (BuPP) prüft Spiele und gibt Empfehlungen ab. Neben Smartphone- und Tablet-Apps werden hier auch PC- und Konsolenspiele rezensiert.

☞ [www.bupp.at](http://www.bupp.at)



Das **Kompetenzzentrum jugendschutz.net** empfiehlt jeden ersten Donnerstag im Monat eine besonders gute App für Kinder – eine einfache Möglichkeit, neue Angebote zu entdecken.

☞ <https://www.klick-tipps.net/eltern/app-tipps/>



Die **Bildungsagentur Education Group** bietet ein spezielles Verzeichnis für Lehr- und Lern-Apps an, das sich primär an Pädagoginnen und Pädagogen richtet. Aber auch Eltern werden hier fündig.

☞ [www.edugroup.at/innovation/tablets-mobiles/apps.html](http://www.edugroup.at/innovation/tablets-mobiles/apps.html)



**Tipp: Die Links zu diesen App-Verzeichnissen finden Sie ebenfalls auf**

☞ [www.ispa.at/kinderapps](http://www.ispa.at/kinderapps)



## Beispiele



Zur ersten Orientierung haben wir einige Apps ausgewählt, die Ihnen als Inspiration für Erkundungen mit Ihrem Kind dienen können.

**Tipp: Links zum Download aller vorgestellten Apps finden Sie auf**

☹ [www.ispa.at/kinderapps](http://www.ispa.at/kinderapps)

### Lesen



**Oh, wie schön ist Panama (iOS/Android, ab 4 Jahren)**

**Mixtvision Mediengesellschaft mbH**

Der Bilderbuchklassiker von Janosch wurde sehr behutsam als App umgesetzt. Durch sieben Kapitel begleiten die kleinen Nutzerinnen und Nutzer Bär und Tiger auf deren Reise in das Land, „das von oben bis unten nach Bananen riecht“. Auch die Tigerente darf dabei natürlich nicht fehlen. An jeder Station der Reise lässt sich den Reisenden in Mini-Spielen auf ihrem Weg weiterhelfen. Die beliebten Zeichnungen des Originals sind erhalten geblieben und gewinnen durch gefühlvolle Animationstechnik Lebendigkeit und Tiefe. Die Geschichte kann entweder selbst (vor-)gelesen oder kann über die App als Audioinhalt begleitend zu den Bildern wiedergegeben werden.



### **Im Garten der Pusteblumen (iOS/Android, ab 6 Jahren)**

**Mixtvision Mediengesellschaft mbH**

Basierend auf dem Bilderbuch-Bestseller illustriert von Valeria Docampo wird in dieser App liebevoll inszeniert eine Geschichte über die Kraft von Träumen und Wünschen erzählt. Zwischen den einzelnen Kapiteln können die Nutzerinnen und Nutzer ein mit beruhigender Musik unterlegtes Spiel spielen. Hierfür nehmen sie die Gestalt einer Pusteblume an, die auf ihrer Reise durch das Tal der Windmühlen weitere Pusteblumen sammeln muss. Durch Wischbewegungen der Finger weicht die Pusteblume Hindernissen aus. Ist der Pusteblumenschweif lang genug, drehen sich die Windmühlen am Wegesrand, und das nächste Kapitel beginnt.

## **Spielen**



### **Meine kleine Raupe Nimmersatt (iOS/Android/Windows, bis etwa 5 Jahre)**

**StoryToys Entertainment Limited**

Die kleine Raupe Nimmersatt fraß sich bereits durch zahllose Bücher in Kinderzimmern auf der ganzen Welt. Auch in App-Form ist der Kinderbuchklassiker von Eric Carle mittlerweile erhältlich. Anders als die ebenso empfehlenswerte Bilderbuch-App desselben Entwicklers ist »Meine kleine Raupe Nimmersatt« ein interaktives Spiel, in dem auch sehr junge Nutzerinnen und Nutzer der gefräßigen Larve zur Seite stehen können. So muss dem virtuellen Tierchen Obst zum Fressen gepflückt werden, gemeinsam lässt sich die Umgebung erkunden, und allerlei Spiele können ausprobiert werden. Wie in der ursprünglichen Geschichte wird die Raupe dabei immer größer und größer und verwandelt sich am Ende in einen wunderschönen Schmetterling. An diesem Punkt schlüpft eine neue Raupe, und das Abenteuer beginnt von vorne.



### **Monument Valley (iOS/Android, ab 6 Jahren)**

**ustwo Games Ltd**

Als schönes und fesselndes Rätselspiel bietet »Monument Valley« Groß und Klein viele Stunden Spaß dabei herauszufinden, wie man der stillen Prinzessin Ida auf ihrem Weg durch eine mysteriöse und wahrlich erstaunliche Welt, bestehend aus Burgen, Palästen und Geheimgängen, zu ihrem Ziel helfen kann. Optische Illusionen »unmöglicher« Geometrie, die an die Arbeiten des niederländischen Grafikers M.C. Escher erinnern, prägen die detailreiche Architektur der Spielwelt, und ein subtiler, atmosphärischer Soundtrack sorgt für eindrucksvolle Stimmung. Wer das fantasiereiche und kunstvolle Spiel gemeistert hat, kann sich zudem am Nachfolger »Monument Valley 2« versuchen.

**Hinweis:** »Monument Valley« enthält die Möglichkeit eines einmaligen In-App-Kaufs, der nach dem Durchspielen der eigentlichen Handlung weitere Level freischaltet. Prüfen Sie die Einstellungen für In-App-Käufe Ihres Geräts.



### **Toca Nature (iOS/Android/kindle fire, ab 6 Jahren)**

**Toca Boca AB**

In diesem Spiel erschaffen Kinder ihre eigene Welt – und zwar buchstäblich. Am Beginn der Simulation steht eine Naturlandschaft, die frei gestaltet werden kann. Berge, Flüsse und Seen können angelegt, Bäume gepflanzt, Nüsse, Beeren und Pilze gesammelt werden. Diese brauchen die kleinen Spielerinnen und Spieler, um die zahlreichen Tiere zu füttern, die nach und nach in der Welt unterwegs sind und beobachtet werden können. Es lässt sich jederzeit von der Vogelperspektive in die Welt hineinzoomen, wo je nach Gestaltung der Landschaft unterschiedliche Bewohnerinnen und Bewohner zu finden sind. Die Simulation bleibt dabei stets kindgerecht, so geben sich Fuchs und Bär mit Beeren und Pilzen zufrieden und verzichten, auf die Jagd nach vorbeihopelnden Häschen zu gehen. Das Ergebnis ist ein ruhiges, langsames und doch hypnotisierendes Erlebnis, das zwar nicht an einen echten Waldspaziergang heranreicht, aber stundenlangen Spaß am Entdecken dieser virtuellen Natur garantiert.

## **Lernen**



### **Conni Englisch (iOS/Android, ab 6 Jahren)**

**Carlsen Verlag GmbH**

Dass Lern-Apps auch so richtig Spaß machen können, zeigt der Carlsen Verlag mit ›Conni Englisch‹. Mit dieser App bringt die beliebte Kinderfigur Conni Vor- und Volksschülerinnen und -schülern englische Begriffe und Sätze aus den Bereichen Spielsachen, Essen und Trinken sowie Tiere nahe. Fans der ›Conni-Bücher und -Filme erkennen den Zeichenstil und die Stimme des sympathischen Mädchens im rot-weißen Ringelpulli sofort wieder. Die spielerische Gestaltung ist motivierend und trägt zu einem schnellen Lernfortschritt bei. Für das erfolgreiche Absolvieren der einzelnen Level bekommen die Nutzerinnen und Nutzer Taler als Belohnung, die sie in ihrer Schatzkiste gegen Bauteile für ihre persönliche Traumburg eintauschen können. Das motiviert langfristig und macht außerdem Spaß. Die App passt sich individuell an das Kind an und wiederholt zum Beispiel Wörter, die ihm schwerfallen, automatisch. Hörverständnis und Schriftbild englischer Wörter und Sätze werden so spielerisch gefördert.



### **Star Walk Kids (iOS/Android, ab 6 Jahren)**

**Vito Technology, Inc.**

Diese App ist ein Beobachtungsinstrument für kleine Astronomie-Fans und erklärt Kindern anhand schöner Animationen den Nachthimmel. Kindgerecht werden die gängigsten Sternbilder veranschaulicht, und kurze Bild- und Audioelemente informieren über unser Sonnensystem. Auch die hellsten Sterne oder die Internationale Raumstation können mit der App entdeckt werden.

Zwischendurch lässt sich das Erlernete in kleinen Quiz testen. Zudem ist eine Entdeckungstour am echten Nachthimmel möglich: Dazu wird das Smartphone oder Tablet einfach in Richtung der Sterne, die gerade zu sehen sind, gehalten – die App bestimmt dann automatisch die eigene Position und zeigt die passende Sternenkarte an.

**Hinweis:** Diese App benötigt zur Standortbestimmung Zugriff auf die Ortungs-/Positionsdienste. Prüfen Sie die Einstellungen Ihres Geräts, und entdecken Sie den Sternenhimmel am besten gemeinsam mit Ihrem Kind. Die meisten Funktionen der App stehen auch ohne Standortbestimmung zur Verfügung, diese kann also nach der Entdeckungstour wieder deaktiviert werden.

## Kreativ



**Bloom (iOS, ab 3 Jahren)**

**Opal Limited**

Es gibt zahlreiche Apps, mit denen man Musik machen oder Klangwelten erkunden kann. Die App ›Bloom‹, eine Zusammenarbeit von Software-Designer Peter Chilvers und Musiker Brian Eno, ist Musikinstrument, Kompositionswerkzeug und Kunstwerk in einem und erlaubt das Entdecken generativer Komposition von Musik. Was etwas hochgestochen klingen mag, ist in der Praxis gar nicht kompliziert: Durch Berühren des Bildschirms erklingt ein Ton, der schließlich wiederholt (geloopt) wird. Über weitere Berührungen an unterschiedlichen Stellen des Displays entstehen so einzigartige Melodien und Klang-Kompositionen. Das Prinzip ist schon für kleine Kinder intuitiv verständlich, und die beruhigenden Klänge sind auch für die Eltern angenehm.



**Stop Motion Studio (iOS/Android, ab 7 Jahren)**

**CATEATER, LLC**

Kleine Filmproduzentinnen und -produzenten von morgen können mit dieser App einfach tolle Stop-Motion-Clips erstellen und so etwa ihre Lego-Figuren oder Stofftiere filmisch zum Leben erwecken. Die intuitive Bedienung und hilfreiche Schritt-für-Schritt-Anleitungen machen das Erlernen dieser Animationsfilmtechnik im wahrsten Sinne des Wortes zum Kinderspiel. Mit allerlei Effekten, der Möglichkeit zur Musikuntermalung sowie einer Funktion für Vor- und Abspann steht dem selbst gemachten Kinohit nichts mehr im Wege.

**Hinweis:** Diese kostenlose App enthält die Möglichkeit für In-App-Käufe einiger Zusatzfeatures, die einzeln oder als Feature Pack erworben werden können. Prüfen Sie die Einstellungen für In-App-Käufe Ihres Geräts oder kaufen Sie die App ›Stop Motion Studio Pro‹ desselben Entwicklers, diese enthält schon alle Features und somit keine In-App-Käufe.



## Weitere Informationen

### Sicherheitseinstellungen für mobile Endgeräte

☞ [www.ispa.at/sicherheitseinstellungen](http://www.ispa.at/sicherheitseinstellungen)

### Ratgeber Internet sicher nutzen

☞ [www.ispa.at/internetsichernutzen](http://www.ispa.at/internetsichernutzen)

### Das Internet für 1 bis 11

☞ [www.ispa.at/internetfürkinder](http://www.ispa.at/internetfürkinder)

### Saferinternet.at Broschürens-service

☞ [www.saferinternet.at/broschuerenservice](http://www.saferinternet.at/broschuerenservice)



## Impressum

### **Medieninhaber, Herausgeber, Verleger:**

ISPA – Internet Service Providers Austria  
Verband der österreichischen Internet-Anbieter  
1090 Wien, Währinger Straße 3/18

**Redaktion:** Moritz F. Fürst

**Lektorat:** Christine Brunner

**Layout:** Roman Kedzierski

1. Auflage, Dezember 2017

Gefördert durch die Europäische Union – Safer Internet Programm



**Co-financed by the European Union**

Connecting Europe Facility

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr. Eine Haftung der Autorinnen und Autoren, durch die ISPA, Saferinternet.at oder die Europäische Union ist ausgeschlossen.

Anmerkung: Wenn im vorliegenden Ratgeber von „Eltern“ die Rede ist, sollen damit gleichzeitig alle Erziehungsverantwortlichen angesprochen werden.



Währinger Straße 3 / 18, 1090 Wien  
Tel.: +43 (0)1 409 55 76 | [office@ispa.at](mailto:office@ispa.at)  
[www.ispa.at](http://www.ispa.at) | [twitter.com/ispa\\_at](https://twitter.com/ispa_at)  
[facebook.com/ISPA.InternetserviceProvidersAustria](https://facebook.com/ISPA.InternetserviceProvidersAustria)